

公立はこだて未来大学 2023 年度 システム情報科学実習 グループ報告書

Future University Hakodate 2023 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 that Spreads Wings to the World

プロジェクト番号/Project No.

16

プロジェクトリーダー/Project Leader

佐藤凱 Gai Sato

グループメンバ/Group Member

佐藤凱 Gai Sato
田中宏和 Hirokazu Tanaka
坂井承太郎 Jotaro Sakai
佐々木理央 Rio Sasaki
高谷斗亜 Toa Takaya
チャムッド パティランナヘラヤ Chamud Pathirannahelaya
鈴木駿 Shun Suzuki
野崎真心 Mako Nozaki
原田佳輝 Yoshiki Harada
長谷川修斗 Shuto Hasegawa
田中香花 Konoka Tanaka
村田春奈 Haruna Murata

指導教員

姜南圭 竹川佳成 アダムスミス アンドリュージョンソン

Advisor

Kang Namgyu Yoshinari Takegawa Adam Smith Andrew Johnson

提出日

2024 年 1 月 17 日

Date of Submission

December 20, 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、文化や言語等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公立はこだて未来大学(以下、未来大学と略す)にてフィールドワークを行い、実際にアイデア発散を行った。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。今年度は、毎年8月に開催されている国際デザイン交流会及びワークショップ通称ISDW(International SummerDesignWorkshop)に加え、新しく日本と韓国との間で開催される国際デザインワークショップ通称Hi-FUN(Future Univ. × Hongik Univ.)が開催され、8月に計2回の国際デザインワークショップへ参加した。今年度はHi-FUNは韓国の世宗市にて開催され、ISDWは台湾の基隆市にて開催された。両ワークショップに参加するため、異文化の学生との交流を促進する名刺や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月には韓国・台湾の2カ国へ向かい、国際デザインワークショップに参加した。Hi-FUNのTopicは「FUNなものをつくろう」、ISDWのTopicは「基隆市のサービスデザイン」であった。本プロジェクトの学生は、Hi-FUNでは5日間、ISDWでは8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ピ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、文化や言語等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、国際デザインワークショップに参加した際に得た経験や知識を基に本学3階ミュージアムでの展示会の実施、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ポートフォリオの制作を行った。また、前期課程と国際デザインワークショップにて分析された「nokosu」の問題点をもとに、よりユーザーが扱いやすいものへ改良を行なった。

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、アプリケーション

(※文責: 佐藤凱)

Abstract

This project aims to help students acquire the ability to solve a wide variety of problems from a global perspective by understanding and empathizing with different cultures in various countries, and to be able to respond to all kinds of problems. In addition to developing problem-solving processes and design skills, students will also develop the ability to perceive things regardless of cultural and linguistic differences, as well as English language skills as a means of cross-cultural communication. In the first semester, in order to learn the KJ method, we conducted fieldwork at Future University Hakodate and actually generated ideas. During the fieldwork, we used the application "nokosu," a product of our previous research, which is planned to be used as a tool to support the KJ method at the International Design Exchange Meeting. We analyzed the problems that "nokosu" had as an application. In addition to the International Summer Design Workshop (ISDW), which is held every August, a new international design workshop, Hi-FUN (Future Univ. x Hongik Univ.), will be held between Japan and Korea this year. In addition to the International SummerDesignWorkshop, Hi-FUN (Future Univ. × Hongik Univ.), a new international design workshop between Japan and Korea, was held in August, and we participated in two international design workshops. This year, Hi-FUN was held in Sejong City, Korea, and ISDW was held in Keelung City, Taiwan. In order to participate in both workshops, we made business cards and T-shirts to promote exchanges with students from different cultures, and designed a logo to symbolize the project. In August, during the summer vacation period, the students went to Korea and Taiwan to participate in international design workshops. The topic of Hi-FUN was "Let's make something fun" and the topic of ISDW was "Service Design for Keelung City". In the short period of 5 days at Hi-FUN and 8 days at ISDW, students of this project worked hard on prototyping and design activities incorporating global design perspectives through cross-cultural exchanges. In the international design exchange, the students acquired the ability to solve problems from a global perspective through cross-cultural understanding and empathy, and gained the ability to deal with all kinds of problems. In addition to developing problem-solving processes and design skills, students were also able to improve their ability to perceive things regardless of cultural and linguistic differences, as well as their English language skills as a means of cross-cultural communication. In the second semester, based on the experience and knowledge gained from participating in the international design workshop, we held an exhibition at the museum on the third floor of the university and produced a portfolio that summarized the changes of mindset and culture shock before and after participating in the international design exchange. Based on the problems of "nokosu" analyzed in the first semester and the international design workshop, we improved "nokosu" to make it more user-friendly.

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

(※文責: 佐藤凱)

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	2
1.2.2	デザイン班の活動	2
1.2.3	システム班の活動	2
1.3	従来の問題点	2
1.4	課題	3
第 2 章	プロジェクトの概要	4
2.1	全体概要	4
2.2	役職割り当て	4
2.2.1	デザイン班の活動	4
2.2.2	システム班の活動	4
2.2.3	運営班の活動	5
2.3	活動日ごとの活動内容	5
2.3.1	水曜日 (English Day)	5
2.3.2	金曜日 (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	8
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	11
4.1	目的	11
4.2	前期課程	11
4.2.1	概要	11
4.2.2	授業内での取り組み	11
4.2.3	授業外での取り組み	12
4.3	後期課程	12
4.3.1	概要	12

4.3.2	授業内での取り組み	13
4.3.3	授業外での取り組み	15
第 5 章	Hi-FUN2023	16
5.1	前年度の成果	16
5.2	成果物	16
5.2.1	プロジェクト名刺	16
5.2.2	参加者 T シャツ	16
5.3	テーマ	16
5.4	スケジュール	17
5.5	主な活動	17
5.5.1	アイスブレイク	17
5.5.2	分析・分類	17
5.5.3	中間発表	17
5.5.4	成果発表	18
5.6	異文化学生との交流	18
5.7	Hi-FUN での体験	18
5.8	Hi-FUN2023 での英会話	19
5.9	Hi-FUN2023 における各グループの提案例	19
5.9.1	<small>イケアアジェア</small> IKEAJEA	19
5.9.2	<small>ガチ</small> JINJJA COMMUNICATION	20
5.9.3	Cheer up!	20
5.9.4	<small>グロウホット</small> GROHOT	20
5.9.5	Feeling Hold	21
5.9.6	<small>マルイ</small> MARUI	21
5.9.7	<small>エチゲーム</small> Eti-GAME	21
5.9.8	MMM WORLD	22
5.9.9	未来のコースター	22
5.9.10	ROCK ON	23
第 6 章	ISDW2023	24
6.1	概要	24
6.2	テーマ	24
6.3	スケジュール	24
6.4	主な活動	25
6.4.1	アイスブレイク	25
6.4.2	フィールドワーク	25
6.4.3	KJ 法における分析, 分類	26
6.4.4	中間発表	26
6.4.5	成果発表	26
6.5	異文化学生との交流	26
6.6	ISDW での体験	27
6.7	ISDW での英会話	27

6.8	ISDW2023 における各グループの提案例	27
6.8.1	基隆夜市	27
6.8.2	RAINCORT × VENDING MACHINE	28
6.8.3	Helping Go	28
6.8.4	NAVI4U	28
6.8.5	八斗子海底的秘密花園	28
6.8.6	RADRIP	29
6.8.7	WAWA	29
6.8.8	BINGO	29
6.8.9	NAVIGATING JIUFEN	29
6.8.10	Website in Jiufen	30
6.8.11	SIGHT SEEKING	30
6.8.12	プラネタリウムのようなシェルター	30
第 7 章	留学生との交流	31
7.1	概要	31
7.2	ワークショップ参加前後の交流状況	33
7.2.1	ワークショップ参加前	33
7.2.2	ワークショップ参加後	33
7.2.3	交流を行った留学生の出身国一覧	34
7.2.4	具体的な各国留学生との交流内容	34
7.3	まとめ	35
第 8 章	韓国・台湾紹介イベントの開催	36
8.1	概要	36
8.2	目的	36
8.3	発表内容	36
8.4	発表詳細	36
8.4.1	韓国の食文化	36
8.4.2	韓国の服文化	37
8.4.3	韓国の通貨事情	37
8.4.4	台湾の食文化	37
8.4.5	台湾夜市	38
8.4.6	観光名所 九分の魅力	38
8.4.7	歩行者信号機の違い	39
8.4.8	言語表現の違い	39
8.4.9	韓国でのコミュニケーション	39
8.4.10	台湾でのコミュニケーション	40
8.5	まとめ	40
第 9 章	ワークショップ成果物展示会の開催	41
9.1	概要	41
9.2	目的	41

9.3	スケジュール	41
9.3.1	企画, 立案	42
9.3.2	展示内容	42
9.3.3	Hi-FUN 成果物の可視化	43
9.3.4	ISDW 成果物の可視化	43
9.3.5	Hi-FUN・ISDW 紹介動画	44
9.4	フィードバック	44
9.5	まとめ	45
第 10 章	活動紹介ポートフォリオの制作	47
10.1	概要	47
10.2	目的	47
10.3	ポートフォリオ詳細	47
10.4	掲載内容	47
10.4.1	プロジェクト概要	47
10.4.2	Hi-FUN, ISDW2023 説明	48
10.4.3	文化的違いの紹介	48
10.4.4	帰国後の活動紹介	49
10.4.5	個人の変化	49
10.5	まとめ	49
第 11 章	nokosu の分析と改良	50
11.1	概要	50
11.2	目的	50
11.3	現状分析	51
11.4	改良点と機能	52
11.5	スケジュール	53
11.6	開発を通して身に付けた能力	54
11.6.1	開発プロセス	55
11.6.2	UI の改良	56
11.6.3	アプリケーションロゴの改良	56
11.6.4	UX の改良	57
11.6.5	保存・共有機能の改良	57
11.6.6	位置情報の改良	57
11.6.7	対応言語の改良	58
11.6.8	セキュリティの改良	58
11.7	改良後のフィードバック	58
11.8	今後の課題	59
11.9	まとめ	59
第 12 章	成果発表	61
12.1	概要	61
12.2	発表形式	61

12.3	発表内容	61
12.4	質問内容	62
12.5	発表に対する評価	62
12.5.1	発表形式の評価	63
12.5.2	発表内容の評価	63
12.6	グループ内での評価	65
12.7	まとめ	65
第 13 章 Project Interview		67
第 14 章 まとめ		73
14.1	プロジェクトの成果	73
14.1.1	Hi-FUN ISDW2023 への参加	73
14.1.2	韓国・台湾紹介イベント	74
14.1.3	Hi-FUN ISDW2023 展示会	74
14.1.4	nokosu の改良	75
14.1.5	英語でのコミュニケーション	75

第 1 章 はじめに

該当分野の従来の状況、問題点、本プロジェクトで設定した課題、実施した解決策、及び成果を簡潔に記述する。

1.1 背景

情報技術の進歩により海を超えた国際交流が可能となった昨今、人々は社会的・経済的につながりを構築し、文化・技術等の共有が加速している。これにより、数十年前では考えられなかった先進的な技術の開発が進み、文明レベル飛躍的に上昇した。一方で、様々な技術の登場によりマーケット競争が激化し、貧富の差の拡大や粗悪品の大量流出等の問題が深刻化している。さらに近年は新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) による世界的パンデミックの影響により国際交流が寸断され、アイデアの進歩が停滞してしまっている現状である。このような環境下で我々は、海外との積極的な交流を通して異文化の理解と共感を行い、双方の良い点を踏まえた存在価値のあるデザインを生み出す力を養っていく必要がある。デザインプロセスにおける異文化の理解と共感、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、多くの人に対する理解・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おり、的確なアイデア発想を行うには必要不可欠なものである。

(※文責: 佐藤凱)

1.2 従来例

プロジェクトの分野の状況や、類似プロジェクトがあればその状況を記述する。前年度からの継続課題ならば、前年度の内容も記述する。昨年度は、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的とした。前期課程では、先行研究成果物であるアイデア発散ツール「nokosu」の現状分析を行い、問題点や改善点をまとめた。また、COVID-19 による出国制限が緩和され、タイのチェンマイにて開催された国際デザインワークショップ及び交流会通称 ISDW2022(International Summer Design Workshop 2022) に参加し、共通のテーマの元、現地の大学生とともに語学やデザイン、コミュニケーション、異文化等様々なことについて学んだ。昨年度のテーマは「未来のカフェ」であり、4つのグループに分かれそれぞれ独創的なアイデアを提案した。後期課程では、前期課程や ISDW2022 にて培ったアイデアを基に、問題点を改良した新アプリケーション「Cuttie」の開発を行った。また、ISDW2022 の活動成果の場として、公立はこだて未来大学 3 階ミュージアムにて展示会を行い、学生・教職員を対象としたタイ文化の説明や ISDW2022 の活動風景等を紹介した。

(※文責: 佐藤凱)

1.2.1 プロジェクト全体の活動

- KJ 法を用いたアイデア発散手法の練習・実践
- 英語コミュニケーションの実践練習
- 中間報告会の準備・発表
- 国際デザインワークショップの準備・参加
- nokosu の現状分析
- 改良版アプリケーション開発
- プロジェクト紹介動画の作成
- 展示会の企画・実施
- 最終成果報告会の準備・発表

(※文責: 佐藤凱)

1.2.2 デザイン班の活動

- プロジェクトロゴの作成
- 国際デザインワークショップ用 T シャツの作成
- プロジェクト紹介 Web サイトの作成
- 展示会の企画・運営

(※文責: 佐藤凱)

1.2.3 システム班の活動

- アイデア発散支援ツール「nokosu」の現状分析
- 改善版アプリケーション「Cuttie」の開発

(※文責: 佐藤凱)

1.3 従来の問題点

現状のままでは存在する問題点について、記述する。いわば当プロジェクトの存在意義従来における問題点は下記の通りである。

1. 先行研究成果物であるアイデア発散ツール「nokosu」には正確な位置情報の記録ができない、撮影写真のダウンロードが安定しない、全体的な UI が見にくく扱いづらい等様々な問題が生じていた。
2. 昨年度は、国際デザインワークショップにてフィールドワークで得た情報を整理し分析する手法として「KJ 法」を用いた。今年度においても同様の手法を用いることがすでに決定していたため、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、KJ 法を知らない参加国の学生に内容を説明できるようにすることが求められた。
3. 国際デザインワークショップでは、主に英語でのコミュニケーションが想定されているため、

プロジェクトメンバー全員が日常会話レベルの英語でのコミュニケーション能力を身につける必要があった。

4. 本プロジェクトの目的である国際デザインワークショップの参加について、帰国後に活動成果発表の場として展示会の開催を行なっているが、プロジェクト活動概要を中心に展示を行ったところ、ワークショップの成果発表に注力することができず、外部へワークショップの紹介がうまくいかなかった。

(※文責: 佐藤凱)

1.4 課題

上記の問題を解決すべく、今年度は次の活動を行うこととした。

1. 先行研究成果物「nokosu」を用いた KJ 法の実践練習を行い、KJ 法についての理解・関心を深める。また、他者へ KJ 法について説明できるよう日常的に手法の確認を行う。
2. 他国の参加学生とのコミュニケーションを円滑なものにするため、日常的に英語によるコミュニケーションの練習を行い、自然と英語にて会話ができるようにする。
3. 異文化の中で多様な意見を受け入れることが可能となるように、ディスカッションを行い、それらに対する理解を深める。
4. 前期の活動や国際デザイン交流会での活動を踏まえ、異文化間でのコミュニケーションを支援する「nokosu」のアップデートを行う。その中で「使いやすいツール」を生み出すためのデザイン技術を向上させる。

(※文責: 佐藤凱)

第 2 章 プロジェクトの概要

2.1 全体概要

今年度は、韓国の世宗市にて開催された Hi-FUN2023(Hongik Univ. × Future Univ.2023) と台湾の基隆市に開催された ISDW2023(International Summer Design Workshop2023) の 2 つの国際デザインワークショップに参加し、海外との積極的な交流を通して国際的な理解を深めた。COVID-19 によるパンデミックが明け、世界各地が入国許可を広げている中で、対面で異文化との参加者との共創プロセスに参加し、その参加の経験から実際の多くの問題を理解・共感し、その問題を解決する一連のデザインプロセスを支援するシステム開発にも取り掛かった。また、問題解決能力やデザインスキルのみならず、異文化との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た。

(※文責: 佐藤凱)

2.2 役職割り当て

円滑な活動を行う上で、作業を分担する必要があるため、個人の技量に合わせた役職分担を行った。なお、役職はデザイン班、システム班、運営班の 3 つに分け、それぞれ担当者が同数になるように努めた。それぞれの役職と主な活動内容については以下の通りである。

2.2.1 デザイン班の活動

- プロジェクトロゴの作成
- 国際デザインワークショップ用 T シャツの作成
- 国際デザインワークショップ用名刺の作成
- 展示用モックアップ・ポスター制作
- プロジェクト紹介動画の作成
- nokosu 内 UI・UX の制作
- nokosu 内アプリケーションロゴ・アイコンの制作

(※文責: 佐藤凱)

2.2.2 システム班の活動

- アイデア発散支援ツール「nokosu」の現状分析
- 「nokosu」の改良作業
- 「nokosu」改良後のデバッグ作業
- 改良版「nokosu」の実証実験

(※文責: 佐藤凱)

2.2.3 運営班の活動

- 全体スケジュールの調整
- 国際デザインワークショップ参加準備
- 展示会の企画・運営

(※文責: 佐藤凱)

2.3 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・共感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、異文化との交流を通し文化や価値観にとらわれないデザインをしなければならない。よって本プロジェクトでは、問題解決のための一連のデザインスキルや英語力、コミュニケーションスキルの向上を図るために、プロジェクト活動日である水曜日と金曜日をそれぞれの目的のために分けて活動を行った。

(※文責: 佐藤凱)

2.3.1 水曜日 (English Day)

プロジェクトの活動日である水曜日は、英語学習やコミュニケーションに関する活動に取り組んだ。前期課程では、英語による会話の言い回しや言い換え等のインプットおよびアウトプット学習、シチュエーション別のコミュニケーションを練習するアウトプット学習を行った。また、英語での交流を実践するために未来大学の留学生とのコミュニケーションとしてアクティビティや対話を行った。そのほかにも International Virtual Exchange Project(IVE), Connections Cafe へ参加した。IVE はコロンビア、コスタリカ、チリ、中国、日本の大学等から約 5000 人の学生が参加しており、オンライン上で異文化間のコミュニケーションスキル向上を目的としている。異なる文化やライフスタイルの国の学生たちと英語での交流を通して、英語力の向上とともに異なる文化や国への理解と共感する力を身に付けることを目的として行っていた。Connections Cafe では、ファシリテーターを中心として実践的な英語でのコミュニケーションを行っていた。後期課程では、国際デザインワークショップ開催国紹介ポスター作成、Hi-FUN・ISDW 紹介用 Web サイト・次年度所属学生・その他国際交流に興味・関心を抱いている学生・教職員等を対象としたポートフォリオの 3 つをそれぞれグループに分かれ、制作を行った。また、前期課程に引き続き、Connections Cafe でのコミュニケーション練習を行い、ワークショップにて培った英語力が衰えないよう積極的にファシリテーターと様々なアクティビティを行った。

(※文責: 佐藤凱)

2.3.2 金曜日 (Design Day)

プロジェクトの活動日である金曜日は、デザインに関するさまざまな活動や、アプリケーションの開発を行った。前期課程では、国際デザインワークショップに向け、参加準備・アイデア作成の

実践練習の2つを主に行なった。まず、初回にてプロジェクトメンバーの役職を決定し、円滑な活動を行うことができるようにした。次に、国際デザインワークショップでは、KJ法を知らない異文化の学生の中で本プロジェクトの学生が主体となり、デザインプロセスであるKJ法を活用していく必要があった。よって、国際デザイン交流会にて実践、説明を行うためにKJ法を用いたフィールドワークの実践練習を計2回行った。第1段階では、KJ法の経験者と未経験者を均等にわけ、3つのグループにて活動を行なった。テーマを「はこだて未来大学生の待ち時間の体験を向上させるアイデア」とし、「nokosu」の写真撮影機能・リアクション追加機能を用いて学内フィールドワークを行い、情報収集後に「nokosu」から撮影情報と設定したリアクションが書かれたリアクションシートを出力した。その後、オンラインホワイトボードツール「Miro」に挿入し、KJ法を行いながらアイデアを提案した。第2段階では、プロセスはそのままにテーマを「はこだて未来大学の居心地が良くなる空間のデザイン」とし、より質の高い練習を行なった。これらの活動によって、プロジェクトメンバー全員がKJ法を用いたデザインプロセスを身につけることができた。後期課程では、「nokosu」の改良作業、展示会準備・実施、最終成果報告会準備を主に行なった。なお、後期課程はシステム班が中心となり、必要に応じてデザイン班・運営班が協力を行う形式にて作業を進めた。まず、システム班は前期課程とワークショップから得た「nokosu」に関するフィードバックを分析し、改めて「nokosu」の問題点をまとめた。その後、それらを改善するために新たな開発環境を構築し、既存のスタイルを踏襲した「nokosu」のアップデート版の開発を行った。その際、デザイン班はアプリケーションのUI・UX部分の制作協力、デザイン監修を行い、運営班は全体スケジュールの管理を行った。また、アプリケーション開発と同時並行にてワークショップ成果発表の場である展示会の企画を運営班中心のもと行い、デザイン班は展示品の製作を行った。

(※文責: 佐藤凱)

第3章 Learning Design Process

3.1 概要

本プロジェクトでは、Hi-FUN2023 と ISDW2023 の2つの国際デザインワークショップに参加し、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った。そのため、特にデザイン専攻でない学生を含めた本プロジェクトメンバーは、知識が乏しかったために、知識の獲得だけでなく事前に KJ 法を用いた実践的なフィールドワークを経験し、その結果を基に分析の活動を体験した。その後、Hi-FUN2023, ISDW2023 にて、実際に現地にて KJ 法を用いたアイデア発散を行った。Hi-FUN2023 や ISDW2023 に参加する海外の学生は、KJ 法について確実な知識を持っているわけではないため、私たちが海外の学生たちに対して、KJ 法の手順や方法等を伝え、話し合いをリードする必要があるとあり、理解を深め合った。

(※文責: 田中宏和)

3.2 先行研究成果物「nokosu」の使用

私たちは、KJ 法を利用した分析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」とは、アイデア発散を支援するツールであり、撮影した写真に撮影日時や撮影場所、その他コメントの追加を行うことでその後のアイデア発散をより容易なものにすることを目的としている。また、「nokosu」では、Cultural(文化的)、Physical(物理的)、Emotional(感情的)の3つの要素と Positive(ポジティブ)、Negative(ネガティブ)の2つの評価で細分化し、アイデアの分類、分析をより支援する機能が備わっている。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、インド等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等が含まれる。構造上やむを得ずその状態になっているものが多い。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。以上の3つの要素が「nokosu」内で設定されており、その3つの要素に加え、個人の感情を加えた情報を基に、評価や細分化し、KJ 法の支援を行う。加えて、写真だけでは伝わらない「タイトル」や「撮影者がどう感じたか」、「場所」を写真の下部のテキスト欄に入力することができる。上記のように「nokosu」はテキストやアイコン、色等の視覚的情報に整理し、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: 田中宏和)

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2つの学内課題についてテーマを決め、KJ法を行った。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、「nokosu」で整理した情報で発想を行うため、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: 田中宏和)

