

世界に羽ばたくグローバルデザイン

Global Design for the world, beyond Japan

佐藤凱 Gai Sato

1. 背景

近年、グローバル化が進み、国籍や人種を超えた活動が盛んになってきている。それに伴い英語力とコミュニケーション力を兼ね備えたグローバルな人材の需要も増加している。異文化の人々との共感、問題解決やデザインプロセスを行う際に、一人では辿り着くことができない多様な角度からの新しい視点での分析・発見を可能にする。よって、あらゆる国籍・人種の人が共感できるデザインの作成が現代において重要となってきている。しかし、人々が共感を得ることを支援するための技術はあまり多くはないのが現状である。従来のデザイン手法の中には、完成的・潜在的ニーズを抽出することが困難なものが多い。さらに、異文化と行うデザインプロセスにおいて言語によるコミュニケーションの障害が新たな発見やアイデアの提案を妨げてしまう原因の一つになっている。

2. 課題の設定と到達目標

本プロジェクトの目的は、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ようにすることである。また、問題解決までのプロセスやデザインスキルを養うだけでなく、文化や言語などの違いに関わらず物事を捉える力や異文化コミュニケーションを取る手段として英語力を養うことである。そのための手法として、以下の内容を行う。

- ・国際デザインワークショップへの参加
- ・アイデア発散を支援するためのツールの制作
- ・英語力向上のための学習
- ・本プロジェクトの活動情報の発信とともに本学の学生の異文化との交流に対する関心の向上

昨年度は、タイ チェンマイで開催された国際デザインワークショップに参加し、他国の学生との英語によるコミュニケーションを通して、グループごとにテーマに沿ったデザイン案の提案、プレゼンテーションを行なった。また、システム班、デザイン班、運営班に分かれ、KJ法をサポートするアプリケーション「nokosu」の制作、英語でのコミュニケーション練習、展示会の実施を行った。上記の目的を達成するために昨年度の活動内容を踏まえ、従来の活動の問題として以下のことが挙げられる。

- ・異文化に対する理解と共感によって、多種多様な問題を解決できるグローバルな視点を身につける機会が少ない
- ・コミュニケーション手段として英語を使うことに対してプロジェクトメンバーの多くが不安を抱えている
- ・KJ法を円滑に進めるための支援ツールある nokosu というアプリケーションについての理解度が薄い
- ・本プロジェクトの活動と国際交流についての内容を本学の学生に周知させ、興味を持たせる

そこで、上記の課題を解決するために以下の課題を設定した。

- ・nokosuの現状分析、改良
- ・英語によるコミュニケーション力の向上
- ・本プロジェクトの活動についての紹介活動

3. 課題解決のプロセスとその結果

3.1 活動日ごとの活動内容について

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、英語力、コミュニケーション力の向上を図るため、プロジェクト活動日である水曜日と金曜日に分かれて、活動

を行った。前期過程では、水曜日は英語学習、およびコミュニケーションスキル向上のための取り組みを行い、水曜日はデザインプロセスについて学んだ。水曜日は英語力向上のための学習や英語によるコミュニケーション力を養う活動に取り組み、金曜日は一連のデザインプロセスや KJ 法についての学習、nokosu の現状分析・改良や、国際デザインワークショップの準備を行った。後期課程では、水曜日はポートフォリオの制作に取り組み、金曜日は展示会の準備、成果発表会の準備を行なった。

3.2 前期過程での活動内容について

前期課程では、問題を解決するためのデザインプロセスの体験と分析、国際デザイン交流会へ向けての準備を行った。また、他国の学生との英語によるコミュニケーション向上のための活動に取り組んだ。そして、NOKOSU の改良点の提案を行った。

