

公立はこだて未来大学 2022 年度 システム情報科学実習
グループ報告書

Future University Hakodate 2022 Systems Information Science Practice
Group Report

プロジェクト名

世界に羽ばたくグローバルデザイン

Project Name

Global Design

グループ名

グループ B

Group Name

Design

プロジェクト番号/Project No.

23

プロジェクトリーダー/Project Leader

川島慧丈 Keijo Kawashima

グループリーダー/Group Leader

佐藤晴佳 Haruka Sato

グループメンバ/Group Member

田中春樹 Haruki Tanaka

児玉隆之介 Ryunosuke Kodama

山田和香 Nodoka Yamada

川島慧丈 Keijo Kawashima

指導教員

KANG Nam-Gy Yoshinari Takegawa Adam SMITH Andrew JOHNSON

Advisor

提出日

2023 年 1 月 18 日

Date of Submission

January 18, 2023

概要

本プロジェクトは、多様な国の異文化への理解と共感により、グローバルな観点から多種多様な問題を解決できる力を身につけ、あらゆる問題に対して対応できるようにすることを目指す。また、問題解決までのプロセスやデザインスキルを養うだけでなく、文化や言語などの違いに関わらず物事を捉える力や、異文化コミュニケーションをとる手段として英語力を養うことである。前期課程では、KJ法の手法を学ぶために実際に行った。それだけでなく問題を解決するための設計方法論を分析した。その際に国際デザイン交流会でKJ法を支援するツールとして使用する予定である本プロジェクトの先行研究成果物アプリケーション「NOKOSU」を使用した。そこで「NOKOSU」が抱えていたアプリケーションとしての問題点の分析を行った。今年は、昨年度とは異なり、国際デザイン交流会及びワークショップ通称ISDW2022(International Summer Design Workshop 2022)がタイのチェンマイにて対面で開催される予定であった。そのため、異文化の学生との交流を促進する名刺やISDW参加者間での親近感が湧くようにとTシャツの製作、プロジェクトを象徴するロゴのデザイン活動を行った。夏季休暇期間である8月にはタイのチェンマイへ向かい、国際デザイン交流会に参加した。Topicは「Future Cafe」、未来のカフェの提案であった。本プロジェクトの学生は、五日間という短い期間において異文化との交流を通してグローバルなデザインの視点を取り入れたデザイン活動を行いプロトタイプングの制作に励んだ。国際デザイン交流会では、異文化の理解や共感によって、グローバルな観点からの問題解決をする力を身につけ、あらゆる問題に対して対応できる力を手に入れた。また、問題解決までのプロセスやデザインスキルを養うだけでなく、文化や言語などの違いに関わらず物事を捉える力や、異文化コミュニケーションをとる手段として英語力向上できた。後期過程では、異文化の人々とのコミュニケーションを他の人々へ広め、多様な国の異文化との交流を促すことを目的とした。国際デザイン交流会に参加した際に得た経験や知識を基に展示会、国際デザイン交流会のWebsiteの制作、国際デザイン交流会への参加前後での心境の変化やカルチャーショック等をまとめたportfolioの制作を行った。展示会は、はこだて未来大学の2階に位置するミュージアムで行われた。展示会も国際デザイン交流会と同じくスケジュールでの準備、開催であったが、グループリーダーを主軸として、メンバー各々が自分の役割を担い、成功を収めた。また、展示会だけではなく、国際デザイン交流会を海外の学生に広めるためにWebsiteの作成にも力を入れた。

キーワード グローバル、コミュニケーション、デザイン、異文化、交流、展示会

(※文責: 川島慧丈)

Abstract

This project aims to help students acquire the ability to solve a wide variety of problems from a global perspective through understanding and sympathizing with the different cultures of various countries and being able to respond to all kinds of problems. In addition to developing problem-solving processes and design skills, students should also develop the ability to perceive things regardless of differences in culture and language, as well as the ability to use English as a means of cross-cultural communication. In the first semester, We learned the technique of the KJ method and analyzed the design methodology to solve the problem. In doing so, we used the previous research product application "NOKOSU" of this project, which is planned to be used as a tool to support the KJ method at the international design exchange meeting and workshop. Therefore, we analyzed the problems that "NOKOSU" had as an application tool. This year, unlike last year, an international design exchange meeting and workshop known as ISDW2022 (International Summer Design Workshop 2022) was scheduled to be held face-to-face in Chiang Mai, Thailand. Therefore, we designed business cards to promote exchanges with students from different cultures, T-shirts to create a sense of intimacy among ISDW participants, and a logo that symbolizes this project. During the summer vacation semester in August, We went to Chiang Mai, Thailand, and participated in an international design exchange meeting and workshop. The topic was "Future Cafe". During the short period of five days, the students of this project engaged in design activities incorporating a global design perspective through interaction with different cultures, and worked hard to create prototypes. At the international design exchange meeting and workshop, We acquired the ability to solve problems from a global perspective through understanding and sympathizing with different cultures, and acquired the ability to deal with all kinds of problems. In addition to cultivating problem-solving processes and design skills, we improved our ability to perceive things regardless of differences in culture and language, and our English skills as a means of cross-cultural communication. In the latter semester, the purpose was to spread communication with people of different cultures to other people and to promote exchanges with different cultures of various countries. Based on the experience and knowledge gained from participating in international design exchange meeting and workshop, we create websites for international design exchange meeting and workshop, exhibitions, and a portfolio that summarizes changes in mind and culture shock before and after participation. The exhibition was held at the museum on Future University Hakodate's second floor. The exhibition was prepared and held according to the same schedule as the international design exchange meeting and workshop. To spread the exchange meeting to overseas students, we also put effort into creating a website.

Keyword Global, communication, design, cross-culture, exchange

(※文責: 川島慧丈)

目次

| | | |
|--------------|--------------------------------------------------|-----------|
| 第 1 章 | はじめに | 1 |
| 1.1 | 背景 | 1 |
| 1.2 | 従来例 | 1 |
| 1.2.1 | プロジェクト全体の活動 | 1 |
| 1.2.2 | デザイン班の活動 | 2 |
| 1.3 | 従来の問題点 | 2 |
| 1.4 | 課題 | 2 |
| 第 2 章 | プロジェクトの概要 | 4 |
| 2.1 | 全体概要 | 4 |
| 2.2 | 活動日ごとの活動内容 | 4 |
| 2.2.1 | English Day | 4 |
| 2.2.2 | Design Day | 5 |
| 第 3 章 | Learning Design Process | 7 |
| 3.1 | 概要 | 7 |
| 3.2 | 先行研究成果物「Nokosu」の使用 | 7 |
| 3.3 | 「Nokosu」を用いた KJ 法の実践的学習 | 7 |
| 3.3.1 | 目的 | 8 |
| 3.3.2 | KJ 法 | 8 |
| 3.4 | KJ 法から得たアイデア | 8 |
| 3.4.1 | KJ 法の実践 | 8 |
| 3.4.2 | KJ 法の結果 | 9 |
| 3.5 | まとめ | 9 |
| 第 4 章 | Learning English | 10 |
| 4.1 | 目的 | 10 |
| 4.2 | 前期課程 | 10 |
| 4.2.1 | 概要 | 10 |
| 4.2.2 | 授業内での取り組み | 10 |
| 4.2.3 | 授業外での取り組み | 11 |
| 4.3 | 後期課程 | 11 |
| 4.3.1 | 概要 | 11 |
| 4.3.2 | 授業内での取り組み | 11 |
| 4.3.3 | 授業外での取り組み | 12 |
| 4.4 | まとめ | 12 |
| 第 5 章 | International Summer Design WorkShop 2022 | 13 |
| 5.1 | 概要 | 13 |

| | | |
|--------------|----------------------------------------|-----------|
| 5.2 | 目的 | 13 |
| 5.3 | テーマ | 13 |
| 5.4 | スケジュール | 14 |
| 5.5 | 主な活動 | 14 |
| | 5.5.1 アイスブレイク | 14 |
| | 5.5.2 フィールドワーク | 15 |
| | 5.5.3 KJ 法における分析, 分類 | 15 |
| | 5.5.4 中間発表 | 15 |
| | 5.5.5 プロトタイピング | 16 |
| | 5.5.6 成果発表 | 16 |
| 5.6 | 他国の参加学生との異文化交流の様子 | 17 |
| | 5.6.1 アイスブレイク | 17 |
| | 5.6.2 フィールドワーク | 17 |
| | 5.6.3 KJ 法を用いた分析 | 18 |
| | 5.6.4 プロトタイピング | 18 |
| | 5.6.5 その他 | 19 |
| 5.7 | ISDW での体験 | 19 |
| 5.8 | ISDW での英会話 | 20 |
| 5.9 | ISDW2022 における各グループの提案例 | 20 |
| | 5.9.1 グループ 1 "Future Cafe" | 20 |
| | 5.9.2 グループ 2 "Youtopia Cafe" | 21 |
| | 5.9.3 グループ 3 | 21 |
| | 5.9.4 グループ 4 "Drone Cafe" | 21 |
| | 5.9.5 グループ 5 | 22 |
| 第 6 章 | ISDW における成果物の展示会 | 24 |
| 6.1 | 概要 | 24 |
| 6.2 | 目的 | 24 |
| 6.3 | スケジュール | 24 |
| | 6.3.1 企画, 立案 | 25 |
| | 6.3.2 展示内容 | 25 |
| 6.4 | フィードバック | 25 |
| 6.5 | まとめ | 26 |
| 第 7 章 | プロジェクト紹介 Web サイトの作成 | 27 |
| 7.1 | 概要 | 27 |
| 7.2 | 目的 | 27 |
| 7.3 | 作成プロセス | 27 |
| 7.4 | Web サイトの構成内容 | 28 |
| | 7.4.1 About ページ | 28 |
| | 7.4.2 ISDW ページ | 28 |
| | 7.4.3 Cuttie ページ | 29 |
| 7.5 | まとめ | 29 |

| | | |
|---------------|------------------------------------|-----------|
| 第 8 章 | 成果発表 | 30 |
| 8.1 | 概要 | 30 |
| 8.2 | 発表形式 | 30 |
| 8.3 | 発表内容 | 30 |
| 8.4 | 質問内容 | 31 |
| 8.5 | 発表に対する評価 | 31 |
| | 8.5.1 発表形式の評価 | 31 |
| | 8.5.2 発表内容の評価 | 32 |
| 8.6 | グループ内での評価 | 34 |
| 8.7 | まとめ | 35 |
| 第 9 章 | Project Interview | 36 |
| 第 10 章 | まとめ | 40 |
| 10.1 | プロジェクトの成果 | 40 |
| | 10.1.1 ISDW2022 展示会 | 40 |
| | 10.1.2 プロジェクト Web サイトの作成 | 40 |
| | 10.1.3 英語でのコミュニケーション | 40 |

第 1 章 はじめに

1.1 背景

海を越えた交流が活発に行われるようになった昨今、国籍や人種を問わない多様性を尊重した態度を求められる機会が増えてきている。こうした態度を身につけるためには、海外との積極的な交流を通じた異文化の理解と共感が必要不可欠である。異文化の理解と共感とは、単に頭で理解するだけにはとどまらず、この先数多くの人間と関わっていく際の行動にも如実に表れていくこととなる。これは、デザイン活動においても例外ではない。問題解決のためのデザインプロセスにおける異文化の理解と共感とは、枠にとらわれない柔軟な発想を生み、問題に対する多角的な視点からのアプローチを可能にする。また、限りなく幅広い人間に対する理解・共感が得られるようなデザインの構想を実現することにつながる。このように、現代社会における異文化交流の際には、その文化への理解と共感が重要視されている。その一方で、自ら異文化交流への行動を起こすことのハードルの高さや、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の世界的な蔓延による異文化交流の機会損失により、異文化交流への興味・関心を持つ機会も失われつつあることが現状である。

（※文責: 田中春樹）

1.2 従来例

多様な国の文化への理解と共感により、様々な問題を解決できるグローバルな視点を身につけることを目指した。前期課程では、前プロジェクトの成果物であるカメラアプリケーション「KJPic」を使用し、挙げられた問題点を分析、解決するためのデザイン活動を行った。7月には、2021年度国際デザインワークショップ及び交流会（以下ISDW2021（International Summer Design Workshop 2021）と呼ぶ）がオンライン環境下で開催された。「SDGs」をテーマとし、生活をよりよくするための提案をするデザイン活動を行ったほか、多様な国の学生間での交流を通じてグローバルな視点を身につけた。後期課程では、前期課程やISDWにて得られたアイデアを基に、日常における観察・発見を簡潔に記録するためのアプリ「NOKOSU」を提案し、開発を行った。

（※文責: 田中春樹）

1.2.1 プロジェクト全体の活動

- KJ法を用いた分析の練習・実践
- 英語を用いたコミュニケーションの学習
- ISDW2021の準備・実施
- アプリ開発
- 中間報告会の準備・発表
- 最終成果報告会の準備・発表
- 来年度プロジェクト学習参加学生へ向けたプロジェクト紹介動画・webサイトの制作

1.2.2 デザイン班の活動

- プロジェクトロゴ制作
- ISDW2021 で用いる zoom 用バーチャル背景の制作
- アプリ UI/UX 設計
- 中間報告会・最終成果報告会におけるプロジェクト紹介のポスター制作

(※文責: 田中春樹)

1.3 従来の問題点

従来の問題点として、以下の項目が挙げられた

1. 昨年度は、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の世界的な蔓延により、ISDW2021 は zoom を用いたオンライン環境にて開催された。しかし本年度は、感染症による規制が緩和されたことで、ISDW2022 の対面環境での開催が可能となった。したがって、自己紹介用の道具や日本を紹介できるもの等々、対面環境で行われるワークショップを盛り上げていくための準備が必要となった。
2. 昨年度は、フィールドワークを通して得られた情報を分析するにあたり、「KJ 法」という手法を用いた。本年度も同様に、KJ 法を用いた分析を行うことを予定した。したがって、現プロジェクトメンバー全員が KJ 法を理解し実践できること、また ISDW2022 に参加する他国の学生に対しても KJ 法を説明できるようにすることが求められた。
3. 昨年度は、ワークショップ中の交流において、英語を用いたコミュニケーションを実践していた。本年度においても、ISDW2022 期間中は、他国の参加学生と英語を用いたコミュニケーションを取る機会があることが想定された。したがって、現プロジェクトメンバー全員がコミュニケーションを円滑にするための英語力を身につける必要があった。
4. 昨年度と同様に、本プロジェクトの目的の 1 つとして ISDW への参加があった。しかし、プロジェクトメンバー各々の体験を重要視する一方で、単に体験したという結果だけではその体験内容が外部に伝わらないため、プロジェクト学習の成果物として不十分であることが課題であった。したがって、本学の教員・学生に対して、本プロジェクトの活動と ISDW2022 での体験について周知する場を設ける必要があった。

(※文責: 田中春樹)

1.4 課題

1. 対面環境で行われるワークショップを想定した、ISDW2022 を盛り上げていくための準備をする。
2. ISDW2022 で用いる分析手法である KJ 法を理解し実践できるようにする。また、KJ 法について知らない他国の参加学生に対して、KJ 法を説明し、ワークショップの場で実践できるように促す。

Global Design

3. 他国の参加学生と英語を用いた円滑なコミュニケーションを取るための英語力を身につける.
4. 本学の教員・学生に対して, 本プロジェクトの活動と ISDW2022 での体験について周知する場を設ける. また, その場を通して, 異文化交流や共創プロセス, 本プロジェクトに対して興味をもってもらう.