3.3.1 目的

私たちは、8月上旬から下旬にかけて行われる Hi-FUN2023 と ISDW2023 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、かつ運営した。開催地は Hi-FUN が韓国の世宗特別自治市にある弘益大学で、ISDW は台湾の基隆市にある国立台湾海洋大学であった。そこで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いた。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等を吸収し、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であった。

(※文責: 田中宏和)

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。Hi-FUN と ISDW 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ワークショップにおける最初の課題となる。KJ法を行いやすくするために、先行研究成果物である「nokosu」を用いる。

(※文責: 田中宏和)

3.4 KJ 法から得たアイデア

3.4.1 KJ 法の実践

KJ法を実践的に使用できるように練習するとことと、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3グループに分けてフィールドワークの実践練習を行った。その際、1テーマずつ別日にて、場所は公立はこだて未来大学構内にて行うこととした。また、必ず「nokosu」にて写真撮影、現地の情報・リアクションの追加、リアクションシートとして出力の3つを行うこととした。なお、フィールドワーク後はグループごとに、リアクションシートの情報を踏まえたKJ法によるアイデア発散、新規アイデア提案を行なった。

1回目のテーマは”未来大の待ち時間の体験を向上させるアイデア提案”というものであった。

大学内の待ち時間の体験にはどのようなものがあるかを記録し、各体験の問題を洗い出しや向上させるべき体験のアイデア提案を行った。

2回目のテーマは”未来大の居心地が良くなる空間のデザイン”というものであった。大学内に存在する空間やモノのを記録し、グルーピング等をした後、経験や類似調査、感性推測から体験の分析をし、居心地の良い空間のアイデア提案を行った。

(※文責: 田中宏和)

3.4.2 KJ法の結果

“未来大の待ち時間の体験を向上させるアイデア提案”のグループごとの分析結果を示す。1つ目のグループは、バス待ちの時に天気による影響や大学とバス停の距離による使い勝手の悪さを感じるという問題点から、バス停の待ち時間の向上のために大学とバス停の融合を図るアイデア提案を行った。2つ目のグループは、食堂の利用待ちのときに食堂の規模や混雑状況から感じる不便さがあるという問題点から、食堂の待ち時間の向上のためにカフェテリアの設置やモバイルオーダーの導入というアイデア提案を行った。3つ目のグループは、授業間の過ごし方や移動について教室間の移動や待ち時間を過ごす場所の不便さがあるという問題点から、授業前の待ち時間の向上のためにコンセント設置や決済方法の増加、バスの待ち時間表示というアイデア提案を行った。

“未来大の居心地が良くなる空間のデザイン”はポジティブなものやネガティブなもので分類した後にグルーピングを行った。1つ目のグループは、学内で過ごすにあたって気温や移動で身体的なストレスを感じたりリラックスできる場所がなかったりするという問題点を挙げた。そこで体への負担が少ない空間というコンセプトで、用途別の部屋の設置やエレベーター等の学内移動手段の増加、自然の取り入れというアイデア提案を行った。2つ目のグループは、オープンスペースだからこその温度やスペースの活用方法、移動手段の不便さがあるという問題点を挙げた。そこで改善の可能性を秘めた空間というコンセプトで、日差しの調節、デルタビスタの活用方法の増加、移動手段の増加というアイデア提案を行った。3つ目のグループは、移動の際の通路や移動手段にストレスを感じるという問題点を挙げた。そこで移動が楽しくなる空間というコンセプトで、階段やエレベーター、通路にストレス軽減できるような聴覚的・視覚的機能の追加というアイデア提案を行った。

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、KJ法の効果的な使い方を学ぶことができた。また、Hi-FUNやISDWで使うアプリ「nokosu」の利用方法について学び、Hi-FUN、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: 田中宏和)

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践し、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、集めたデータから私達なりの答えを見つけ出すことができた。加えて、デザインを専攻していない学生も、デザインの思考プロセスがどのようなことなのかを学ぶこともできた。また、ワークショップでは、KJ法とはどのような手法なのかを海外の学生に明確

Global Design that Spreads Wings to the World

に説明すること, KJ 法を通じて活発なグループ活動を行えるようにする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.

(※文責: 田中宏和)

第4章 Learning English

4.1 目的

本プロジェクトでは、その名前に「グローバルデザイン」という言葉が含まれている通り、デザインを通してグローバルな視点を身に着けることを目指している。グローバルな視点を持つためには、様々な国の人々との交流や他国への理解が必要不可欠であり、そのために他国文化への事前調査や、英語の学習は避けて通れない要素である。他国の文化を理解することで国際交流をより円滑に進めることができ、英語を学ぶことで自分の意見や考えをより多くの人に適切な表現で伝えられる等、プロジェクト学習において役立つ側面が多い。そして、私たちは8月に韓国の世宗で開催されるHi-FUN2023と、台湾の基隆で開催されるISDW2023(International Summer Design Workshop 2023)という二つの体験型ワークショップに参加した。これらのワークショップを通して学んだことを、帰国後にグループでまとめ、可視化し、ポスター、ポートフォリオ、ウェブサイトにもまとめることで、デザインを通じたグローバルな視点を着実に身に着けることを目的としていた。

(※文責: 坂井承太郎)

4.2 前期課程

4.2.1 概要

本プロジェクトの水曜日の時間では英語を用いたコミュニケーション能力を高める学習を行った。授業内では実際に英語での日常会話やディスカッションを行い、実践的なコミュニケーションの学習をした。授業外の学習としては、授業で学んだことの応用や知識を深めることをメインに次の3つのことを行った。テキストでの異文化交流を行うサイトを利用してネット上でのコミュニケーションを学び、英語話者と実際にコミュニケーションをとることで自然な英会話を学び、外国の記事を要約することで外国への興味・関心を増やすとともに、世界情勢について学ぶことができた。これらの学習を通して、実際に外国人とコミュニケーションをとることを意識した学習を行うことができた。

(※文責: 坂井承太郎)

4.2.2 授業内での取り組み

水曜日を英語の活動時間とした。その時間では、それぞれが調べてきた外国のニュースの紹介や、日本と外国の文化の違いを調べ議論する等のグループワークを通じて英語だけでなく他国の文化を学んだ。日本と異なる他国の文化の例としては、夏休みに韓国と台湾に行くため、韓国の食事マナーについての意外と知られていないこと等を共有しあったりした。日本では食事をする際、茶碗等の食器を聞き手と逆の手で持つが、韓国ではそれがマナー違反になるのである。そのため、食事の時は食器は持たず手を添える程度にする必要がある。他にも、日本では食事をする際に咀嚼音として

くちゃくちゃと音を出すことはマナー違反であるが、韓国では少し認識が違う。くちゃくちゃと音を出すことが良いとされているわけではないが、食事がおいしいという意味を込めて咀嚼の際に音を発するという概念もあり、くちゃくちゃと音を鳴らしても日本ほどマナー違反になることはないのである。台湾についても、実際に行く際に役立つ情報やマナーについて各々が調べてきたニュースやサイトを共有した。また、IVE というサイトを個人の間隙時間に使用して他国の学生とのコミュニケーションして、その中で興味深いものや日本とは違った文化等をグループで紹介しあった。IVE の活動を通して印象に残ったこととして、海外での日本のアニメ人気である。IVE では様々な国の人制限なしに自分の好きなことについてのスレッドを作ることができ、アニメや漫画といったジャンルは中でも多く存在した。アニメというスレッドの中では、投稿主が様々な国の人なのに対して、ピックアップされているのは9割が日本のアニメに関するものであった。日本でアニメが誇れるように、様々な国の代表的な文化を IVE を通して学ぶことができ、意味のある活動となった。そのほかにも各自で英語でのコミュニケーションを円滑にするために Connections Cafe に行った。そこでは英語でのコミュニケーションが基本であるためそれぞれの英語のスピーキング、リスニングの上達につながった。

(※文責: 坂井承太郎)

4.2.3 授業外での取り組み

IVE という Web サイトを用いて他国の学生とのコミュニケーションを行った。IVE とはインターネット上で各自のアカウントを用いて動画や画像、テキストといったメッセージを送受信できるものである。ここでは毎週数十秒ほどの動画や自分の興味がある話題についての画像、他の学生への返信をアップロードすることを行った。また、プロジェクトのメンバーで球技大会に参加してメンバーとの親睦を深めた。参加した競技はソフトボールとバスケットボールで、ソフトボールでは、既存のチームにプロジェクトメンバーから 5.6 人程度が加わるという形で出場し、プロジェクトメンバーの中に経験者はいなく、優勝はできなかったが、結果的に優勝したチームには勝つことができた。バスケットボールではプロジェクトのメンバーが中心となってチームを結成し、こちらもプロジェクトメンバーの中には経験者がいなかったが、2 試合のうち 1 試合は勝つことができた。球技大会の前と後ではメンバーの親密度が上がり、より一丸となってプロジェクト活動をおこなうことができるようになった。さらに、プロジェクトメンバー全員でご飯を食べに行き、メンバー同士、メンバーと教員との交流を深めた。美原町にあるマッターリーナカフェという飲食店に行き、半数以上の人アルコールも飲み本音で語り合うことにより、以前より深い話ができ、仲を深めることができた。

(※文責: 坂井承太郎)

4.3 後期課程

4.3.1 概要

水曜日の時間は、海外ワークショップのまとめを主に行い、具体的には 4 つのことを行った。1 つ目は海外ポスターで、韓国と台湾の 1 か所の地域についての紹介ポスターを制作した。そのポスターでは、実際に撮影した写真を用いて海外の活動風景を可視化した。2 つ目はポートフォリオ制

作で、1人1人が海外ワークショップに関しての感想や得たこと等をポートフォリオにまとめる活動をした。3つ目はウェブサイト制作で、海外ワークショップの概要と、具体的な活動内容について詳細に紹介したサイトを制作した。4つ目は異文化についての動画調査で、youtubeで異文化について日本人が話している動画を調べた。それに加え、前期同様に英語を使ったコミュニケーションの練習も行った。

(※文責: 坂井承太郎)

4.3.2 授業内での取り組み

後期の水曜日の授業は、夏休みに実際に韓国と台湾で行ったデザインワークショップのことについてまとめる時間とした。具体的には、韓国と台湾についてのポスター、ポートフォリオ、ウェブサイト、異文化についての動画調査についてそれぞれ実施した。韓国と台湾についてのポスターでは、それぞれの国で1か所の地域を選び、その地域に関する写真をいくつか載せ、ポスターを見た人が実際にその場所に行ってみたいと思えるよう仕上げた。実際に韓国ポスターに掲載した具体的な内容としては、韓国の首都であるソウルを題材としたポスターを制作し、計10か所の写真をピックアップした。1つ目はソウル駅の写真で、実際にソウル駅に行った際に撮った写真である。ソウル駅は韓国の首都駅であり、常に多くの人でにぎわっている。駅構内には飲食店やブランド品のお店、ファッションストア等、様々な商業施設が合体した形になっている。韓国に行く際は1度は訪れるべき場所であると判断したため、1つ目の写真として掲載した。2つ目は旧ソウル駅という場所の写真であり、これは現ソウル駅が建築される以前までソウル駅として利用されていた場所のことである。現ソウル駅が建築されたときに名称が変わり、現在は文化駅ソウル 284 という名称になっている。ソウルの歴史に関する重要な情報なため、ソウル駅の次の写真としてピックアップした。3枚目の写真は、明洞(ミョンドン)餃子という韓国で人気の食べ物である。日本では餃子は耳のような形をしているが、この明洞餃子は肉まんのような形をしていて、サイズは肉まんとシュウマイの間くらいである。外国人観光客にとっても人気があるため、3枚目の写真として採用した。4枚目は、ソウルの文化的ランドマークである景福宮(キョンボックン)の写真である。景福宮(キョンボックン)は、朝鮮王朝の王宮として建造された、五つの壮大な宮殿から成る、最大規模の最も迫力ある建築物であり、観光名所ともなっているため、実際に行って撮影したものを採用した。5枚目はストリートパフォーマンスの写真である。韓国では街中でよく歌やダンスのパフォーマンスがされており、世界中で人気のKpopや、韓国歌謡等を披露している。使った写真は実際にプロジェクトメンバーが撮影したものであり、頻繁にあちこちで行われていることが裏付けられる。6枚目は、空港で撮影したアイドルの等身大パネルの写真である。BTSというアイドルで、韓国ではもちろん、世界的にも爆発的な人気を誇るグループである。この写真も実際に撮影したものだが、撮影時には自分以外にもそのパネルを撮りたがっている観光客が多く待っていて、人気を肌で実感した。7枚目はフルーツ飴の写真で、日本でいちご飴やりんご飴が流行っているように、韓国でもフルーツ飴の屋台が数多く存在した。日本との違いとしては、飴が溶けて垂れないように持ち手の部分に小さな紙コップが付属されている点である。味も抜群に美味しかったので、掲載した。8枚目の写真はソウルのコーヒーの写真である。韓国ではコーヒーをよく飲まれるため、コーヒーカフェのようなお店が街のそこら中に存在している。数多くの観光客が韓国に行ったらコーヒーを飲むため、ポスター写真として採用した。9枚目はソウルの街並みの写真で、ソウルがどのような雰囲気のかの街なのかがわかる写真を採用した。街並みはソウルの中でも様々であるが、その中でも実際に行き趣を感じた場所を

ピックアップして掲載した。最後の写真は、韓国の伝統服であるチマチョゴリを、プロジェクトメンバーが実際に試着した時の写真である。ワークショップを行う前の日にプロジェクトメンバー数人で試着し、ソウル内を観光した。伝統服ということもあり、最後の写真として採用した。台湾についてのポスターでは、台湾の首都である台北（タイペイ）を題材とした。韓国のポスターと同様写真をピックアップして、少量の説明を加えた。写真は全部で5枚あり、1枚目は、トロピカルフルーツの写真である。台湾では、マンゴー、ドラゴンフルーツといったトロピカルフルーツが数多く流通しており、首都である台北（タイペイ）の至る所にトロピカルフルーツの屋台が存在している。値段も安く味も人気なため、台北（タイペイ）観光においては欠かせない買い物の一つであるため、ポスターに掲載した。2枚目の写真は、夜市の風景である。夜市とは、街中で夜に行われる市場のことで、美味しい食べ物の屋台が何十軒と連続している。台湾に着いた初日に、プロジェクトメンバー数人で夜市に行き、名前も分からない食べ物をたくさん食べた。おそらく日本では食べられないであろう物をたくさん食べられるし、人の数がとても多く祭り気分になれるため、台北（タイペイ）に観光しに行く際は必ず訪れるべきである。3枚目は信号機の写真である。日本の信号機との大きな違いは、色が変わるまでの秒数が常に表示されているということである。自分が目の前の信号を安全に渡りきることが出来るかという判断がしやすいため、日本の信号機より親切に感じた。最初は見慣れない光景だがすぐ慣れたため、日本も秒数を表す信号にすれば良いのではないかとさえ感じた。4枚目は火鍋の写真であり、台湾の伝統的な肉と魚介のスープが特徴的である。プロジェクトメンバーも実際に何人かが食べ、1人5000円もする高級な店に行くメンバーもいた。台湾で火鍋はとても人気が高いため、観光の際はぜひ食べてみるべきである。最後の写真は小籠包である。小籠包は、日本人でもほとんどの人が聞いたことはある名前であり、日本の中華料理屋でも必ず売っている食べ物である。台湾では本場の小籠包が食べられるため、日本との違いを確かめるためにも1度は食べるべきである。ただし、小籠包はとても熱いため、食べる際は口の中を火傷しないよう注意を払う必要がある。次にポートフォリオでは、プロジェクトメンバー一人一人が韓国と台湾での活動についての発見や感想等をまとめた。具体的な内容としては、ワークショップを覗いた韓国、台湾の感想や、ワークショップ自体の感想、ワークショップに参加したことで自分がどのような成長をしたか等について具体的に記述した。また、同じ内容のものを英語でも掲載し、プロジェクトの名の通りグローバルなポートフォリオを制作した。ウェブサイトでは、海外で実際に行ったワークショップについて詳しく紹介した。紹介したワークショップの概要としては、デザインを通して異文化への互いの理解を深めることを目標に行われたものであり、韓国ワークショップでは日本と韓国の二か国、台湾ワークショップでは日本、韓国、台湾、シンガポールの四か国の学生が協力し合い一つのプロジェクトに打ち込むというものである。韓国のワークショップでは、「fun」というテーマをもとに、五日間のグループワークで自由にプロダクトをデザインした。台湾のワークショップでは、約一週間のグループワークを経て、台湾の市の一つである基隆（キールン）市の地域復興を目指すためのプロダクトを制作した。異文化についてのYouTube動画の紹介に関しては、日本人が海外の文化について紹介している動画を、プロジェクトメンバー一人一人がYouTubeで探し出し、重要な部分をピックアップして、その動画の内容についての感想や意見を記述した。

(※文責: 坂井承太郎)

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、前期に引き続き、各々が空いてる時間でコネクションカフェに参加したり、メンバーのうち数人は未来大に留学に来ている海外の学生と交流を深め、英語力をみにつけると同時に異文化に触れた。コネクションカフェでは前期と同様、外国人の教授や関わりのない未来大生と英語を使ってコミュニケーションを取る事で、実践で役に立つ英語を着々と身に付けた。留学生との交流に関しては、プロジェクトメンバーの何人かが、フランスから来た留学生数人と交流を持ち、休み時間に体育館で一緒に体を動かしたり、休みの日に函館の飲食店やイベントと一緒にいたりして、日本とは異なる文化に触れつつ、遊びの際のコミュニケーション言語である英語について理解を深めた。また、授業内だけでは終わらなかったポスターやポートフォリオに関して、プロジェクトメンバー同士で協力して授業外に活動することもあった。具体的な例としては、プロジェクト活動時間終了後に一人の家に数人で集まり、授業内に終わらなかったタスクを協力しながら行ったのである。数人で集まってタスクをこなすことにより、互いにモチベーションを上げるという相乗効果や、苦難を共に乗り越えるときのチームワーク、達成感といったもの得ることができた。

(※文責: 坂井承太郎)

第 5 章 Hi-FUN2023

5.1 前年度の成果

Hi-FUN 2023 (Hongik University × Future University Hakodate 2023) は, 2023 年 8 月 12 日から 16 日の期間に韓国世宗市にて開催された, 韓国の弘益大学と日本の未来大学が共同で開催するデザインワークショップ及び国際学生交流プログラムである. 今年度より始めた新たな交流会であり, 韓国と日本との交流をより深めることが目的である.

(※文責: 長谷川修斗)

5.2 成果物

Hi-FUN における国際交流を促進させるため, 以下のものを作成した.

1. プロジェクト名刺
2. 参加者 T シャツ

(※文責: 長谷川修斗)

5.2.1 プロジェクト名刺

海外の学生に自己紹介を行えるよう, 名刺を制作した. 飛行機が描く飛行機雲を軌跡として表現し, 国際的なつながりや自分自身の活動の軌跡等が伝わるよう努めた.

(※文責: 長谷川修斗)

5.2.2 参加者 T シャツ

Hi-FUN 参加者が着用する T シャツのデザインを制作した. 瞳で地球を表現し, 協調性を意味している. 色彩加工として反対色のピンクを入れ, 若者の情熱を表現した.

(※文責: 長谷川修斗)

5.3 テーマ

Hi-FUN は 2023 年から新たに始まった国際デザインワークショップだ. 第一回では, 「FUN なものを作ろう」というテーマに沿って各グループで活動を行った. 活動内容は, 各グループでそれぞれフィールドワークやブレインストーミングを行った. FUN なものとは何かを考え, アイデアを発表した.

(※文責: 長谷川修斗)

5.4 スケジュール

2023年8月12日から8月16日にかけてワークショップが開催された。1日目はアイスブレイク、自己紹介、グループ名の発表等を行った。またオープニングパーティーを行った。2日目から4日目は、各班でフィールドワークやグループワークを行った。また3日目に中間発表を行い、先生からアドバイスをもらった。5日目は各班の成果物を発表した。またエンディングパーティーを行った。

(※文責: 佐藤凱)

5.5 主な活動

5.5.1 アイスブレイク

初めて会うメンバー同士だったため、緊張をほぐすためにもアイスブレイクが行われた。アイスブレイクとして、韓国の文化や歴史について他のメンバーと話しながら学んだ。韓国のしゃぶしゃぶをみんなで食べながらたくさん会話をし、写真をとったり動画を撮ったりしたことで、メンバー同士の距離がかなり縮まり、仲良くなることができた。

(※文責: 佐藤凱)

5.5.2 分析・分類

未来大学の学生が、自分のグループメンバーに川喜田二郎氏が創案した問題解決・発想のための技法であるKJ法についての説明を行った。KJ法を利用することによるメリットや使い方を説明し、理解してもらった。そして、このワークショップ中の分析にはKJ法を用いたオンラインでKJ法を行うために、オンラインホワイトボードツールであるMiroを利用した。MiroはWebで使用することができ、画像や図形を挿入したりテキストを表示したりできるほか、付箋機能もあるため、KJ法を行うツールとして適している。前日のフィールドワークでNokosuを用いて記録した情報を基に、気が付いたことや問題点をKJ法で分析し、ブレインストーミングを行った。

(※文責: 佐藤凱)

5.5.3 中間発表

各グループが教員、学生の前で中間発表を行った。この発表は、ディスカッション形式で行われ、フィールドワークからブレインストーミングまでの流れを説明し、そのグループの考える未来のカフェのアイデアを発表した。その中で、まずフィールドワークではどこに行ったのか、そこでどんなことに気づいたのかや、日本のカフェとの違い等について説明した。その後、Miroを使って行ったKJ法の実際のページを見せながら、各グループがどのような考え方をし、どのような結論に至ったのかについて詳しく丁寧に説明をしていった。グループの説明が一通り終わったのち、先生方からブレインストーミングについてや、現状考えている未来のカフェについての質問がされ、その質問に答えていった。最後に、先生方からのコメントやアドバイスをもらって終了となった。

(※文責: 佐藤凱)

5.5.4 成果発表

成果発表は、代表者がじゃんけんを行い、順番を決めて行われた。各グループ作成したスライドを映し、そのスライドに沿ってプロダクトのアイデアを発表する。発表は全て英語で行う班、日本語と韓国語で発表する班があり、発表後には他のグループメンバーや教員の先生方からの質疑応答と教員の先生方からのコメントがなされた。全グループの発表終了後、教員の先生方が話し合い、最優秀賞が決められた。

(※文責: 村田春奈)

5.6 異文化学生との交流

本年度から開始した Hi-FUN は弘益大学と未来大学の 2 校のみの参加であったため、人数が少ない分、深い交流を行うことができた。初日の顔合わせの時点では、両校のメンバーともに英語でコミュニケーションをとることや異文化学生との交流を行ったことがないこと、初めての交流機会からくる不安もあり、ぎこちない雰囲気であった。しかし、その後にグループごとに分かれて食事を共にしたり、大学内を案内してもらったり、お互いの母国語を教えあったりしたことで、お互いに打ち解けることができた。

本年度は新型コロナウイルスの影響も少しありつつも、対面でのワークショップを開催することができた。そのため、ワークショップの時間が終了した後に一緒に夕食を食べ、観光地をグループメンバーで巡ったり、たくさんの飲食店に行ったりすることができ、それによってオンライン時ではできなかった、ワークショップ時間外での交流というものがとても充実していた。

(※文責: 村田春奈)

