

公立はこだて未来大学 2025 年度 システム情報科学実習

グループ報告書

Future University Hakodate 2025 Systems Information Science Practice

Group Report

プロジェクト番号 / Project No.

20

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 Reaching New Horizons

プロジェクトリーダー / Project Leader

小笠原将太 Shota Ogasawara

グループメンバー / Group Member

加福八雲 Yakumo Kafuku

小笠原将太 Shota Ogasawara

酒井謙照 Kensho Sakai

須田晴楓 Haruka Suda

佐藤龍之介 Ryunosuke Sato

佐藤侑耶 Yuya Sato

辻岡良大 Ryota Tsujioka

濱坂隆誠 Ryusei Hamasaka

松坂美晴 Miharu Matsusaka

松永空 Koh Matsunaga

指導教員

姜南圭 ジョンソン・アンドリュー スミス・アダム

Adviser

Namgyu Kang Andrew Johnson Adam Smith

提出日

2026 年 1 月 21 日

Date of Submission

January 21, 2026

概要

本プロジェクトは、体験型の国際プロジェクト学習として、異文化理解を深め、国際的な視野を広げることを目的に実施されている。今年度は、International Summer Design Workshop 2025 (以下: ISDW2025) への参加を軸に、国際的な環境の中で自らの視点や価値観を相対化し、その経験を後期の活動および成果物制作へと活かすことを目指した。前期では、ISDW2025 に向けた準備として、コミュニケーション能力および共創型デザインの基礎力向上に取り組んだ。水曜日を「Communication Day」、金曜日を「Design Day」と設定し、国際的な話題に関する英語での意見交換や、KJ 法を用いたアイデア整理を通じて、共創的なデザインプロセスを学習した。ISDW2025 は、8月21日から31日までの10日間、東京および函館で開催され、日本、台湾、韓国、タイ、シンガポールの5か国から学生が参加した。多国籍混成チームによる協働を通じて、国際的な視点からのデザイン活動を実践し、短期間でのアイデア創出とプロトタイピングを経験した。後期では、ISDW2025 での経験を基に、本学3階ミュージアムにて展示会を実施した。展示会では、活動成果の共有に加え、グループワーク支援アプリ「Growp」のプロトタイプを展示し、来場者からの意見を収集した。その後、得られたフィードバックを踏まえ、個人の特性（ビッグファイブ）を可視化するアプリ「Growp」の開発に取り組んだ。本プロジェクトを通じて、異文化理解に加え、国際的な環境下での課題解決力や異文化コミュニケーション能力を身につけることができた。これらの経験は、今後の国際的な活動に向けた重要な基盤となった。

キーワード 体験型プロジェクト, 国際協働, 異文化理解, コミュニケーション, デザイン, アプリケーション

(※文責: 松永空)

Abstract

This project was conducted as an experiential international project-based learning program with the aim of deepening cross-cultural understanding and broadening international perspectives. In this academic year, with participation in the International Summer Design Workshop 2025 (hereafter ISDW2025) as its central focus, the project sought to relativize participants' own perspectives and values within an international environment and to apply these experiences to activities and deliverable creation in the latter half of the year. In the first semester, as preparation for ISDW2025, students worked to improve communication skills and foundational abilities in co-creative design. Wednesdays were designated as "Communication Day" and Fridays as "Design Day," during which students exchanged opinions in English on international topics and learned co-creative design processes through idea organization using the KJ method. ISDW2025 was held over ten days from August 21 to 31 in Tokyo and Hakodate, with students participating from five countries: Japan, Taiwan, South Korea, Thailand, and Singapore. Through collaboration in multinational mixed teams, participants practiced design activities from an international perspective and experienced rapid idea generation and prototyping within a limited time frame. In the latter half of the semester, based on the experiences gained through ISDW2025, an exhibition was held at the museum on the third floor of the university. The exhibition presented the outcomes of the activities and showcased a prototype of the group work support application "Growp," while collecting feedback from visitors. Subsequently, based on the feedback obtained, development was initiated on "Growp," an application designed to visualize individual characteristics using the Big Five personality traits. Through this project, participants developed cross-cultural understanding, problem-solving skills in an international environment, and cross-cultural communication abilities. These experiences became an important foundation for future international activities.