(※文責: 田中春樹)

第 2 章 プロジェクトの概要

2.1 全体概要

海外で行われる国際デザインワークショップで海外の学生との積極的な交流を通して国際的な理解を深める。COVID-19 による規制が緩和され、世界各地の入国許可が再開される中で、対面で異文化と触れ、参加者との共創プロセスに参加した。今回は対面での開催が可能になったため、タイのチェンマイ大学で国際ワークショップを行った。参加した経験から実際に出てきたさまざまな問題を理解、共感し、その問題を解決するための支援ツールを作成、また得た経験を可視化し、これからプロジェクトに関わる人たちなどに広めた。また、問題解決能力やデザインスキルのみならず、海外で行われるワークショップにおいてコミュニケーションツールとしての英語力を養うことを目的とする。

(※文責: 山田和香)

2.2 活動日ごとの活動内容

本プロジェクトの学生は問題を理解し、解決する一連のデザインプロセスを習得する必要がある。それに伴い、異文化の歴史や価値観を学び、捉われないデザインをしなければならない。活動は水曜日と金曜日に行い、それぞれ別の目的のもと行った。前期の水曜日は英語学習かつコミュニケーション向上、金曜日はデザインプロセスの学習である。後期は学習内容を入れ替えて行った。

(※文責: 山田和香)

2.2.1 English Day

English Day においては、前期・後期通して International Virtual Exchange Project(IVE),Connections Cafe に参加した。IVE ではコロンビアや、コスタリカ、タイの学生など約 5000 人の学生が参加している。そのような学生たちと写真を通して日常を共有してメッセージのやり取り、自分の日常を英語で動画に記録し共有してコミュニケーションを図るなど、さまざまな形で英語を使用している。コミュニケーションを IVE では行った。週に一度の Connections Café については普段 English Day で培った英語を実際にスピーキングすることによって実践的な英語を身につけた。他にも前期には未来大学の留学生たちと、アクティビティを通しての英語を話す実践であったり、今回はタイでの国際ワークショップであったため、タイについての文化であったりルールを学び、わたしたち日本人がタイについて理解を深める時間を多く過ごした。後期については、「継続的学習」(自己認識と探求の下位次元を持つ)、「対人関係」(グローバルマインドと関係性への関心の下位次元を持つ)、「ハードネス」(肯定的配慮と感情的回復力の下位次元を持つ)の 3 つの主要次元を測定する IES や留学の学習成果を客観的に測定するための心理テストである BEVI を用いてタイで行った国際ワークショップについてのフィードバックを行い、行く前と行った後ではどのような変化があったか、可視化を行った。さらに国際ワークショップ通称 ISDW の Website の更新,Connections Café

に貼る海外渡航を促すポスターを作成, 函館とチェンマイを比べ KJ 法を用いてそれぞれの文化について議論し文章化しまとめた. そしてこれらをまとめたポートフォリオの作成を行った. ポートフォリオの内容については多くの画像を含め, 日本語と英語語の両方で書かれている. ISDW についての説明, チェンマイでのカルチャーショック, KJ 法で分析した函館とチェンマイの違い, これまでの活動内容や ISDW 展示会, タイに行く前と後の IES や BEVI を通しての自分の変化などをまとめたものとなっている.

(※文責: 山田和香)

2.2.2 Design Day

Design Day においては, 前期は ISDW に向けての準備や KJ 法のアプリ「Nokosu」の改良をおこなった. ISDW の準備については, ISDW では実際にタイの学生に KJ 法を知ってもらいワークショップの過程で使用してもらうため, 最初のステップとして私たち自身が KJ 法を理解することから始めた. KJ 法を使用したことがある人達と使用したことがない人達を混ぜ, 二つのグループに分けた. テーマを「過ごしやすい研究室」として KJ 法アプリである Nokosu を使用し KJ 法を行った. この時点でプロジェクトメンバー全員が一度は KJ 法を使用したことになったので, その後 KJ 法をプロジェクトで初めて使用した人達と今までも KJ 法をしたことがある人達に分かれ, 次は「旅行に行った際に SNS に載せる写真とは?」というテーマのもと KJ 法を行った. この 2 回にわたる KJ 法の経験により, 経験者が未経験者に教えるという過程, 未経験者が経験者となり自らだけで KJ 法を行えるという環境を作り上げることができた. さらに ISDW に参加するため T シャツ・名刺の作成なども行った. ISDW は 2008 年から継続的に行われているためツアー T シャツのようなデザインを施した. シンボルにグローバルから派生させた地球儀のような球体を配置させ, カラーはネイチャーカラーをアクセントになるように意識し作成した. 名刺については名刺については ISDW が夏に開催されるということもあり, 夏をイメージした花火やヨーヨーなどからインスピレーションを受け, プロジェクトカラーとの融合でこのようなデザインで作成しました. 学校名やメールアドレスなどは名刺の典型的な内容として入れているが, SNS の ID のについては, 10 日間という短い期間で行う ISDW で速く効率的に自分を知ってもらう手段の一つとして効果的だという意図で記載した. 次にロゴの作成では多数のアイデアが生まれたが, 最終的なものとしては GD を合わせた時にハートに見える形を友好, 立体を使ったシンボルは多角的に見るということからグローバルな視点, 飛行機が外へ向かっている様子は世界へ羽ばたくことを表すものに決定した. イメージカラーはデザイン班が意味も含めながら抜粋し, グループメンバー全員で投票し最終決定した. KJ 法のアプリ「Nokosu」の改良についてだが, そもそも Nokosu は KJ 法のためのアプリで, フィールドワーク調査で記録に残した写真をその場で撮影者, コメント, 撮影場所の記載ができ, さらにその写真がポジティブなものなのか, ネガティブなものなのか, Emotional, Physical, Culutual の 3 つの要素は含まれているのかなどをボタン一つでラベリングすることができるというものである. 2 回の KJ 法の中でこの Nokosu の改良部分が 12 個出てきた. その中でテキストを打つときの改行エラーとポジティブな写真とネガティブな写真のラベリングの二つを抽出して改善を行った. テキストの改行エラーは文字を打っているとある一定の文字数から全てを閲覧できないという支障が出てくるため一定の長さになると改行される仕様に改善. ポジティブな写真とネガティブな写真のラベリングについては, ポジティブな写真なのかネガティブな写真なのか見分けが付きづらいことから, KJ 法の時にカテゴリ化する際, ラベルのライン線を太くすることで改善した. ここでの特

Global Design

徴はポジティブやネガティブという要素に引っ張られすぎないように全体に色を施すということをしなかった点である。後期は ISDW を経てデザイン班は展示会の発案・企画・準備・開催, システム班は新アプリの作成を行った。デザイン班の展示会については, ISDW で私たちが感じたこと, 経験したことを可視化する方法はないかと議論し, プロダクトを作るなどの意見も出たが, 一番効果的であると思った展示会を行うことを決定した。システム班の新アプリの Cuttie(カッティー) はアナログ・デジタルにおける KJ 法を支援するアプリであり, 先行研究成果物である” Nokosu” を元に新たな機能を追加し, 初心者でも簡単に KJ 法をサポートできるアプリを目指した。開発の経緯としては, ISDW を通し, 既存のオンラインホワイトボードツール (Miro) を操作する人が限定されることや, カード作りが個人作業になってしまうことから皆が作業することが大事なのではないかとの結論に達し, アプリを作成した。

(※文責: 山田和香)

第3章 Learning Design Process

3.1 概要

本プロジェクトでは,ISDW2022 に参加し,そこで海外の学生と共に KJ 法を用いてグループディスカッションを行う.特に,デザイン学生でない学生を含めた本プロジェクトメンバーは,知識・経験が乏しかったため,事前に知識の獲得だけでなく,KJ 法を用いた分析の実践的な練習活動を行った.ISDW2022 に参加する他国の学生は,KJ 法について確実な知識を持っているわけではない.よって,私たちが他国の学生たちに対して,KJ 法の手順や方法などを伝え,話し合いのリードをする必要がある.そのため私たちは KJ 法に関する深い理解を進めていった.

(※文責: 佐藤晴佳)

3.2 先行研究成果物「Nokosu」の使用

私たちは,事前準備として,KJ 法を利用した分析練習を行う際に,本プロジェクトの先行研究成果物である「Nokosu」を使用した.「Nokosu」では,Cultural(文化的),Physical(物理的),Emotional(感情的)の3つの要素を評価し,KJ 法での分類,分析を支援する. Cultural(文化的)とは,文化にどのような影響をもたらしているかを評価する項目である.具体例として,日本では食事をする際に茶碗を片手に持ちあげ,食事をする.しかし,アフリカ,中東,インドなどのイスラム教圏では,左手は「不浄の手」と考えられており,左手を基本的に使ってはいけない.以上のように,文化の違いによって物事に対する評価が異なる可能性があり,その違いを分類・分析の要素とする. Physical(物理的)とは,ある事柄に対する物理的要因がどのような影響を及ぼしているのかを評価する項目である.具体例として,本学の駐車場までの微妙な幅の階段や,空間スペースの無駄遣いなどが含まれる.構造上やむを得ずその状態になっているものが多いが,日常的な身の回りのものごとに着目することができる. Emotional(感情的)とは,ある事柄に対して人の抱いた感情から評価する項目である最も人によって分かれる部分であると予想され,物事への感性的な善し悪しの分類・分析を補助する.以上の3つの要素が「Nokosu」内で設定されており,その3つの要素を基に対象物を評価し,KJ 法を行うための要素を作り上げ,支援を行う.また,評価は数字ではなく Good,Bad をタップして選択する.加えて,写真を撮影した際に,撮影者がどう感じたか,なぜその写真を撮ろうと思ったのか,などを写真の下テキスト欄に入力することができる.以上のように「Nokosu」はテキスト,アイコン,色などを視覚的にわかりやすい一枚のカードとして表し KJ 法の分析をより円滑に行えるよう支援をするアプリケーションである.

(※文責: 佐藤晴佳)

3.3 「Nokosu」を用いた KJ 法の実践的学習

本プロジェクトの学生は,実践的な KJ 法の学習として,2つのテーマについて KJ 法を用いた分析を行った.この分析では,本プロジェクトの先行研究成果物である「Nokosu」とビジュアルプ

ラットフォームである「Miro」を用いて活動を行った。

(※文責: 佐藤晴佳)

3.3.1 目的

私たちは、8月中旬から下旬にかけて行われる International Summer Design Workshop という国際デザイン交流および体験型ワークショップに参加した。開催地はタイのチェンマイであり、海外の学生と交流を行うことで、国際的な理解を深め、グローバルな視点を身に着けることを目的として活動した。また、他国から参加する学生はデザインを専門的に学んでいるため、海外のデザインに対する考え方や発想方法などを吸収し、デザインの視野を広げることも目的としていた。異文化との交流を行う際に、どのような点がコミュニケーションを阻害する要因になるのかを特定することも目的のひとつとし、活動を行った。

(※文責: 佐藤晴佳)

3.3.2 KJ 法

KJ 法とは、川喜田二郎氏により 1967 年に刊行された著書「発想法」のなかで発表された発想法のことである。KJ 法を用いることにより、デザイン的な思考プロセスを身に付けていない人でも、課題解決のためのソリューションを発想することができる。ISDW 内でのワークショップは、KJ 法を用いて進められる。本プロジェクトメンバーが主導となり KJ 法は進められるので、うまく KJ 法を伝達・利用することができるのかという点が ISDW での最初の課題となった。KJ 法を行いやすくするために、先行研究成果物である「Nokosu」を用いた。

(※文責: 佐藤晴佳)

3.4 KJ 法から得たアイデア

3.4.1 KJ 法の実践

KJ 法を実践的に練習するということと、KJ 法を支援するアプリである「Nokosu」の使い方に慣れるために、2つのテーマについて2グループに分けて実践を行った。

1 回目のテーマは” 過ごしやすい研究室はどんな研究室か ” というものであった。学校の研究室を見て回って自分たちが過ごすとしたらどんな要素が好ましく、どんな要素が過ごしにくさの要因になるのかについて分析した。

2 回目のテーマは” 旅行に行った際に SNS に載せたい写真はどうな写真か ” というものであった。フィールドワークとして木古内実際にいき、旅行者の気持ちになって載せたい写真・載せたくない写真を撮影し、それらにはそれぞれどんな共通点があるのかを分析した。

(※文責: 佐藤晴佳)

3.4.2 KJ 法の結果

”過ごしやすい研究室はどんな研究室か”の分析結果は,1 つ目のグループは開放感が確保されていることや,作業する空間とくつろぐ空間が分けられていることなどがあげられた. また,グループでの活動の場合と個人での作業の場合によって,理想とされる空間が異なることもあげられ,具体的にはグループで活動する際は発言しやすい空間を作ることが大切であるため,テーブルの形は円形であることが望ましかったり,カラフルな色合いの空間である方が思考が固くならないため望ましいというような分析結果となった.2 つ目のグループは過ごしやすい研究室は,パブリックな面とプライベートな面の両方の観点から良いとされる研究室であるという結果になった.自分たちの居心地の良さや作業のしやすさだけに着目するのではなく,その研究室がどんなことをしているのかが外部から見てわかりやすい研究室というものは魅力があり,魅力的な研究室には興味を持つ学生が増えることから,研究を有利に進めやすくなり得るという分析を行った.