5.7 Hi-FUN での体験

Hi-FUN はプロジェクトメンバーみんなにとって初めての経験がとても多かった。あるメンバーにとっては初めての海外であったり、またあるメンバーにとっては初めて海外の方と英語でのコミュニケーションをしたり、あるメンバーにとってはワークショップへの参加が初めてだったり、ほとんどの人にとっては初めての海外でのワークショップ参加であったりと、未知で新しいことへの挑戦が凝縮された 5 日間であった。特に、未来大学の情報デザインコースのメンバーは普段の講義からグループワークを行う機会が多く、学部 3 年生になるまでに様々なグループワークを経験していたが、そのようなメンバーにとっても、他国籍で、話す言語もバックグラウンドも全く違うようなメンバーを含めてのグループワークは初めてであった。また、本年度は情報デザインコース以外のコース学生の所属が多かったため、別の視点からの意見も交流することができ、普段では味わうことができないようなワークショップを経験することができた。同じバックグラウンドを持たないメンバーが集まったグループワークでは、議論がよりグローバルな視点に基づいて行われ、普段のグループワークでは導き出せないような結論を出せるようになるという利点がある。一方で、同じバックグラウンドを持っていないことにより、あるメンバーにとっての常識がまた別のメンバー

にとっては非常識であったり、物事に対する考え方が全く異なっていたりと、グループワークを行う上で困難な点も数多く存在した。そのような問題と向き合いながら、限られた時間の中でみんなで協力してグループワークを行った経験は、これからの私たちの生活にとっても役立つ貴重な経験になったのではないかと思う。また、技術に関しては弘益大学のメンバーたちの中には3Dモデリングが得意であったり、豊かな発想力があつたりと、それぞれ自分の武器となる技術、この分野ではほかの人に負けないというような技術を持っている人が多かった。それに対し、未来大学からのメンバーは、比較的何でもオールマイティにこなせるが、個人の武器となるような突出した技術を持っている人はあまりいなかった。そのため、何か1つのことを極めて自分の得意分野というものをつくるのも良いなと感じた。

作業以外では、メンバー全員が初めての韓国でたくさんの新しい体験をすることができた。海外の土地で新鮮な景色が見れたこと、両替を行ったこと、初めてウォンのお札を触ったこと、弘益大学という他国の大学の教室やエレベーター等を利用できたこと、チマチョゴリを着たこと、本場のキムチやビビンバ、サムギョプサル等の韓国料理を食べたこと、ハンドルが左側にある車に乗せてもらったこと、景福宮等の歴史的な建造物を見に行ったこと、韓国語で書いてある漫画を読んだこと、45階にあるカフェやスーパーに連れて行ってもらったこと、豊かな自然に触れたこと、普段関わることのないメンバーと関わったこと、海外の学生から手紙をもらったこと、お互いに言語を教えあうこと等、全てが新鮮でとても素晴らしい体験であった。日本帰国後も、Hi-FUNに参加していた弘益大学のメンバーとの交流はソーシャルネットワーキングサービスを通して続いており、ここでの貴重な出会いを大切にしていきたいと思う。

(※文責: 村田春奈)

5.8 Hi-FUN2023 での英会話

フィールドワーク中に韓国の参加学生は韓国語を、日本の参加学生は日本語を教える機会があった。韓国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韓国語は、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った際に正しい発音・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あつたりすることで、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た。そして安心感が生まれただけでなく簡単な単語であればお互いの言語で会話をすることができ、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。

(※文責: 村田春奈)

5.9 Hi-FUN2023 における各グループの提案例

5.9.1 ^{イケアジェア}IKEAJEA

つまらない冗談を聞くと、「場が冷える」という言葉は韓国と日本に共通して「寒い」という意味を含む言葉であることがフィールドワークを通して理解することができた。また、文化を共有し

あう過程で、お酒を飲んだあとにアイスを食べることも共通していることがわかった。そこで私たちが提案したものは、つまらない冗談を言ったときにジェスチャーで温度が下がり、アイスクリームが作られるプロダクトである。

このプロダクトは、かまくら型の置き型デバイスであり、周りの雰囲気気まづくなると、かまくら内部の冷却機構が作動しアイスクリームが生成される。これにより、アイスクリームから話題作りへ繋げることが可能になる。また、冗談に失敗した友人がへこんでいるときには、慰めるようにプロダクトを撫でるとアイスクリームが生成されるのでアイスクリームを提供し、友人を和めることも可能だ。つまらない冗談を言うと周りの雰囲気気まづりする。しかし、その代わりにおいしいアイスクリームができたらどうだろう。雰囲気を壊してもよいことは起こる。言いたい冗談は恐れないで挑戦だ！冗談に失敗してもおいしいアイスクリームは作れる！ Let's make Ice cream！

(※文責: 村田春奈)

5.9.2 ^ガ^チ JINJJA COMMUNICATION

このプロジェクトの名前は「チンチャコミュニケーション」である。「チンチャ？」という言葉は、相手の話をよく聞いていて、話がとても面白いという意味で、「まじで？」や「ガチ？」という表現を使う。そのため、非対面のコミュニケーションの場では、日本人と韓国人がお互いの言葉に対して「チンチャ」と返し合うと、お互いにポジティブな反応ができ、会話が楽しくなる。このプロジェクトの製品には、ガラスのパッケージと、Zoom用のソフトウェアとアドオンのUIデザインが含まれており、画面にガラスをかざすと音や映像で場を盛り上げることができる。

(※文責: 村田春奈)

5.9.3 Cheer up!

海外旅行先での外国語によるコミュニケーションが苦手な人を支援するデバイスである。使用者はデバイスに備え付けられた6つのチップから今の自分自身の感情を表現できるものを選択し、デバイスへ装填すると、デバイスから映像が投影される。例えば、注文するタイミングがわからない、うまく伝えることができないかもしれない等の恥ずかしがり屋さんは「注文」チップを使用。ほかには、多様な人と話したがら屋さんは「リアクション」チップを使用といった具合に制作した。これにより、周りの人に自分自身の感情を伝えることが可能になり、言語が通じない国でも容易にコミュニケーションを取ることができるようになる。

(※文責: 村田春奈)

5.9.4 ^グ^ロ^ウ^ホ^ッ^ト GROHOT

私たちは、「Laugh」「Fun」「Wit」「Enjoy」をキーワードに、温泉で自分自身を表現できるカチューシャ型デバイスである。ターゲットは、赤ちゃんがいるご家庭である。カチューシャは自分自身でカスタマイズが可能であり、一人の時間が欲しい人・ワイワイ会話を楽しみたい人等温泉での自分自身について視覚的にわかりやすく表現することが可能である。

(※文責: 村田春奈)

5.9.5 Feeling Hold

日常の中で私たちは様々な感情を感じる。楽しい、悲しい、怒り、悔しい等のような感情は、時には共有したいし、時には忘れたいものである。私たちはこの感情に特別な意味を与えることで、面白さを見出せると思い、制作を行った。人間の持つ様々な感情を形にしたアイテムである。感情を可視化するために資料調査及びアンケート調査を行った結果、6つの感情の色イメージや別のものに例えるとなにかを理解することができた。

「簡単なジェスチャーで興味をそそる」「直感的な楽しさを与える」ことをテーマに、6つのプロダクトを提案し、ガチャマシーンの景品として排出され、どの感情が出るかを楽しむことができるものを制作した。また、アイテム一つひとつに押す・回す・握る等のアクション機構を搭載しており、飾るだけでなく触りながら楽しむことができる。

(※文責: 村田春奈)

5.9.6 ^マ_ル^イ MARUI

遠方に住む祖父母をターゲットとした掛け時計型デバイスである。ブレインストーミングとリサーチ結果を基に、主要ユーザーを独居高齢者とその子供の家族に定め、独居高齢者を中心にペルソナを導出した。時計部分がディスプレイになっており、時間・メッセージ等を表示させることが可能である。また、デバイス間で情報共有を行うことができ、定期的に遠方の状況を確認することができる。例えば「おばあちゃん、私賞もらったよ」や「元気にしてる？」等の近況報告や状況確認をすることで、普段会話をすることができない環境にいる人でも、コミュニケーションや交流を豊かにすることができるデバイスである。

(※文責: 村田春奈)

5.9.7 ^エ_チ^ゲ_{ーム} Eti-GAME

旅行中に知っておくべき日本と韓国との文化の違いについて、ミニゲーム形式で学ぶことのできるアプリケーションを提案した。面白さと欲求との接点から話を広げ、フィールドワークを進めた。その結果、韓国では「早くやり遂げようとする欲求」、日本では「昔からあるものを守ろうとする欲求」があることがわかった。私たちは早く早く文化の否定的な部分に余裕のある文化を導入する方法を考えた。早く早く文化の例は、エレベーターの閉めるボタンを連打、乗車順番を無視、自販機に手を入れて待つことで早く終わらせる等が挙げられる。韓国と日本に該当するエチケットの中でも、エレベーター、分別収集、場所別電話に関する3つのトピックをテーマに、韓国&日本の子供たちが楽しく教育できるゲームを構想した。

このゲームは、エチケットに関連する3つのゲームを提供し、オリジナルキャラクターとの対話を通じて楽しみながら学習できる。1つ目のゲーム「まで!」では、エレベーターの待ち時間に他のキャラクターが乗るのを待つエチケットが学べる。近づいてくるキャラクターたちがエレベーターに乗るまで開くボタンを押して待っていなければならず、キャラクターがエレベーターに乗る前に閉じるボタンを押してしまうとゲームに失敗する。2つ目のゲーム「どこに?」は、ゴミを正しい分別箱に捨てるエチケットを学ぶもので、ヒントを得ながら反復学習が可能である。ヒントとして分

別の知識が表示されるため、意味を理解した上で理解を進めることが可能だ。3つ目のゲーム「もしもし〜」では、場所や状況に応じた正しい電話のエチケットが学べる。はてなアイコンはカフェ、劇場内、図書館、家、地下鉄のような場所と状況のカテゴリーに変化して電話に出るかどうかを決定する実用的なゲームである。

(※文責: 村田春奈)

5.9.8 MMM WORLD

本プロジェクトでは、「Bye-FUN(楽しくない)も視点を変えればHi-FUN(楽しさ)になりえる世界」をテーマに、楽しくないことも楽しくさせるような世界「MMM WORLD(エムエムエム ワールド)」を提案した。テーマの発端は、Hi-FUNのテーマである「FUN」に焦点を当てて各自が経験したFUNを5W1Hで共有し合った際に、FUNの共通点は新しい場所や人との出会い、新しい経験等「新しいモノ・コト」であることが明らかになった。さらに、新しいモノ・コトへの理解を深めるために各自が経験したBye-FUNを5W1Hで話し合った結果、Bye-FUNは逆説的な視点から見れば「新しいモノ・コトを見つけ、それによって楽しくないことも楽しいと感じられるような空間を構築することができる」と理解した。

私たちが提案する「MMM WORLD」には、2つの具体例がある。まず1つ目は、「チョコ火山」。これは火山からチョコレートマグマが流れる不思議な現象である。通常、活火山は怖いものであるが、ここでは一番怖いものから一番素敵なものが出てくるのが楽しい経験となる。次に2つ目は、「ビタミンモスキート」。このビタミンモスキートは人の血を吸うのではなく、ビタミンを分け与えてくれる存在であり、日常に元気と活気をもたらすことができる。夏の蒸し暑い日の蚊は普段は迷惑な存在であるが、MMM WORLDではその蚊も楽しい存在となる。MMM WORLDに行くには、「Welcome Pass」と呼ばれる特別なチケットが必要である。このWelcome Passは、MMM WORLDへの入場券としての機能がある。ここはBye-FunとHi-Funが共存し、楽しくないことも楽しい体験に変える場所だ。ぜひMMM WORLDに足を運んで、新しい「楽しい経験」を！

(※文責: 村田春奈)

5.9.9 未来のコースター

本プロジェクトは、「会話に花が咲く」をテーマに、カップコースターを提案した。このカップコースターは、ぎこちなさが和らぎ、コミュニケーションがうまくいく状況を視覚的に表す。これには、サウンドセンサー付きディスプレイカップホルダーを搭載している。インタラクションのINPUTの役割を果たし、声等の会話の盛り上がり具合によって、カップコースターのディスプレイのグラフィックが変化する。具体的には、会話が盛り上がってないときには花びらの少ない花が表示され、会話が盛り上がると花火のような満開の花が表示される。これにより、より楽しくコミュニケーションを図れるようになる。

(※文責: 村田春奈)

5.9.10 ROCK ON

スムーズなアイデア共有を可能にする置き型デバイスである。共有したい情報をデバイスにかざすと、情報がコピーされ無線通信にてもう一つのデバイスへ送信される。受け取る場合はそのデバイスへ端末をかざすことで可能になる。加えて、私たちは「Be.」というアプリケーションも制作した。Subject には、「Daily」「Love」「Advance」の機能を搭載し、日常を豊かにする要素を取り入れた。また、Category には、「Balance Game」「MBTI」も搭載することで、遊び要素も取り入れている。

(※文責: 村田春奈)

第 6 章 ISDW2023

6.1 概要

International Summer Design Workshop (以下, ISDW) は毎年夏に行われており, 日本, タイ, シンガポール, 中国, 台湾, 韓国等のデザインを学ぶアジア圏の大学の学生たちが集まる. ISDW は集まった学生でグループが作られ, グループメンバーで発表されたテーマに基づき新たな提案を行う一連のデザインプロセスを体験する実践的なワークショップである. 本年度は 8 月 19 日から 27 日に台湾の基隆市にある国立台湾海洋大学で行われた. 参加校は, 公立ほこだて未来大学 (日本), 芝浦工業大学 (日本), 祥明大学 (韓国), 国立台湾海洋大学 (台湾), ナンヤンポリテクニク (シンガポール) の 5 大学で約 100 名の学生が参加した. 活動は, 6~7 人で構成された計 14 グループで行った. 今回の ISDW のテーマは「基隆市のサービスデザイン」であり, それぞれのグループは基隆市で一昨年度の成果物である Nokosu を用いたフィールドワークを行い, そこでの発見や気づきからアイデアを練った上で, 自分たちのアイデアを形にし, 成果発表としてスライドや作成したプロダクトを用いて発表を行った.

(※文責: 高谷斗亜)

6.2 テーマ

ISDW では, 毎年異なるテーマが主催者から与えられる. そのため, 参加者はそのテーマに沿った活動をグループで行うこととなる. 本年度のテーマは「基隆市のサービスデザイン」であったため, 成果発表でグループごとに「基隆市のサービスデザイン」を提案すべく, フィールドワークやブレインストーミングを行った. 各グループはフィールドワークで基隆市について知り, 基隆市に必要なサービスを提案した.

(※文責: 高谷斗亜)

6.3 スケジュール

本年度の ISDW は 2023 年 8 月 19 日から 27 日の 9 日間行われた. 初日は移動日として設定してあり, 2 日目から活動が開始された. 2 日目は他の大学の生徒との顔合わせを行った. まず, Opening Ceremony があり, 今後のスケジュールやそれぞれの大学の紹介, グループの発表等がされた. その後, グループごとに分かれて昼食を食べ, 再び大学に戻り, 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た. 夕食は, 参加者同士の交流のため, ウェルカムパーティーが開かれた. 3 日目と 4 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, テーマに沿った写真を撮り, 集めた. 5 日目は集めた写真を基に KJ 法を行い, アイデアを発散した. KJ 法については, 公立ほこだて未来大学の学生が同じグループ内の学生に KJ 法を教え, 実践する形で行った. 6 日目は午前中に中間発表会があり, その時点での方向性を主催者に発表した. 6 日目の午後と 7 日目はデザインを考えた. 8 日目は各グループが考えたデザインの可視化を行っ

た。9日目は午前デザイン可視化の続きを行った。また、9日目は午後最終発表会があったため、最終発表会に向けた準備にも取り組んだ。最終発表会では、スライドや作成したプロダクトを用いたプレゼンテーションを行い、全15チームの中で、ゴールド、シルバー、ブロンズ、優秀チーム賞の4つのグループが表彰された。

(※文責: 高谷斗亜)

6.4 主な活動

本年度のISDWのテーマは「基隆市のサービスデザイン」であった。そのため、グループごとに基隆市の魅力や問題点を見つけるためにフィールドワークを行った。フィールドワークを行う際、一昨年度の成果物であるNokosuを使って記録した。記録した写真を使って、KJ法を行い、アイデアを発散した。その後、中間発表会で国立台湾海洋大学の一つの教室に集まり、進捗の報告を行った。中間発表会の後には、発散したアイデアからデザインを考え、デザインの可視化を行い、最終発表会に向けて準備を行った。最終発表会ではプロダクトやサービスの紹介を制作したポスター、スライドで発表し、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: 高谷斗亜)

6.4.1 アイスブレイク

初めて会うメンバー同士だったため、緊張をほぐし、コミュニケーションを取ることを目的として、初日にアイスブレイクが行われた。参加者全員がLINEグループに参加し、主催者から出されたお題に沿った写真をLINEグループに送り、一番良い写真を決めるというゲームをした。主催者から出されたお題は「かわいい写真」、「面白い写真」、「グループでの集合写真」の3つであった。夕方にはウェルカムパーティーとして、参加者全員で台湾の伝統料理を食べた。

(※文責: 高谷斗亜)

6.4.2 フィールドワーク

本年度のISDWのテーマである「基隆市のサービスデザイン」をテーマに基づいて、基隆市の観光名所を訪れて、アイデアを発散するための写真を撮り、一昨年度の成果物であるNokosuで記録した。フィールドワークは3日目と4日目に行った。国立台湾海洋大学の学生に基隆市を案内してもらい、観光名所を訪れることで基隆市の魅力や問題点を発見した。フィールドワーク中には、グループメンバーとコミュニケーションを取り、お互いの文化や好きなことについて話し、親睦を深めた。また、グループメンバーとコミュニケーションを取ることで異文化交流にもつながった。

(※文責: 高谷斗亜)

6.4.3 KJ 法における分析, 分類

公立はこだて未来大学の学生が, 自分のグループメンバーに川喜田二郎氏が創案した問題解決・発想のための技法である KJ 法についての説明を行った. KJ 法を利用することによるメリットや使い方を説明し, 理解してもらった. そして, このワークショップ中の分析には KJ 法を用いた. オンラインで KJ 法を行うために, オンラインホワイトボードツールを利用した. 前日までに行ったフィールドワークで Nokosu を用いて記録した情報を基に, 気が付いたことや問題点を KJ 法で分析し, ブレインストーミングを行った.

(※文責: 高谷斗亜)

6.4.4 中間発表

各グループは各大学の教員の前で中間発表を行った. この発表においては, パネルディスカッション形式で行われ, フィールドワークからブレインストーミングまでの流れを説明し, そのグループの考える”基隆市のサービスデザイン”についてのアイデアを発表した. その中で, まずフィールドワークではどこに行ってどんなことに気づいたのか等, 各国の学生が違いを説明したり, 考察を行ったことについて説明した. その後, ”nokosu”を使用してフィールドワークの画像を共有し, Miro を使って行った KJ 法の実際のページを見せながら, 各グループがどのような考え方をし, 現時点での進捗や方向性について詳しく丁寧に説明をしていった. グループの説明が一通り終わったのち, 先生方からブレインストーミングについてや, 現状考えている方向性等についての質問がされ, その質問に回答しながらより方向性やアイデアについて深めていった. 最後に, 先生方からのコメントやアドバイスをもらって終了となった.

(※文責: 高谷斗亜)

6.4.5 成果発表

各グループがくじを引いて順番が決まり, 1 グループ 8 分程度の作成したスライドショーをモニターに移し, ”基隆市のサービスデザイン”というテーマについて提案を行った. 発表は全て英語で行われた. 全発表後には教員がコメントや講評を行った. また全 15 チームの中で, ゴールド, シルバー, ブロンズ, 優秀チーム賞の 4 つの表彰が行われた.

(※文責: 高谷斗亜)

6.5 異文化学生との交流

本年度の ISDW には日本から芝浦工業大学と公立はこだて未来大学の 2 校が, 韓国からサンミョン大学が, シンガポールからナンヤンポリテクニクが, 台湾は国立台湾海洋大学の全部で 5 校が参加した. 各チーム日本, 台湾, シンガポール出身者が各 2 人と韓国出身者が約 1 人で構成されていた. そのため, 各チーム公用語が英語になっており, 各国特有の英語に触れられるコミュニケーションとなった. また, 3 ヶ国語を話す学生等は通訳したりするケースもあり, それぞれが工夫して

コミュニケーションを行っていた。ワークショップが終わる午後5時以降は、各グループでナイトマーケットや夕食に行くチームも多くあり、各国の学生同士がワークショップ時間外の交流等も楽しんでいた。

(※文責: 高谷斗亜)

6.6 ISDW での体験

ISDW ではプロジェクトメンバーにとって初めての経験がとても多かった。あるメンバーにとっては、初めての長期海外滞在であったり、外国の知らない場所で母国語以外の言語でコミュニケーションをとる等、道で新しいことへの挑戦が凝縮されたワークショップとなった。グループワークについてはたくさん行なっているメンバーでも、国やその人個人が持っている文化や経験等のバックグラウンドが違くと、全く違う角度の意見が出たり、意外な共通点が見つかったりする等の貴重な経験を得ることができる機会となった。

(※文責: 高谷斗亜)

6.7 ISDW での英会話

ISDW のチームワークでは各チームがコミュニケーションするために英語を使っていた。また、各国それぞれ英語の特徴的な発音があり、慣れるまでは発音の違いに苦労する学生も多かった。時折中国語がグループワークで使用されるときは、英語で通訳される等多国籍に感じる部分も多々あった。英語学習のレベルが同等くらいの学生とは話しやすく、レベルの違いがあると話しづらい等の問題もあった。そのため、ほとんどの学生は身振りや手振り、擬音語等を多用して話す等それぞれ工夫が見られた。

(※文責: 高谷斗亜)

6.8 ISDW2023 における各グループの提案例

6.8.1 基隆夜市

基隆市のナイトマーケットにおけるサービスデザインをベースに提案した。外国人にとっては中国語が読むことができないので、「基隆夜市」というアプリケーションを作成して、AR 機能を使用して、店にかざすと中国語で書かれているメニューを多言語で表示されるアプリケーションを提案した。また、夜市においては、アレルギー表記や使用されているものがわからない等の問題が挙げられた。加えて、たくさんの屋台で食べ物を購入すると、複数の皿を受け取るため、人の多い夜市では持ち運びが難しいという問題が挙げられた。そこにアレルギーがわかるシールと持ち運びやすいお盆がセットになったプロダクトを提案した。

(※文責: 高谷斗亜)

6.8.2 RAINCORT × VENDING MACHiNE

基隆市は雨が多いことが特徴である。そんな基隆市でのより良い豊かな生活を促進するため、レインコートが購入できる自動販売機を提案した。この自動販売機の外側は液晶ディスプレイを搭載しており、レインコートが出てくるまでの時間にアニメーションが流れるため、待ち時間でも楽しさを提供できるようになっている。また、自動販売機型デバイスは様々な場所に置くが可能であるため、配置した町に彩を持たせることができると考えている。

(※文責: 高谷斗亜)

6.8.3 Helping Go

Helping Island Park という台湾の公園には長い歴史があり、世界的にも有名な岩がたくさんある。そこで、有名な岩の情報提供、AR を用いて岩と一緒に写真を撮影することのできるアプリを提案した。公園の特定の場所をアプリでスキャンすることで画面上に岩が現れ、記念写真を撮ることができる。これによりこの公園の魅力をより多くの観光客に周知することができ、効率的な集客に繋げることができると考えている。

(※文責: 高谷斗亜)