3.2.1 デザインプロセスの学習

本プロジェクトでは、問題解決のためのデザインプロセスの1つとして、KJ法に着目した。KJ法とは多くの意見・アイデアをグループ化し、論理的に整理して問題解決の道筋を明らかにしていくための手法である。国際デザイン交流会で海外の学生と共に KJ 法を用いてグループディスカッションを行うために、事前に KJ 法を用いた分析の活動を行った。また、海外の学生は KJ 法についての知識を持っていない人が多く、異なるデザイン手法を用いている場合が多い。そのため、海外の学生に対して KJ 法の手順や方法などを伝える必要があり、KJ 法について深く理解する必要があった。よって、KJ 法を用いた大学の環境分析を行った KJ 法を実践形式で行うことにより KJ 法に対する理解を深めること、nokosu を使用し、ユーザーとしての分析することを目的としている。

3.2.2 英語によるコミュニケーション向上

国際デザインワークショップでは、海外の学生と英語を用いてのコミュニケーションを行うため、日頃から英語によるコミュニケーションの実践的な練習に取り組んだ。具体的には、外国語ファシリテーターとのコミュニケーション、IVE を使用した海外の学生との交流などである。

3.2.3 国際デザインワークショップの準備

今年度は韓国で開催された「Hi-FUN」、台湾にて開催された「ISDW」の2つの国際デザインワークショップへ参加した。国際デザインワークショップではアジア圏から多くの大学が参加するため、プロジェクトチームの象徴としてプロジェクトロゴを、国際デザインワークショップにて学生間でのコミュニケーションの支援をするツールとしてプロジェクトの名刺、Tシャツのデザインを行なった。

- ・プロジェクトロゴ

プロジェクトの制作物に統一感を持たせること、ロゴを使うことでプロジェクトについて認知してもらうため、にロゴを制作した。



図1 今年度プロジェクトロゴ

- ・プロジェクト名刺

国際デザインワークショップの際に自分自身を知ってもらうこと、会話のきっかけ作りを目的として、名刺を制作した。



図2 今年度プロジェクト名刺

- ・Hi-FUN 参加 T シャツ

韓国での国際デザインワークショップにて学生間のつながりを構築するために T シャツを製作した。



図3 Hi-FUN 参加 T シャツ

3.2.4 「nokosu」の分析

問題点として以下のことが挙げられた。

デザイン面

- ・使いにくいUIデザインとなっている
 - ・フォントサイズが小さい
 - ・感情のオプションが少なく、少し見にくい
- システム面
- ・起動時に毎回チュートリアルが出てしまう
 - ・正確な撮影場所を記録することができない
 - ・写真ライブラリから1枚のみしか選択できない
 - ・写真のダウンロードができないことがある
 - ・写真をダウンロードしないと画像が失われる



図4 先行研究物「nokosu」

3.2.5 国際デザインワークショップへの参加

今年度は2つの国際デザインワークショップへ参加した。1つ目は、韓国 世宗市にある弘益大学にて開催されたHi-FUN2023(Hongik Univ. × Future Univ. 2023)である。参加大学は日本の公立はこだて未来大学, 韓国の弘益大学の2カ国が参加し, 2023年8月12日から8月16日の5日間の日程で行われた。今年度のテーマは「FUNなものを作ろう」であった。2カ国の学生によるメンバーで構成された10グループで活動を行い, 各グループが5日間の日程を通して観察・分析等の一連のデザインプロセスを経験し, テーマに基づいた新しいサービスデザインやプロダクトデザインの提案, プレゼンテーションを行った。



図5 Hi-FUN 集合写真

2つ目は、台湾 基隆市にある国立台湾海洋大学にて開催されたISDW2023(International Summer Design Workshop 2023)である。参加大学は日本の公立はこだて未来大学, 芝浦工業大学, 韓国の祥明大学, 台湾の国立台湾海洋大学、

シンガポールのナンヤンポリテクニクの計4カ国が参加し, 2023年8月20日から8月27日の8日間の日程で行われた。今年度のテーマは「基隆市のサービスデザイン」であった。ISDWでは4カ国の学生によるメンバーで構成された14グループにて活動を行なった。活動内容はHi-FUNとほぼ変わらないが, 2日目から3日目にかけては台湾の学生主導のもと, 基隆市周辺を散策するフィールドワークを行い, 基隆市の現状について理解でき, その後の活動を円滑に進めることができた。