”旅行に行った際に SNS に載せたい写真はある写真か”の分析結果は,1 つ目のグループは SNS によってそれぞれ異なる TPO があり,それに即した写真を載せたい傾向があること,SNS は自分を表現するものであり,自分が見られたい姿に近いものを載せたい傾向があることが分析された.2 つ目のグループは SNS に載せられる写真には承認欲求・撮影者の技術・旅行観があることがカギになっているということを分析し,それらの要素は循環しているということを明らかにした.承認欲求を満たすために撮影者の技術が高い写真が良く,旅行観が強く出ている写真は非日常感があり,承認欲求が満たされるという,循環が存在するため,これらの要素が SNS に載せたい写真であるということが分析された.

以上の実践を通して,KJ 法を行ったことがないメンバーも KJ 法を理解し,使えるようになった.また,ISDW で使うアプリ「Nokosu」の利用方法について学び,ISDW で他国の学生相手に KJ 法を説明・実践する準備を整えることができた.

(※文責: 佐藤晴佳)

3.5 まとめ

本プロジェクトではデザイン手法の 1 つである KJ 法をより深く理解するために,2 つのテーマについてフィールドワークを実施し,データを集めて分析を行った.データを集める際には,先行研究成果物である,KJ 法支援アプリ「Nokosu」を用いた.それぞれのテーマについて KJ 法を使うことでテーマについて深く分析ができ,集めたデータから自分たちなりの答えを見つけ出すことができた.また,デザインの思考プロセスがどのようなものか,どのように役立つのかを学ぶことができた.また,ISDW では,KJ 法とはどのような手法なのか,海外の学生に明確に説明すること,活発なグループ活動を行えるように促すことが求められるため,これらの経験を活かしリードしていくことが,今後の活動において求められる.

(※文責: 佐藤晴佳)

第4章 Learning English

4.1 目的

本プロジェクトは、多様な国との異文化の理解と共感により、多様な問題を解決できるグローバルな視点を身に着けることを目指している。グローバルとは「国境を越えて地球全体に関わるさま」を表しており、国境を越えて多様な国の人たちとの交流を行う際には、コミュニケーションの手段として英語は必須となる。また、コミュニケーションの際における必要性のみではなく、英語で書かれたウェブサイトや本などで情報が得られる点や、自分の意見をより多くの人に伝えられることなどの利点もある。このような点はプロジェクト学習を進めていく中の様々な場面で役に立てることができる。また8月にタイのチェンマイで行われた ISDW2022(International Summer Design Workshop 2022)に参加した際には、他国の学生とコミュニケーションを行う際や、最終成果物を紹介するポスターを作成する際などの場面で英語を用いた。そのみならず、現地でのホテルやスーパーマーケット、飲食店などや、移動の際の空港などの施設などの場面でも英語でのコミュニケーションを行う必要があった。本プロジェクトの英語学習では、英語を利用したコミュニケーション能力を高めたり、異文化への理解を深めたりすることを目的とした学習を1年間を通して行った。

(※文責: 児玉隆之介)

4.2 前期課程

4.2.1 概要

本プロジェクトの前期課程での英語学習では、8月に行われる予定であった ISDW2022 に向けて、自己紹介や日常会話レベルをはじめとした英語を用いたコミュニケーション能力の向上や、異文化に対する理解を目指した学習などを行った。

(※文責: 児玉隆之介)

4.2.2 授業内での取り組み

水曜日と金曜日に行われているプロジェクト学習の講義時間の内、水曜日を英語学習の時間として行った。その時間では、各プロジェクトメンバーが調べてきた外国のニュース（主にアジア圏）を英語を使って紹介や、日本と外国の文化の違いを調べて議論をするなどのグループワークなどを行った。これらの活動を通して、英語でのコミュニケーションに慣れることや異文化に対する理解力を向上させた。また、前期課程での英語学習の一環として、未来大学へ留学しに来ている学生たちとスポーツなどのレクリエーションを行うことによって、より実践的な英語のコミュニケーションを取るなどの活動も行った。そして、ISDW2022にて他国から参加する学生に対して、ワークショップで用いる KJ 法についての説明を行うために英語のプレゼン資料を作成し、実際に英語で説明する練習を行った。また、海外で行われるワークショップを前にして現在の自分の異文化などに対する

る関心や意欲などを調査するために IES (Intercultural Effectiveness Survey) や BEVI 調査 (The Beliefs, Events, and Values Inventory) を用いたアンケートに回答した。

(※文責: 児玉隆之介)

4.2.3 授業外での取り組み

授業外での取り組みとして,IVE(International Virtual Exchange Project) というオンラインでの英語によるプロジェクトへ参加をし,身の回りの様々なものをテーマにした 30 秒程度の動画を毎週 1 本投稿することで,他国の学生との交流を行った.その他にも,様々なトピックについて他国の学生との意見交換などを行った.その他の取り組みとしては,週に 1 回以上の Connections Cafe への参加を行った.Connections Cafe とは英語の教員 1 名と参加した学生 (4 名程) で,教員が用意したアクティビティなどを英語を用いて行うものである.1 セッションにつき 40 分の時間で行われており,英語でのコミュニケーションに慣れることやリスニング力を向上させるための学習を行った.

(※文責: 児玉隆之介)

4.3 後期課程

4.3.1 概要

本プロジェクトの後期課程での英語学習では,8 月に行われた ISDW2022 の活動や外国で感じた異文化についてまとめるポートフォリオの作成や,前期課程に引き続き英語のコミュニケーション力向上を目的とした活動を行った.

(※文責: 児玉隆之介)

4.3.2 授業内での取り組み

後期課程では水曜日と金曜日に行われているプロジェクト学習の講義時間の内,金曜日を英語学習の時間として活動を行った.その時間を用いて ISDW2022 の活動をまとめたウェブサイトの作成・日本(函館)とタイ(チェンマイ)の景観などの文化的な違いを写真を用いて分析・8 月に実際に訪れた国を紹介するポスターの作成・ISDW2022 での活動や参加したことで感じた日本と他国との違いなどの様々な経験をまとめるポートフォリオの作成を行った.ISDW2022 での活動をまとめたウェブサイトには,今年度のデザインテーマやワークショップの進め方や最終成果物などの紹介を行った.写真を用いた函館とチェンマイの文化比較では,実際に自分たちがチェンマイを訪れて感じた文化の違いを可視化するために写真と文章を用いて文化の違いについて分析を行った.ポスターの作成については,タイのチェンマイ・バンコク・プーケットとベトナムのホーチミンについての紹介ポスターを作成した.このポスターは Connections Cafe への掲示することで Connections Cafe に参加した未来大生にこれらの地域に興味を持ってもらうことを目的として作成した.また,ポートフォリオについては ISDW2022 の活動内容や実際に外国に訪れたことで感じたカルチャーショックなどについて作成を行った.また,前期課程と同様に IES と BEVI 調査を行った.そして前期課程での結果と後期課程での結果を比較することによって,ISDW2022 という他国の学生と共

同で活動を行うワークショップ参加することで、自身の異文化に対する理解力やコミュニケーションに対する意欲などの変化を文章化した。

(※文責: 児玉隆之介)

4.3.3 授業外での取り組み

授業外での取り組みとしては、前期課程と同じく IVE(International Virtual Exchange Project) というオンラインでの英語による交流プロジェクトへ参加をし、毎週 ISDW2022 期間中に撮影した写真などを投稿して、その写真について他国の学生との交流を行った。その他にも、様々なトピックについて他国の学生との意見交換などを行った。その他の取り組みとしては前期課程と同じく、週に 1 回以上の Connections Cafe への参加を行った。Connections Cafe では教員が用意したアクティビティを通して英語でのコミュニケーション力の向上などを目指し、学習を行った。

(※文責: 児玉隆之介)

4.4 まとめ

1 年間を通した英語学習では、講義内においては自己紹介や日常会話などの基礎的な英会話を学び、日本とは異なる文化を学ぶことで異文化に対する理解を深めました。また、授業外での取り組みとして、IVE(International Virtual Exchange Project) や Connections Café に参加することによって英会話力や英作文力が向上し、日本と他国の文化がどのように違うのかを知ることや、実際に英語を口に出してファシリテーターや他の参加者と会話することによって、英語でコミュニケーションをすることへの自信を身に付けることや、より自然な英会話を行うことができるようになりました。そして、8 月にタイのチェンマイで行われた ISDW2022(International Summer Design Workshop 2022) において、実際に英語を使ってコミュニケーションを行うことや異文化に触れることによって、以上の活動を通して学んだ内容を実際の場に応用することができた。そして、これらの経験を後期課程においてウェブサイトの作成・実際に感じた日本との文化の違いの文章化・ISDW2022 ポートフォリオの作成・8 月に実際に訪れた国を紹介するポスターの作成などの活動や、IES や BEVI 調査を前期課程と後期課程で行うことによって、どのような学びがあったのかや異文化に対する理解やコミュニケーションに対する意欲の変化を可視化することができた。このような活動を通してコミュニケーションとしての英語力の向上や異文化に対する理解を深めることができた。

(※文責: 児玉隆之介)

第5章 International Summer Design WorkShop 2022

5.1 概要

国際デザイン交流会およびワークショップ通称 ISDW2022(International Summer Design WorkShop) は、2008年から毎年開催されているイベントである。アジア太平洋地域の複数の国から集まった大学生が、互いに協力しデザイン案、またはプロダクトを作成する。これを通して、デザインスキルやコミュニケーションスキル、異文化理解を身につけられる。今回の ISDW2022 はコロナ禍の危惧により対面で行うことは難しいと考えられていたが、幸いなことに対面で開催された。開催日時は、8月17日から8月21日の五日間という短い期間であった。開催された場所は、タイのチェンマイにあるチェンマイ大学で行われた。参加者は、残念なことにシンガポールや、台湾、韓国の学生が参加できず、タイと日本の二カ国の学生総勢28名であった。タイの学生と2本の学生がちょうど半々になるように28名の学生を5つのグループに分け、デザイン活動が行われた。一つのグループにつき一つのスライドポスターを制作し、それらを基に最後にプレゼンテーションが行われた。

(※文責: 川島慧丈)

5.2 目的

ISDW2022の目的は、新しいアイデアにオープンな学生が集まり考えを共有し協力する機会を設けることにより、新しい視点を学びお互いをよりよく理解し、最終的にはグローバルな視点を理解し尊重することのできる価値観を持つことである。また、新しいアイデアを実際にプロダクトやデザイン案としてまとめ上げるデザインスキルの向上、ISDW2022に参加した他の学生との英語でのコミュニケーションによるコミュニケーションスキルの向上、異文化の学生との交流によってもたらされる自分の属する文化との違いを理解し、それを尊重する異文化理解の機会を学生に与えることも ISDW2022の目的である。

(※文責: 川島慧丈)

5.3 テーマ

今年度のテーマは、「未来のカフェ」となった。未来のカフェとは言っても、100年後や万年後のカフェなどでは到底想像をすることが難しいと考えられたため、5年後や10年後には、今現在不可能でも可能になっているカフェ、もしくは今の技術で再現可能なカフェのアイデアの策案となった。

(※文責: 川島慧丈)

5.4 スケジュール

当初の予定では、1週間丸々使ってフィールドワークや KJ 法といったデザインプロセスを行い、プロダクトの制作を行い、その後プロダクトのプレゼンテーションを行う予定であった。だが、各大学の都合やコロナによる影響によって、期間が大幅に削減されてしまった。そのため、開催期間は8月の17日から21日の五日間という短い期間で行われた。予定では、1日目は ISDW2022 の簡単な説明とコンセプトの説明、グループの内訳などを発表し、その後にアイスブレイクを行いメンバー間でのコミュニケーションを図り親睦を深める。2.3日目は、グループが各々で行く場所を決め、フィールドワークを行いコンセプトに沿ったキーワードを集めるための写真を集める。4日目は情報が十分に集まっていないグループは再度、フィールドワークを行い、集まっているグループは、KJ法を本プロジェクトの学生がグループ内の学生に KJ 法を教え、実践する。5日目は中間発表を行い、KJ 法やプロダクトの制作に励む。六日目も同じく、KJ 法を行い定まった未来のカフェ像を形にし、ポスターの制作を行う。そして最終日である七日目は午前中には最終成果発表の練習や、それに応じたポスター等の制作。午後からは最終成果発表となっている。このような予定となっていたが、二日短くなることによって、アイスブレイクの時間がフィールドワークの時間と合わさってしまった。そのため、初日、二日目でアイスブレイクとフィールドワークと KJ 法を行い、3日目にどこまで行ったかの中間発表。4日目には KJ 法をまとめ、完成像の製作及び最終成果発表のポスター製作。5日目に最終成果発表となった。そのため、当初の予定よりも学生に与えられる時間が短くなり、学生に負荷をかけることとなってしまった。