6.8.4 NAVI4U

Chaojing Park という台湾の観光地がある。その公園には観光客が楽しむための数々のアクティビティが存在するが、バス停留所の少なさ、高い気温によるダイヤの乱れ等交通状況が不便であることが課題である。そこで、新たなバス停留所及び、観光バス停留所共有アプリケーションを提案した。このアプリケーションでは周辺のバス停留所の場所や運行時間をリアルタイムで表示され、情報把握をより容易なものにすることができる。また、待ち時間を有意義なものにするために周辺の観光施設を紹介する機能も搭載している。

(※文責: 高谷斗亜)

6.8.5 八斗子海底的秘密花園

Chaojing Park をより人が賑わう観光スポットにするため、ミニイベントを提案した。観光客はパンフレットを用いて観光地を回ることができ、随所に配置されているスタンプを集めることにより様々な得点を入手することができる。また、スタンプが置かれている場所にはオリジナルキャラクターが描かれており、周りの雰囲気より明るいものにすることができる。

(※文責: 高谷斗亜)

6.8.6 RADRIP

基隆市には魅力的な歴史や文化があり、観光客の間ではとても有名な場所であるが、現地での情報提供の少なさから、いざどこに行けば良いのかわからないという大きな問題がある。そこで、基隆市の観光促進を図るアプリケーションを提案した。このアプリケーションでは観光ガイドができる現地の人と簡単につながることができ、簡単に現地情報を入手することができる。また、行きたい場所が同じユーザーとのマッチング機能や思い出共有機能も備えており、現地での新たな交流を生むこともできる。

(※文責: 田中宏和)

6.8.7 WAWA

基隆市は突然雨が降ることが多く、雨宿りは日常茶飯事である。そこで、雨宿りをしている時間も楽しいものにするため、先進的な雨宿りスポットを提案した。WAWA は波 (wave) と壁 (wall) を掛け合わせたものであり、雨宿りスポットだけでなく休憩場所、バス停留所等様々な用途で活用することが可能である。WAWA 上部は曲線的に可動するようになっており、雨を感知すると波のうねりような形状へ変形することで観光客の雨宿りをサポートすることができる。また、日差しの強い日では上部の変形だけでなく、WAWA 下部に搭載された回転台が太陽光を検知することで回転し、自動的に最適な日陰が生成される仕組みになっている。さらに WAWA の両面には曲面ディスプレイを搭載しており、外側は周囲の環境に溶け込んだデザインへ変更可能であり、内側は天気予報や各種交通情報、おすすめの観光スポット等観光客によって有益な情報を表示することが可能である。以上のことからこのプロダクトは様々な気候においても対処が可能であり、さらに天候により街の景色が変化することで集客効果にもつなげることが可能である。

(※文責: 田中宏和)

6.8.8 BINGO

観光客が何度も観光してもらえよう誘導するため、新しい体験価値を提供しながら観光名所の歴史と意義を伝えるため、ビンゴを用いたイベントを提案した。ビンゴ用紙の表面には基隆市の観光名所や名物がモノクロでデザインされており、スタンプを押していくことによりビンゴ用紙が徐々に色づいていく仕組みである。なお、裏面には基隆市のおすすめ観光スポットが掲載されており、観光マップとして活用することが可能である。一列ビンゴをするごとに様々な現地の景品を受け取ることができるため、多くの場所を巡るきっかけづくりとして有用である。

(※文責: 田中宏和)

6.8.9 NAVIGATING JIUFEN

私たちのグループの成果物は、NAVIGATING JIUFEN である。このサービスは、観光客がより良い体験をし、九分の店や豊かな歴史を知るために九分のナビゲーションを改善するというコンセプトを基にしている。デザインのプロセスとしては、フィールドワークとして基隆市の観光名所と

して、和平島公園や基隆夜市、九分老街等を訪れた。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った。その結果、九分老街は有名な観光地であるが、道が狭く入り組んでいるため、観光客は迷うことがあるという問題点を見つけ、基隆市のサービスデザインのテーマを九分老街のナビゲーションシステムに決定した。主なターゲットは観光客としている。このサービスは、AR を用いたマスコットキャラクターによる道案内のサービスである。また、より九分で良い体験ができるように、案内標識とパンフレットの作成、スタンプラリーの作成も行った。最終的な成果物としては、ナビゲーションシステムのロゴ・マスコットキャラクター・パンフレット・案内標識・スタンプラリーのデザインを作成した。

(※文責: 田中宏和)

6.8.10 Website in Jiufen

基隆市は広大であるため、観光中はよく迷うことが問題である。そこで、現在地等様々な情報をリアルタイムで表紙できるウェブサイトを提案した。まず、迷いやすい場所や観光地等に QR コードの書かれた紙を配置し、その QR コードを読み取ることで現在地を把握することができる。また、近くの公衆トイレやゴミ箱の情報も同時に表示されるため、安心して観光を楽しむことができる。母体であるウェブサイトと QR コードのみを用いることで実行が可能であり、低コストかつ様々な場所への展開が期待できる。

(※文責: 田中宏和)

6.8.11 SIGHT SEEKING

基隆市には地元住民しか知らない歴史的な場所が数多く存在するが、その中に劉銘伝トンネルと呼ばれる台湾で唯一現存する最古のトンネルがある。このトンネルに観光客を誘致するため、トンネル自体を用いたイベントを提案した。このトンネルに入ると、上部に配置した人感センサーが反応し、地面に道順が表示される。観光客は先へ進むと、次第に壁面にトンネルの歴史が投影されていき、建設当時の状態まで遡っていく。これにより、トンネルの歴史を学びながらもリアルタイムで観光を楽しむことが可能であると考えている。

(※文責: 田中宏和)

6.8.12 プラネタリウムのようなシェルター

基隆市特有の突然の雨に対処するため、雨から連想されたキノコ型の雨宿りスポットを提案した。観光客は、雨が降るとキノコの傘の裏で雨宿りをすることが可能である。さらに、キノコの傘の裏はディスプレイになっており、観光客はコンソールを用いて好きな星を描くことができる。これにより、雨宿りをしながら自分自身の夜空を描くことができ、待ち時間が有意義なものになると考えている。また、描いた星は一定時間表示され続けるため、雨宿りをする観光客が多いほど、多種多様な夜空が構築されていく。

(※文責: 田中宏和)

第7章 留学生との交流

7.1 概要

当プロジェクトは、国際交流を奨励し、その一環として積極的に展開している。現在、当学には数多くの留学生が学内に在籍しており、これによって学内での国際交流が大いに促進されている。前期においては、留学生との交流を一層深めるため、本学の Connections Cafe を活用し、様々なコミュニケーションの場を提供した。これにより、異なる文化やバックグラウンドを持つ学生たちが交流し、相互理解を深めることができた。後期に進むにつれ、これまでの交流体験を踏まえ、より効果的な国際交流の実践を目指している。ワークショップでの経験を通じて得た知識やスキルを活かし、私生活においても国際的なつながりを強化している。留学生との交流は単なる学内の活動にとどまらず、学外でのイベントやアクティビティにも積極的に参加し、異なる視点やアプローチを取り入れながら、豊かな交流を築いている。このような国際交流の推進は、単なる留学生との交流だけでなく、学生たちがグローバルな視野を持ち、異文化への理解を深める一助となっている。また、これによって学内外でのネットワーキングや国際的な協力関係の構築にも寄与しています。当プロジェクトは、これからもより一層国際的な交流の促進を図り、学生たちが国際社会で活躍できる力を身につけることを目指している。留学生との交流は、私たちの学びと成長において極めて意義深いものだった。特に、週に2回も開催される Connections Cafe の英語セッションに参加することで、異なる国から来た留学生たちと親交を深める素晴らしい機会が得られた。これにより、私たちの英語スキルが飛躍的に向上するとともに、プロジェクト全体の効果的なコミュニケーションが実現された。この交流を通じて得た成果は多岐にわたる。特に、自然な日常会話やグループディスカッションを通じて得たリアルな英語表現は、単なる語学スキルだけでなく、実践的なコミュニケーション力の向上にも寄与した。これにより、アカデミックな場面だけでなく、日常生活での円滑なコミュニケーションも容易に行うことができるようになった。留学生との交流は単なる言語スキル向上だけでなく、異文化理解の面でも非常に豊かなものだった。フランス留学生、フィリピン留学生、中国人留学生等、様々な国々出身の友達との交流を通じて、異なる文化の違いや共通点を理解し、視野を広げることができた。これは将来の国際的なビジネスや異文化コミュニケーションにおいて非常に有益な経験であり、お互いの強みを活かし合い、知識や経験をシェアすることで、チームとしての力を最大限に発揮することができた。このような留学生との交流は、私たちにとって単なる経験だけでなく、人間関係や職業生活においても大きなプラスとなっている。留学生との交流は、言語の障壁を克服するだけでなく、お互いの異なる文化を深く理解し合い、共に学び合うことができる非常に素晴らしい機会となった。これらの貴重な経験は、私たちの大学生活において単なる単語やフレーズを越えて、豊かな色彩を添えてくれた。異なる国や地域から来た仲間たちとの交流を通じて、言葉だけでなく、その背後にある文化や独自性に触れ、新しい視点を広げることができた。この交流を通して、私たちは単なる学問的な知識だけでなく、相手の視点から見た世界や価値観についての理解を深めることができた。また、留学生との友情や協力関係は、将来にわたっても続いていくであろう不可欠なつながりとなった。彼らとの交流を通じて、私たちの視野は国際的なものとなり、異なる背景や経験を持つ人々との協力や対話においてより豊かな貢献ができるようになった。こうした留学生との交流は、単なる留学プログラムだけでなく、個々の人間関係や異文化コミュニケー

ションのスキルを向上させる上でのキーとなった。言葉の壁を越え、異なるバックグラウンドを持つ仲間たちと共に学び合うことで、柔軟性や対応力、異文化理解の深まりといった多岐にわたるスキルが磨かれた。これらの留学生との交流から得た経験は、私たちにとって単なる大学での学びだけでなく、人間としての成長や将来への展望を豊かにした。将来に向けての国際的な視野が広がるとともに、異なるバックグラウンドを持つ仲間たちとの連携を通じて、新たな可能性や挑戦に対する開かれた心を養うことができた。ワークショップ参加前、私たちは留学生との交流経験が浅く、交流を避ける傾向が自分自身にあることに気づいた。この意識の変化を促進するため、私たちは所属する大学の Connections Cafe で開催された 40 分間のコミュニケーション練習に参加することを決意した。このイベントは、留学生との交流のきっかけを作り出すために企画され、参加者が気軽にコミュニケーションスキルを向上させる場となっている。最初の頃は、参加者全体が緊張の度合いが高く、異なる文化や言語の壁を感じながらも、お互いに打ち解けようという雰囲気は漂っていた。話の切り出しを待っている状況に置かれ、初めての試みに戸惑いを感じながらも、回数を重ねるごとに徐々に自分の口から話題を切り出す自信を養うことができた。異なるバックグラウンドを持つ仲間たちと共に、お互いに興味を共有し合い、コミュニケーションの魅力を発見する過程は非常に有益だった。ワークショップ参加直前においては、これらの練習を通じて日常会話程度の力を身につけることができた。留学生とのコミュニケーションが初めてではなく、自然な流れで意見交換ができるようになった。この成果は、ワークショップで得べき知識や経験の幅を広げ、異なる文化との豊かな交流がより深まる契機となった。Connections Cafe での練習が、留学生との交流において自信を持ち、より充実した経験を得る一助となった。ワークショップへの積極的な参加が、私たちの留学経験をより豊かなものに変える契機となった。ワークショップ参加後、私たちはその中で学んだことを現地で実践し、異なる文化との積極的な交流を行うようになった。ワークショップでは、伝える言葉の正確さよりも、伝えようとする気持ちが重要であることを痛感した。この意識変革を胸に、言語の不安や間違いを恐れずに相手に話しかけるよう心がけた。その結果、私たちが自分の気持ちを率直に表現することができると、相手もそれに応じて柔軟かつ理解力をもって受け入れてくれることが分かった。言葉の壁を乗り越え、互いに尊重し合いながらコミュニケーションを深めることができた。ワークショップのおかげで、異なる文化やバックグラウンドを持つ人々とのコミュニケーションが、より意味深いものになった。これが学生生活だけでなく、私たち生活においても大きな影響を与えた。ワークショップを通して得た自信やスキルを活かし、異なる文化の友人たちとの交流が日常的になった。食事やアクティビティを共有する中で、お互いの習慣や価値観を尊重し合い、深い友情を築くことができた。総じて言えることは、ワークショップへの積極的な参加が、留学生生活を豊かにし、国際交流に対する自信を高め、積極的で意味のある交流が可能になったという点だ。この経験は私たちにとって、異なる文化を理解し、共に学び合う素晴らしい機会を提供してくれた。ワークショップ前後に交流を深めた留学生たちは、中国、韓国、シンガポール、フィリピン、スリランカ、そしてフランスという多様な国々から来た個性豊かな仲間たちだった。これら異なる出身国からの留学生との交流は、私たちにとって驚くべき文化の富を知る絶好の機会となった。中国から来た留学生たちとの交流では、歴史的な背景や伝統的な習慣に触れ、中国文化の奥深さを垣間見ることができた。また、韓国、シンガポール、フィリピン、スリランカからの仲間たちとの対話を通じて、それぞれの国の独自性や多様性に富んだ側面を理解した。この多様性は、留学生たちがもたらす異なる視点と価値観を通じて、私たちの視野を大いに広げてくれた。さらに、フランスからの留学生たちとの交流は、言語や文学、芸術等の分野で新たな知識を得ると同時に、ヨーロッパの異なる文化への洞察を深める機会となった。これら多岐にわたる留学生たちとの交流によって、私たちは国際的なコミュニケーションの重要性を理解し、共に学び合うことの意味を実感した。これら異なる

出身国からの留学生とのつながりは、大学生活をより豊かにし、将来に向けての国際的な視野を一層広げる手助けとなる。異なるバックグラウンドを持つ仲間たちとの経験は、単なる学問だけでなく、人間としての成長にも寄与し、異文化理解や協力の大切さを深く噛み締める機会となった。

(※文責: 長谷川修斗)

7.2 ワークショップ参加前後の交流状況

7.2.1 ワークショップ参加前

ワークショップ参加前、私たちは留学生との交流がほとんど経験がなく、交流を避ける傾向があった。この認識を踏まえ、留学生との自然な交流のためのステップとして、大学の Connections Cafe で行われる 40 分間のコミュニケーション練習に参加することを決意した。このセッションは、留学生との初対面や初コミュニケーションに慣れるためのコミュニティであり、参加者がリラックスした雰囲気ですキルを向上させる場となっている。初めの頃は、緊張の度合いが非常に高く、異なる文化や言語の要素に戸惑いを感じながら、他の参加者との対話を始めることが難しかった。話の切り出しを待っている状況であり、初めての試みに対する緊張感が際立っていた。しかし、積極的な姿勢でセッションに参加し、回数を重ねるごとに徐々に自分の口から話題を切り出す自信を養うことができた。異なる背景や経験を持つ仲間たちとの交流を通じて、お互いに共通の興味や価値観を見つけ出し、コミュニケーションのコツを学んだ。ワークショップ参加直前においては、これらの練習を通じて日常会話程度の力を身につけることができた。言葉の壁や緊張感を克服し、留学生との自由で自然な対話が可能になった。この経験は、ワークショップに参加する前の私たちの交流を避ける傾向を克服し、留学生とのコミュニケーションに対する自信を築く大きな一歩となった。

(※文責: 長谷川修斗)

7.2.2 ワークショップ参加後

ワークショップへの積極的な参加が、私たちの留学経験を一層深化させ、留学先での積極的な交流に繋がった。ワークショップでは、伝達する言語の正確さよりも、伝えようとする気持ちが重要であることを強く認識した。この認識を胸に、間違いを恐れずに積極的に留学生たちに話しかけることに努めた。驚くべきことに、相手もその気持ちに応じ、柔軟な対話が展開され、自然な流れでコミュニケーションを深めていくことができた。ワークショップ参加後、これらのスキルを現地で実践し、留学先での交流が非常に豊かなものとなった。学生生活だけでなく、私たち生活においても異なる文化や国から来た仲間たちとの交流がますます増え、それが新たな友情や理解を生み出すきっかけとなった。言葉の壁や文化の違いを乗り越え、お互いの背景や価値観を共有し合いながら、異なる文化を理解し尊重することができた。ワークショップに参加したことで、留学生とのコミュニケーションに対する自信が蓄積され、異なるバックグラウンドを持つ仲間たちとの交流がより深まった。これが私たちにとって、国際交流を積極的に楽しむ手段となり、留学先での豊かな経験を築く一助となった。ワークショップの参加は、留學生活において自己表現力を向上させ、異文化理解を深め、広い視野を養ううえで非常に重要な役割を果たした。

(※文責: 長谷川修斗)

7.2.3 交流を行った留学生の出身国一覧

ワークショップ前後に交流を行った留学生の出身国は以下の通りである。

- 中国
- 韓国
- シンガポール
- フィリピン
- スリランカ
- フランス

(※文責: 長谷川修斗)

7.2.4 具体的な各国留学生との交流内容

ワークショップ前後に交流を深めた留学生たちは、中国、韓国、シンガポール、フィリピン、スリランカ、そしてフランスという多様な国々から来た異なる国籍を持つ仲間たちだった。これら異なる出身国からの留学生との交流は、私にとって非常に有意義で、異なる文化やバックグラウンドを知る貴重な機会となった。中国から来た留学生たちとの交流では、歴史や伝統、文学等に触れ、中国文化の深い理解を深めることができた。韓国、シンガポール、フィリピン、スリランカからの留学生たちとの交流は、それぞれの国の独自性や多様性に触れ、異なる視点からの新たな知識を得ることができた。これにより、私の視野は大いに広がり、異なる文化の豊かさに感銘を受けた。また、フランスから来た留学生たちとの交流は、言語や文学、芸術において新たな視点を広げ、ヨーロッパの文化に触れる機会となった。これら異なる国々出身の留学生との交流を通じて、お互いに異なる文化の要素を共有し、理解し合い、深い絆を築くことができた。これらの留学生とのつながりは、単なる友情だけでなく、将来に向けての異文化コミュニケーションや国際的なビジネスにおいても非常に有益なものとなった。異なるバックグラウンドを持つ仲間たちとの交流は、お互いの強みを理解し、共に成長する上で不可欠な要素となった。これらの留学生との交流を通じて、私は大きく豊かな経験を得ることができ、異なる文化を尊重し理解する重要性を改めて実感した。ワークショップ前後に交流を深めた留学生たちとの素晴らしいエピソードがある。まず、スリランカから来た留学生がお菓子と美味しい紅茶を振る舞ってくれた。これは、文化を共有し、お互いの国の伝統的な味覚に触れ合う機会となり、心温まるひとときとなった。さらに、フィリピン留学生とスリランカ留学生を含む私たちは「グローバルズ」と名付けたチームを結成し、体育祭のバスケットボールの試合にチームとして参加した。異なる文化から来た仲間たちとの連携は、チームワークを醸成し、お互いの強みを理解し合いながら、競技に取り組む経験は非常に楽しく充実したものだだった。フランスから来た留学生と一緒に、2023年はこだてクリスマスファンタジーに行った。クリスマスの雰囲気にも包まれたイベントで、フランス留学生の視点からも異なる楽しみが広がり、共に過ごす素晴らしいひとときとなった。これらの活動やイベントを通じて、異なる国々から来た留学生たちとの友情や協力関係が深まり、留学生活がより充実したものとなった。これからも異文化交流を通して、お互いの経験を共有し、成長していくことを楽しみにしている。

(※文責: 長谷川修斗)

7.3 まとめ

留学生との交流は、私たちにとって極めて充実した経験となった。特に、週に2回程度開催される Connections Cafe の英語セッションへの積極的な参加は、異なる国籍の留学生仲間と深い交流を築く貴重な機会となった。これらのセッションを通じて、私たちは異なる文化や言語背景を持つ留学生たちと親しくなり、お互いの言語スキル向上に大いに寄与した。特に、自然な日常会話やグループディスカッションを通して実践的な英語表現を学び、アカデミックな環境だけでなく、日常生活での円滑なコミュニケーションも身につけることができた。この経験が私たちの英語スキルを大きく向上させるだけでなく、異文化理解の向上にも寄与した。フランス、フィリピン、中国等異なる国々から来た留学生たちとの交流を通じて、様々な文化の違いや共通点を理解し、視野を広げることができた。異なるバックグラウンドを持つ友達たちとの対話は、文化的な意識を高め、異なる価値観を受け入れる柔軟性を養う助けとなった。さらに、これらの留学生との交流は将来に向けて非常に有益な経験となった。国際的なビジネスや異文化コミュニケーションにおいては、異なる文化を理解し、協力することが不可欠だ。私たちは留学生仲間との交流を通じて、お互いの強みを活かし合い、知識や経験をシェアすることで、協力し合う力を身につけた。留学生との交流は、大学生活を豊かにし、将来への国際的な視野を拓ける優れた手段であり、私たちにとって非常に実り多い体験となった。

(※文責: 長谷川修斗)

第 8 章 韓国・台湾紹介イベントの開催

8.1 概要

本プロジェクトは体験型プロジェクトであり、海外に滞在した経験や活動を報告するにあたってプレゼンテーション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。本紹介イベントは、8月10日から17日まで滞在した韓国と、8月17日から27日まで滞在した台湾について、滞在先にて感じた様々な内容をプレゼンテーション形式にて紹介するというものである。本紹介イベントは、11月1日に未来大学5階 Connections Cafeにて開催した。

(※文責: 野崎真心)

8.2 目的

私たちは8月10日から17日まで韓国に滞在し、8月17日から27日にかけて台湾に滞在した。滞在期間は、韓国と台湾の独自の文化や伝統に触れ、実際に体験することでしか得ることのできない日本との文化の違いについて学んだ。滞在先で得た経験や新たな発見に焦点を当て、それらが私たちの視野や創造性に与えた影響を発表することを主な目的として、本紹介イベントを開催した。

(※文責: 野崎真心)

8.3 発表内容

韓国と台湾の文化に焦点を当てた発表を行った。韓国の文化においては食文化と伝統的な服装、台湾の文化においては食文化と夜市に焦点を当てた。発表では、韓国と台湾で私たちが撮影した写真を多く使用し、視覚的な要素を活かしてよりリアルな雰囲気传达了。また、発表にはクイズ形式を導入し、聴衆の興味を惹きつける発表を心がけた。さらに、誤翻訳コーナーを設け、滞在先のお店等で日本語訳を選択したときの変った翻訳を聴衆と共有し、笑いと共感を引き起こした。発表では、通貨や電圧・コンセント等海外に行く上で知っておくべき違いについても触れ、同時に滞在先で苦労したことも発表した。最後に、韓国・台湾にて体験したコミュニケーションについても取り上げ、異なる言語環境でどのようにコミュニケーションを取ったのか発表した。

(※文責: 野崎真心)

8.4 発表詳細

8.4.1 韓国の食文化

韓国の食文化についての発表では、実際に私たちが撮影した様々な韓国料理の写真を交えて発表した。韓国料理は予想通り辛い食べ物が多かったことと、辛さに加えて酸っぱさも特徴的であった

ことを共有した。辛い食べ物が苦手な人は、事前に店員に辛くない食べ物があるか聞くことべきであると話した。また、キムチや箸、ティッシュ等の使用はセルフサービスが一般的であることを紹介した。さらに、韓国の紙コップは通常のコップの形をしておらず、小さな紙袋のような形状をしていたことをクイズとして出題した。

(※文責: 野崎真心)