Keywords Experiential project-based learning, International collaboration, Cross-cultural understanding, Communication, Design, Application

(※文責: 松永空)

目次

第1章	はじめに	
1.1	前年度の成果	3
1.2	先行研究および研究動機	3
1.2.1	研究結果	4
1.3	昨年度活動内容と本プロジェクトの重要性	5
第2章	関連研究	
2.1	本プロジェクトに必要なスキル	6
2.2	過去に行われたプロジェクト学習	6
第3章	プロジェクト学習の目標	
第4章	目的を達成するための手法・手段	
4.1	デザイン手法の学習	7
4.1.1	概要	7
4.1.2	KJ法の実践的学習	7
4.2	プロジェクト活動	8
4.2.1	概要	8
4.2.2	前期	8
4.2.3	後期	9
4.3	ISDW2025への参加	9
4.3.1	概要	10
4.3.2	テーマ	10
4.3.3	スケジュール	10
4.4	グローバルデザイン2025展示会の開催	11
4.4.1	概要	11
4.4.2	企画・立案	11
4.4.3	展示内容	12
4.4.4	未来大生が海外に行くべき理由3選プレゼンイベントの開催	13
4.4.5	感想冊子の制作	13
4.5	Groupの制作	14
4.5.1	概要	14
4.5.2	目的	14

4.5.3	機能	14
4.5.4	開発スケジュール	15
4.5.5	開発プロセス	15
4.5.6	UI の設計	15
4.5.7	アプリケーションロゴの制作	16

第5章 結果と考察

5.1	デザイン手法の学習	17
5.2	英語でのコミュニケーション	18
5.3	ISDW2025 への参加	19
5.4	ISDW2025 における各グループの提案	21
5.4.1	SEN DO -扇導-	21
5.4.2	ASHFISH	22
5.4.3	MAMOLINK	23
5.4.4	あ ppule	24
5.4.5	TABI-ME	25
5.4.6	Walk n' Snap	26
5.4.7	KoKo-Q	27
5.4.8	Sort!	28
5.4.9	MEMENTO	29
5.4.10	渋谷 UNDISCOVERED	30
5.5	グローバルデザイン 2025 展示会	31
5.6	Group の開発	32
5.6.1	開発を通して身に着けた能力	35
5.6.2	まとめ	35

参考文献

第1章 はじめに

本プロジェクトの背景，問題点，活動目的をふまえて以下に記述する。

(※文責: 小笠原将太)

1.1 前年度の成果

現代社会では，海外との直接的な交流を通じて異文化への理解と共感を深め，自国文化の枠にとらわれない柔軟な発想を育むことが求められている。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必要がある。とくに，国際問題の適切な解決策を考える際に，自国文化と他国文化の双方への理解と共感の的確なアイデア発想を行うために必要不可欠である。情報技術が進歩し，日本にいながら他国の人々と関係を持つことは容易になった。しかし，インターネットは国際的な考えを持つための世界として不足している。昨年度の本プロジェクトでは，シンガポールのナンヤンポリテクニクにて開催された ISDW2024 参加し，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。具体的には，ISDW2024 では「食のサーキュラーデザイン」をテーマに，それぞれのグループはシンガポールで先行研究成果物の「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提案し，自分達のアイデアを形にし，成果発表としてスライドを用いて発表を行った。ISDW2024 の成果の発表の場として，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文化の説明や ISDW2024 の活動風景等を紹介した。

(※文責: 松永空)

1.2 先行研究および研究動機

本プロジェクトでは，先行研究として昨年度の活動内容と成果物であるアプリケーション「Tract」の分析，改善を行った。さらに，国際ワークショップへの参加経験を通じて，多様な問題を解決できるグローバルな視点を身に付けることを目的とした。