(※文責: 川島慧丈)

5.5 主な活動

本プロジェクトの学生は ISDW2022 でタイのさまざまなカフェを探索しそこで、どのようなカフェがタイにはあるのかを写真で集め、KJ 法により良いところや悪いところなどに分けし、それらの必要なキーワードの抽出、キーワードや写真から分かる情報の関係性の構図化を行った。(図〇〇)次に中間発表ではチェンマイ大学の教室の一つに集まり、進捗の報告を行い互いのグループの進捗やデザインの方向性を知った。その後、KJ 法によって分かった未来のカフェにあると推測されるキーワードや雰囲気などを blender による 3DCG 技術や Illustrator などのデザイン技術によって再現を行った。また、それだけではなく最終成果発表に向け、発表のポスターの制作も行った。最終日には互いのプロダクトやサービスの紹介を制作したポスターで互いに発表しあい、疑問に思った点や素晴らしいと感じた点を語り合った。

(※文責: 川島慧丈)

5.5.1 アイスブレイク

アイスブレイクは初日に行われた。最初は司会進行をしてくださった Kang 準教授の計らいによって、互いの学生が日本語とタイ語の言語で互いに”こんにちは”と言ひ合い、言語の交流を行った。その後にグループごとに分かれ、海外の学生とのグループメンバーとの自己紹介を行った。本プロジェクトの学生は、一人一人が前期過程で用意した名刺を渡し、それぞれ趣味や異聞の専門分野、

好きな動物などについて語り合った。その後、ISDW2022 のグループ一人一人の方にかかる名刺的なやつ製作を行い、互いに協力しあい何かを制作するという仲間意識が芽生えた。また、その日の夜に ISDW2022 の参加者全員で夜食を食べにお店へ行き、お互いの境遇や趣味について深く語り合い、親睦を深めた。

(※文責: 川島慧丈)

5.5.2 フィールドワーク

「Future Café」というテーマに基づいて、チェンマイにある様々なカフェへ訪れた。初日にフィールドワークが行われたため、日本の学生とタイの学生にちょっとした溝が埋まらないまま始まってしまった。タイの学生はタイの学生と話し、日本の学生は日本の学生と話している雰囲気が多かったように感じた。移動方法は8人まで乗ることのできる赤いタクシー（深堀できる）で行われた。カフェへの案内はタイの学生が主導的に行ってくれた。しかし、その際にもどのようなカフェに行きたいかなどの相談などをグループ全体で行い、フィールドワークを行った。また、私たちが訪れたタイのカフェはゆったりと座って飲んでいくタイプのカフェが少なく、テイクアウトのようなタイプのカフェがとても多かった。タイの学生に聞いたところそのようなものが多いらしいとのことであった。このような情報を収集し、訪れたカフェの好きなどころ、嫌いなどころ、目を引くところなどの特徴的なところを写真で撮影し、カフェについての情報を集めた。

(※文責: 川島慧丈)

5.5.3 KJ 法における分析, 分類

タイの学生は本プロジェクトに参加している学生とは違い、KJ 法についての学びを経験していない。そのため、まず KJ 法とは何かの説明から始めた。この説明には、前期過程でわたしたちが作ってきた動画を交えての説明を行った。だが、日本の学生もタイの学生も英語が第一言語であるわけではなく、説明にとっても時間がかかった。実践を行いながらやるととても理解をしてもらえるように感じた。実際に KJ 法をやってみると、やはり慣れている日本の学生の方がキーワードや分け方が出てくるように感じた。だが、アイディアの発散と収束を何度もやっていくつれ、タイの学生も理解し慣れ始め、たくさんのアイディアを出した。また、グループ内でそれらのアイディアを構造化していった。

(※文責: 川島慧丈)

5.5.4 中間発表

中間発表は、一つ一つのグループが今現在の進捗、どのような経緯で今の結果に至っているのかを発表した。また、その後、気になる点が Kang 教授、竹川教授、こん教授（チェンマイの教授）にあれば、説明を行った。初めは、英語での説明をしていたが、詳細を教授へ説明するために日本の学生は日本語での日本の教授への説明、タイの学生はタイ語でのタイの教授への説明を行った。

(※文責: 川島慧丈)

5.5.5 プロトタイピング

各グループが提案したプロダクトやサービスのポスター制作を行った。制作したポスターには、プロダクトの制作に伴って使用したデザイン手法である KJ 法の過程や従来のサービスとの違い、メリットやデメリット等の記述を行った。また、ポスターの制限枚数が 10 枚となっていたが、ほとんどのグループが説明に 12 枚以上制作していた。このポスター制作は、ISDW2022 の期間がとても短かったため、ほぼ全てのグループが徹夜で作業を行っていた。この際に日本の学生はスライドやポスター制作には、Microsoft 社の PowerPoint を使用していたが、タイの学生はポスター制作の際に Canva というオーストラリア発の画像デザインソフトを使用し制作しているとのことであった。そのため、日本の学生が Canva を使用してみたところ、PowerPoint より Canva の方は手軽に素早く作れるためそちらを使用しているグループが多かった。

(※文責: 川島慧丈)

5.5.6 成果発表

成果発表は、一つのグループにつき一つのモニターが配布され、そのモニターの元へ他のグループのメンバーが集まって聴くという形式である。発表順番は、ジャンケンで勝ったグループが何番目かを選んで決められた。決まった順番は、グループ 4,1, 2, 3,5 であった。一つ目のグループは、グループメンバー全員が発表しており、英語を得意でないメンバーも当初から見違えるような堂々とした姿で発表していた。英語が得意なメンバーも緊張によって手が震えていたが、グループメンバーが互いに支え合った結果として素晴らしい発表となった。グループ 1 は発表の内容をうまく噛み砕いて言語化し、伝えることがとても上手で英語を聞くことに慣れていない私でも聞き取ることができ理解することができるほどにわかりやすく、聞き取りやすい発表であった。グループ 1 は、主に一人が発表をしており、流暢に英語を話していた。また、質疑応答の際には、他のメンバーが応答するといったメンバー間での助け合いが素晴らしいグループだった。グループ 3 は、英語の発表が拙いながらも、身振りや手振りなど相手に伝わる創意工夫をしているように感じられた。また、この班は人間のような AI の 3D も作っており、他の班に比べて一際目立つようなデザインを行っていた。最後のグループであるグループ 5 の発表は、日本の学生一人とタイの学生一人ずつで発表を行っていた。発表内容がうまくポスターに記載されており、発表が聞き取りやすいものだった。また、他のグループからの質疑応答では、一度グループメンバー内で話し合ってから返答をするという結束力が見られるグループだった。最後に最優秀賞を Kang 準教授,khongthat 教授の 3 人で決められ、発表された。グループ 4 が最優秀賞となり、成果発表は終了となった。終了後もグループメンバー間で抱き合ったハイタッチをしているメンバーもいたため、国際デザイン交流会での学生間での異文化コミュニケーションおよび交流は無事成功した。

(※文責: 川島慧丈)

5.6 他国の参加学生との異文化交流の様子

5.6.1 アイスブレイク

学生のグループ分けが終わった後、各グループ内で自己紹介を行った。相互に自分の読んでほしいニックネームを先に伝えることで、より打ち解けやすい空気を作った。また、ISDW2022の参加者を象徴するTシャツを全員で着た。参加者全員が同じTシャツを着ることでISDW2022参加への一体感が生まれ、参加者としての自覚が生じるとともに、コミュニケーションが活発になる雰囲気をもたらすことができた。加えて、自身の名前が記されたネームプレートを製作した。これによって、相手の顔と名前を一致させることができ、記憶に残りやすくなった。また、各グループ・参加者ごとにネームプレートデザインの個性が出ていた。その人の特徴を捉えやすくなったことで、親睦を深めるきっかけ作りがしやすくなった。

(※文責: 田中春樹)

5.6.2 フィールドワーク

異文化を紹介する際のコミュニケーション

フィールドワーク中は、主にタイの参加学生がタイ(チェンマイ)の文化(寺院、食事、有名スポット等)を紹介する流れとなった。日本の参加学生は主にタイ(チェンマイ)の気になる点について様々な質問をし、タイ(チェンマイ)の文化に対する理解を深めていった。一方で、タイの参加学生も日本の文化について興味をもっており、日本の参加学生も同様に日本の文化(漫画・アニメ、食事、有名スポット等)について紹介した。しかし、タイ(チェンマイ)の文化を紹介する際には現地の実物を見ることができた一方で、日本の文化の紹介の際には実物が目の前に存在しないため、言葉だけの説明では不十分であった。そこで日本の参加学生は、日本の文化を紹介する際に写真や動画、ジェスチャー等を用いることで説明を補強した。また、参加学生による相互の文化の説明において、単に目の前にあるものについて説明するだけではなく、ものに対する感情表現・リアクションや相互に通じる冗談を交えながら説明していた。そうすることにより、相互の国の文化を楽しく学ぶことができ、加えて場の空気が緩んだことでグループメンバー同士が打ち解け、活発なコミュニケーションの場を生み出した。

相互の母国語を教え合う際のコミュニケーション

フィールドワーク中にタイの参加学生はタイ語を、日本の参加学生は日本語を教える機会があった。タイの参加学生にとっての日本語、日本の参加学生にとってのタイ語は、それぞれ慣れない発音・アクセントが多く、相互に言語を表現したり覚えたりすることに苦労した。しかし、誤った発音・アクセントをしてしまうたびに正しい発音・アクセントに訂正したり、言語表現を忘れてしまうたびに再び教えたりすることで、相互の言語に対する理解を深めていくことができた。また、相互が言語の誤りや忘却に対して苛立ちや憤りの態度を見せることは決してなく、それによって「間違っても大丈夫」という言語学習に対する安心感が生まれ、言語理解を楽しく進めることができた。さらに、相互にとって未知の言語を知り合う機会があったことで、相互の文化に対する興味・関心がさらに深まった。

礼儀作法を教わる際のコミュニケーション

フィールドワーク中における特定のアクション（寺院に入る等）の際に、タイの参加学生から礼儀作法を教わる機会があった。タイの礼儀作法については「やるべき」といったニュアンスの「マナー」というよりは、「やってはいけない」といったニュアンスの「タブー」の印象が強かった。そのため、タイの参加学生は、日本の参加学生に対してタイの礼儀作法を真剣に伝え、日本の参加学生はそれを学び実践した。また、タイの参加学生は日本の礼儀作法について興味をもっており、日本の参加学生はそれを言葉やジェスチャーを用いて伝えた。タイ、日本の礼儀作法について情報交換をすることで、相互の国の文化、価値観の違いを知ることができた。同時に、相互の国の異文化理解と尊重のプロセスを経験することができた。

（※文責: 田中春樹）

5.6.3 KJ 法を用いた分析

タイの参加学生は KJ 法を知らなかったため、日本の参加学生が KJ 法を用いた分析について教える必要があった。KJ 法を用いた分析について紹介する際、「KJ 法の役割」、「KJ 法の手順」を主に説明した。また、言葉だけの説明だとイメージしづらいため、実際に KJ 法を行う様子を表した図を用いて説明した。さらに、実際に手を動かして手法を覚えてもらうために、KJ 法を用いた分析をグループメンバー全員で行った。こうすることで、タイの参加学生が KJ 法の手法についてわからないことがあっても、どこで詰まっているのかがすぐにわかり、日本の参加学生が的確にアドバイスをすることができた。このような、相手にとって未知なものを紹介する場面では、一方的な説明よりも相手の理解度を確認できる場に身を置いて話し合うことで、相手の理解を確実に深めることができた。そして、この経験は異文化の相互理解のための交流において重要なことであった。単に自分の考えを一方的に話すのではなく、疑問が生じた際には相手の理解のために寄り添う大切さを確認することができた。

（※文責: 田中春樹）

5.6.4 プロトタイプング

プロトタイプングの際には、グループメンバーごとの得意分野、また挑戦してみたい分野に分かれて制作作業を行った。タイの参加学生は主に 3D モデリングを、日本の参加学生は主にコンセプト設計やアプリ UI の開発を行った。制作作業を行う際、各々で進めている作業について意見が欲しい時は、直ぐにグループメンバー全員を巻き込んだ話し合いの場を設けた。こうすることで、1 対 1 の会話では生み出すことのできない多角的な視点の意見を得ることができた。

（※文責: 田中春樹）

5.6.5 その他

対面活動以外の諸連絡はモバイルメッセージングアプリである「LINE」のトーク機能を用いて行われた。主に、スケジュール確認、発表資料作成の話し合い、添削等に用いられた。特に、発表資料作成の際には、対面で活動ができる時間が限られている中、リモートで議論を交わす際に役立った。また、KJ法を用いた分析は、オンラインホワイトボードソフトウェアである「Miro」を用いて行われた。グループメンバー全員がリアルタイムでホワイトボードを閲覧、編集することができたため、作業や議論が滞ることなくスムーズに行われた。加えて、発表資料作成は、オンラインデザインツールである「Canva」を用いて行われた。グループメンバー全員で同時に作業することが可能であったため、資料作成の細かい作業分担が可能であった。また、資料作成の状況がリアルタイムで反映されたため、グループメンバー全員が進捗確認を行うことができ、状況に応じた議論を滞りなく行うことができた。以上のように自グループ内の交流手段は豊富だった一方で、今回の ISDW2022 において、リモート環境における他グループとの交流手段が存在しなかった。そのため、他グループとの交流や進捗状況報告等は、すべて対面の機会に行われることとなった。異文化交流をより活発するためにも、リモート上での交流手段の確保をする必要があったと考えた。