8.4.2 韓国の服文化

韓国には、伝統的な衣装である韓服が存在し、これを観光地で着用するために韓服をレンタルすることができる。特に、「景福宮」という観光地で韓服を着用して散策することが人気である。私たちは8月11日にプロジェクトメンバーのうち5人が韓服をレンタルし、景福宮を観光した。景福宮周辺には韓服をレンタルできる店が多くあった。また、その多くの店には日本語を話すことができるスタッフがいて、日本からの観光客も気軽に韓服を楽しむことができる。そのときのエピソードを撮影した写真を見せながら紹介した。この体験を通じて、韓国の伝統的な文化に触れることができたことを発表した。

(※文責: 野崎真心)

8.4.3 韓国の通貨事情

韓国の通貨はあまりきれいでない印象があった。これに比べて、日本の紙幣の技術の高さを実感したことを発表した。また、通貨を両替する際、空港での通貨両替は不利なレートで適用されることがあり、韓国の代表的な観光地である明洞では比較的有利なレートで両替できるため、明洞で両替することが良いということを紹介した。手数料の有無を確認することも大切である。韓国を訪れる際には、通貨の両替において慎重な選択や下調べが重要であることを説明した。

(※文責: 野崎真心)

8.4.4 台湾の食文化

台湾の食文化の発表では、台湾では外食文化が根付いており、多くの人が家で食べるよりも外食に出かけることが一般的であることを発表した。夜市等では様々な美味しい料理を楽しむことができ、外食にかかる費用は比較的安価であったため、リーズナブルに美味しい食事を楽しむことができたことを紹介した。朝ごはん専門店やドリンクスタンドも豊富に存在していた。朝ごはん専門店のように朝だけ営業している店舗も多くあったが、反対に夜だけ営業している店舗もあった。一方で、クレジットカードが使える店舗が少なく、多くの飲食店では現金支払いが主流であった。注文方法も独自で、日本のように店員を呼んで直接注文する方式やタッチパネルを使う方式とは異なり、店舗に置いてあるメニュー表に注文したい料理や個数を記入して提出する方式が主流であることをクイズ形式で出題し、説明した。このように、台湾の食文化は外食が中心で、リーズナブルで美味しい食事を楽しむことができる一方で、支払いや注文の方法において独自の特徴があることを述べた。

(※文責: 野崎真心)

8.4.5 台湾夜市

台湾には代表的な観光地として夜市が様々な場所にある。台湾夜市の発表では、夜市の魅力や実際に行ってみた感想を紹介した。台湾の夜市は、優れた食文化、賑やかな雰囲気、そして様々なショッピングの機会が詰まった、台湾ならではの活気ある場所である。夜市は、地元住民や観光客が日常生活から楽しいひとときを共有する場として、台湾社会に深く根付いている。夜市に行くと、まず広がるのは特徴的な台湾料理の香りと種類豊富な台湾料理である。路地にはカラフルで誘惑的な屋台や露店が軒を連ね、そこで提供されるのは伝統的な台湾料理から国際的な料理まで幅広いバリエーションが揃っている。小籠包、臭豆腐、珍しい飲み物等、さまざまな味覚体験ができるのが魅力である。夜市はまた、視覚的な楽しみも提供する。ライトアップされた露店や色とりどりの看板が、夜の台湾の街を一層魅力的に彩る。また、買い物好きな人にとっても夜市は楽園で、手頃な価格でファッションアイテムやアクセサリ、お土産等を手に入れることができる。台湾の夜市での食べ歩きやショッピングは、地元の文化を理解し、地元の人々と交流する素晴らしい機会となる。深夜まで活気に満ちた夜市は、台湾ならではの魅力が集約された場所であり、訪れる者に楽しい思い出を提供してくれるため、台湾を訪れた際は行くべきであると発表した。

発表では、私たちが宿泊したホテルの近くに饒河街(ラオガイチ)観光夜市があり、夜に何度か訪れたときの感想を撮影した写真を見せながら紹介した。実際に行く前は夜市は食べ物の屋台が並んでいるイメージだったが、食べ物だけではなく、服等のファッションアイテム、ゲームセンター、雑貨屋もあり驚いたことを述べた。また、夜市には伝統的な台湾料理が多くあり、特徴的な香りがした。日本人には馴染みのない香りであり、苦手を感じる人もいたことを話した。台湾の夜市は日本人の観光客が多く訪れるため、日本語を話すことができる人が多かった。そのため、気軽に観光することができるが、クレジットカードが使える店舗が少ないので、現金を用意していく必要があると話した。

(※文責: 野崎真心)

8.4.6 観光名所 九分の魅力

九分は台湾の有名な観光名所であり、歴史と美しい景色を楽しめる場所である。九分は、台湾北部の新北市に位置し、台北市から約1時間ほどの距離にある。九分はかつて炭鉱町として栄え、減税でもその歴史的な雰囲気が残り、観光客を引き寄せている。九分の最も特徴的な点は、古い街並みがそのまま残り、階段状に連なる石畳道や細い路地が迷路のように広がっていることである。ここでは、伝統的な台湾の建築スタイルや茶館、アートギャラリー、お土産屋、そして美味しい飲食店が点在しており、歩きながら地元の文化や歴史を感じることができる。また、九分は宮崎駿監督のアニメ映画「千と千尋の神隠し」の舞台とされ、その幻想的で風光明媚な風景が訪れる者を魅了する。特に、夕暮れ時になると灯りが灯り、夜の九分は幻想的でロマンチックな雰囲気に包まれる。食べ物もまた九分の魅力の一環であり、有名な台湾料理や伝統的なデザートが楽しめる。特に台湾茶やタロイモボールが人気である。

九分にはフィールドワークで訪れた人が多かった。アニメ映画「千と千尋の神隠し」の舞台の聖地巡礼を目的として訪れる日本人観光客が多く、屋台や店舗には「千と千尋の神隠し」のグッズや、その他のジブリ作品のグッズが多く売られていた。ジブリ作品の音楽が流れている店舗もあった。日本語を話すことができるスタッフも多く、気軽に観光できる場所になっていたと紹介した。しか

し、急な坂道や狭い道が多いことが問題点として挙げられた。ISDW でその問題点を解決するサービスやプロダクトを考えるチームもあった。

(※文責: 野崎真心)

8.4.7 歩行者信号機の違い

日本と台湾の歩行者信号機の違いを説明した。日本と台湾の歩行者信号機には興味深い違いが見受けられる。まず、日本では上に止まるという意味の赤い信号が表示され、下には進んでもよいことを示す青い信号が表示される。一方で、台湾の歩行者信号機は上にカウントダウンが表示され、下には止まるときには赤い信号が表示され、進んでよいときには青い信号がアニメーション付きで表示される仕組みである。このカウントダウンがあることで、渡り切るまでの時間がわかり、秒数が少ない場合は渡り始めるべきでないと判断する基準にもなる。また、このカウントダウンの機能は日本の信号機が赤に変わる前に点滅する仕組みと似ていると感じたことを話した。これはカウントダウンの機能と点滅する仕組みのどちらも、注意を促す合図となっているからである。台湾の歩行者信号機は横断歩道の長さによってカウントダウンの秒数が異なり、短い横断歩道では 15 30 秒程度であるのに対し、長い横断歩道では 70 90 秒であった。これにより、歩行者は十分な時間を考慮して安全に横断できるように工夫されていたことを述べた。

(※文責: 野崎真心)

8.4.8 言語表現の違い

日本と台湾の歩行者信号機の違いについて説明した後、面白い台湾語コーナーを設け、台湾語は日本語訳を予想できるものもあったため、聴衆に台湾語の意味を予想してもらいながら発表した。日本語訳を予想できる台湾語の例として、「下車鈴」や「音楽魔法」が挙げられる。「下車鈴」とはバスの降りますボタンのことを指し、「音楽魔法」とは楽器のことである。台湾語には、日本では見たことのない漢字も使用されていて興味深かった。また、台湾にはバイク文化があり、バイクで移動する人が多かったことを紹介した。

(※文責: 野崎真心)

8.4.9 韓国でのコミュニケーション

韓国でのコミュニケーションの取り方について発表した。私たちは前期の English Day の活動で英語でのコミュニケーションの取り方について学んだ。また、Connections Cafe に積極的に参加し、外国人講師や留学生と英語でコミュニケーションを取った。しかし、実際に韓国に行ってみて異なる言語環境でコミュニケーションを取ることに難しさを実感した。韓国では英語が比較的通じたため、英語でコミュニケーションを取ろうと努力したが、発音の違いや咄嗟に英語で話すことができない等の課題を発見した。しかし、発見した課題はジェスチャーや翻訳アプリを活用することでコミュニケーションを取ることができた。英語の文法が完璧ではなくてもジェスチャーを活用することで伝えることができた。また、観光地には日本語を話すことができる人が多かった。日本語を話すことができない韓国人でも、私たちのような外国人旅行客が困っているのを見かけると助けて

くれる人もいたため、困ったときは周りの人を頼ることも良い方法であると考えた。そして、日本へ来た外国人観光客が困っているのを見かけたら、私たちが助けるようにしたいと思った。Hi-FUNの活動の中では、韓国の学生とお互いの国の言葉を教え合い、コミュニケーションを取った。

(※文責: 野崎真心)

8.4.10 台湾でのコミュニケーション

台湾でのコミュニケーションの取り方について発表した。私たちは前期の English Day の活動で英語でのコミュニケーションの取り方について学んだ。また、Connections Cafe に積極的に参加し、外国人講師や留学生と英語でコミュニケーションを取った。台湾は韓国に比べると英語が通じづらいと感じた。ご年配の方の中には日本語教育を受けた方もいて、英語よりも日本語の方が通じることもあった。韓国と同様、観光地では日本語を話すことができる人が多かった。台湾でも、ジェスチャーや翻訳アプリを活用してコミュニケーションを取った。ISDW の活動の中では、参加国である台湾・シンガポール・韓国の学生とお互いの国の言葉を教え合い、コミュニケーションを取った。

(※文責: 野崎真心)

8.5 まとめ

本紹介イベントは、8月10日から17日まで滞在した韓国と、8月17日から27日まで滞在した台湾について、滞在先にて感じた様々な内容をプレゼンテーション形式にて紹介するというものである。滞在期間に韓国と台湾の独自の文化や伝統に触れ、異文化について学び、滞在先で得た経験や新たな発見に焦点を当て、それらが私たちの視野や創造性に与えた影響を発表することを主な目的として、本紹介イベントを11月1日に未来大学5階 Connections Cafe にて開催した。発表では、韓国と台湾の文化に焦点を当てた。韓国の文化においては、食文化と伝統的な服装に焦、台湾の文化においては食文化と夜市に焦点を当てた。また、通貨や電圧の違い、異なる言語環境の中でのコミュニケーションの取り方についても取り上げた。自分たちが滞在先で撮影した写真を多く使用して、私たちが滞在先でどのようなことを経験したのか、どう感じたのかを聴衆に伝えることを意識した。また、発表の途中には写真を用いたクイズを出題し、聴衆の興味を惹きつける発表を心がけた。結果として、本イベントには学生・教職員を含め約20名が参加するとともに盛り上がるイベントとなった。発表終了後には、聴衆からの質問に対応する時間も取ることができ、発表者にとっては滞在先での経験を振り返る機会になり、聴衆にとっては滞在先や海外旅行の知識について知る機会となったと思う。

(※文責: 野崎真心)

第9章 ワークショップ成果物展示会の開催

9.1 概要

本展示会は、私たちが参加した国際ワークショップである Hi-FUN と ISDW で生まれたアイデアを可視化して伝えるために開催した。Hi-FUN は8月12日から16日、ISDW は8月20日から27日まで開催、それぞれ異なる国、メンバー、テーマで行われ、グループごとに様々なアイデアが生まれた。国際ワークショップで出たアイデアは、プロダクトやポスターを利用して可視化する。展示会は、10月26日・27日にはこだて未来大学3階ミュージアムで開催した。

(※文責: 佐々木理央)

9.2 目的

本展示会は、Hi-FUN と ISDW で多くの国籍・文化の学生との国際交流を経て生まれた様々なアイデアの紹介や、プロジェクトの活動内容の一環である国際ワークショップで経験したことや活動したことを、プロダクトやポスター、動画等を利用して伝えたいと考え開催した。展示会を通して、韓国と台湾それぞれでテーマの異なる二つのワークショップに参加したことで得られた結果や、二か国の異なる雰囲気を伝えることを目的とする。また、これからプロジェクト選択しなければならぬ学生の皆さんや、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、プロジェクトの活動内容について知ってもらうことを目的とする。

(※文責: 佐々木理央)

9.3 スケジュール

国際デザインワークショップから帰国後の後期課程にて、作業を開始した。9月下旬は、展示内容と開催日決定のためのスケジュール決めを行った。展示内容は、Hi-FUN・ISDW の活動から生まれたアイデア紹介とした。例年ではアイデアをまとめたポスター展示を行っていたが、今年度はより分かりやすい展示会を実施するため、アイデアのビジュアライズとして、Hi-FUN はモックアップを作成してプロダクト中心とした展示に、ISDW はポスターを中心とした展示にすることを決定した。プロダクトやポスター作成の時間とミュージアムの空き状況を考慮して、10月26日 10:00 14:00、27日 13:00 17:00 で開催することとした。10月上旬には、展示会の配置決めや分担決めを行った。10月上旬から展示会当日までは、展示物作成のためにプロダクトやポスターの作成、装飾品の作成をそれぞれの担当ごとに行った。

(※文責: 佐々木理央)

9.3.1 企画, 立案

Hi-FUN と ISDW という二つの国際ワークショップを経て多くの国際交流が行われ、様々なアイデアが生まれた。この経験やアイデアをよりわかりやすく伝えるために、プロダクトやポスターを作成することにした。運営班を中心に、10月下旬に設定した開催日に合わせて展示物の内容決めや配置決め、展示物や装飾品の作成スケジュール決めを行った。実際の展示物の制作は、主に装飾品と台湾ブースのポスターを運営班、韓国ブースのモックアップをデザイン班が担当することとし、モックアップやポスターのデザインからモックアップや動画の作成、ポスターの印刷を協力して行った。展示会の設営では、事前に制作した配置図を基にしながら設営を行ったが、二つのワークショップの差別化を図るために、実際に配置してみて変更を加えながら設置を進めた。実際に展示会に訪れた人の観賞の流れを意識して、事前の配置図に変更を加えて設置した。

(※文責: 佐々木理央)

9.3.2 展示内容

展示は Hi-FUN の展示を行う韓国ブースと ISDW の展示を行う台湾ブースに分割して行った。展示物でアイデアの紹介を行うだけでなく、2か国の雰囲気由来場者に感じてもらえるように装飾品の作成を行った。また、ワークショップでの多文化交流やデザイン活動の成果を伝えるために、ワークショップで使用した物品の展示も行った。

詳しい展示内容として、Hi-FUN のブースでは Hi-FUN の 10 のグループのアイデアを、それぞれモックアップとポスターを作成して展示した。Hi-FUN では、「'FUN' なものをつくる」というテーマのもとプロダクトデザインを行ったため、プロダクトで展示したほうが可視化表現としてわかりやすいと考えた。そのため、アクリルボックスにモックアップと軽い説明を記載したポスターを貼り付けて展示した。

装飾品としては、韓国の民族衣装であるチマチョゴリやパジチョゴリの顔はめパネルを作成して展示した。ISDW のブースでは、ISDW の 12 のグループのアイデアをグループごとのポスターを作成して、イーゼルを使用して展示した。ISDW では「Service Design in Keelung」というテーマのもとサービスデザインを行ったため、詳細な説明をイメージ画像や文章で明確に伝えるためにポスターでの展示を行った。装飾品として、台湾の九分の提灯を画用紙を使用して制作し、台湾側のブースの天井につるすことによって台湾の雰囲気を出せるようにした。また、ワークショップ中に行ったアイスブレイクやフィールドワーク、グループワーク、成果発表会等の様々な活動を伝えるために、Hi-FUN と ISDW のそれぞれの活動の様子をまとめた動画を作成して放映した。動画は BGM としての役割も担った。来場者には、パスポートのデザインをモチーフとしたパンフレットを手渡した。他にも Hi-FUN と ISDW の概要についてまとめたポスター、ワークショップの修了証書、ワークショップで使用した名刺、Hi-FUN の横断幕を展示した。展示会場の外には、展示会の案内ポスターを設置した。

(※文責: 佐々木理央)

9.3.3 Hi-FUN 成果物の可視化

Hi-FUNでは、「FUNなものをつくる」というテーマのもと10のグループに分かれてプロダクトデザインを行った。展示に際し、展示の可視化表現にはプロダクトを用いるのが適切であると考え、実際にMDF(中密度繊維板)や3Dプリンター等を用いてプロダクトの制作を行った。モックアップの制作はデザイン班を中心として行った。

プロダクトの制作について、グループ1の「IKEAJEA」(つまらない冗談を言ったときジェスチャーで温度が下がり、アイスクリームが作れるプロダクト)、グループ3の「cheer up's product」(チップとプロジェクターでメッセージを映し出しコミュニケーションを補助するプロダクト)、グループ5の「feeling hold」(ガチャガチャで感情を可視化したプロダクト出すことができるプロダクト)、グループ8の「モスキートン (mmm ワールドから抜粋)」(蚊をビタミンを与える楽しい存在に変換したもの)、グループ9のコースター(会話に合わせたインタラクションを生むコースター)は、3Dプリンターを用いてプロダクトを製作した。グループ5のガチャガチャの本体はmdfで制作した。グループ2の「チンチャグラス」(非対面のコミュニケーションにおいて「チンチャ?(まじ?)」という言葉に対する新たなインタラクションを生み出すためのグラス)は、Webカメラで認識してインタラクションを生むためのマークをシールとして印刷して、グラスに貼り付けて制作した。グループ4の「GROHOT」(入浴を楽しくするためのカチューシャ)やグループ6の「MARUI」(タッチで軽く感情や状況を伝達できる照明)、グループ7の「Eti-Game」(エチケットを楽しく学ぶためのスマホゲーム)は、mdfで各プロダクトを成形した。グループ7は、スマートフォンのゲームであったため、スマートフォンの形をmdfで成形して、ゲーム画面のイメージを貼り付けて制作した。制作したプロダクトはアクリルボックスに乗せてタイトルのキャプションとともに展示した。アイデアの可視化のために、ビジュアル的な要素としてモックアップを利用して実際のイメージが浮かぶような展示にした。加えて、各グループの発表スライドを説明のためのポスターに活用して、各グループの個性や詳細な説明を見ることができるようにした。ポスターはアクリルボックスの四方を取り囲むように貼り付けて、説明を読みながらプロダクトを見ることを可能にした。

(※文責: 佐々木理央)

9.3.4 ISDW 成果物の可視化

ISDWでは「基隆市のサービスデザイン」というテーマのもと14のグループに分かれてサービスデザインを行った。展示に際し、詳細な説明を図や文章で明確に伝える必要があると考え、グループごとの成果物をポスターにまとめて展示を行った。ポスターの制作は運営班を中心として行った。なお、今年度のISDWでは公立はこだて未来大学からは3,4年生の参加があったが、14グループ中2グループが3年生の所属がなかったため、今回は展示から除外することとした。

提案されたアイデアとしては、観光名所での利用や観光客をターゲットとしたアプリケーションやウェブサイトが多かった。目的とする用途や場所として、グループ1は台湾夜市観光体験の向上、グループ3はHeping Island Parkにある有名な岩の情報取得と観光発信、グループ4はバス停の待ち時間向上、グループ6はユーザと観光名所のマッチング、グループ10はAR技術を活用したキャラクターを用いた観光地の案内、グループ11は観光地での迷子解消といったテーマでそれぞれアイデアを提案していた。これらのアプリやウェブサイトを提案したグループのポスターには、

操作や表示内容の説明を実際のスマートフォンの画面のイメージをメインとしたポスターにした。また、他のチームのアイデアには、プロダクトや施設の設置に関する提案が多かった。グループ2は街の雰囲気に溶け込んだレインコートの自動販売機、グループ5は潮境公園の観光促進のデザイン(パンフレットやキャラクター、チケットデザイン、スタンプラリー)、グループ7と13は雨宿りスポット、グループ12は3Dアニメーションやプロジェクターを利用した観光客による観光地調査といったテーマで、それぞれアイデアを提案していた。これらのプロダクトや施設の設置に関する提案をしたグループは、プロダクトや施設のイメージをメインとしたポスターにした。8日間のワークショップでは、フィールドワークを通して、グループごとに問題点やアイデアを発見していたので、アイデアの発想に至るまでの経緯や問題点についても記載して、ビジュアルな要素だけでなくアイデアに説得性を持たせるポスターを意識して制作した。展示会では、それぞれのポスターを1枚ずつイーゼルに置き、前後6枚ずつ互い違いになるよう等間隔にて配置した。

(※文責: 佐々木理央)

9.3.5 Hi-FUN・ISDW 紹介動画

Hi-FUN・ISDWでの活動の様子を伝えるため、それぞれ紹介動画を作成した。動画にて使用した素材はプロジェクトメンバー、担当教員が撮影した写真・動画を使用した。また、視覚・聴覚的に視聴者を楽しませるために音楽のリズムに合わせたテンポの良い構成にて動画を作成した。展示会では、ミュージアム最奥部の壁面にてプロジェクターを用いて2つの動画が並ぶ形式にて投影した。

(※文責: 佐々木理央)

9.4 フィードバック

展示会では、来場者を対象にアンケートの回答をお願いし、48名の回答が得られた。内容として、所属、デザイン経験の有無、展示物への関心度、気に入った展示物の有無、気に入った展示物の内容、展示は海外の学生と交流することの有益性を感じさせたか、展示会に来場した理由、プロジェクト学習を行うならグローバルデザインに入りたいと思うか、という8つの項目についてアンケートをとった。所属は学部1年生が23.4%、デザインコースが38.8%となり、その中でデザイン経験の有無は「あり」が52.1%、「なし」が47.9%となり、デザイン経験のある学生が、デザインに関する内容をメインとした本展示会に興味を持って多く来場したことが分かった。また展示物の関心度は、「興味深かった」と答えた人が68.8%、「少し興味深かった」が22.9%、「どちらでもない」が8.3%となった。気に入った作品については、様々なグループの作品が挙げられアイデアの興味深さやモックアップの展示の良さ等高評価の意見が多かった。しかし、良いと思った作品について、6割から7割の来場者がHi-FUN成果物のモックアップを選択していた。この結果から、実際に見える形として制作したことでアイデアも理解しやすかったということが分かった。一方で、モックアップの説明を記載したポスターの見づらさやプロダクトの利用方法のわかりづらさへの指摘があったり、動画が説明不足で活動が伝わりにくいという指摘があったりした。モックアップの説明ポスターは急遽制作して設置したものであったため、設置図を作る段階でプロダクトの説明のための場所の確保をしたり、説明ポスターも含めた展示の方法について検討したりすべきだったと感じた。他にも、「デモがあればさらに良かった」という意見があった。今回は時間の関係でモックアップは外観のみの再現となったが、実際にインタラクションを加えることができればさらにアイデアを

効果的に伝えられる表現となったのではないかと感じた。また、デザインにグローバルな視点が必要となる理由が不明確だという指摘もあった。海外ワークショップに参加する意義を伝えるために、ワークショップでの活動報告やアイデアの紹介だけでなく、プロジェクトの目的や活動内容との関連性を明確に示す必要性を感じ、成果発表会での準備に生かせる役立つ意見を得られた。海外の学生と交流することの有益性を感じたと答えた人は93.6%と高い割合を示した。より分かりやすい表現の必要性や説明不足な点等改善点はあったものの、展示会を通して、デザインを通じた異文化との交流について、私たちが体験してきたことをおおむね伝えられたのではないかと感じた。展示会に来場した理由として、「雰囲気惹かれた」、「案内や告知に興味を持った」、「デザイン系の展示に興味を持った」、「グローバルデザインがどのような活動を行っているのか気になった」、「韓国や台湾という国自体に興味があった」というポジティブな理由が多くあった。デザイン系の展示だけでなく、ワークショップを通じた国際交流というプロジェクトのメインの活動を伝える機会として、展示会が外部の人の興味や関心を惹くことができたと感じられた。デザイン経験がない人が半数近くいながら、展示会を見てグローバルデザインに入りたいと答えた人が45.7%いたことから、展示会を通して、私たちの活動の意義を伝えることができたのではないかと考えられる。