(※文責: 小笠原将太)

1.2.1 研究結果

1. 昨年度の成果物である「Tract」には、アプリ起動時の画面でアプリの機能がわからないという問題があった。そこで、アプリの機能をユーザーが見て一目でわかるように変更を行った。具体的には、画面下にホーム、マップ、追加、チャット、マイページの5つの機能を追加した(図1)。

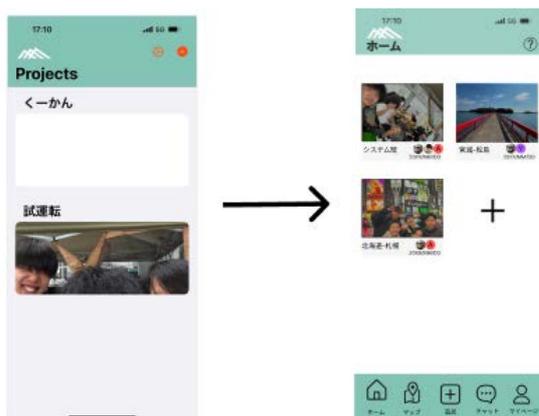


図1 昨年度アプリ UI(左)と改善アプリ UI(右)

2. 昨年度もシンガポールで行われた ISDW2024 と日本で行われた韓国の弘益大学と合同で行う Hi-FUN2024 へ参加した。ワークショップでは、フィールドワークで得た情報をもとに KJ 法で分析を行い、テーマに沿ったアイデア発案を行った。デザインプロセスの1つとして KJ 法を学ぶ必要性を感じ、ミニワークショップを行った。
3. 昨年度は、国際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学内で発信することを目的に、成果展示会を開催した。
Hi-FUN2024 ブースでは、「“FUN” なものをつくる」というテーマのもと、10 グループのアイデアをモックアップとポスター形式で展示し、視覚的に伝わる構成を工夫した。関連動画の上映や、パスポート風パンフレットの配布など、来場者にとって記憶に残る体験型の演出も取り入れた。

また、ISDW2024 の概要やスケジュールをまとめた大型ポスター、名刺や横断幕なども展示し、活動全体の流れと雰囲気が伝わるよう努めた。

(※文責: 小笠原将太)

1.3 昨年度活動内容と本プロジェクトの重要性

昨年度の活動内容においても、本年度と同様に異文化グループでの活動を通じて得た変化を分析し、成果物制作や活動に生かすことを目的とした。昨年はシンガポールで行われた ISDW2024 の活動に加えて日本で韓国の学生とともにワークショップを行い、多様な環境に身を置くことで国際問題や文化がもたらす効果についてより深く考える機会を得た。活動を通じて、現地での気づきや発見をその場で記録・共有する手段が不十分であったため、アイデアや感情が後で正確に思い出せず、成果物の制作時に再整理が必要となった。このような課題意識から、フィールドワーク中の記録・共有・振り返りを一貫して支援するツールの必要性を感じた。

以上の活動をふまえ、本プロジェクトの目的は、言語や文化の違う人々とかかわり共に学ぶことで得る感情や視点の変化をもとに国籍の違いや文化の違いによって生じる障壁を解消する成果物の政策を行うことである。昨年度の活動において、異なる文化的背景を持つ学生との対話を通して、同じ課題に対して多様な視点や価値観が存在することを実感した。一方で、表現の仕方や前提知識の違いが、意図のすれ違いや誤解につながる場面も多く見受けられた。これらの経験から、思考や気づきを多様な形式で記録し、共有するための仕組みが必要であると認識したのである。

(※文責: 辻岡良大)

第2章 関連研究



図2 本年度シンボル

2.1 本プロジェクトで必要なスキル

本プロジェクトでは、ISDW2025 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、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うえに、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、昨年度開発アプリケーション「Tract」の改良やプロジェクトのシンボル、国際交流における T シャツの作成など、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。

(※文責: 須田晴楓)

