

世界に羽ばたくグローバルデザイン Global Design Reaching New Horizons

前田 ことみ Kotomi Maeda

1. はじめに

科学技術の進歩が国際交流を一層容易にし、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、数十年前には想像もつかなかった先進的な技術が次々と開発されており、文明の進化が加速している。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世界規模での問題が深刻化している。

そこで本プロジェクトでは、夏季休暇中に行われる International Summer Design Workshop 2024 Singapore(以下: ISDW 2024 Singapore)へ参加し海外の学生と交流を行うことで、自国文化の枠にとらわれない柔軟な発想を生み、国際問題に対する多角的な視点からのアプローチを行うことを目的とする。

2. 関連研究

昨年度は台湾で行われた国際デザイン交流会に参加し、語学やデザイン、コミュニケーション、異文化などさまざまなことについて学んだ。昨年度のテーマは「基隆市のサービスデザイン」であり、異なる文化の学生とデザインを行った。前期・後期における日々の活動ではシステム班、デザイン班、運営班の3班に分かれ、作業を分担した。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。

本プロジェクトでは、ISDW 2024 Singaporeのようなデザインを通じた異文化との交流において、障壁となるものを発見し、障壁を解消するシステムやアプリケーションを開発する。より適切な障壁発見を行うため、コミュニケー

ション力は本プロジェクトメンバーの最も必要なスキルとなる。グループ活動における協調性や計画性も発揮する必要がある。また、昨年度開発したアプリケーション「nokosu」の改良やプロジェクトのロゴ、国際交流におけるグッズの作成など、デザインスキルやプログラミングスキルを求められる場面が多いため、向上を目指さなければならない。

3. 目標

本プロジェクトの目的は、異文化間の理解と共感を深めることを通じて、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

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、金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前期での活動内容について

前期では、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の改良点をまとめ、新しいアプリケーション”Tract”の要件定義などを行った。

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る。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、Tract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

今年度はシンガポールにて開催された国際デザインワークショップ「ISDW 2024 Singapore」へ参加した。

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

3.2.4昨年度開発アプリ「nokosu」の分析

今年度もISDW 2024 Singaporeでの活動を通して得た国際的なワークショップにおける支援アプリの開発を目標とした。よって、昨年度同様に開発されたアプリ「nokosu」を分析し、新たな支援ツールの提案のためのコンセプトを抽出することとした。「nokosu」では主にフィールドワークを支援することを目的としており、撮影した写真を撮影時の感情を表す色とともに追加する機能を搭載していた。しかし、ワークショップ内の分析時に写真を引用しづらい点や、アプリ内での写真の分類機能が不十分である点が改善点としてあげられた。



図2 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ISDW 2024 Singaporeへ参加した。ISDW 2024 Singaporeはシンガポールにあるナンヤンポリテクニクにて開催された。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の計4カ国が参加した。2024年8月23日から8月30日の8日間の日程で行われた。今年度のテーマは「食のサーキュラーデザイン (circular design)」であった。ISDW 2024 Singaporeでは4カ国の学生によるメンバーで構成された12グループにて活動を行った。1日目はアイスブレイクでメンバー同士の交流を行った。2日目から3日目にかけてはシンガポールの学生主導のもと、シンガポールを散策するフィールドワークを行い、シンガポール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3 ISDW 2024 Singaporeの集合写真



図4 フィールドワーク中の写真

3.3後期での活動内容について

後期では、ISDW 2024 Singaporeで得た経験をもとに”Tract”の開発を行った。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ISDW 2024 Singapore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。

3.3.1Tractの開発

先行研究として行なった昨年度開発アプリ”nokosu”の分析を受け、今年度はフィールドワークをより支援するアプリをコンセプトとして”Tract”を制作した。ISDW 2024 Singaporeなどのワークショップでは、開催地にちなんだテーマが設定されるため、アイデア発案のためにフィールドワークを行う。しかし、フィールドワーク中に撮影した写真や浮かんだアイデア、気づきなどひとまとめに記録できるツールがないことをもどかしく感じた。”Tract”では、写真・動画・音声・テキストを追加する機能を持つが、追加した場所の位置情報が同時に追加される。また、「位置情報記録モード」を搭載しており、オンにしている間は歩いた経路が記録される。また、”nokosu”の改善点としてあげられた「追加した写真を分析時に引用しづらい」という点について、”Tract”ではアプリに追加した情報をWEB上にアップロードできる機能を搭載することで対応した。スマートフォンの小さい画面だけでなく、PCからフィールドワークの記録を確認できるため、アイデア分析時のグループ活動に大きく貢献できると考えた。

フィールドワーク支援アプリ”Tract”はTestFlightを用いてテスターへ向けた配信に成功し、現在プロジェクトメンバー内で実証実験を行なっている。最終的にはiOSアプリストアでの配信を目標としている。



図5 フィールドワーク支援アプリ「Tract」

3.3.2 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2024年11月27日（水）から11月29日（金）の日程にて行った。今年度は、ISDW 2024 Singaporeで考案したアイデアの展示に焦点を当て、実際にISDW 2024 Singaporeで制作したポスターや購入品などの展示を行い、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6 展示会の様子

3.3.3 ポートフォリオの制作

帰国後、ISDW 2024 Singapore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、グローバルデザインの活動について、ISDW 2024 Singapore中の様子や優秀なプロダクトの紹介、ISDW 2024 Singaporeへの参加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7 ポートフォリオ表紙

3.3.4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、制作したフィールドワーク支援アプリ「Tract」の実証実験を引き続き行い、さらなる改善点を模索することである。また、来年度の学生に向けた「Tract」の前提知識に関する資料などを制作し、配属後すぐに提供できるよう進めていく。