(※文責: 佐々木理央)

9.5 まとめ

本展示会は、Hi-FUN と ISDW で生まれたアイデアの紹介だけでなく、プロジェクトの一環であるワークショップでの活動や成果を伝えることや展示会に興味・関心を持って来場していただいた教員や学生の皆さんに本プロジェクトの活動内容を知ってもらうこと、ワークショップで生まれたアイデアに触れていただくこと、韓国や台湾の雰囲気を体感してもらうこと等、様々な目的を掲げて開催した。ワークショップでは、文化の異なる学生との国際交流を経て様々なアイデアが生まれたりアイデアを通して価値観の違いを感じたりした。また、各大学の学生が持つデザインスキルを掛け合わせた結果、画期的で新しいプロダクトデザインやサービスデザインが生まれた。このような結果は「デザインを通じた異文化の交流」というプロジェクトの大きな目的の成果であり、展示物を通して可視化することで展示会に来場する多くの方にこの成果を伝えられたのではないかと感じた。来場した方々からのフィードバックでは、海外交流の重要性だけでなく、展示会が本プロジェクトの意義を伝えたり参加したいと考えてもらえたりする機会となったことが分かり、この展示会を開催する意図をしっかりと伝えられたのではないかと感じた。また、展示内容や展示会の運営について様々な意見をいただくことができたため、自分たちの活動をわかりやすく伝えるための表現やより良い展示方法について学ぶことができた。しかし反省点として、国際ワークショップで生まれたアイデアの可視化というテーマに重きを置いた結果、来場者にはプロジェクト活動との関連性が伝わりづらくなってしまったことが挙げられた。前置きとして、プロジェクトの概要やワークショップに参加することの意味等活動との関連性を持たせることによって、より活動の詳細や意義を伝えることができたのではないかと感じた。これらの反省点は、展示会が成果発表会に向けてデザインとグローバルの関連性とその重要性を見直し、プロジェクトの目的を明確に立て直す良い機会として役立ったことを明確にしたと思う。

本展示会は運営班とデザイン班を中心として、学生が主体となって企画から設営まで行った。そのため、私たち自身が、この展示会開催を通して、表現の仕方や展示方法を工夫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えば良いか考えることができ

Global Design that Spreads Wings to the World

た. 運営班とデザイン班を主体としたプロジェクトメンバー全員で協力して最初の企画から展示会運営終了までをやり遂げられたことが, 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: 佐々木理央)

第 10 章 活動紹介ポートフォリオの制作

10.1 概要

本ポートフォリオは、本プロジェクトの活動について紹介するものである。ポートフォリオは、デザイン班の指示のもと後期 English Day の活動時間にて製作された。

(※文責: 田中香花)

10.2 目的

本ポートフォリオは、Hi-FUN と ISDW の概要や提案された様々なアイデアの紹介、またこのプロジェクトを通して得られたこと等を通して、本プロジェクトについての理解関心を高めていただくことを目的とする。対象は本学学生・教職員・その他来校者とした。

(※文責: 田中香花)

10.3 ポートフォリオ詳細

ポートフォリオは、タイトルを「Global Design2023」とし、全 106 ページの冊子として作成した。また、全 6 章で構成されている。前半はプロジェクトの概要やワークショップの詳細等、本プロジェクトについて説明するものとなっており後半はプロジェクトメンバーの感じた文化の違いや経験したこと、これらの経験を目に見える形にした展示会等について書かれている。またポートフォリオは国際交流に関係する活動であるため、本学 Connections Cafe に展示することとした。なお、本ポートフォリオは来年度所属学生に対して、前年度活動成果の例示として用いることを想定している。

(※文責: 田中香花)

10.4 掲載内容

10.4.1 プロジェクト概要

冒頭はプロジェクトの概要を作成した。内容は以下の通りである。

- ポートフォリオ作成目的
- 活動人数：12 名
- ワークショップの目的
- Hi-FUN, ISDW2023 の概要
- English Day, Design Day の説明

- デザイン班, システム班, 運営班の説明

(※文責: 田中香花)

10.4.2 Hi-FUN, ISDW2023 説明

2023 年度 8 月に韓国・台湾にて参加した国際デザインワークショップについて、写真を用いながら作成した。内容は以下の通りである。

Hi-FUN

- 実施日程：2023 年 8 月 12 日～16 日 (5 日間)
- 実施場所：韓国 弘益大学
- 参加人数：2 大学合わせて約 50 名
- フィールドワーク実施場所：世宗特別自治市
- 主なスケジュール：1～5 日目までをダイジェストで紹介
- 最終発表会
- 提案されたアイデアの紹介

ISDW

- 実施日程：2023 年 8 月 19 日～27 日 (9 日間)
- 実施場所：台湾 国際台湾海洋大学
- 参加人数：5 大学合わせて約 90 名
- フィールドワーク実施場所：基隆市
- 主なスケジュール：1～9 日目までをダイジェストで紹介
- フィールドワーク風景の紹介
- 最終発表会
- 提案されたアイデアの紹介

(※文責: 田中香花)

10.4.3 文化的違いの紹介

海外滞在時に感じた日本との文化的違いについて、個人ページと共有ページの 2 つを作成した。個人ページでは、個人で撮影した写真を 3 つ選定した上で、それぞれの日本との違いについて英語・日本語にて端的にまとめた。作成時、韓国・台湾の 2 国間においても違いが生じてしまうため、1 カ国選択し、作成を行った。紹介ページは個人名・顔写真を添付し、それぞれの個性が表現できるよう努めた。共有ページでは、交通・カフェ・学校生活等 6 つのカテゴリを用意し、それぞれに 2 カ国計 8 枚の写真を添付し、2 カ国での違いをわかりやすく表現した。

(※文責: 田中香花)

10.4.4 帰国後の活動紹介

帰国後の活動について、展示会を中心に作成した。内容は以下の通りである。

- 実施日程：2023年10月26日～27日(2日間)
- 実施場所：公立はこだて未来大学3階 ミュージアム
- 展示形式：モックアップ、ポスター展示、活動紹介ビデオ
- 展示品紹介
- 展示会準備風景

(※文責: 田中香花)

10.4.5 個人の変化

ワークショップ参加前と後における、個人の心情の変化について英語・日本語にてそれぞれ2ページでまとめた。作成時、4つの設問を設けた。質問はそれぞれ、「韓国/台湾の感想」、「Hi-FUN/ISDWの感想」、「Hi-FUN/ISDWに参加したことによってどんな変化があったか」、「再度Hi-FUN/ISDWに参加するなら」とした。

(※文責: 田中香花)

10.5 まとめ

本ポートフォリオは、本プロジェクトの活動内容を外部へ周知する目的のもと作成された。また、このポートフォリオの作成を通して自分の変化や成長について考えることができた。

(※文責: 田中香花)

第 11 章 nokosu の分析と改良

11.1 概要

国際デザインワークショップ 2023 に参加して得た経験を基に、これまでの「nokosu」を改良した。「nokosu」の改良に取り組む前段階として、国際デザインワークショップでのフィールドワークを行う際に一昨年度の先行研究成果物である「Nokosu」を本プロジェクトメンバー以外の参加者に使ってもらい、その後受け取ったアプリケーションのフィードバックを分析した。その結果として、「nokosu」には定義的な問題点と仕様上の問題点が見つかった。要件定義では、誰でも簡単にアプリケーションを使えること、急いでいるときでも素早く共有できること、アイデアの整理を可能にするための3つに重点を置いた。次に基本設計工程では、これまでの「nokosu」から変更を加えた画面遷移図とサーバーによって拡張する機能、性能、特性等を含めたアプリケーションが満たすべき要件をまとめた仕様書の2つを作成した。次にコーディングの工程は、ソースコードエディタの Visual Studio Code とモバイルアプリケーションフレームワークの flutter を使用して、Dart という開発言語を用いて開発を行った。始めに、開発メンバー全員が Flutter でのアプリケーション開発は未経験だったため、それらの環境構築と操作方法の習得に取り組み、役割分担をしてコーディングに着手した。これまでの「nokosu」では、アプリケーションを起動してから、写真を撮ることができなかったり、位置情報が手入力となっていたためユーザーの時間を奪ってしまうことや、アプリケーションが英語のみに対応していたため英語に対して理解が難しい人のためになっていないことや、アイデアの発散のサポートツールには成り得るがアイデアの収束の時には他の媒体を使用する必要がある等の問題点があった。そのため、写真を撮りたいときにすぐに撮れるようにするために、アプリケーションの起動時に毎回流れていたチュートリアルをチュートリアルボタンを設置して、任意のタイミングでチュートリアルを閲覧できるようにし、アプリケーションの起動後にボタンや画面遷移をなしにカメラが起動するようにした。また、正確な位置情報をきろくできるように、GPS 機能を用いて、一の情報を取得した。英語が理解できない人が、アプリケーションを使えるようになるために、英語のほかに日本語・中国語・韓国語に対応し、東アジア圏のほとんどの人が、第一言語でアプリケーションを使えるようになった。また、従来のアプリケーションではアイデアの収束においてサポートできなかったため、写真のグループ化を可能にさせ、アイデアを整理できるようになり、アイデアの発散だけではなくアイデアの収束のサポートツールとして、使えるようになった。

(※文責: 原田佳輝)

11.2 目的

システム開発グループは、前期では先ほどの述べたように最終的なアプリ開発のためのデザインプロセスの習得、既存のアプリ「nokosu」の言語で使用されていた flutter の学習やコードの理解を行った。また、台湾で行われた国際ワークショップ ISDW において実際に従来の「nokosu」を使用し、どのような支障が出たか、どこで何が使いづらかったのか等の問題点を修正し、それぞれ何を行うか、何を改良するのかをリスト化し、なぜ使いづらいのか等を明らかにした。海外ワークショッ

プ中に発見した問題点を基にして、どのような改良を施すべきかやKJ法のサポートツールとして何が求められているか等を、細かく分析した。その分析を基に問題の解決の方法を話し合い、その話し合った解決策をシステム開発グループの中でもさらに細分化し作業分担をして、「nokosu」の改良に挑んだ。また、改良中には、システム班の中で、どこまで進んだのか等の進捗状況を話し合い、情報共有をソフトウェア開発のプラットフォームである Github で班内の人を書いたプログラムと自分の書いたプログラムの結合を行った。海外ワークショップ中に見つかった問題点をデザイン面においても技術面においても解決を試みて、新バージョンである「nokosu」の開発をすることを後期の主な目的とする。また、それを来年のこのプロジェクト活動である世界に羽ばたくグローバルデザインのメンバが海外ワークショップ中に使用し、KJ法のサポートツールとして利用できるようにする。

(※文責: 原田佳輝)

11.3 現状分析

「nokosu」の分析については、海外ワークショップに実際に「nokosu」を使用したのちにKJ法を用いて行った。「nokosu」の定義的な問題点としては、手軽に写真を撮影してから、アイデアをアプリケーション上に保存することが困難ということである。まず、これまでの「nokosu」では、アプリケーションを起動して、カメラで撮影するまでに手軽とは言えないほどの画面遷移を超えないといけない。アプリケーションの起動をしたのちに、チュートリアル画面に映る。ここでは、チュートリアルを終わらせるために複数回のボタンをタップする必要があり、ボタン一つでチュートリアルの中止もできないようになっている。また、チュートリアルをすべて終えたのちに、ホーム画面へと移動する。ここでは、スマートフォン内に保存されている写真を選び、その写真を使ってアイデアを保存するための画面に映るボタンとカメラを使って写真を撮影しその写真を使いアイデアを保存する画面に行くためボタンがある。ここで、後者のボタンを押すと、カメラを開き撮影することができる。この一連の作業は、急いでいるときや時間のない時にこなすのはとても難しい。実際に、ワークショップ中では、スマートフォンに始めから入っているカメラ機能を使って、撮影する人が多かった。次に、英語を理解することができない人にとっては、アプリケーションの操作が困難であるという点である。このアプリケーションは、英語のみに対応しており、チュートリアルでもすべて英語での説明となっている。そのため、アイデアを保存したいときにどのボタンを押したらよいかや写真フォルダに入っている写真を使う際に押すボタンとカメラ撮影をアプリケーション内で行うのか、というときにどのボタンを押したらよいかわからなくなる。また、実際に、台湾で開催されたISDWでは英語を理解できる人があまり多くなくすべての人がアプリケーションを使いこなせなかったもしくは、使いやすかったと感じた人は少ないと考えられる。この問題に関しては、2つの解決策を取ることができる。1つ目は、ユニバーサルデザインを採用する点である。だれにでもわかりやすいようにアイコンをアプリケーション内に設置し、国籍や文化圏に限らず感覚的にアプリケーションを使えるようになると考えられる。2つ目は、アプリケーションを多言語に対応させるということである。様々な言語に対応することによって、ユーザー自身のネイティブの言語でアプリケーションを操作することができる。しかし、この解決策に関しては、地球上には様々な言語が存在しており、そのすべてを対応することができないということである。そのため、使用人口の多い言語や目的としている地域のユーザーに対応した言語にする必要があると考えられる。次に、このアプリケーションを使ってグループワークを行うことが難しい点である。従来のアプリケー

ションでは、共有することができず、ユーザーが保存したアイデアをスクリーンショットや他の機能を使い、データとして保存し、それを他の共有できるSNS等のサービスを使用する必要がある。実際に、ワークショップ期間中では、自分が保存したデータをスクリーンショットで端末に保存し、それを「MIRO」というサービスにアップロードする必要があった。最後に、アイデアを保存し KJ 法においてアイデアの発散の段階としては、サポートツールとなり得るが、アイデアの収束の段階になるとこのアプリケーションはサポートツールとは成り得ない点である。KJ 法では、アイデアをグループに分け、そのグループが何に属しているのかということを可視化させて、アイデアを収束させるが、このアプリケーションでは、撮った写真に情報を載せ保存することで終わっているため、アイデアを収束することができない。実際に、ワークショップ期間中では、アプリケーションで撮影もしくはスマートフォンのカメラ機能で撮影した写真に情報を載せ、アプリケーションに保存し、その保存したアイデアをスクリーンショットもしくは印刷し、それを「Miro」のオンラインホワイトボードを使用したり、実際に会場に設置されているホワイトボードに貼り付けてアイデアの収束を測った。定義的な問題点以外にも技術的な問題点も発見された。1つめに、アプリケーションがとても重くなるという点である。画面遷移している際に、急にゆっくり画面が変わるようになり、ボタンを押してからがめんせんいするまでの時間がかかるという点である。これは、ユーザにとって不快な思いをさせるため、ユーザーフレンドリにかけることとなる。次に、カメラ撮影ができない点である。カメラ撮影するためのボタンがホーム画面に設置されているが、そのボタンを押しても画面遷移せず写真を撮影することができない。そのため、スマートフォンのカメラ機能で撮影した写真を写真フォルダからアプリケーションにアップロードするしかない。最後に、アイデアを保存することができない点である。実際に、写真に情報を載せても、アプリケーション内で、それを保存することがないため、それをスクリーンショットすることをワークショップ中に強いられた。以上より、実際にワークショップ期間中に実際に「nokosu」を使用した結果、定義的な問題点と技術的な問題点が見つかった。

(※文責: 原田佳輝)

11.4 改良点と機能

「nokosu」の改良において、幾つかの重要な機能を拡張した。まず、ユーザビリティ向上のために、UI デザインにおいてはニューモーフィズムを採用し、柔らかく優しい印象を持つデザインに変更を行った。これにより、ユーザーはより快適かつ直感的にアプリを操作できることが期待される。写真の撮影に関しては、技術的な問題点として挙げられたカメラの実装ができていないことを解消した。それにより、写真を撮影しそのままアイデアとして保存する機能を「nokosu」のみで完結できるようになった。また、定義的な問題点として挙げられていたアプリケーションの起動を行ってから、カメラを起動するまでの画面に行くまでに一連の作業を行う必要があったが、アプリケーションの起動と同時にカメラを自動的に起動するように改良した。それによって、短い時間の間に、写真を撮影しそこから得られるアイデアをアプリケーション内に保存することが可能になった。フィールドワーク中の急いでいるときにアイデアを残したいときや、移動中の時間のない合間にもアイデアを残せるようになったので、この改良は、ユーザーにとってアイデアを集める際の効率が上がったといえる。次に、プロフィールの登録とログイン機能が新たに追加され、ユーザーは端末と自分のアカウントにログインできるようになった。これにより、個々の活動やデータをクラウド上に保存することができ、任意の端末から自分のデータを取り出せるようになり、アプリの

利便性が向上すると考えられる。ログイン・登録機能を実装した主な理由としては、後に紹介する共有機能を実装するためである。次に、アプリケーションを起動するとアプリの使い方を説明するチュートリアル画面に遷移することに関して、使い慣れているユーザーは既にそのアプリケーションの使い方を熟知しているため時間を取られ煩わしく感じられる問題に対して、新しい改良ではチュートリアルボタンが設置され、アプリケーション内で説明を閲覧したいユーザーだけが必要に応じて閲覧できるようになり、初めてのユーザーも自分のペースでアプリについて知ることができるようになったと考えられる。この変更は、ユーザーエクスペリエンスを向上させるためだけではなく、前述のアプリケーションの起動からカメラの起動までの時間を短縮するためにも行われている。次に、技術的問題点として挙げられていたアイデアの保存をアプリケーションにできなかったことの解決した。これまでは、アプリケーションでスマートフォンのカメラ機能で撮影した写真をアプリケーションにアップロードし、その写真に情報を加えたものが画面に表示されていた。しかし、アプリケーション内では保存することができなかったため、その表示された画面のスクリーンショットをとり、それを他のサービスにアップロードというのが手順であった。しかし、アイデアをデータベースに送ることで、クラウド上で保存できるようになった。ここで、クラウドにデータを保存しているため、任意の端末からでもそのアイデアを閲覧できるようになった。また、アプリケーション内で、撮影した写真に新しい情報を追加する際に、従来のアプリケーションでは位置情報を手入力で入力となっていたが、それでは正確性に欠けることやユーザーの時間を奪ってしまうため、位置情報の正確な記録をすることができるようになり、ユーザーとしても入力に時間をかけずに済むようになった。さらに、写真をグループメンバーと共有する機能が追加され、アイデアの共有がより容易になった。この機能を実装するには、どのユーザーとアイデアを共有したいか等を一意的にアプリケーションが認識する必要があったため、前述したプロフィール登録・ログイン機能が必要になった。プロフィール登録を行う際に、ユーザー名に重複があると、だれと共有してよいかわからなくなってしまうため、プロフィール登録の機能において、重複したユーザー名の設定ができなくなっている。最後に、多言語対応が実装され、異なる国や言語のユーザーが関係なくアプリを利用できるようになった。プロフィール設定画面で言語の選択が可能となり、より広範囲なユーザーにアプローチできるようになった。以上により、「nokosu」はより使いやすく、国際的な環境での利用にも対応したユーザーフレンドリーなアプリとなった。

(※文責: 原田佳輝)

11.5 スケジュール

プロジェクトチームでの活動は大きな挑戦だった。5月から8月までの期間、KJ報やnokosuアプリケーションに取り組み、中間発表や展示会、最終発表等様々なイベントを経験した。Tシャツや名刺のデザイン制作も大変だったが、チーム全体で協力し、クリエイティブなアイデアを形にしていくことができた。また、韓国と台湾でのワークショップは国際的な視野を広げ、異なる文化に触れる貴重な機会だった。言語や習慣の違いに戸惑いつつも、それが新たな発見や学びにつながった。9月から12月はアプリの改良に専念し、ユーザーフィードバックをもとに機能の向上を図った。展示会や最終発表では、これまでの努力の成果を堂々と発表でき、達成感を味わうことができた。1月にはプロジェクトを振り返り、得られた経験や知識を次のステップに活かしていく予定だ。

(※文責: 原田佳輝)

11.6 開発を通して身に付けた能力

今回の「nokosu」の改良を通して以下の能力を身に付けたと実感した。

- タスク管理
- プログラミングスキル
- チームワークとコミュニケーション
- ドキュメンテーション能力

タスク管理に関しては、時間の効率的な利用や目標達成までの道標を意識しながら行った。こなすべきタスクに優先順位をつけ、急に必要になったタスクと重要なタスクのバランスを取りながら、作業を行った。また、時間の効率的な目標では、個人だけではなくグループ全体に影響を及ぼすときがある。例えば、プログラム A を作る時にプログラム B があれば、コーディングを比較的簡単に素早く行えるようなときに、プログラム A を自分が作成する際に遅れてしまうと、プログラム B を作成する人に迷惑をかけてしまう。また、タスク管理において目標を設定し、それに向けて進め、各タスクを達成することで大きな目標に段階的に近づくことができ、アプリケーション開発を開始してから終了するまでのモチベーションをキープすることができた。

プログラミングスキルに関しては、これまでに触れてきたことのないプログラミング言語とフレームワークやサーバーについてに学習する必要がある。また、中途半端なプログラミングのスキルでは、プログラムを簡潔に書けないことや、可読性が低くなってしまうため、しっかりと学習する必要がある。このことから、アプリケーション開発を行ったことでプログラミングスキルを向上することができた。

チームワークとコミュニケーションについては、得意分野が異なるチームでは、とても重要だと考えられる。例えば、UI のデザインにおいても、自分が苦手としていてもほかに得意な人が居ればその人に任せることができる。これは、チームワークとコミュニケーションなしでは、行えることではない。また、プログラムを作成する際に、問題に直面した際には、その問題をどのように解決・改善すればよいか、チームとの交流によって見つかる可能性がある。チームメンバーがアイデアを共有し、ディスカッションを行うことでより良い解決策や効率的な方法が見つかり、異なる視点からの意見が新しいアプローチへを生み出すという可能性もある。

最後に、ドキュメンテーション能力である。ドキュメンテーション能力は実際にアプリ開発とは関係ないと思われるものであるが、要求定義書や仕様書等を書く時には、グループメンバーの誰が読んでも理解できるようにしなければならない。例えば、定義書に書かれている文章が複雑に書かれている場合や、抽象的な書き方をしていると人によって解釈が異なるようになり、実際に定義書を書いた人が意図したものを作らない場合も考えられる。そのため、要求定義書・仕様書を書く際には具体的にだれでも理解できるように作る必要がある。また、ドキュメントを書く際には、しっかりと見やすくする必要がある。閲覧者が求めている情報が要求仕様書のどこに書かれているかわかりにくいことがあれば、その閲覧者の時間を不必要に奪ってしまい、プログラム作成に充てる時間を非効率的に消費してしまう。

(※文責: 原田佳輝)

11.6.1 開発プロセス

コーディングフェーズでは、nokosu はアプリケーションサーバーをバックエンドとし、新バージョンの nokosu モバイルアプリケーションをフロントエンドとするシステムとして作成した。新しい Nokosu アプリケーションのコーディングの主な目的は、新しい UI デザインによるユーザビリティの向上と共有機能の実装である。