(※文責: 田中春樹)

5.7 ISDW での体験

ISDW2022 に参加することで、異文化交流を伴ったデザイン活動を行うことができた。情報デザインコースに所属している日本の参加学生は、本学のカリキュラムにおいてグループでのデザイン活動、またフィールドワークを通じたデザイン活動を経験していた。しかし、そのどれもが同じ国籍、文化をもつ者同士でのグループワークや、函館市内でのフィールドワークといった、ある種の仲間意識や安心感を持った環境でのデザイン活動であった。今回 ISDW2022 では、日本国外という文化、人種、治安、言語が異なる未知の世界でフィールドワークを行い、また異なる国籍、文化をもつ者とのグループワークを行うこととなった。このような何が起こるかわからない環境で、日本の参加学生は不安を抱えつつもデザイン活動に挑戦した。しかし、異文化交流をするという点においては、日本の参加学生もタイの参加学生も同じ立場にいた。そのためか、相互に気遣いつつ交流を始めることとなり、相互に暗示的な相手の不安を読み取った事で、「自分も相手も同じ不安を抱えているのだ」という共感を得ることができた。そして、始めはぎこちなかった交流も、段階を重ねて打ち解けていくと、不安が薄れ安心感が表れるようになった。この経験から、異文化交流におけるグループ内で打ち解け安心感を得るためには、初対面の際の不安を共感することが重要であることがわかった。また、フィールドワークの際には、未知の世界の探索に不安を抱えた日本の参加学生に、タイの参加学生は徹頭徹尾付き添った。その結果、日本の参加学生は、タイの参加学生にチェンマイのさまざまなスポットを紹介してもらい、気になることを自分たちから多くの質問もすることができた。この場面の自分たちの立場を分析することで、その文化を理解しているものが近くで親身になって接することが、相手の不安を解き、異文化理解に積極的になる重要なきっかけとなりうることが分かった。デザインコンセプトを決める時やプロトタイプングを行うときには、相互の意見を交わし合うことで熱い議論になることもあった。しかし、その渦中にあっても決して相手の考えや価値観を否定せず、相互にリスペクトをもって話し合いを進めることができた。加えて、タイの参加学生のデザイン活動の様子を間近で見ることができ、今後の我々のデザイン活動において参考になった。全体を通

して、タイの参加学生のもつ文化や価値観、デザイン手法を学ぶことができたイベントとなった。初めての異文化交流を伴ったデザイン活動であったが、デザイン活動を通して多くの文化や価値観に触れることができ、またそれを理解、尊重する姿勢で取り組むことができた。また、日本の参加学生の「また ISDW に参加したい」という声も多く、今後の異文化交流を積極的に行う動機づくりにもつながった。

(※文責: 田中春樹)

5.8 ISDW での英会話

ISDW 中はタイの参加学生と交流するどの場面においても英語を用いたコミュニケーションを行った。日本の参加学生とタイの参加学生は相互に母国語ではない英語を用いていたため、コミュニケーションを取る際多少の滞りがみられる場面があった。しかし、日本の参加学生とタイの参加学生は確実に伝えることの難しさがわかっていたため、相互に理解し合えるまで英語を用いたコミュニケーションに挑戦することができた。また、伝えたいことを確実に伝えるために、英語の得意な学生に手助けしてもらったり、翻訳アプリを用いて伝えようとしたりと様々なアプローチを用いて挑戦した。しかし、英語の得意な学生に手助けを求める際にも、単にコミュニケーションを丸投げするのではなく、自分の英語で伝えようとする姿勢を忘れなかった。結果、英語を用いた実践的なコミュニケーションの経験を得ることができた。実践的なコミュニケーションの経験を通して、英語で会話をするものの難しさを実感するとともに、英語を用いることができる者同士のコミュニケーションの楽しさを実感することもできた。また、もっと英語を用いたコミュニケーションを学びたいという学習意欲の向上にもつながった。

(※文責: 田中春樹)

5.9 ISDW2022 における各グループの提案例

5.9.1 グループ 1 ”Future Cafe”

私たちのグループの成果物は、”Future Cafe”である。このカフェは、カフェで集中して作業したい人とカフェで SNS 用の写真を撮りたい人の両方が共存できる、というコンセプトをもとにしている。未来のカフェを提案するにあたって、私たちのグループはどんな人がカフェを利用するのかという点に着目し、未来のテクノロジーをカフェのコンセプトとして利用した。提案プロセスとして、初めにフィールドワークを行った。チェンマイ市内にあるカフェを訪れて、印象に残った部分を記録していった。その後記録した要素を KJ 法を用いて分析した。分析の結果、しっかりしたコンセプトと、SNS 利用のためのユーザーをどう扱うか、という点に着目することになった。最終的に、コンセプトは全面的にメカニックを押し出すした、近未来にした SNS 利用のためのユーザーを切り捨てるのではなく、そのほかの目的で利用する人と共存できるような仕組みを、テクノロジーの力で叶えることにした。このカフェの一番大きな時調としては、プロジェクションマッピングを用いた内装の変化である。これにより、カフェで読書や仕事など、作業したい人はリフレッシュをすることができ、見た目インパクトがあるので、SNS 映えも狙うことができる。他には、個室スペースに防音をほどこすことにより、互いに邪魔しないでリラックスすることができる。最終発表では、紹介ポスターと 3D モデリングを見せて発表した。

(※文責: 佐藤晴佳)

5.9.2 グループ2 ”Youtopia Cafe”

私たちのグループの成果物は,”Youtopia Cafe”である。このカフェは環境問題について考えてもりたいというコンセプトを基にしている。未来のカフェを考えるにあたって私たちのチームは近未来の新しいテクノロジーではなく、あえて環境・自然という私たちが現在直面している問題に着目した。デザインのプロセスとしては、フィールドワークとしてチェンマイにある様々なカフェを訪れた。そしてこれらのフィールドワークを通して感じたことや意見をグループメンバー間で出し合いブレインストーミングを行った。ブレインストーミングで出た意見は KJ 法を用いて分析を行い、カフェのテーマを以上のものに決定した。主なターゲット層は 10 代の若者や子供連れの家族としている。10 代の若者などは Instagram などの SNS を活発に利用する傾向があり、私たちのカフェを SNS に投稿することによって多くの人々に広めてもらいたいという狙いがあり、子供連れの家族については、カフェでコーヒーなどの飲食物を楽しむだけでなく、環境問題について家族で考えてもらいたいという狙いがある。このカフェには日本とタイの文化の違いも取り入れており、日本ではカフェに勉強や友人と話すために行くという目的が主であるが、タイではカフェに SNS に写真を上げるために行くのが主な目的という側面があったため、カフェは写真を撮るようなスペースと落ち着いた人向けのスペースを分けている。最終的な成果物としては、カフェのロゴ・マスコットキャラクター・カフェメニュー・建物の 3D モデリングなどを行った。

(※文責: 児玉隆之介)

5.9.3 グループ3

私たちのグループの成果物は” ANNAI Cafe” である。このカフェは技術、宇宙、現実離れ、くつろぎ、伝統的なスタイルの 5 つのコンセプトのもと作成された。私たちのグループはファンタジーの要素を多く持っているカフェを作成した。内装については入りうちは日光が差し込むように設計されており、幻想的な世界を作り出しています。さらにこの空間は子供のための可愛らしいお部屋と 10 代から大人までがくつろぐためのラボチックな部屋があります。ANNAI の飲み物はカクテルスタイルであり、自分だけの飲み物も作ることができます。加えてカフェには AI の” 凜” がいます。彼女はホログラフィックで、ANNAI の受付を担当しています。凜はカフェにおける全ての注文をとり、問題を解決します。また、あらゆる言語対応も行っておりグローバル化にも対応したカフェとなっております。テーマである Future Cafe から発展させた 5 つの要素から構成された ANNAI Cafe は最終成果物として店内構図の 3D モデルや、イメージ図、AI の凜のモデルなどを使用し発表を行った。

(※文責: 山田和香)

5.9.4 グループ4 ”Drone Café”

私たちのグループは「未来のカフェ」をテーマに、「Drone Café (以下ドローンカフェ)」を提案した。ドローンカフェとは、ドローンを用いて頼んだ商品を届けることで、商品が届いたその場所をカフェにすることができるサービスのことである。まず、KJ 法を通して発見した未来のカフェに関

するヒントをもとに、未来のカフェのベースとなるコンセプトを導いた。ここでは、こういったジャンルのカフェを提案するかについて考えた。実際に、「土地代がかからない」「さまざまな場所で展開できる」といったヒントから、「Moving Café（移動式のカフェ）」というベースのコンセプトを得ることができた。ベースとなるコンセプトが決まった後、具体的なプロダクトのコンセプトを決めた。ここでは、グループメンバーがそれぞれどんなイメージを持っているかを共有するために、プロダクトに関するコンペティションを開催した。ここでは、「移動式トラックカフェ」「リモートカフェ」「ドローンカフェ」といったアイデアが挙げられた。その後、グループメンバーの投票によって最終的なプロダクトであるドローンカフェのコンセプトが決定した。

ドローンカフェで用いられるドローンは、4つの羽をもった基本的なドローンの形状を参考に、商品運ぶためのコンテナ、離着陸用の長い足をつけたデザインを採用した。4つの羽を対角線上に配置することで、商品をコンテナに入れて配達する際もバランスを取りやすく、中の商品がこぼれたり崩れたりすることを防ぐことができる。またビーコンは、ドローンが離着陸できるスペースを取った円柱のデザインを採用した。離着陸できるスペースをビーコン上に取ったことで、椅子や机を設置できないような環境においても商品を安全に受け渡すことができる。加えて、ドローンカフェを利用するためのアプリケーションも用意した。アプリケーションでは商品の注文や位置情報・天候情報がわかる機能が搭載されている。位置情報がわかることで、利用者は配達状況を確認することができる。また、天候情報がわかることでドローンカフェが利用できるかどうかの判断をすることができる。

ドローンカフェの利点として、まず、従来のカフェよりも簡単にカフェを展開することができる点が挙げられる。従来のカフェと違う点は、必要なコストの大きさである。ドローンカフェは、位置情報を示すために必要なビーコンと、必要に応じて机や椅子、パラソルなどの雑貨を配置するだけでその場がカフェになる特徴を持っている。したがって、カフェの建設費、人件費が必要なく、またコンパクトであることから土地代も少なく済む。これにより、従来のカフェよりも設営するハードルが著しく低くなることが予想される。また、これに伴い利用者はいつでも・どこでも注文することができる。ドローンカフェは、ドローンと位置情報を示すビーコンを連携させ、あらゆる場所にカフェを展開することができる。したがって、ビーコンが利用者の近くにさえあれば、利用者はいつでもアプリを用いて商品を注文し、ビーコン近くで商品を受け取ることができる。加えて、先述した通りビーコンを設置するだけでその場をカフェにすることができるため、カフェを開けると思っていなかった意外な場所をカフェにすることができる。以下に、富士山の8合目でカフェを楽しむことができる実用例を挙げた。富士山の麓にドローン基地とキッチンがあり、8合目にビーコンがある。このとき、8合目で商品を注文すると、キッチンで料理が用意され、ドローンを用いて商品が届けられる。ここで、富士山の8合目まで、ドローンは空路を利用する。したがって、山を登ったり降りたりする必要がなく、短時間で商品を届けることができる。こうすることで、従来の山中での飲食における、山を登って大量の荷物を届けることによる時間や手間、コストといった問題を解決することができる。

(※文責: 田中春樹)

5.9.5 グループ5

グループ5の成果物は”JTH Coffee”である。このカフェのコンセプトは、訪れた消費者にあったスペースの提供とメニューの詳細を消費者に伝えることである。ターゲットユーザーは、渡航先に行った際に渡航先の言語が読めずメニューの詳細がわからない。といった多様な旅行者である。

私たちのデザインプロセスはまず初めにタイのチェンマイにある各地のカフェをへ訪れフィールドワークを行い、いま現在のカフェはどのようなものであるのかという情報を写真やメモに記述し集めた。その後、フィールドワークで集めた情報をグループメンバー全員で Miro というオンラインホワイトボードソフトウェアに貼り付け共有した。その後、メンバー各々が集めた情報から感じたことや意見を出し合いブレインストーミングを行った。ブレインストーミングによって出された意見は KJ 法を用いて分析を行った。ブレインストーミングと KJ 法を 2 度ほど繰り返し、私たちのターゲットユーザとコンセプトの決定を行った。また、フィールドワークで集めた情報の中でチェンマイにあるカフェのメニューは英語での表記とどのような見た目なのかがわからなかった。という意見と天気がいいのに外ではなく、中での飲食しかなかったという意見があり、それらを実現することが私たちのコンセプトとなった。コンセプトを言語化すると「訪れた消費者にあったスペースの提供とメニューの詳細を消費者に伝える。」と決定した。これらを解決するアイデアのブレインストーミングを行った結果、今注目されている AR 技術と Hologram に着目した。AR 技術や Hologram では、実際に商品を目視することができ、メニューに書かれているものを頼まなくても概要を知ることができる。それを駆使したカフェを提案した。

(※文責: 川島慧丈)

第 6 章 ISDW における成果物の展示会

6.1 概要

本展示会はデザイン班後期の成果物となっており,ISDW を経て私たちが経験したことや学んだことを可視化したものが本展示会である.