2.2 過去に行われたプロジェクト学習

昨年度はシンガポールで行われた国際デザイン交流会の ISDW2024 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「食のサーキュラーデザイン」であり、異なる文化の学生とデザインを行った。前期・後期課程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。

(※文責: 須田晴楓)

第 3 章 プロジェクト学習の目標

今年度の本プロジェクトの目標は、東京・函館で開催される ISDW2025 に参加することで、海外の学生との交流を通じて国際的な理解を深め、多様な問題を解決できるグローバルな視点を身に付けることを目指す。他国の文化やデザインの考え方・発想方法を吸収し、デザインの視野を広げることも目的の 1 つである。また、昨年度の成果物でもある フィールドワーク支援ツール「Tract」をより利便性を向上させるために UI の改善を行う。さらに、プロジェクトメンバー全員が KJ 法を理解し、実践できることが求められる。KJ 法を知らない参加国の学生に手法を説明し、共に活用をすることにより国際的なアイデア発散と問題解決のデザインツールとして、KJ 法の普及を図る。また、ISDW2025 では、英語でのコミュニケーションが想定されるため、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付けることを目指す。これにより、異文化交流を円滑に行い、自分の意見を適切に伝える能力を養う。最後に、ワークショップ終了後に活動成果発表

の場として学内向けに展示会を開催する際には、プロジェクト活動との関連性を明確にし、来場者にわかりやすく伝えることを目指す。また、成果発表会において海外で成長できたことは何かを具体的に示し、それをどのように活用していくのか活動の目的や意義を十分に説明することを重視することを目標とする。

(※文責: 小笠原将太)

第4章 目的を達成するための手法, 手段

4.1 デザイン手法の学習

4.1.1 概要

本プロジェクトでは、ISDW2025に参加し、海外の学生と共にKJ法を用いたグループディスカッションを行った。本プロジェクトメンバーには、必ずしもデザインを専攻していない学生も含まれていたため、知識の習得にとどまらず、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、その成果を基に分析活動を行った。その上で、ISDW2025の現地において、実際にKJ法によるアイデア発散を実施した。参加した海外の学生は、必ずしもKJ法に関する十分な知識を有していたわけではなかったため、私たちが手順や進め方を説明し、議論を主導する役割を担った。こうしたプロセスを通じて、相互に理解を深めながら協働を進めることができた。

(※文責: 松坂美晴)

4.1.2 KJ法の実践的学習

プロジェクトメンバー全員が共創プロセスに基づき、活動スペースの再設計に取り組んだ。KJ法を用いて各自の改善案を付箋に記載し、それらをグループ化することで、課題を体系的に整理した。この過程を通じて、個人の視点のみでは把握できなかった問題の全体像が明確になった。さらに、アフォーダンス理論を学習することで、環境が人の行動に与える影響についての理解を深めた。

(※文責: 松坂美晴)

4.2 プロジェクト活動

4.2.1 概要

本プロジェクトでは、「グローバルデザイン」を軸に、デザイン活動を通じて国際的な視点を養うことを目指している。そのため、異文化理解や他国の学生との協働が重要な要素となる。私たちは、ISDW2025 への参加に向けて、英語によるコミュニケーション能力の向上と異文化理解を目的とした事前学習に取り組んだ。具体的には、ISDW2025 参加国に関する調査や、国際的な話題を題材とした意見交換を行い、自身の考えを伝える力を高めた。ISDW2025 を通じて得た学びや経験は、帰国後の活動へとつなげ、展示会や成果物制作を通じて整理・共有した。これらの取り組みにより、デザインを通してグローバルな視点を実践的に身につけることを目指した。

(※文責: 松永空)