開発ツールやフレームワークの詳細は以下の通りである

テキストエディタ: Visual Studio Code

バージョン管理システム GitHub

バックエンド

フレームワーク Django

プログラミング言語 Python

スクリプト言語 HTML, CSS, JavaScript

データベース PostgreSQL

画像ストレージ Firebase ストレージ

フロントエンド

フレームワーク: Flutter

プログラミング言語: Dart

プロセスとしては、新しい技術でシステムを作ることへの理解と知識を得る必要があったため、まずフロントエンドのフレームワークを理解するために過去のプロジェクトで作成された nokosu を研究し、バックエンドの開発方法を理解するためにオンラインチュートリアルを研究した。時間的な制約があり、プロジェクトを通して新たな要件や変更が発生する可能性があったため、ソフトウェア開発の方法論としてアジャイル開発を採用することにした。まず、システムチームのメンバー全員に GitHub のアカウントを作成し、必要なツールをインストールして開発を初期化するために、個々のコンピューターにローカル環境を作成した。コーディングはバックエンドから始まり、モバイル・アプリケーションと通信するための JSON API を作成した。データベースは必要に応じて作成され、システムに統合された。後期初めまでにバックエンドの開発は完了し、すべての機能が適切に動作することを確認するためのシステムテストが実施された。

後期は、デザイン班が提案した要件に従ってモバイルアプリケーションの UI デザインを作成し、システム班が Flutter を使ってアプリケーションインターフェイスのコーディングを開始した。これらのコードも GitHub リポジトリを通じてチームメンバー全員で共有し、すべての要件が満たされるように開発を進めた。モバイルアプリケーションの開発が完了すると、バックエンドとの統合が行われ、操作性とシステムの品質を保証するための完全なシステムテストが実施された。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.2 UI の改良

UI デザインの改善は、ユーザーエクスペリエンス (UX) を向上させるために行われた。新しい UI デザインは、優れたビジュアル体験とユーザビリティの向上をユーザーに提供することを目的としています。以下は、主な UI の改善点です。

ニューモフィズムと角丸の導入: ニューモフィズムと角丸をビジュアル表示に取り入れ、ユーザーにソフトでエレガントな外観を提供します。これにより、アプリケーションはモダンで一貫性のあるルック&フィールになりました。

カスタムアイコンの作成: 関連性と品質を確保するため、新しいカスタムアイコンを作成しました。これにより、ユーザーは直感的に機能を識別しやすくなりました。

これらの UI 改善により、ユーザーはアプリケーションを直感的にナビゲートでき、視覚的に魅力的な体験を期待できます。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.3 アプリケーションロゴの改良

nokosu のロゴは、アプリケーションの核となるコンセプトをよりよく伝え、改良された UI デザインに合わせて大幅に変更した。このロゴは、アプリケーションの目的と機能を視覚的に表現する役割を果たす。

旧ロゴ: 当初のロゴはシンプルかつ直接的なもので、黒い色の脳のような形が特徴であった。これは「nokosu」の記憶としての意味を示そうとしたものの、あまりに直接的かつシンプルなデザインであり、この形が何を表しているのか理解するのが難しいと感じる人もいた。

新しいロゴ: 新デザインの Nokosu ロゴは、アプリケーションの目的とグローバルでの使用を慎重に考慮して作成された。新しいロゴの主な要素は次のとおりである。

「nokosu」の文字: ロゴにはアプリ名の「nokosu」を取り入れ、UI 全体のデザインに違和感なく溶け込む丸いフォントを使用した。この統合により、アプリケーション全体で視覚的な一貫性が確保された。

重なり合う形状: ロゴには、アイデアのコレクションを象徴するいくつかの重なり合う形状が含まれている。この設計の選択は、アプリケーションの協力的およびアイデア共有の側面を伝え、KJ 法のコミュニティ性を強調している。

中心形状: 重なり合う要素の中心に形成される形状は、新しいアイデアの誕生を象徴している。この中心的な要素は、nokosu によって促進されたコラボレーションの成果物を表し、新しいアイデアの創造的な結果を示している。

色の選択: アプリケーションの世界的な展開を念頭に置いて、ロゴは空と雲の青い色調を特徴としている。この色の選択は、視覚的に魅力的な要素を追加するだけでなく、グローバルなアプローチのアイデアとも一致している。

新しいロゴは、nokosu の多面的な機能をより微妙に反映し、アプリケーションの目的を視覚的および概念的に意味のある表現としてユーザーに提供することを目的としている。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.4 UX の改良

ユーザーエクスペリエンス (UX) の向上は、ユーザーがアプリケーションをより効果的かつスムーズに使用できるようにすることを目的としている。

カメラ表示の高速化: ユーザーがアプリケーションを開くと、瞬時にカメラディスプレイが表示され、瞬時に画像を撮影することができます。これにより、ユーザーは素早く目的を達成することができます。

簡単なデータ追加: 撮影後、簡単にデータを追加できるようになりました。スムーズかつスピーディーにデータを追加できるため、ユーザーの操作フローが向上する。

ナビゲーションの簡素化: 余計な操作をすることなく、カメラの表示から他の機能へ簡単に移動できるボタンを導入した。

これにより、ユーザーはアプリケーションを素早く理解し、使用することができる。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.5 保存・共有機能の改良

旧バージョンの nokosu では、撮影後にスクリーンショットをダウンロードする必要がありました。新バージョンの nokosu では、以下の点が改善された。

画像の自動保存: 撮影した画像は自動的にサーバーに保存されるため、ユーザーが手動でダウンロードする必要がない。

グループ画像閲覧: アプリケーションの全ユーザーがグループごとに画像を閲覧できるようになり、権限を与えられたユーザーはデータを編集することができる。

ダウンロードオプションの拡張: アプリケーションから効率的に画像をダウンロードできるようになり、特定のグループに属する画像をまとめてダウンロードできるオプションが追加された。

これにより、ユーザーはより効率的に画像を保存・共有することができる。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.6 位置情報の改良

以前の nokosu では、撮影した画像の位置情報をテキストとして追加することのみ可能であり、正確な位置情報を記録することはできなかった。新しい nokosu では、さらに正確な位置情報を取得し、都市名まで表示することが可能になった。ユーザーはボタンをタップすることで、端末の地図上に正確な位置情報を表示することが可能になる。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.7 対応言語の改良

以前の nokosu は英語テキストのみであったが、新しい nokosu は現在、英語、日本語、韓国語、中国語に対応しており、さらに言語を追加することも可能になった。ユーザーは、アカウント登録時に使用したい言語を選択したり、プロフィール画面からいつでも言語を変更することができる。これにより、このアプリケーションをより効果的に国際的に使用することが可能である。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.6.8 セキュリティの改良

このアプリケーションはサーバーを使用し、データを保存するため、セキュリティが重要な要素となる。このアプリケーションでは、ユーザ名とパスワードでログインする必要がある。パスワードはハッシュ化され安全に保存され、認証されたユーザのみがアプリケーションでタスクを実行することが可能である。また、認証されたユーザーだけがシステム内のデータを追加したり変更したりすることが可能である。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.7 改良後のフィードバック

ワークショップ参加者からのフィードバックは非常に好意的で、改善された「nokosu」アプリケーションに対する印象は高かった。また、さらに改善できる点もいくつかあった。

同時評価実験: ワークショップと並行して評価実験が行われ、ソフトの活用が促進された点が高く評価された。今後は、評価実験の計画や被験者募集に工夫を凝らし、より円滑に進めることが期待される。

設計上の注意点と改善点: 肯定的な意見としては、評価チームは、デザインへのこだわりと改善が優れていると評価した。今後もデザインへのこだわりを継続することで、より洗練されたデザインとユーザビリティの向上が期待された。

アプリの完成度と UI の改善: アプリの完成度の高さと、UI の改善が確認されたことが高く評価された。一部ユーザーからカメラの動作に関する問題点が指摘されたが、これらの解決も期待される。

オリジナリティの追求: ユーザーからは「もう少しオリジナリティがあったほうがいい」という意見もあった。独自の視点やアイデンティティをプロジェクトに持ち込むことが今後の活動に期待される。

プロジェクトの終結不足: まだまだ詰めなければならないことがあるという意見があった。締めくくり不足を解消し、プロジェクト全体をより洗練された形で締めくくるための改善が今後期待される。

感動選択理由の明確化: 問題解決目標は達成されたので、感情の選択理由をより明確にすることが提案された。感情の選択理由の明確化とコンセプトの強化が期待される。

ユーザビリティの向上: アプリの充実度、更新前後の比較のわかりやすさ、適切な改善による使いやすさが評価されました。今後もユーザビリティの向上を追求し、よりわかりやすい UI に改善していくことが期待される。

これらのフィードバックは、改善された「nokosu」アプリがユーザーにとって魅力的であることを示すとともに、今後のさらなる開発の方針を示すものである。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.8 今後の課題

「nokosu」モバイルアプリケーションは、KJ 法のデータ収集のためのツールとして作成された。現在の機能により、ユーザーは簡単に画像を撮影し、データを追加し、それらを保存して KJ 法に活用することが可能である。しかし、このアプリケーションはまだ KJ 法の実施に直接利用されるほどの進化を遂げておらず、Miro 等の外部ツールの使用が必要である。今後の課題として、Nokosu を KJ 法に直接活用可能なシステムとし、利便性を一層向上させるため、以下の機能を提案する。

Web アプリケーションの統合

現在、Nokosu アプリケーションで撮影された画像は、Miro 等の異なるプラットフォームで KJ 法のデータ整理や分析に使用されている。これではアイデア構築までに外部ツールを経由するため、数ステップほど余計な動作が生じてしまう恐れがある。そこで提案として、Nokosu モバイルアプリケーションと直接統合された Web アプリケーションを構築することが挙げられる。これにより、モバイルアプリケーションから撮影された画像が直接アクセス可能となり、手間をかけずに Web アプリケーション内で分析に利用できるようになる。

ユーザビリティの向上

モバイルアプリケーションのユーザビリティの面でも改善の余地がある。いくつかの提案として、UI を向上させるためにアニメーションの追加、他のグループの画像の可視性をより制限するか変更できるようにする等が挙げられる。これにより、ユーザーエクスペリエンスが向上し、より直感的で使いやすいアプリケーションに進化することが可能である。

これらの課題への取り組みは、「nokosu」をより実践的で強力な KJ 法のツールとして発展させ、ユーザーがより効果的かつスムーズに作業を進められるようにするために重要である。今後の開発や改善プロセスでこれらの提案に焦点を当てることで、アプリケーションの機能と価値が一層高まることが期待される。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

11.9 まとめ

システム班の活動として、ISDW2023 での経験をもとに、グローバルなグループワークにおける課題を解決するアプリケーションにおける課題を解決するため一昨年に作成された「nokosu」の

改良を行った。8月中に行われた Hi-FUN2023 と ISDW2023 の国際デザイン交流及び体験型ワークショップに参加した経験を基に、既存の「nokosu」に対する問題点から改善点を明確にし、そこから設計を行い、システム班で改良を加えた。改良点は、主に素早くアイデアを投稿できること、誰もが簡単にアプリケーションを使えるデザイン、アイデア収束のサポートの3つを行った。

私たちがそうだったように来年度以降もこれは改善や改良を繰り返し利用されていくだろう。そのためにより簡潔な機能で問題を解決できるように、発想に時間をかけた。途中で解決が難しそうな問題を見つけると、別のアプローチを探し結果として一連の動作を確保した。未だに、アプリケーションを KJ 法のサポートツールとしての改善することは、定義付け等の設計から改善できる余地はあると考えられるが、それはどこに視点を置くかによって変わると思う。従って今後も改善が続けられるだろう。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

第 12 章 成果発表

12.1 概要

成果発表は、7月下旬に行われた中間発表と12月上旬に行われた最終成果発表の2つがあった。中間成果発表では前期の期間で行った先行研究成果物「nokosu」の現状分析と、後期に行う「nokosu」の改良作業の内容や計画等を述べた。そして最終成果発表では、改良した「nokosu」の披露、改良点の説明、帰国後に制作したモックアップ・ポスターを用いた夏季ワークショップ活動成果発表、そして今後の展望を報告した。これらに対して、ほかプロジェクトの学生や教員からの総評が行われた。その後、プロジェクト内にて総評を確認し改善点や継続点等をまとめ、今後の活動の方向性を固めた。

(※文責: 鈴木駿)

12.2 発表形式

発表は各プロジェクトに割り当てられた場所で、10分×6ターンを中間と最終でそれぞれ行った。各発表ごとには、5分の質疑応答の時間が与えられる。各界で視聴者は入れ替わり、発表終了後にGoogle Formにて評価が行われた。本プロジェクトでは、事前に作成したスライドをモニターに移しながらの発表を行った。発表や原稿作成、成果物の作成は全員で分担して行った。最終成果発表では、はじめの5分でプロジェクト全体の紹介を行った後に、グループごとに分かれて発表を行った。そのためブースの中にモニターを2つ設置して途中から視聴者の興味のある班の発表を聞ける形式をとった。そしてシステム班は発表の際に、事前に改良点をまとめたポスターを作成しそれで開発の経緯や機能を話し、実際に端末を渡し、使用してもらいながら説明を行った。説明がすべて終わった後にあまり時間で質疑応答を行った。そしてもう一つでは展示会で使用したポスターやビジュアライズしたプロダクトを用意し、ワークショップではどのような活動を行ってきたかを説明した。その際にはワークショップの様子を動画にまとめて流しながら説明することで実際の様子が伝わりやすいようにした。これらのことから、事前準備としてスライドと評価ページ、ポスターとプロダクトと動画を用意した。

(※文責: 鈴木駿)

12.3 発表内容

中間発表で我々は、既存の研究成果物である「nokosu」を実際にフィールドワークで複数回利用したことをもとに、改善点を洗い出し実行したことを述べた。加えて夏季ワークショップに参加する意義についても発表した。最終発表ではプロジェクト全体の紹介とグループごとの紹介に時間を分けて行った。改良をしたアプリケーションの内容と改良した経緯について説明した。展示会について発表を行ったグループでは実際に展示会で使用したポスターやプロダクトを展示した。加えて新しく作成した体験できるプロダクトを置くことでより楽しめる発表となった。ここでは海外で体

験した国同士の文化の違いや考え方の違いや共通点を感じてもらうことを目的として行った。斬新なアイデアも多かったため様々な質問や意見が飛び交っていた。nokosu について発表したグループではポスターを軸に改良点や押しポイント等を発表した。ポスターにはワークショップで使用した際フィードバックとして得られた問題点や、自分たちが使用してあげた問題点を列挙しどのように改善のかを記した。また、端末を用意し、視聴者に実際にアプリに触れてもらうことでアプリの改良した点を実際に体験してもらった。ワークショップでもらったフィードバックを反映させ、より多くの人に受け入れられるデザインや機能を搭載できたと思う。

(※文責: 鈴木駿)

12.4 質問内容

成果発表では以下のような質問が寄せられた。

- 改良した研究成果物「nokosu」について、事前テストを行ったかどうか
- ワークショップ成果展示物に関して、グループによってどのようなデザイン傾向があったか
- 各展示物がそれぞれどのような役割を持っているか
- ビジュアライズしたモックアップは誰が制作を行ったのか
- モックアップの制作期間はどのくらいか
- 学外での展示会は実施しないのか

これらについて、それぞれ回答を行った。

- 時間的制約から実施することができなかった。今後実施する予定である
- 各グループに3~4か国の学生が混在しているため、傾向はバラバラである
- 実際の発表資料を踏まえながら詳細を説明
- プロジェクトリーダーが中心となり、主にデザイン班にて制作を行なった
- 全体を通して1ヶ月弱である
- 今年度は時間的制約の都合上、学内のみとなった

(※文責: 鈴木駿)

12.5 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 GoogleForm 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 50 名、教員 3 名、一般 2 名の計 55 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。

12.5.1 発表形式の評価

発表形式についての評価を 10 段階で評価してもらい、さらにそれに対するコメントを書いてももらった。結果は 10 点が 18 人, 9 点が 13 人, 8 点が 11 人, 7 点が 6 人, 6 点が 4 人, 5 点が 2 人であった。コメントに関しては以下の通りである。

良かった点

- 目標がはっきりしていてよかった
- 今までどういった活動を行ってきたのか明確であった
- 発表がはっきり聞こえる発表者が多かった
- 海外での活動の詳細や成果がはっきりしていた
- 作成物の実物が展示されていた
- ワークショップ前, 最中, 後と分けて説明しておりわかりやすかった
- 発表を行う際の声量や目線等もとても聞き取りやすかった
- グループで分けて発表するのとてもよかった
- スライドが非常に見やすかった
- アプリも実際に体験できてよかった
- 制作の流れが細かく説明されていてわかりやすかった
- 大きく写真を使ったり動画を使っていてわかりやすかった
- 量の多い成果物を見やすいようになっていた
- nokosu の改善した点等も分かりやすかった

悪かった点

- 二つのワークショップの関係性や構造が説明では今ひとつ伝わらなかった
- 始めにプロジェクトの目的や動機を明確に示せばより良いと思った
- 評価の根拠が曖昧だった
- 発表やスライドは分かりやすかったが, 具体的な成果があまり伝わらなかった
- 使用したアプリケーションの概要の説明が乏しかった

発表形式について肯定的な評価としては, 発表者の声の大きさ, 目線の合わせ方, 成果物の可視化による視覚的にわかりやすい発表形式等が目立った。一方, 否定的な評価としては, 若干の説明不足等が目立った。結果として, 全体的に肯定的な評価が多かったため, 今回の発表形式は適切なものであったと考えた。今後はこの発表形式を踏襲しつつ, 寄せられた問題点を随時解決していきたい。

(※文責: 鈴木駿)

12.5.2 発表内容の評価

発表内容についての評価を 10 段階で評価してもらい、さらにそれに対するコメントを書いてももらった。結果は 10 点が 10 人, 9 点が 13 人, 8 点が 18 人, 7 点が 5 人, 6 点が 5 人, 5 点が 2 人で

あった。コメントに関しては以下の通りである。

- 良かった点
- デザインの融合が面白いものになっていた。
- 海外に実際に行ったからこそ感じたこと等が盛り込まれていた
- ワークショップの際にソフトウェアを使ってもらって評価実験も同時に行えていることが良い
- デザインについてもこだわりや改良がある
- 実際に nokosu を利用できたことがよかった
- アプリの完成度が高かった
- 改良前と後で ui が良くなっていてどうすればいいのかがわかりやすくなっていた
- 異文化交流の目的に対して英語力を身につけ、自国との違いを見つけていて良いと感じた
- デザインとシステムによる問題解決という目標が達成されている
- 見つかった問題点に対して、どのように改善したかがわかりやすかった
- 実際に多国籍の人々の中で使ってもらって改善を行うことが出来た点が素晴らしいと思った

悪かった点

- 写真に残せるアイコンの説明不足
- ワークショップ前と最中の話は端的にし、成果発表をメインにしてくれたら見やすかった
- 成果の説明が少し足りないような気がした
- 活動を通してどうしたかったのかが少し分かりづらく感じた
- nokosu の改良が目的なのであれば、ワークショップの成果が活かしているのか疑問に感じた
- 展示会が未来大の中で閉じてしまったのは残念であった
- 使いづらい部分もあったのでそれが良くなればもっと良くなると思った
- 異文化、価値観の違いについて、型に押し込めたり、偏見を助長するような表現に感じた
- もう少しオリジナリティがあればより良いと思った
- アプリで使う 4 つの感情の選出理由があるとなお良いと思った
- 得られた知見を今後のデザインや活動にどう活かしていくのかがわからなかった
- 台湾と韓国である意味を感じられるとより良くなると思った

発表内容について肯定的な評価としては、アプリケーションのデザイン性の高さ、問題解決の正確性等が目立った。一方、否定的な評価としてはアプリケーション開発と国際デザインワークショップへの参加との間の整合性が取れていない、学外での発表が必要である等が目立った。結果として、全体的に肯定的な評価が多かったが、プロジェクト活動の意義を問われるような意見がやや目立ったため、今後の活動はより慎重に行うべきであると考えた。また、プロジェクト開始前にはプロジェクト意義等を全体の共通認識として認知させる必要があると考えた。

(※文責: 鈴木駿)

12.6 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：4

本プロジェクトは、「デザインを通して異文化と交流から、交流を阻害している原因を発見するし、それら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。昨年度は最終発表会の際に、どんな活動していたのかが曖昧であったが、今年度は端的かつわかりやすく伝えることに焦点を当て活動を行った結果、最終発表会では昨年度に比べ肯定的な評価が多かったため、このような点数を付けた。

現状の把握：5

効率的な作業を実施するため、毎週の作業開始前後に進捗を確認しあうようにした。その結果、各々が自分の仕事を自覚して、微調整しながら作業をしたので、余裕をもって活動することができたため、このような点数を付けた。

今後の計画の具体性：3

今年度の大まかな活動は全て達成されたため、今後は外部評価等を踏まえながら微調整を行う予定であるため、このような点数を付けた。

表現力：5

展示会の際には、「海外で何をやっていたのかを紹介する」、最終発表の際には、「活動実績をわかりやすく表現する」という目的を達成するために今年度はアイデアの可視化を徹底した。その結果、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効率的にこなすことができた。また、チームの団結力が強く、思うように進まない場面でも協力しながら作業を行うことができたので、このような点数を付けた。

(※文責: 鈴木駿)

12.7 まとめ

最終成果発表会を通して、1年間で培った知識や成果物を具体的に発表することができた。発表形式としては、途中から展示物部門とアプリ開発部門の2部門に分かれる形式を取り、プロジェクトの成果をより効果的に伝えることができた。また、プレゼンテーションについての数多くのフィードバックをいただき、自分たちの良かった点や至らなかった点等、客観的な視点からの意見

Global Design that Spreads Wings to the World

を得ることができた。高評価な意見としては、改良したアプリ「nokosu」の完成度が高かったことや、海外ワークショップの成果物の伝え方が適切であったことを評価された。低評価な意見としては、海外で得たことを今後どのように活用していくのかがあいまいであった点や、活動の目的や意義等の説明不足についての指摘が多かった。

(※文責: 鈴木駿)

第 13 章 Project Interview

- 佐藤凱 (デザイン班, プロジェクトリーダー)

私が本プロジェクトに参加した理由は、異文化交流から自らの「当たり前」を問い直そうと考えたからである。元々英語でのコミュニケーションはやや自信があり、以前から海外に向かうことに興味があり、中学・高校時代に留学を何度か検討したが、海外渡航に伴う環境の変化等の不安があり、踏みとどまっていた。大学入学後、本プロジェクトの存在を知り、面談等を通して行くうちに、自信が思っている不安は全て杞憂なのではないかを感じるようになった。その後、実際に海外の地へ足を踏み入れると、全くの別環境というわけではなく、日本らしさもありながらもどこか新鮮な印象を受け、改めて固定観念とは恐ろしいものだと実感した。国際デザインワークショップでは初めて外国人学生と英語でのコミュニケーションを行ったが、想像しているよりもフレンドリーであり、スムーズに会話することができた。この点に関してはあまり驚きはなかったが、何より驚いたことは、それぞれが持つアイデアに対してのイメージである。私は独創的かつ、先進的なアイデアを提案することが多かった。韓国ではこの意見はおおた受け入れられていたが、台湾ではそうも上手くいかなかった。今回所属した班が偶然それらを好まなかった可能性もあるが、多班の日本人メンバーに話を聞いたところ、やはり考え方に違いがあった。これまでアイデアに対する考えは、人によって若干の違いはあるものの、そこまで大きな違いはないであろうと考えていた。しかし、実際はこのような違いがあり、とても驚いた印象がある。このように、異文化を知ることは同時に今の自分自身の「当たり前」を知ることもつながる。そして、それを問い直す大きなきっかけとなる。本プロジェクトで培った経験は、今後の人生の分岐点になるであろうと考えている。