(※文責: 山田和香)

6.2 目的

本展示会は ISDW で得た自分達の体験や経験を通してプロジェクトの実際の活動をこれからプロジェクト選択しなければならない学生の皆さんや,グローバルデザインというプロジェクトに興味がある学生・教員,その他全ての学生に知ってもらうことを目的とする.さらに私たちは普段街の中でタイを感じる事は少ないが,タイではタイの学生の口から日本の曲が出てきたり,街中に日本の曲がかかっていたり,日本の文字を目にしたり様々な場面で日本を感じるが多かったことから本展示会で少しでもタイの雰囲気を経験してもらったり,タイとはどのような国なのかを知ってもらうことを目的とする.

(※文責: 山田和香)

6.3 スケジュール

9月の下旬はどのようなコンセプトで展示会を行うのかアイデア出しを行った.10月の中旬に展示会のコンセプトを決定させ,展示会会場であるミュージアムの確保を行った.当初は最終発表までの日程で確保したら良いのでは無いかという意見も出たが,ミュージアムのスケジュールの関係で 2022 年 11 月 16 日(水) 13:00 18:00 から 2022 年 11 月 17 日(木) 10:00 14:00 に決定した.10月の中旬はタイの雰囲気を満載にした展示会にするため一人はタイの伝統装飾作りに取り掛かった.展示会に流す動画作成も 10 月の中旬ごろから 2 人が取り掛かり,動画作成を学びながら完成 11 月の頭までに完成に持っていった.ポスターの作成も 1 人が 10 月の下旬ごろから始め展示会開催前に飾ることができた.デザイン班のリーダーは展示会準備に取り掛かった 10 月の中旬からデザイン班全てのメンバーの進捗を把握し,進み具合に合わせ仕事を割り振ったり,展示会会場であるミュージアムの構成図を作成したり全てのタスクを満遍なく携わり,私たちの作業を円滑に回してくれた.

(※文責: 山田和香)

6.3.1 企画, 立案

後期からの Design Day でデザイン班として ISDW で得た経験をどうにかアウトプット出来ないかデザイン班で話し合いを重ね, プロダクトではなく展示会を行うことに決定した. 開催時期を 11 月の中旬に計画し, 最初の段階では何を展示するのか, どのようなコンセプトにするのか, どのくらいの日数で行うのかを決定した. そこからワークショップで作成したポスターを印刷, 動画の作成, 展示物の確保などを進めていき, 展示会開催の前の週から展示会場場の設営を行った. ある程度の構成図をもとに設置していき, 実際に配置してみて変更を加えながら設置を進めた.

(※文責: 山田和香)

6.3.2 展示内容

展示内容としては, ワークショップで作成したポスター, タイの学生へのインタビュー動画, タイの日常動画, タイの写真パネル, 思い出のエピソードと共にタイのグッズ, 新アプリ Cuttie の紹介と Nokosu の体験ブースなどを展示した. ワークショップで作成したポスターは左右の壁にグループ 1~グループ 5 までの発表ポスター, 隣にはポスターの日本語訳とワークショップ中にグループごとに作成した名札を展示した. タイの学生へのインタビュー動画は, ワークショップ中にタイの学生何名かにアポイントメントをとり, 事前に用意していた質問に答えてもらった. 質問の内容としては, 第一問目がなぜ ISDW に参加したのか, 第二問目が ISDW の活動はどうだったか, 第三問目が日本人学生とのエピソードはあるか, 第四問目が日本人学生との交流を通して違いなどを感じたか, 第五問目がコミュニケーションに障壁を感じたかという五問の質問からタイの学生の様子や雰囲気を感じ取れるものとなっており, そこに日本語訳をつけたものを会場では流した. タイの日常動画についてはタイの学生との初対面, お互いの挨拶の練習, タイのバスに乗る場面やワークショップでの発表など私たちがタイで過ごしたオンの様子もオフの様子も詰め込んだ動画を流し, 会場の BGM の役割も担った. タイの写真パネルは ISDW の雰囲気を掴んでもらうためワークショップ初日に撮った集合写真を中心に様々な場面を載せたものとなった. 思い出のエピソードと共にタイのグッズを紹介するコーナーでは虎と触れ合った写真と共に虎のぬいぐるみを置いたり, タイでは有名なゾウパンツの着用写真と共にゾウパンツが飾ってあったり実物のものを実際に目で見てもらうことでタイの雰囲気を体験してもらった. 他にも展示会場にはタイの装飾品や屋台の電球などを再現し飾るなどして歩きまわりながらもタイ感じてもらうことを意識した. そして Cuttie の紹介と Nokosu の体験ブースでは新しく生まれ変わった Cuttie の特徴を紹介している動画を流し, Nokosu で展示会場内をカードに残したりとプロジェクトとしてどのようなものを作成しているのかというも展示会の中で学んでもらった.

(※文責: 山田和香)

6.4 フィードバック

来場者からはポジティブな意見として東南アジアの雰囲気を感じられたやタイに自分が行った気分になったや KJ 法を知らない人に伝えてしっかり分析できているやもし自分だったらこのようなカフェを提案するなどの自発的意見もみられた. ネガティブな意見としてはタイの雰囲気を知らな

いためタイの装飾をみても本当にタイかどうなのかという気分になったや屋台の印象が強かったなら屋台形式にすればよかったのでは？という意見などがあつた。実際に終えてみて企画の段階では屋台の形にして展示することやタイフードを出すなどの意見も出たが形にしていく段階で少し難しいと感じ断念したが、実際に来場者から屋台の形にすればよかったのではなどの意見も出たため少し難しいと感じていても完全に辞めてしまうのではなくちょっとでも屋台の雰囲気を出す方向で進めることができたらもっとタイの雰囲気を感じることができたのではないかと思った。さらに展示内容に関しては写真をただ掲示するのではなくさらに詳細に言葉を添えることや、私たちのプロジェクトを知ってもらうという点においてブースをさらに増やすなどの効果的な展示方法があつたのではないかと感じた。さらに展示会の宣伝として前日の開催日時開示になってしまったことや SNS を有効活用できなかったこと、宣伝ポスターを配る余裕を持って作成できなかったことなども反省点として挙げられる。良かった点としては、タイの装飾を精密に再現できたところや、ワークショップで作成したポスターの見せ方にこだわったところ、展示会場を回る動線をこちら側で決めきらず来場者の赴くままに展示会を回れる構図にしたところ、インタビューという形式的な形をとった動画とタイの日常動画などが挙げられる。

(※文責: 山田和香)

6.5 まとめ

この展示会では ISDW の学びを可視化する、当プロジェクトは体験型のため内情を知ってもらう機会が少ないためプロジェクトの実際の活動を知ってもらう、タイの雰囲気を体感してもらうという目的のもと行った。私たちのプロジェクトではどのようなことを行い、実際に ISDW ではどのような体験ができるのか、タイの学生たちとの関わりを私たちの目線で可視化した空間となった。私たち未来大学の学生が持つスキルとチェンマイ大学の学生が持つスキルとを掛け合わせた各グループの発表成果であるポスターを効果的に展示し、ワークショップではどのようなことが体験できるのかを学んでもらった。来場者の方々の中には自分だったらこのようなカフェを提案するといった実際にワークショップに参加した一員のような感想を残してくれる方もおり、この展示会によってその人自身が ISDW に参加したような感想が出てきたということ自体がこの展示会が与えたかった影響をしっかりと与えられたのではないかと感じた。私たちもこの展示会開催を通して展示会をどのようにプロデュースするのか、どのような意図をのせてこの展示会を行うかなど、新たなデザインを学び、披露するという場を経験できたと強く思う。さらにこのデザイン班のメンバー全員で最初の企画から終了までをやり遂げられたことがとても体験型プロジェクトとしての意義を成し遂げられたのではないかと思う。

(※文責: 山田和香)

第 7 章 プロジェクト紹介 Web サイトの作成

7.1 概要

私たちのプロジェクトは体験型プロジェクトであり、主な活動を 8 月の夏季休暇期間中に行われる ISDW(International Summer Design Workshop)で行うため、私たちの活動を報告するにあたってウェブサイトという形で私たちの経験や活動を可視化する必要があると考えた。そのため、1 年間を通しての行った活動・プロジェクトの成果物・ISDW2022 での経験を誰でも閲覧できるようにするウェブサイトの作成を行った。

(※文責: 児玉隆之介)

7.2 目的

私たちの 1 年間を通して行った活動を知ってもらうためにウェブサイトの作成を行った。ウェブサイトは文章や画像などの多くの情報を記載することが可能であり、プロジェクトメンバー以外の多くの人に私たちの活動をより広く知ってもらうことが可能だと考えた。ウェブサイトのコンテンツとして、ISDW2022 での経験を記載することで ISDW という活動をより多くの人に知ってもらい、他の学生にも ISDW のイベントに参加してもらうきっかけ作りとしての目的や、新アプリケーションの Cuttie について記載することで、アプリケーションの紹介をすることなどを主な目的として本プロジェクトのウェブサイトの作成を行った。

(※文責: 児玉隆之介)

7.3 作成プロセス

ウェブサイトの作成には、WordPress などの CMS を利用するのではなく、コーディングを行って作成を進めた。コーディングには、Microsoft が開発しているソースコードエディタの Visual Studio Code(VSCode)を使用した。また、ソフトウェア開発のプラットフォームである GitHub を用いてコードの管理を行った。GitHub については、コード管理の目的だけではなく、ウェブページを公開するために GitHub が提供している静的サイトのホスティングサービスである GitHub Pages を利用することも主な目的であった。静的サイトとは、ユーザ操作でページ内容が変わらない HTML や CSS などを用いて構築されたウェブサイトを指している。GitHub Pages は GitHub にパブリックリポジトリを作成するだけで使用することができるため他のウェブサイト公開サービスと比較して、容易である点や費用が発生しない点を踏まえてこの方法でウェブサイトを公開することに決定した。ウェブサイトの制作プロセスを以下に記す。

1. ウェブサイトに記載する情報のおおまかな選定を行った。記載する情報を細かく選定するのではなくおおまかな選定をすることで後に情報の変更をする際に柔軟に対応できるようにした。

2. ウェブデザインをブラウザベースのコラボレーション・インターフェース・デザイン・ツールである Figma を用いて行った。
3. 上記で作成したウェブデザインを基にコーディングを行った。コーディングには HTML・CSS・jQuery などを使用した。
4. ウェブサイト内に使用する写真の選定や、装飾の作成を他のメンバーと行った。また、ウェブサイト内の情報に誤りが無いかやデザインに問題が無いかのチェックも行った。

ウェブサイトの作成は、デスクトップ用のウェブサイトを先に制作し、その後スマホ用などのレスポンス対応を行った。ウェブデザインについては、基本的に過度な装飾は行わずにシンプルなデザインを目指した。しかし、所々に雲や飛行機の装飾を入れることでグローバルな雰囲気を出している。これらは jQuery を用いて実装を行った。ウェブサイトの作成はデザイン班のメンバー 1 名が主にコーディングを行い、装飾デザインなどは他のメンバーと協力して行った。

(※文責: 児玉隆之介)

7.4 Web サイトの構成内容

作成したウェブサイトは,ABOUT・ISDW・CUTTIE の 3 つのナビゲーションを主軸として構成している。それぞれのページで私たちの活動の概要・具体的な活動内容・成果物の紹介などを写真と文章を用いて説明している。各ページについての詳細な説明を以下のセクションに記す。

(※文責: 児玉隆之介)

7.4.1 About ページ

About のページには、私たちのプロジェクトの活動目的・プロジェクトロゴの紹介とデザインの意図・プロジェクトメンバーと担当教員の名前が記載されている。トップページである ABOUT のページでプロジェクトの概要などを紹介することで他のページを閲覧する際の理解を向上させる目的がある。

(※文責: 児玉隆之介)

7.4.2 ISDW ページ

ISDW のページには,ISDW という活動の概要・今年度の開催地・今年度のデザインテーマ・ISDW-T シャツのデザインの紹介・各グループの最終成果物の紹介・ISDW 展示会の紹介が記載されている。今年度の ISDW には 28 名の学生が参加し,5 つのグループに分かれた。そのため,最終成果物を紹介する本ページは内容が多くなってしまっているが,各グループのページを用意するのではなく,1 つのページに全てのグループの成果をまとめることによって閲覧者が他のページに遷移する煩わしさを感じることがなく全てのグループの成果物を見ることが可能にした。グループの成果物の紹介には,ISDW の最終日に行われた成果発表の際に使用したポスターを使用している。グループ番号を見出しとして,デザインしたカフェの名前とカフェのコンセプトが書かれており,下部には作成したポスターがスライドで見ることが出来るようになっている。スライドは Java Script のライブラリである,jQuery の slick を使用して実装している。本ページの最下部には,後期課程に

行った ISDW2022 展示会の様子と紹介を行っている。

(※文責: 児玉隆之介)

7.4.3 Cuttie ページ

Cuttie のページには、本年度のプロジェクトにて KJ 法の支援を目的としてシステム班が開発したモバイルアプリケーション”Cuttie”の情報を記載している。アプリケーションの概要や特徴、使い方の説明が記載されている。アプリケーションの特徴と使い方は見出しと内容を簡単に説明しており、誰でも見やすいよう配慮した。また、本アプリケーションの特徴として KJ 法で使用するためのカードを作成できる点があり、そのカードについての説明を本ページの最下部に記載することでアプリケーションの特徴をより強調する目的がある。

(※文責: 児玉隆之介)

7.5 まとめ

ウェブサイトは、体験型プロジェクトである本プロジェクトの活動をより多くの人に知ってもらうために作成を行った。実際にプロジェクト学習の最終成果発表会ではこのウェブサイトを訪れた人に発表する前に見てもらおうことで、発表の内容への理解の補助的な役割を果たすことができた。

(※文責: 児玉隆之介)

第 8 章 成果発表

8.1 概要

最終成果発表では, 前期・後期に行ったプロジェクトの成果物の発表や, 他プロジェクトの学生, 教員から成果・プレゼンテーションの総評が行われる. これは他プロジェクトから来た学生や教員が各々の発表ブースを訪れ, 1 ターンにつき発表 10 分, 質疑応答 5 分の流れで行われる. 本プロジェクトでは, 前期の成果発表として, プロジェクトのロゴデザインやワークショップで用いる T シャツ, 名刺のデザイン, 前年度プロジェクトで作成した KJ 法支援アプリケーション「Nokosu」の改良版を中心に, 英語技能や KJ 法を身に着けるための学習を行ってきたことを説明した. 後期の成果発表として, 夏季休暇期間中の国際デザイン交流会の成果やその後のアプリケーション開発の流れ, 展示会の内容や英語での製作物について説明した.