4.2.2 前期

前期は、水曜日を Communication Day、金曜日を Design Day として、コミュニケーション能力の向上と異文化理解、およびワークショップへの理解を深めることを目的とした学習を行った。Communication Day では、ISDW2025 に向けた準備として、語学学習を軸に加盟国ニュースの調査や YouTube 視聴、Connection's Cafe への参加に取り組んだ。活動時間内では、課題を通して得た学びを共有し、教員とともに未知の環境へ積極的に関わる姿勢を養った。Design Day では、デザインコース以外の学生がワークショップの考え方を理解することを目的にミニワークショップを実施した。KJ 法やダブルダイヤモンドについて学んだ後、班ごとに制作活動を行った。デザイン班はポスターやロゴ、T シャツの制作を担当し、システム班はスライド作成や「Tract」の解析と改善を進めた。運営班はタスク管理や旅費管理、宿泊先の手配を行い、必要に応じて他班の作業にも参加した。これらの活動を通じて、異文化理解を伴うコミュニケーション能力と、ワークショップに必要な基礎的知識への理解を深めることができた。

(※文責: 松永空)

4.2.3 後期

後期は、ISDW2025 での経験を振り返り、その学びを成果として可視化・発信することを中心に活動を行った。まず、国際ワークショップを通じて得られた気づきや学習内容を整理し、後期の成果発表に向けた準備を進めた。次に、本学 3 階ミュージアムにて展示会を実施した。展示会では、ISDW2025 の活動内容や成果を来場者に分かりやすく伝えることを目的とし、ワークショップで制作した成果物や活動中の写真・資料を展示した。あわせて、今年度の成果物であるグループワーク支援アプリ「Growp」のプロトタイプを展示し、実際に来場者に体験してもらうことで、アプリのコンセプトや有用性を紹介した。また、展示会を通じて来場者から意見やフィードバックを収集し、それらを基に「Growp」の改善と開発を進めた。個人の特性を可視化し、グループワークを支援するというコンセプトを明確化するとともに、国際ワークショップで得た知見を反映させることで、実用性の向上を目指した。これらの後期の活動を通じて、ISDW2025 の経験を単なる体験に留めるのではなく、成果として整理・発信し、次の制作や学習へとつなげる取り組みを行うことができた。

(※文責: 松永空)

4.3 ISDW2025 への参加



図3 ISDW2025 の集合写真

4.3.1 概要

ISDW (International Summer Design Workshop) は、毎年夏に開催されている。日本、シンガポール、台湾そして韓国でデザインを学ぶアジア圏の大学の学生たちが集まる。今年度は日本で、ISDW2025 が開催された。ISDW2025 は、集まった 学生でグループ分けを行い、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 21 日から 8 月 30 日に開催された。

前半の5日間は東京の芝浦工業大学、後半の5日間は、はこだて未来大学で行われた。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)、南台科技大学(台湾)、ナンヤンポリテクニック (シンガ ポール) の6大学で約 100 名の学生が参加した。活動は、6 人程度で構成された計 15 グループで行った。ISDW2025 のテーマは、「Over Tourism」であり、それぞれのグループは、東京の観光名所や人の密集した場所でフィールドワークを行った。そこで発見した課題についてグループワークを行い、提案したアイデアをポスターやスライドにまとめ成果物発表を行った。

(※文責: 小笠原将太)

4.3.2 テーマ

ISDW2025 では、毎年異なったテーマでワークショップを行う。今年度のテーマは、「Over Tourism」である。「Over Tourism」とは、特定の観光地に観光客が過度に集中し、地域住民の生活、自然環境、景観、そして観光客自身の体験の質に悪影響を及ぼす「観光公害」のことを指す。このテーマに沿った解決策を見つけ出すために各グループ、フィールドワークを東京で行った。

(※文責: 小笠原将太)

4.3.3 スケジュール

	21日(木)	22日(金)	23日(土)	24日(日)	25日(月)	26日(火)	27日(水)	28日(木)	29日(金)	30日(土)	31日(日)
午前	Opening Ceremony	Observation(Field work)	Analyzing the observed information	Analyzing the observed information	Mid Presentation	東京-函館移動	Visualizing an Idea 1	Visualizing an Idea 2	Visualizing an Idea 3	Creating Presentation Material 2	A meeting for ISDW 2025 (Free exploring time at each school)
午後	Icebreaker time			Creating Presentation Material	東京-函館移動	14:00 start Creating a Concept for a New Idea			Creating Presentation Material 1	Final Presentaion	
夕食	Opening Party									Closing Party	