(※文責: 佐藤凱)

- 長谷川修斗 (デザイン班リーダー)

デザインの学問として、私は情報システムを専攻しているため、デザインを勉強するのは初めてだった。デザインの領域では、工学とは異なる発想方法をし、想像していたよりも複雑で難しかった。KJ法やダブルダイヤモンド等の手法を用いてグループワークを進めたのだが、私が出す意見は周りのデザインを専攻している学生と比べるとずれていた。デザインの発想プロセスが難しく面倒くさいと感じた。しかし、そのプロセスを通すことで、新しいアイデアを提案することができるのだということも理解できた。ワークショップは、それぞれが持つスキルを証明する場でもあると私は考える。グループディスカッションで出たアイデアを形にしていくときに、メンバーそれぞれのスキルを紹介する。3Dモデリング、アニメーション、ポスター、UI、システム等、それぞれの特技を掛け合わせていく。私のスキルはアニメーションと編集、イラストデザインだ。今まで単なる趣味としか思っていなかったこのスキルを生かすことができ、嬉しかった。完成させた作品は、それぞれのアイデアとスキルが詰まったグループメンバー全員が自信を持てるものになった。私のイラストを描く技術は、ただの趣味としか思っていなかった。しかし、今回Tシャツデザインを担当して自信がついた。50人以上が私が作ったデザインのTシャツを着ている光景を見て感動した。

(※文責: 長谷川修斗)

- 田中香花 (デザイン班)

私が本プロジェクトに参加した理由は、今まで日本で生きてきて少し生きにくく感じるものがあつたため海外に行けば何か変わるのではないかと、さまざまな国を見れば私の悩みは思っているよりも小さいと思えるのではないかなどの今後の人生を少しでも良くしたいという思いと少しでも良くなるのではないかとという期待があつたからだ。そのほかにも、英語を勉強する良い理由になると思い参加することを決めた。しかし、実際に参加してみると海外と日本では生活スタイルなどに差があるものの考え方などの人そのものの違いはあまりないということに気づいた。そのほかにも、このワークショップに参加したことで今までグループワークで自分が何に苦戦していたのかも理解できた。そのため、期待していたものは得られなかったがそれ以上に大きなものを得られた。また、大学生の間に一度海外に行くことができた経験や海外のことを知れた経験はとても価値のあるものであつたとともに数日滞在するだけではわからないことも多くあるため将来海外に短期間でも住んでみたいと思った。今後は、今回のプロジェクトにて知ることができた自分の弱点を克服することを意識してより積極的にグループワークに参加していきたいと考える。

(※文責: 田中香花)

- 村田春奈 (デザイン班)

海外に行けるのは夢の話であると大学2年目までは思っていた。プロジェクト希望時にも金銭面も含めてかなり悩んで決めたが、結果としてこのプロジェクトで海外に行けることができて、よい経験になった。

今回海外に行ったことで、大きく2つのことを学んだ。1つ目は、海外の方とのコミュニケーションの仕方だ。私は英語が苦手なので、うまく話すことができないからと黙っている場面が多々あつた。しかし、実際にはうまく話せるかどうかよりも考えていることを伝えようとする努力が大事であると考えた。2つ目は、旅することの大事さである。海外での生活を体験することで、未知なるものがどんどん出てきてワクワクや緊張感、嫌悪感等を新しく実感することができた。もっと行ったことのない場所へ行ってみたく海外から帰ってきてから今でもずっと考えている。

もしまた Hi-FUN/ISDW のようなものに参加するのであれば、海外に行く前にはその国の言語についてもっと知っておくべきであると考えた。その理由として、有名な場所や食べ物を調べてはいたが、「英語で会話する」ということを前提にずっと考えて活動していたので、Hi-FUN や ISDW を行っている現地の言語を学んでおらず現地に行った際に全然現地の言葉がわからず後悔したからである。海外の学生に現地の言葉を教えてもらっていたのだが、もっと言葉を知っていたら英語だけではなく、「現地の言語で交流することができていたらもっと交流が豊かになっていたか」と思うと残念である。今後、海外に行ける機会があれば現地語を学んで積極的に交流を行ってみたいと考えている。

(※文責: 村田春奈)

- チャムッド パティランナヘラヤ (システム班リーダー)

ずっとプログラミングが中心だったので、デザインに関する知識や経験はほとんどなかった。グローバル・デザインというプロジェクトに出会ったとき、私は興味を引かれた。留学生と協力し、多文化的な仕事に携わり、アプリケーションを開発するチャンスは、私のプロジェクト選択の希望を満たしてくれるように思えた。したがって、私はこのプロジェクトに参加す

ることを決めた。韓国と台湾を訪問し、モバイル・アプリケーションを完成させる過程で、多くの貴重な経験をすることができた。

(※文責: チャムッド パティランナヘラヤ)

● 鈴木駿 (システム班)

私がこのプロジェクトに入ったのはまず第一に海外に行って海外の人と交流したいと思っていたからである。大学に入った当初から海外に行きたいという気持ちが強く留学しようかと考えていたときに、今年度のプロジェクト学習の世界に羽ばたくグローバルデザインを見つけた。参加して気づいたことも多く、海外の人たちの文化で日本と似ているところが多い国もあり、特に今回行った台湾と韓国は似ている文化や食べ物が多いなど感じた。また、現地の人と現地の言葉でコミュニケーションをとることで新しい言語に触れることができ私の中の世界が広がった気がする。シンガポールの人の英語は色々な言語の発音が混じっており、訛りが強く最初は聞き取るのが難しかった。しかし、7日間コミュニケーションをとっていくうちにだんだんと聞き取れるようになり会話ができるようになった。英語を話すことを躊躇しなくなった点もとても大きく成長したなど感じた点である。今後海外にまた行ってみたいと思う経験で、心配することなく海外に行って現地の人たちとコミュニケーションをとれるような気がする。

(※文責: 鈴木駿)

● 野崎真心 (システム班)

私がこのプロジェクトに参加した理由は、普段と違う海外という環境で英語を使用しながら現地の学生とコミュニケーションを取るという体験ができるからである。以前から海外に行くことに興味があったが、行く機会がなかったため、プロジェクト学習で参加して貴重な体験をすることができた。実際に Hi-FUN と ISDW に参加してみて、参加する前に英語でのコミュニケーションの取り方や韓国と台湾の文化について学んでいたつもりだったか、想像していた以上に自分の伝えたいことを正確に伝え、理解してもらうことは難しかった。しかし、現地の学生が私たちがより良い滞在期間を過ごすことができるように現地のことについて教えてくれたり、積極的にコミュニケーションを取ってくれたりした。言語の壁があっても、態度や行動等で伝えられるものがあると学んだ。また、私はデザインの経験があまりなかったため、デザインワークショップに参加することは良い経験になった。異なる文化を持つ人同士がチームになってデザインをすることで、様々なアイデアや考え方に触れることができた。ワークショップでは、現地で「nokosu」を用いたフィールドワークを行い、その中で「nokosu」の問題点を発見し、後期にはシステム班として「nokosu」の改良に携わった。開発の面ではあまり役に立てなかったが、システムテストや多言語対応の実現のために必要な翻訳等できることに取り組んだ。1年間の活動は私にとって貴重な経験と思い出になると同時に、積極性や異文化を学びたいという意欲の向上にもつながったと思う。

(※文責: 野崎真心)

● 原田佳輝 (システム班)

私がこのプロジェクトに参加した理由は、海外研修を通してこれまでには考えられないような文化を学びたいと思ったからである。また、それに加えてこれまでにデザインについて触れたことがないため、デザインについて学びたいと思ったからである。これまでに、海外に行

き多文化について学ぶ機会がありましたが、韓国と台湾にはいったことがなく、その文化圏について学んだことがなかったので、ワークショップ期間中では、デザインと文化について学ぶことができ有意義な時間を過ごすことができました。文化においては、文化圏によって共通認識が異なることがあることを改めて確認できた。また、デザインについては、ディスカッションから始まり、グループメンバー全員の意見が一致するまで話し合うということに衝撃を受けた。また、どのような手法を用いてアイデアを広げ、そのアイデアを収束させ作成物の具体的なプランを考えるのが初めての体験であり、たくさん学ぶことがあったと感じた。ワークショップ後では、その経験を活かして、「nokosu」の開発を始めた。「nokosu」ではこれまでに触れたことのない技術に慣れることやタスクマネジメントをしっかりと行った。アプリケーションの開発において新しい技術に触れるときには、ドキュメント等を積極的に読み、様々なリソースを駆使して行った。また、タスクマネジメントにおいては、プロジェクト学習以外の授業とのバランスをしっかりと取ることが重要だと感じた。プロジェクトでは、アプリケーション開発にはかなりの時間をかけることを強いられるが、プロジェクトに重点を置くと他の授業の課題等を厳かにしてしまう可能性があった。この規模のアプリケーション開発は初めてだったので、学ぶことがたくさん多くとても有意義なプロジェクト学習を終えることができたと思う。

(※文責: 原田佳輝)

- 田中宏和 (運営班リーダー)

私が本プロジェクトに参加した理由は、海外で同年代の学生と英語で交流し、文化を体験することができ、この経験がこの先の人生で役に立つと考えたからである。最初は文化の違いなどについて知っている知識がほとんどなかったが、このプロジェクトを通じて前期の中で検索などを通じて文化の違いを理解して海外のワークショップに参加したが、体験する前までは全くわからない文化の違いや習慣の違いに驚くことがあった。しかし、ワークショップでは英語を使用したコミュニケーションにも積極的に参加でき、同年代の学生とたくさん関わることができた。この経験により、積極的に人とも関わられるようになり、英語を話したりすることに対するハードルが下がったことがよかった。また、プロジェクト全体を通じて、実際に課題を見つけて行動していくためのプロセスを決定したり、その課題のためにスキルをつけたり、経験したりするなどを行ったことが自身の今後の成長に役立つと思う。加えて、今回のプロジェクトがデザインよりだったこともあり、今まではデザインプロセスのことは知っていたが、実際に行ったことはなかったため、海外でもデザインプロセスを使用して発想の流れが体験できたことがよかった。

(※文責: 田中宏和)

- 坂井承太郎 (運営班)

私は、海外に行ってみたいという安易な気持ちからこのプロジェクトに興味を持ったが、グローバルデザインの活動内容や過去の活動を知っていくうちに、コミュニケーションという分野について多くの学びを得ることができそうだという考えに変わっていった。海外のワークショップでは日本語は通じないため、英語で会話する必要がある。私はもともと英語が得意ではなかったが、海外ワークショップをより意味のある経験にするために、積極的にプロジェクト活動に取り組んだ。そして実際に韓国と台湾に行き、とてつもなく良い経験をすることができた。初海外というだけで常に新鮮な気持ちで生活することができたが、ワーク

ショップがあることにより普通の旅行とは違って、海外の学生とグループを組んで一つの事に取り組むということを行ったため、とても貴重な体験であった。行く前は言語の面で心配していたが、いざワークショップが始まってみると、どの国の生徒も優しく、協力し合ってコミュニケーションをとることができたため、何の問題もなかった。もちろん行く前の英語の勉強も役に立った。そのほかにも、発想の違いや食べ物、衣服等、日本とは異なる文化にたくさん触れ、海外に来たということを実感することができたのも良かった。全体を通してかなり満足度が高い旅となったため、帰国後も意欲をもってプロジェクト活動を行うことができた。プロジェクトメンバーの仲も深まり、前期と後期では授業中の会話も楽しくなったし、団結感も増したように感じた。実際に帰国後に行った作業としては、展示会準備と最終発表会準備が挙げられる。中でも私は展示会準備に注力し、台湾のワークショップについてのポスターを5枚ほど制作することができた。これは、ワークショップを楽しみながら行っていたからできたことだと考える。私の性格上、もしワークショップが嫌な思い出だった場合、ポスターを作る気にはならないと思うからだ。そういった意味でも、海外ワークショップは自分の中で大成功だったと言える。1年間、デザインを通して貴重な体験を数多くできたため、とても満足できるプロジェクト活動であった。

(※文責: 坂井承太郎)

- 佐々木理央 (運営班)

私がこのプロジェクトに参加したのは、海外の学生と交流することに興味を持ったからであった。私は今まで、留学等や国際交流の機会に興味はあったものの参加することがなかったため、この機会にぜひ現地で経験してみたいと考え参加した。実際にワークショップに参加してみて、文化の違いや言語の壁によるコミュニケーションの難しさや同年代の学生の技術力の高さに衝撃を受けるとともに、短い期間でたくさんの学生と交流することができて、デザイン経験がほとんどなくコミュニケーションに消極的な自分にとっては良い刺激となった。積極的に意思を示すことやグループの中での立ち振る舞いを考えることが大切なのだと感じた。また様々な文化を持つ学生と交流したことで、自分では思いつかないような様々な角度からのアイデアに触れたりデザインという自分の領域外のことを学んだりしたことがとても良い経験になった。1年間を通して、ワークショップを経てデザインと国際交流の結びつきについて考えたり、展示会や発表準備等運営班としての活動で企画や運営を自分たちの力で رفتりして、プロジェクトメンバーと様々な活動に取り組んだ。体験型プロジェクトの意義を学ぶとともに、充実した活動を送ることができた1年間であった。

(※文責: 佐々木理央)

- 高谷斗亜 (運営班)

今回初めての韓国でとても楽しみにしていた。韓国には前入りしてワークショップが始まるまで観光した。一番印象に残っているのは韓国の学生とフィールドワークを行ったことである。また、食べ物が辛いものが多く予想に近い感じだった。あまり辛いものが得意ではなかったので実際に行く前に日本で辛いものをいつもよりもとるようにした。そのおかげで韓国の少し辛い料理も楽しむことができた。

台湾は屋台や夜市のイメージがとても強くいく前は絶対に行きたいと思っていた。実際に行ってみると想像よりも活気があって、雰囲気が強感じた。また、台湾に日本食が多くあるのを見て驚いた。火鍋が有名と聞いたことがあるので少し料金が高いところで食べたが

変わった食材もあって面白かった。

私は知能コースに所属しているため一番最初はデザインについて何も知識がないため不安が大きかった。実際に海外でデザインについて話し合うために必要なツールとして KJ 法を学んだ。今まで KJ 法を聞いたことがなくて少し戸惑ったがみんなと何度もやっていくうちに容量をつかむことができた。実際にワークショップに参加してデザインの面白さに気づくことにできた。よりデザインを学んでみたいとも思った。また、日本に戻ったときに展示会を行うにあたって、台湾で行った内容をポスターにまとめた。そこでデザインの重要性を学ぶことができ、最初に試作したものより良いポスターができた。

(※文責: 高谷斗亜)

第 14 章 まとめ

14.1 プロジェクトの成果

本プロジェクトでは、多様な国と異文化へ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。今年度は韓国にて行われた Hi-fun や台湾にて行われた ISDW2023 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方法についても学ぶことができた。そのほかにも、言語の違う人とコミュニケーションをする際にも積極的にコミュニケーションを取る姿勢や翻訳機器等の補助ツールを有効的に活用することも大切ということも学べた。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: 田中香花)

14.1.1 Hi-FUN ISDW2023 への参加

今年度は8月に Hi-FUN と ISDW2023 の二つの国際デザインワークショップに参加した。Hi-FUN とは8月12日から8月16日にかけての5日間で韓国の世宗特別自治市にある弘益大学と日本の公立はこだて未来大学が共同で開催するデザインワークショップ及び国際学生交流プログラムである。また、Hi-FUN は今年度が初の実施であった。Hi-FUN での主な活動内容としては「FUN」というテーマにそってプロダクトを考案したことが挙げられる。このプロダクトを考案するにあたって、事前にオンラインで自己紹介や話し合いをしてから韓国に行き、韓国ではオープンパーティーから始まりフィールドワークやグループワークを行い、最終日に成果物を発表するという形式であった。この Hi-FUN の期間中はグループメンバーで様々なところに行きフィールドワークを行ったり、ワークショップの時間が終了し次第グループメンバーだけでなくグループの垣根を越えて夕食を食べに行ったりした。そのほかにも、Hi-FUN はプロジェクトメンバーにとって初めての経験をする機会がとても多く、ワークショップに参加したことがないメンバーや海外に行ったことのないメンバーも多くいた。そのうえ、海外で英語を用いて外国の人とアイデアを出し合ったり議論したりすることはほとんどの人が初めての体験であったため得るものが多かった。International Summer Design Workshop2023 (以下、ISDW2023) とは8月19日から8月27日にかけての9日間で台湾の基隆市にある国立台湾海洋大学にて4か国5大学合同で行われたデザインプロセスを体験する実践的なワークショップである。参加校は、公立はこだて未来大学(日本)、芝浦工業大学(日本)、祥明大学(韓国)、国立台湾海洋大学(台湾)、ナンヤンポリテクニック(シンガポール)である。また、ISDW は Hi-FUN とは異なり毎年開催されている。ISDW2023 での主な活動内容としては「基隆市のサービスデザイン」というテーマにそって、初日に国立台湾海洋大学にて集まった際に発表され他グループのメンバーとともに、アイスブレイクや自己紹介、フィールドワークとグループワークを行い、最終日にホールに集まり全員の前で発表を行った。ISDW2023 は韓国

にて2大学合同で行われた Hi-FUN と異なり ISDW2023 は4か国の学生が集まっているためより英語を話す必要があった。また、この ISDW2023 の期間中は Hi-FUN 同様ワークショップが終わった後にナイトマーケットや夕食に行くグループも多くあった。そのほかにも、ISDW2023 では Hi-FUN に比べてより長い期間であったため初めての長期海外滞在の経験を得ることができた。そのうえ、Hi-FUN 同様同じグループのメンバーの国籍や個人が持っている文化や経験等のバックグラウンドの異なる人が多くいたため、異なる意見が出ることや意外な共通点が見つかることもあり貴重な経験を得ることができた。

(※文責: 田中香花)

14.1.2 韓国・台湾紹介イベント

海外に滞在した経験や活動を報告するにあたってプレゼンテーションという形で経験や活動を可視化する必要があると考えたため、今年度は Connections cafe にて11月1日に韓国と台湾での体験や感じたことを文化に焦点を当てプレゼンテーションを行った。本プレゼンテーションでは、韓国の文化においては主に食文化と伝統的な服装に、台湾の文化においては主に食文化と夜市に焦点を当てた。韓国の食文化については辛さと酸っぱさが特徴的であることやセルフサービスのものが多いこと、韓国の服文化では韓服をレンタルして着たことを紹介した。そのほかにも、韓国の通貨はあまりきれいでないことや日本の紙幣の技術の高さを実感した。また、台湾の食文化については外食文化が根付いており、安価に美味しい食事を楽しむことができることを、台湾夜市については食べ物だけでなく服やゲームセンター、雑貨屋等もあったことを紹介した。これら以外にも台湾の観光名所である九分についてはその歴史や「千と千尋の神隠し」の舞台ともいわれる美しい景気についてを紹介した。また、韓国と台湾それぞれ1枚ずつポスターにもまとめた。このポスターはそれぞれの国の中の一つの都市を選んで紹介するもので韓国はソウル市を、台湾は台北市について写真を用いて英語でまとめた。結果として学生・教職員含め約20名が参加され、実体験から生まれた質の高い話題を伝えることができた。

(※文責: 田中香花)

14.1.3 Hi-FUN ISDW2023 展示会

今年度は Hi-FUN や ISDW2023 での活動やその活動での成果物の展示をプロジェクトの活動紹介とかねて10月26日と10月27日の二日間にわたって公立はこだて未来大学内のミュージアムにて行った。成果物のモックアップの制作や成果物についてまとめたポスターの作成、装飾の考案、作成ワークショップでの活動をまとめた動画の制作編集等の準備を行った。そのほかにも展示物のレイアウト等を考案し、実行した。本展示会は Hi-FUN と ISDW で多くの国籍・文化の学生との国際交流を経て生まれた様々なアイデアの紹介や、プロジェクトの活動内容の一環である国際ワークショップで経験したことや活動したことを、プロダクトやポスター、動画等を利用して伝えることが目的である。展示内容は Hi-FUN の展示を行う韓国ブースでは Hi-FUN の10のグループのアイデアをそれぞれモックアップとポスターを作成して展示し、ISDW2023 の展示を行う台湾ブースでは ISDW2023 にて制作したアプリケーションの詳細な説明を伝えるためにポスターを作製し、展示した。そのほかにも韓国の伝統的な服であるチマチョゴリをきた顔出し看板を作成したり九分をイメージして赤い提灯を制作して飾る等楽しんで見れることに重きを置いて実施した。結果とし

では2日間で教職員や学生、高校生等約300名が展示会に足を運んだ。

(※文責: 田中香花)

14.1.4 nokosu の改良

今年度は先行研究成果物である「nokosu」の現状分析を行なった上、改善点を明確にし改良を行なった。まず、前期は5~6月にかけて本学にてフィールドワークを行い、実際に「nokosu」を使用しながらアイデア発散の練習を行った。その後、アプリケーションの使用感等から現状の「nokosu」の問題点を分析し、そ解決策を模索した。その後、8月の国際デザインワークショップでのフィールドワークで再び「nokosu」をプロジェクトメンバー以外の参加者にも利用してもらい、外国人学生の意見も踏まえたよりグローバルなフィードバックを収集した。後期は新たに得た「nokosu」のフィードバック評価を分析し、改めてアプリの仕様における問題点をまとめた。問題点が明らかになったところでアプリケーションの要件定義を設定し、開発環境を整えた上で改良作業を行なった。分析時にアプリケーション自体に欠陥があることが明らかになったため、アプリケーション名・機能を継承した新たなアプリケーションとして開発を行うこととした。開発を行う上で、フロントエンド・バックエンド開発はシステム班が担当し、アプリケーションロゴ・アプリケーション内アイコン・全体UI・UXの開発はデザイン班が担当した。今回の改良点は、UI・UXの見直し、多言語対応、正確な位置情報の追加、保存・共有機能、セキュリティ強化である。UI・UXに関しては、ニューモフィズムを用いた柔らかいデザインを用い、視覚的負担を軽減した。多言語対応に関しては、英語に加え、日本語・韓国語・中国語に対応した。正確な位置情報の追加に関しては、GPSを用いた正確な座標収集を行い、詳細な位置まで記録できるようにした。保存・共有機能に関しては、撮影した画像を自動的にサーバーに保存し、共有することが可能になった。それに伴い、保存データを保護するためにユーザー名とハッシュ化されたパスワードを用いた強固なログイン方式を採用し、セキュリティ面の強化を行なった。11月下旬にはアプリケーション開発が完了し、プロジェクト内でのデバッグ作業を完了させた。その後、12月の最終成果発表会にて改善版の披露を行った。今後は学生を対象とした実証実験を行い、操作感や使い心地等を確認する予定である。

(※文責: 田中香花)

14.1.5 英語でのコミュニケーション

今年度は2つの国際デザインワークショップにて英語でのコミュニケーションを要したため、プロジェクト時間では対面での英語学習、時間外ではConnections cafeを利用したより実践的な英語学習を行った。授業時間内では、基本的な自己紹介や日常会話等の基礎的な英語学習から始まり、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等を行いながら学習を進めた。また、スポーツ等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Hi-FUNやISDW2023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等の実践的な学習も行った。授業外ではIVE Projectを利用し、オンライン上にて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。そのほかにもConnections cafeでは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、Hi-FUN2023、ISDW2023で実際に韓国・台湾に渡航し、現地の学生と英語でコミュニケーションを行うことができ、交友関係を構築することができた。また、英語圏での実践的なコミュニケーションの経験によ

Global Design that Spreads Wings to the World

り, 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: 田中香花)