(※文責: 佐藤晴佳)

8.2 発表形式

発表形式は, 限られた時間の中でデザイン班とシステム班の活動内容をそれぞれ詳細に伝えるために, 班ごとに分かれて行った. 発表には, 事前に作成したスライドだけではなく, プロジェクト全体の活動の詳細が記載されている web サイトや, システム班は作成したアプリケーションのプロトタイプを, デザイン班は展示会の雰囲気をつかんでもらうことを目的とした, 小規模の展示会会場を用いて行った. プロジェクト web サイトは, 異なる発表内容を同時進行で行うため, 片方のグループの発表しか見ることができないという懸念から作成した QR コードを設置したり発表中に web サイトの存在を伝えることで, 発表中にスマートフォンなどから見てもらうように誘導した.

(※文責: 佐藤晴佳)

8.3 発表内容

発表のスライドには, 本プロジェクトの活動目的, 年間の活動スケジュール, 前期発表以降の活動の流れ, 夏季休暇期間中の活動である International Summer Design Workshop, 通称 ISDW について書かれたのち, 班ごとの活動の詳細について書かれている. システム班では, ISDW にて感じた問題点の洗い出し, それらの問題を解決するためのフロー, 新アプリケーションの特徴, どのように解決し, 旧アプリケーションとどう異なるか, アプリロゴとアプリ UI, 今後の展望という流れで説明した. デザイン班では, ISDW を通してどのような学びを得たかを説明し, それらの学びを可視化するために展示会を開催したことを説明した. また, 展示会に実際に来ていない人にもどのような展示をしていたかを知ってもらうために, 小規模の展示スペースを作成し, 展示物について具体的に説明をした. 他には, ISDW 後の英語に対する学習意欲や異文化理解がどのように変化したかをまとめたポートフォリオを作成していること, ISDW の活動記録をまとめた英語の web サイトを作成中であることを説明した. システム班とデザイン班は分担して異なる活動をしており, 10 分間では

十分に成果を発表しきれないと思ったため、班ごとに異なる発表を同時進行で行った。発表ではどちらか一方の活動しか知ることができないため、それを補う形で、プロジェクトの web サイトを作成した。web サイトには、ISDW での活動の詳細や、新アプリケーションの詳細、展示会の様子、英語学習力向上のための活動についてなど、本プロジェクトの活動内容が詳細に書かれている。発表の最中に web サイトの QR コードを読み取ってもらうように促し、そちらを見ることで限られた時間の中でも十分に滑動について知ってもらえるように工夫をした。

(※文責: 佐藤晴佳)

8.4 質問内容

デザイン班の最終成果発表会では、以下のような質問が来た。

- システム班の方では、アプリケーション開発といった成果物があったが、デザイン班の方ではどんな成果物があったのか？
- アプリケーション開発には関わったのか？
- 本年度、ISDW2022 を実際に対面で行ったのか？
- なぜタイの曜日ごとの色が決まっているのか？
- 年間の活動の流れについて詳しく知りたい。
- 海外での国際デザイン交流会は毎年同じ場所で開催されるのか？

(※文責: 佐藤晴佳)

8.5 発表に対する評価

ここでは最終成果発表の評価に対する概要・検討・反省について述べる。発表形式と発表内容の評価については Google Form 上で 10 段階評価をしてもらい、なぜそのような評価にしたのか、発表形式と発表内容に対してのコメントを書いてもらうようになっている。今回評価してもらった人数は学生 38 名、教員 4 名、一般 2 名の計 44 名であった。また、学生の中には本学の学生ではない者も含んでいる。

8.5.1 発表形式の評価

発表形式の評価を Google Form 上で 10 段階評価をしてもらい、評価の理由や発表内容に関するコメントを記入してもらった。結果は次のようになっている。10 点満点中、10 点が 8 人、9 点が 7 人、8 点が 13 人、7 点が 5 人、6 点が 4 人、5 点が 1 人という結果であった。以下は、発表形式についてのコメントをいくつか抜粋したものである。

良かった点

発表ブースについて

- タイでのワークショップ体験が楽しそうであった。
- 聞きたい方を選んで発表を聞いたのが良かったと思った。

発表内容について

- スライドが見やすく、まとまっていてよかった。
- 活動の紹介動画とスライドを併用しており、伝わりやすい工夫ができていると思った。
- ブースを見ながらの発表が面白かった。
- グループに分かれて発表することで、多い内容を時間内に発表する工夫が良かった。
- web ページを作成している点が素晴らしいと感じた。

発表時の態度について

- 身振り手振り、相手を見ながらの発表がとてもよかった。
- 聞く人を意識していて聞きやすかった。声が聞き取りやすかった。
- 台本なしで発表していてよいと感じた。

その他

- 質疑には丁寧な説明があった。

問題点・改善点

発表内容について

- 2つの発表を聞きたかった
- どちらも気になる内容だったために、同時に発表するスタイルじゃないほうがありがたかった。
- 2つの発表の声が入り混じっていて聞こえにくかった。
- 行ったことはわかりやすかったが、学生がどこを担当したのか、それをやったことでどういう結果が得られたのかが、見ただけでは少しわかりにくかった。

活動内容について

- タイの学生とかかわることはわかったが、何をやっていたプロジェクトかわからない状態がながかった。
- ゆったりしているのは良いが、他のプロジェクトに比べて内容が薄いような印象になった。
- タイの学生とかかわることはわかったが、何をやっていたプロジェクトかわからない状態が長かった。

(※文責: 佐藤晴佳)

8.5.2 発表内容の評価

発表内容の評価を Google Form 上で 10 段階評価をしてもらい、評価の理由や発表内容に関するコメントを記入してもらった。結果は次のようになっている。10 点満点中、10 点が 13 人、9 点が 12 人、8 点が 8 人、7 点が 6 人、6 点が 5 人という結果であった。以下は、発表内容についてのコメントをいくつか抜粋したものである。

良かった点

発表内容について

Global Design

- 全体で発表すると時間がないことを予測し,2手に分かれて発表する形態はとても良いと感じた.
- 伝えたいことを伝えるための手段が多くてよかった. 体験談もあって面白かった.
- タイの魅力がすごく頭に入ってきてよかった.
- アプリケーション開発までのフローであったり, 展示会での感想・学びであったりをしっかりとまとめられていた.

活動内容について

- プロジェクトで行ったことや, プロセスがわかりやすかった.
- 自分たちで感じた問題に対する回答を, 自分たちなりに作っていたという点において, プロジェクト学習として十分な成果を上げていると感じた.
- 異文化交流に関して, 交流がしやすいような工夫がなされていた.
- タイに行くことで得られたインスピレーションや成果が, わかりやすくまとめられており, 聞きやすかった.
- グループワークを重視した取り組みはとても良いと思った.
- ミュージアムで展示会を行っていた点が非常に良かったと思った.
- ポートフォリオを作成することで学びをアウトプットすることはとても良いと思った.
- 国際デザイン交流の際に作成した, スマートカフェの 3D モデリングがクオリティが高かった.
- 開発だけでなく, 体験したことを可視化したりと, 活動のすべてに意味を持たせている点が素晴らしいと思った. 楽しそうな写真ばかりで, 充実したプロジェクトだったことがうかがえた.

その他

- 質疑応答が活発に行われていて楽しかった.

問題点・改善点

発表内容について

- 発表外で流れている映像もじっくり見たいと思った.
- 現地参加者に KJ 法を伝えるうえでの課題について説明や議論があるとなお良かった.
- 展示会の説明は少し表面的な外側からの紹介になっており, もっと展示会にかかわることでの作業の苦労話や, 連携活動の内容など, プロジェクトならではの取り組みがわかるとよい

と思った。説明がサラッとしすぎていると感じた。

活動内容について

- 現地の意見を聞くところは良いと思ったが、メインは何をしていたのかがわからなかった。
- 開発したアプリケーションを用いたデザインワークや KJ 法を実験的に行うと、より良いアップデートができると思った。
- 分担されすぎていて、よくわからないという印象が強かった。

(※文責: 佐藤晴佳)

8.6 グループ内での評価

最終成果発表や、これまでの活動の結果を踏まえて、プロジェクトでのグループ内で自分たちのグループ活動について評価を行った。評価項目は、「目的」、「現状の把握」、「今後の計画の具体性」、「表現力」、「チームワーク」の5つで、それぞれ5段階で評価した。結果は以下のとおりである。

目的：3 本プロジェクトは、” デザインを通して異文化と交流し、コミュニケーションを阻害するものを発見する。また、交流を支援するためのシステムを開発する。” という目的の元活動を行っている。自分たちの中ではこの意識を念頭に置いて活動できていたが、最終発表会の際に、どんな活動していたのかがあいまいだったというコメントがいくつか寄せられたため、このような点数を付けた。

現状の把握：5

作業ごとに細かい締め切りを作り、毎週進捗を確認しあうようにした。その結果、各々が自分の仕事の進捗を自覚して、微調整しながら作業をしたので、ある程度の余裕をもって常に活動することができた。

今後の計画の具体性：2

デザイン班としての大きな活動は学期中に達成してしまったため、このような点数を付けた。年間の活動をまとめたポートフォリオの作成が今後の活動になると思われる。他には、システム班が作成したアプリケーションの評価実験の結果次第で、アプリケーション UI を改善する作業があると予想される。

表現力：4 展示会の際には、” 海外での体験を他の人にも伝える ”、最終発表の際には、” 限られた時間の中でできるだけ内容の充実した発表をする ” という目的を達成するために考えた工夫が、しっかり評価されていると判断したため、このような点数を付けた。

チームワーク：5 各メンバーが自分の役割を自覚し、担当している部分をこなすことができた。また、イレギュラーがあった際も率先してフォローしあって、協力をすることができたので、このような点数を付けた。

(※文責: 佐藤晴佳)

8.7 まとめ

前期の中間発表から得ることができた情報をもとに、最終成果発表に臨むことができた。発表内容や発表形式は事前に余裕をもって考えることができ、その結果すべての評価者から、発表内容・発表形式ともに10段階中5以上の評価をもらうことができた。発表での質疑応答では、すべての活動に意味を持たせることをモットーに活動していたため、事前に回答を準備していなかった質問に対しても、しっかりと回答することができた。発表形式についての評価アンケートでは、2つのグループに分かれて発表することで、限られた時間の中で充実した内容の発表ができるように工夫した点や、タイでの活動の雰囲気や忠実に再現した展示会の様子を、発表会でもしっかりと伝えるための工夫がなされていた点、発表するときの態度や声の大きさが、良かった点として挙げられた。一方で、2つのグループが同時にしゃべることで聞こえづらくなってしまったり、何の活動をしているプロジェクトなのかははっきりしない時間が長かったなどの意見も見られた。発表内容についての評価アンケートでは、スライド以外にもwebサイトや小規模の展示会ブースなど、伝えるための手段が多かった点や、体験するだけで終わりにするのではなく、可視化やアウトプットをすることで、学びを深めている点や、と買った点として挙げられた。一方で、タイでの活動の際にKJ法をどのようにして伝えたかだったり、展示会を行う上での苦労話だったり、プロジェクトならではの話を聞きたかったことや、最終的に何をしていたプロジェクトなのかわからなかったなどの意見も寄せられた。今回の最終発表会では、限られた時間で活動内容を十分に発表するために、2つのグループが同時進行で発表をし、発表で見ることができなかった部分はwebサイトを見てもらうことで補うという形態で行った。その結果、自分たちの想定通りに発表はどちらかに集中して、もう片方の活動はwebサイト上で見るという形式を実践した人は、その点を良かった点として評価してくれたが、片方のグループの発表しか聞けないのはもったいないという感想を抱いたのだと推測される。また、狭いスペースで別々の内容を話されると集中できないという意見もあった。これらの指摘の原因は、webサイトへの案内が十分でなかったことが要因の一つであると考えられる。よって次年度以降の発表形式は、今年度の反省を活かしながら、十分に検討していくことが必要である。グループ内の評価は、現状の把握やチームワークなど、連絡を取り合って協力する部分はよくできていた。一方で今後の計画の具体性や目的など、最初に制定すべき点は、周りにもっとわかりやすいように可視化できると改善されると思った。来年以降の学生にはこれらの改善点に中止し、プロジェクトに取り組んでほしいと思う。

(※文責: 佐藤晴佳)

第9章 Project Interview

- 川島慧丈 (デザイン班, プロジェクトリーダー)