図4 ISDW2025 スケジュール

本年度の ISDW2025 は、2025 年 8 月 21 日から 30 日の 10 日間開催された。初日は他大学との顔合わせを行った。オープニングセレモニーでは、今後のスケジュールやそれぞれの大学紹介等が行われた。その後、グループごとに分かれ、昼食やアイスブレイクを通じて親睦を深めた。また、その日の夕食は、参加者同士の交流のために、ウェルカムパーティーが開かれた。2 日目は、フィールドワークを各グループで行い、3 日目、4 日目は、KJ 法を用いて課題発見から要件定理、発表に向けたスライドの作成を行った。5 日目は、午前中に中間発表を行い、午後は、函館へと移動した。6 日目の午前中も移動時間とし、午後には未来大紹介や後半のスケジュールの確認を行った。7 日目、8 日目、9 日目は、最終発表に向けた成果物の作成に取り掛かった。10 日目は、最終発表を行った。その後、クロージングパーティーを最後に ISDW2025 の全日程を終了した。

(※文責: 小笠原将太)

4.4 グローバルデザイン 2025 展示会の開催

4.4.1 概要

本展示会は、私たちが参加した国際ワークショップ Hi-FUN2025 および ISDW2025 において創出されたアイデアを紹介することを目的として開催したものである。Hi-FUN2025 は 8 月 5 日から 11 日までの 7 日間、ISDW2025 は 8 月 21 日から 31 日までの 10 日間にわたって実施された。両ワークショップはいずれも、異なる国・異なる大学(学院)から参加したメンバーによってグループが構成され、各グループにおいて多様なアイデアが生み出された。

展示内容としては、各グループの成果物であるポスターに加え、韓国プリクラ風フォトブース、グッズブース、感想ブースを設けたほか、システム班およびデザイン班それぞれの成果物を展示した。展示会は 11 月 29 日から 31 日までの 3 日間、公立はこだて未来大学 3 階ミュージアムにて開催した。

(※文責: 松坂美晴)

4.4.2 企画・立案

ISDW2025 を通じて、多国籍の学生による協働から多様なアイデアや成果が生まれた。これらの取り組みや学びを学内外に分かりやすく伝えることを目的として、ワークショップ成果物展示会の開催を企画した。展示会では、単に成果物を提示するのではなく、プロジェクトの過程や国際協働の様子を来場者が体験的に理解できる構成を目指した。企画・立案は主にデザイン班を中心に進め、開催時期を例年に比べて約 1 か月早め、後期中盤に設定し

た上で、展示内容および会場内の配置計画を検討した。各班の役割分担を明確にし、デザイン班は展示全体の構成設計や装飾、ポスターのビジュアルデザインを担当し、システム班は今年度の成果物であるグループワーク支援アプリ「Growp」のプロトタイプおよび来場者アンケートの制作を担当した。企画段階から各班が連携しながら内容のすり合わせを行い、展示会全体として一貫性のある構成となるよう調整を行った。展示会設営に向けては、事前に作成した配置図を基に準備を進めたが、実際の会場空間に合わせて、来場者の導線や視認性を考慮しながら柔軟に配置の変更を行った。来場者が展示を順に巡りながら、ISDW2025 における活動の流れや成果を自然に理解できるよう、配置や展示順にも工夫を加えた。

(※文責: 松永空)