図6 ISDW 集合写真

3.3 後期過程での活動内容について

後期課程では, 2つの国際デザインワークショップで得た経験をもとに nokosu の改良を行った。また国際デザインワークショップで行った成果を展示する展示会を行った。本プロジェクト及び国際デザインワークショップに興味を持ってもらうため, 活動をまとめたポートフォリオの制作を行なった。

3.3.2 nokosu の改良

先行研究成果物である「nokosu」とは一昨年度のプロジェクトメンバーが monaca という開発環境上でFlutterという言語で制作したアプリケーションである。アプリケーションの内容としては, KJ法の支援を目的としている。KJ法はフィールドワークを行う際に多く用いられる。あるテーマについて解決するため, KJ法を用いた際に物事をグループ化する必要があり, このグループ化する工程を支援することが nokosu の特徴である。しかし国際デザインワークショップでの使用後, 以下の問題点が挙げられた。

デザイン面

- ・全体的に硬いデザインである
- ・使いにくいUIである

システム面

- ・すぐにカメラが起動しないため撮りたい瞬間を逃してしまう

- ・保存、共有がうまくいかない
- ・多言語対応だとよりユーザーに優しい

これらの問題点に加え、分析から得られた問題点を解決するため、nokosu の改良を行った。改良点は以下にまとめた。

デザイン面

- ・ニューモーフィズムを用いた柔らかなデザインに変更
- ・全体を通した UI の変更
- ・アプリケーションロゴの変更

システム面

- ・アプリ内にチュートリアルボタンを配置
- ・起動後すぐにカメラが起動する
- ・データ保存機能の改修
- ・4カ国の言語に対応



図6 改良後の nokosu ロゴ及び実際の画面

3.3.3 国際デザイン交流会における成果物の展示会

国際デザインデザインワークショップでの活動成果を通してプロジェクトの実際の活動を外部へ知ってもらうことを目的として2023年11月26日(木)から11月27日(金)の日程にて行った。今年度は、ワークショップで考案したアイデアの可視化に焦点を当て、実際にモックアップやポスターの制作などを行い、視覚的に楽しめる展示会を企画した。また、活動内容をわかりやすく伝えるため、ワークショップの活動をまとめた紹介動画も制作し、上映した。



図7 展示会ポスター及び実際の風景

3.3.4 ポートフォリオの制作

帰国後、海外での活動成果をまとめたポートフォリオを制作した。内容としては、ワークショップの様子・実績、体験談、国際デザインワークショップへ参加する前と参加後の個人の意識の変化などである。なお、個人の意識の変化を測定するために、留学の学習成果を客観的に測定するための心理分析テスト「BEVI」を前期・後期課程それぞれ1回ずつ実施した。ポートフォリオは本学5階 Connections Cafe に展示しており、国際交流に興味のある学生に海外での活動の様子を紹介できる機会を提供している。



図8 ポートフォリオ表紙

3.3.5 英語によるコミュニケーション

国際デザインワークショップに参加し計4カ国の学生と英語を用いてコミュニケーションをとり、新たなアイデアの提案を行った。ワークショップでの経験から、自分たちの英語力を知ることができ、英語力の向上へと繋がった。ワークショップの振り返りを行い、次年度のプロジェクトの学生につながるようアドバイスなどをまとめた。また、国際デザイン交流会への参加後も、IVE という Web サイトを用いた他国の学生とのコミュニケーション、Connections Cafe に毎週参加し、少人数での英語による交流を継続した。1年間の英語学習を通して、プロジェクトメンバー全体で英語によるコミュニケーションに対する苦手意識が軽減された。

4. 今後の課題

今後の課題は、改良した nokosu の実証実験を行い、さらなる改善点を模索することである。また、来年度の学生に nokosu の前提知識をまとめた資料を配属後すぐに提供できるよう順次作成を進めていく。