このプロジェクトに参加した理由は、海外に行けてその経験を基に何かをすることができると思ったからだ。私は海外へ行ったことが人生で一度もなかった。なので、この機会は是が非でも行きたいと感じ、他のプロジェクトではなくこのプロジェクトに参加した。前期過程では、ISDW2022 のグッズである T シャツと本プロジェクトの象徴となるロゴのデザインと ISDW2022 で使用されるデザイン手法「KJ 法」について学び、2 回それを行った。一度目は、大学の理想的なスペースをテーマとしてフィールドワークおよび KJ 法を行った。システムコースのメンバーは一度も触れたことがなかったため、デザインコースのメンバーを主導として行われた。デザインコースの自分も授業で少し触った程度だったため、システムコースの人とそれほど変わらなかった。KJ 法をやっていくと初めはやはり、よく感じた点、悪く感じた点で分けていたが、慣れるに従ってメリット、デメリット以外の共通点などの違ったような視点からもみることができるようになったと感じた。2 度目はデザインとシステムに分かれ、システムコースのメンバーがどのくらい理解しているのか等がわかるように行った。その結果、システムコースのメンバーもしっかりと理解しており、ISDW2022 への KJ 法の準備も整ったように感じた。中間発表では、スケジュールの調整ができておらず、練習の時間をしっかりと確保できておらず、メンバーへの負担をふやしてしまった。また、中間発表後に前期末提出物があったが、それも全て提出できておらず、教務課の方々や姜教授、メンバー全員に迷惑をかけてしまった。リーダーの仕事であるスケジュール管理、提出物の確認ができておらず、本当に申し訳なく思っている。夏期間にある ISDW2022 では初めての海外でのタイの学生との交流を行った。タイの学生も英語があまり得意でなく、日本の学生と同じくお互いにカタコトで話していた。だが、日本の学生もタイの学生もお互いに考えを共有しようと努力し話していたため、英語の勉強、交流をすることができた。また、海外の学生とのデザイン活動では、日本の学生は達成する力はないが、「こうなったらいいな」という理想のアイデアを上げているように感じた。アイデアの細かいところがなく、ただこうなってほしいという子供のような夢を作っているようであった。タイの学生は日本の学生に比べて現実的で、詳細なアイデアを出していた。しかし、現実的すぎて既出のアイデアが多かった。自分は圧倒的に夢のような面白いアイデアを出していくが、詳細があまりにも決まっておらずただの夢見がちな子供のようなアイデアが多かった。以下のようなデザイン活動への意識とくにアイデア案の違いなどを発見できた。また、私は私のデザイン活動への考え方を少し現実よりも考えていこうと意識の改革をすることができたように感じる。このような交流会及びワークショップがあれば、以後積極的に参加をしていきたいと感じるような素晴らしい体験を得ることができた。留学生との交流や英語でのコミュニケーションへの苦手意識を減らしていく予定である。今まで以上に活発的に行動を行うべきだという意識改革もあった。

(※文責: 川島慧丈)

- 田中春樹 (デザイン班)

「海外の学生のデザインをこの目で見てみたい。」そう考えたのが、このプロジェクトを志望

したきっかけとなった。私は、自分が今まで受けてきたデザインの講義を通して、自分の中にあるデザインの引き出しがあまりにも少なすぎることにショックを受けていた。それから私は、他者のデザインを調べてインプットしていくことに注力し始めた。そこで私は、海外のデザインの派手さや大胆さに惹かれた。「いったいどうしたらこんな表現をすることができるのか。」いてもたってもいられなかった。今回の ISDW2022 では残念ながら自国合わせて 2 か国の参加となってしまった。しかしそこでは、タイの参加学生のデザイン手法やプロセスなどを間近で見ることができた。今回ともにグループワークをしたメンバーは、主に 3D モデリングを得意としていた。そこで私は、3D モデリングを用いたデザイン手法やプロセスを見て学びを得ようと試みた。そして、3D を用いることには、立体的に見せることで情報量を増やしたり、平面的な表現よりもリアルさが増すことでより説得力が得られたりといった利点があることに気が付いた。その他にも、ISDW2022 期間中の自由行動の際にも、デザインのヒントを得ることができた。派手な色遣いや大胆なタッチの路上アート、派手な装飾を身につけた黄金に輝く寺院、オレンジの電飾が印象的なナイトマーケット、誰かが作ったのかもわからないアートがそこらに転がるバー、見るものすべてが新鮮で、かつ衝撃的だった。ISDW2022 を通して、私はタイの色と表現を持ち帰ることができた。そして実際に、ISDW2022 で得られたインプットを展示会の宣伝ポスターに反映させることができた。この一連の経験は、私にとって忘れられない思い出となるのと同時に、私のデザイン活動における重大な刺激となった。

(※文責: 田中春樹)

- 山田和香 (デザイン班)

最初にこのプロジェクトに参加した理由は、普段とは違う海外という環境で英語を使用しながらコミュニケーションをとってデザインができるという体験ができるからである。普段は母語である日本語でコミュニケーションをとりながらコミュニケーションによる障害が少ない環境でメンバーと共に制作するという場面が多いが、あえて言語の壁や文化の違いがある環境でデザインを行うことで普段の一片からしか見えないものも多面から見ることができたように思う。実際に ISDW に参加してみて、参加する前に英語の言語勉強やタイの文化を勉強したり、相手の学生との円滑なコミュニケーションを取るために名刺を用意したりさまざまな面で準備を行ったはずだったが、想像していた以上に自分が伝えたい 100 %のことを理解してもらうのは難しかった。しかし、タイの学生が私たち日本の学生とのコミュニケーションを億劫に思わず積極的に授業中にも授業外にもさまざまな場所へと連れて行って来てコミュニケーションを取るといったのは言語が全てではなく、私たちに対する態度や行動などもコミュニケーションとして感じ取ることができるのだと学んだ。さらにワークショップ中には私たち未来大学の学生がしているデザインの学びとは違うデザイン手法や成果を出すまでの過程を目の前で学ぶことができた。例えば一つのアイデアでも私たちが 2D でしか表現できないこともタイの学生は 3D で表現したりなどアイデアを膨らませる能力が長けていたと感じた。他にも最終発表の際、プレゼンテーションの経験値が私たちとは違うと感じた。最初の話のひきつけ方から終わりの締め方までそのグループの示したいものがしっかり伝わるようなプレゼンテーションを日頃から回数を重ねていることを目の当たりし、良い刺激にもなった。ワークショップ外ではタイの学生がチェンマイのオススメスポットに連れて行ってくれるなど、海外で友達ができるという新しい体験もできた。ISDW を終えたらワークショップのアウトプットを行うことは決まっていたので、タイにいる間にタイの学生にインタビューを行ったり、タイの街に出向いたりした。タイの学生インタビューではタイの学生

の生の声で感想が聞けてとても新しい発見があった。私たちがタイの学生に英語に独特のイントネーションがあるなど思っているように、タイの学生も同じように私たち日本の学生は独特のイントネーションがあると思っていたことがわかったりしたのでこのインタビューを行うことはとても意味があったように思う。そして後期に展示会を行う際、想像以上に私たちが頭で思い描いていたものを実際に形として残すのが難しかったように感じる。私たちは自分の目で屋台を見て自分の舌でタイの食べ物の味を感じることができたが、それを第三者に同じ体験を感じさせるとなるとどのようなアプローチで展示会を行えばよいかアイディア出しの段階からデザイン班のメンバーで沢山の話し合いを重ねた。会場の構成を考えている時も来場者の目線の立場になって自由な要素が大きい展示会にするべきか、ある程度こちら側の動線意図を持たせるべきかそのような面でも沢山の構成を変えて形にしていた。普段のデザインコースで行っているグループ作業とはまた違った与えられた課題をこなすのではなく、自分たちで課題を設け自主的に最初から最後までをデザイン班で担うことができたことが体験型プロジェクトとして得た大きな学びの一部となった。さらにISDWを終えて感じたこととしては、新たな場所で違う文化や言語を持っている人たちと何か一つのことを成し遂げるといのはとても難しいことではあるが、それは違う文化を持っているから難しいということではなく、その文化を理解し、汲み取れない言語をどこまでこちら側が理解してあげられるかという点にあり、それは同じ日本人同士でも過ごしてきたバックグラウンドが違えば同じことが言えるのでは無いかという考えも生まれた。新しい環境の中での価値観や、何か新しいものを生み出す時の自主性、長い時間を通して一つの成果を上げることの難しさなどこのプロジェクトでいろいろなことを得た一年となった。

(※文責: 山田和香)

- 佐藤晴佳 (デザイン班リーダー)

デザイン班のリーダーとして、リーダーの補佐やデザイン班の仕事の割り振り、締め切りの制定や進捗の確認などを行った。前期課程では、KJ法をより理解するための練習課題に取り組んだり、夏の国際デザイン交流会に備えた英語学習、KJ法を伝えるためのスライド作成を行った。また、中間発表に使用するスライドの作成、発表、質疑応答も担当した。夏季休暇期間中のデザインワークショップでは、KJ法の伝達・リードを行い、発表に使うポスターの製作を行った。後期課程では、夏季休暇期間中の国際活動を可視化し、他の人にも伝えるという目標を制定し、それを実現するための展示会を企画した。展示会を開催する上でもスケジュール・タスク管理や、仕事の割り振りを最初に行い、その後全員の進捗確認や学校側との連携、展示会会場のレイアウトなどをグループメンバーとともに考案した。展示会が終わってからは、年間の活動記録をまとめた英語のポートフォリオの作成を先導し、最終発表では、システム班、デザイン班2グループ分のスライドを作成した。また、最終発表の場に展示会の様子がわかるようなブースを作成した。

これらの活動を通して、マネジメント能力やタスク管理能力が身についたと思う。他には、英語スキルの向上や、異文化について学びたいという意欲も向上したと思う。

(※文責: 佐藤晴佳)

- 児玉隆之介 (デザイン班)

デザイン班のメンバーとして、本プロジェクトにて1年に渡って活動を行ってきました。前期課程では、KJ法をよりよく理解するための2回に渡るフィールドワークやプロジェクト

ポスターの制作などを行いました。後期課程では、展示会に向けて ISDW2022 で他国の学生にインタビューした動画の編集を行い、展示会の設営準備などを行いました。また、プロジェクト活動を可視化し、より多くの人に私たちのプロジェクト活動を知ってもらうためにプロジェクト紹介ウェブサイトの作成も行いました。また、夏季休暇期間にはタイで行われた ISDW2022 に参加し、他国の学生とフィールドワークを行い、KJ 法を用いて分析を行い、成果物の発表を行った。他国の学生との共創プロセスに参加するという貴重な経験を通して、伝えたいことを相手により分かりやすく伝えられるかなどを学ぶことが出来たと感じています。また、実際に海外に渡航することで日本とは異なる文化に触れることができ、異文化に対する理解を深められたと思います。前期課程後期課程で心掛けるようにしたこととして、自分が担当する作業を期限よりも早く終わらせるようにしました。出来るだけ早く自分の作業を行うことによって、他メンバーの作業の補助や新たな作業に取り組むことが出来たと思います。本プロジェクトでは、海外で行われるワークショップへの参加・展示会を準備から行うなどの活動を通して多くの貴重な経験と新しい学びを 1 年間で得られたと思います。

(※文責: 児玉隆之介)

第 10 章 まとめ

10.1 プロジェクトの成果

本プロジェクトでは、多様な国との異文化の理解と共感によって、多様な問題を解決することのできるグローバルな視点を身に付けることやグローバルなコミュニケーションや理解のためのコミュニケーションツールとしての英語力を養うことを目的として活動を行った。今年度は新型コロナウイルスの影響を受ける中ではあるが、世界各地が徐々に入国許可を広げている中でタイのチェンマイで行われた ISDW2022 に参加し、他国の学生との交流や海外へ渡航するという経験を通して異文化に対する理解を深め、グローバルな視点を身に付けることができた。また 1 年間を通して英語の学習を行うことによってコミュニケーションツールとしての英語力を養うだけでなく、どのようにすれば伝えたいことを他国の人に分かりやすく伝えることができるのかなどの方法についても学ぶことができた。今年度における本プロジェクトの主な成果を以下に記述する。

(※文責: 児玉隆之介)

10.1.1 ISDW2022 展示会

今年度は ISDW2022 での活動や実際に外国を訪れたことで感じた文化の違いについて紹介とプロジェクトの活動紹介を兼ねた展示会を 11 月に公立はこだて未来大学内のミュージアムにて、2 日間に渡って行った。展示物の考案・装飾の作成・現地の学生へのインタビュー動画と活動内容をまとめた動画の作成/編集・展示会ポスターの作成などの準備を行い、展示物のレイアウトなどを考案し、実行した。結果としては、2 日間で教職員・学生を合わせ約 100 名が展示会に足を運んだ。

(※文責: 児玉隆之介)

10.1.2 プロジェクト Web サイトの作成

本プロジェクトの概要や活動内容を紹介するためにプロジェクトのウェブサイトを作成した。プロジェクトの活動目的やメンバーについてのページ・ISDW2022 での活動や成果物や ISDW2022 展示会についてのページ・新アプリケーション Cuttie の紹介ページを作成した。これらのウェブサイトは体験型プロジェクトであり、主な活動を 8 月の夏季休暇期間中に行われる ISDW で行う私たちのプロジェクトの活動内容を可視化し、他の学生などに知ってもらい 1 つのツールになったと考えている。

(※文責: 児玉隆之介)

10.1.3 英語でのコミュニケーション

今年度はプロジェクト学習の講義時間を使っての対面での英語学習や、授業外でのオンライン・対面の英語学習を行った。授業内では、基本的な自己紹介や日常会話などの基礎的な学習から始ま

Global Design

り, 異文化についてのディスカッションや外国のニュースについて英語で紹介するなどを行いながら学習を進めた. また, スポーツなどのアクティビティを通じた留学生とのコミュニケーションや ISDW2022 で KJ 法を説明するためのスライド作成やプレゼンテーションの練習などの実践的な学習も行った. 授業外では, IVE Project を利用し, 様々な国の学生との交流を通して文化の違いやコミュニケーション能力の向上に努めた. また, Connections Cafe にも参加し, 英語でコミュニケーションをすることへの抵抗感を減らすことができた. そして, ISDW2022 で実際に外国に渡航し, 現地の学生と英語でのコミュニケーションを行うことで英語でのコミュニケーション能力を大きく向上させることができた.

(※文責: 児玉隆之介)