4.4.3 展示内容

ワークショップを通じた多国籍協働やデザイン活動の成果を来場者に伝えるため、ワークショップ成果物の展示を行った。詳しい展示内容としては、ISDW2025 に関するポスターブースを設け、ワークショップの概要や活動の流れ、各国の参加学生との協働の様子を、写真や図を用いたポスター形式で展示した。ISDW2025 で扱ったアイデアの多くはプロセスや概念を重視した内容であったため、実物展示よりもポスターによる可視化が有効であると判断し、視覚的に理解しやすい構成とした。そのほかにも、フォトブースを設置し、来場者が展示会の雰囲気を経験しながら思い出を記録できる場を用意した。また、グッズブースではプロジェクトに関連する制作物を展示し、活動の広がりやアウトプットの多様性を示した。感想ブースでは、来場者が展示を通じて感じた意見や感想を自由に記入できる仕組みを設け、展示内容に対する反応や改善点を収集した。さらに、システム班ブースでは、今年度の成果物であるグループワーク支援アプリ「Growp」のプロトタイプを展示し、コンセプトや機能について説明を行った。デザイン班ブースでは、展示全体のビジュアル設計やポスター、グッズ制作の過程を紹介し、デザイン面での試行錯誤や工夫を共有した。

(※文責: 松永空)

4.4.4 未来大生が海外に行くべき理由 3 選プレゼンイベントの開催



図5 実際のプレゼンテーションの様子

展示会の初日には、はこだて未来大学の生徒向けにプレゼンテーションを行った。プロジェクト全員が 8 月に韓国で行われたグローバル共創プログラム Hi-FUN2025 に参加した。この経験から大学生が海外での学習や渡航を通して多様な価値観に触れることの意義を伝えることを目的とした。

(※文責: 小笠原将太)

4.4.5 感想冊子の制作

展示会にあわせて、ISDW2025 に参加したプロジェクトメンバーの体験や学びを記録し共有することを目的として、感想冊子の制作を行った。本冊子では、各メンバーがプロジェクトを選択した理由、海外での体験を通して得た気づき、ISDW2025 において特に印象に残った出来事、そして後輩へのメッセージを文章としてまとめている。内容は、異文化環境におけるコミュニケーションの難しさや楽しさ、多国籍メンバーとの協働による価値観の変化、自身の強みや課題への気づきなど、個々の視点から率直に記述されており、プロジェクトの学習成果を定性的に可視化する資料となっている。また、英語力に対する不安を抱えながらも挑戦した経験や、国境を越えた人間関係の構築といったエピソードが多く見られ、本プロジェクトが参加者の意識や行動に与えた影響を示している。感想冊子は展示会において来場者が自由に閲覧できる形で設置し、ISDW2025 の成果や魅力を伝えるとともに、今後プロジェクトへの参加を検討する学生に対する具体的な参考資料としての役割を担った。

(※文責: 松永空)

4.5 Group の制作

4.5.1 概要

日本で開催された ISDW2025 の経験から、初対面のメンバー同士におけるスキルや能力の把握が難しく、活動の円滑な進行が阻害されるという課題を確認したそのため、今年度はフィールドワークそのものの支援ではなく、その前段階である「チームビルディング」と「相互理解」に特化したアプリケーションとして、全く新しい電子名刺アプリ「Growp」を開発することに決めた。

(※文責: 辻岡良大)

4.5.2 目的

「Growp」は、プロジェクト初期段階におけるメンバー間の相互理解を深め、円滑なチーム運営を可能にするために開発された。実際のワークショップ活動中、メンバー個人の「得意」なことや性格特性が不可視であるために、役割分担やコミュニケーションの構築に苦戦する場面があった。以上の背景より、個人の能力や性格を可視化し、交換を通じて即座にお互いを知ることができるアプリとして「Growp」を開発した。

(※文責: 辻岡良大)

4.5.3 機能

「Growp」では、個人の「得意」を記録した電子名刺を作成し、ユーザー間で交換を行う。最大の特徴は、人の性格特性を表す「Big 5 (ビッグファイブ)」を可視化し、グラフ (レーダーチャート) として記録・表示する点である。これにより、言語化しにくい個人の性格を直感的に把握することを可能にした。また、交換した名刺データを用いてアプリ内でグループを組むことで、グループ全体の平均評価 (パラメータ) を算出する機能を実装した。これにより、チームとしての強みや傾向を客観的に分析できる。さらに、活動終了後には他己評価 (他人評価) を行う機能を搭載した。自己評価だけでなく、共に活動したメンバーからの評価を取り入れることで、より客観的実態に近い Big 5 データを形成し、自己分析の深化にも寄与する設計となっている。

(※文責: 辻岡良大)

4.5.4 開発スケジュール

前期活動時は Tract の UI の改善を行っていた。しかし、ISDW2025 での活動を通して、今開発すべきなのは単なるフィールドワーク支援ツールではなく、客観的なデータを基にしたチーム形成支援ツールであると確信し、要件定義を行なった。班内で「フロントエンド/バックエンド/デザイン」等に役割を分担し、後期活動において開発を進行した。開発スケジュールやタスクの優先度は GitHub を用いて管理し、限られた期間内での実装を目指した。

(※文責: 辻岡良大)

4.5.5 開発プロセス

開発プロセスの初期段階である要件定義において、最も大きな課題となったのは「個人の能力や人となりを、どのような数値的指標を用いて可視化するか」という点であった。単なる主観的なパラメータでは信頼性が低いため、検討を重ねた結果、心理学的に体系化された「Big 5」を採用することで、客観的かつ説得力のある指標として落とし込むことを決定した。

この要件をもとに、開発言語には Flutter を採用し、iOS および Android での動作を実現した。また、名刺データの交換やグループデータの集計といったバックエンド処理には Firebase を採用することで、リアルタイムなデータ反映を可能にした。実装段階では、自己評価と他己評価を統合するアルゴリズムの構築に苦心した。バージョン管理は GitHub を用いて行った。

(※文責: 辻岡良大)

4.5.6 UI の改良

システム班において Figma を用いてアプリの UI を作成した。その後、展示会で得られたフィードバックをもとにデザイン班と連携して改善を行った。一画面で情報を把握するために名刺情報や各種データを集約したデザインへ変更を行った。さらに、アイコンを多く用いることで直感的に操作できる UI を実現した。名刺の UI では、国籍や利用可能なアプリ、対応可能な言語に加え、得意分野などの情報を一目で確認できるよう設計した。相手の情報を振り返る際やチーム編成を行う場面において円滑に活用できるようにした。

(※文責: 佐藤龍之介)

4.5.7 アプリケーションロゴの開発



図6 Growp アプリロゴ最終案

本アプリ「Growp」は、「grow up (成長)」と「group (集団)」を掛け合わせた名称であり、グループワークを通して個人の成長を支援することを目的としている。ロゴデザインでは、このコンセプトを視覚的に表現することを重視した。外枠にはアプリ名の頭文字である「G」をモチーフとして用い、グループという枠組みや、他者と関わる場を象徴している。また、閉じた形ではなく一部が開いた構造とすることで、成長途中であり続ける個人や、固定されない自己像を表現した。

内側には手書き風の線で構成されたモチーフを配置し、グループワークの中での試行錯誤や、他己評価によって変化していく BIG5 パラメーターの揺らぎを表している。色彩については、UIに合わせただけでなく、外枠にブルーを用いることで指標やデータとしての客観性を、内側にイエローを用いることで気づきや成長、他者との関係性といった人間的要素を表現した。このように、個人と集団、データと感情の両立を一つのロゴに落とし込むことで、「Growp」が目指すグループワーク支援の在り方を視覚的に示している。

(※文責: 酒井謙照)

第5章 結果と考察

本プロジェクトは、多様な国や異文化への理解と共感を深め、多様な課題を解決するためのグローバルな視点を身につけることを目的としている。また、英語をグローバルなコミュニケーションツールとして活用できる力を養うことも目指して活動を行った。今年度は、日本で開催された ISDW 2025 に参加し、他国の学生との交流を通じて異文化理解を深めるとともに、グローバルな視点を培うことができた。さらに、1年間の英語学習を通して、英語力を単なるコミュニケーションツールとして習得するだけでなく、言語が異なる相手に対して、自分の意図を効果的に伝達するための方法について学んだ。本プロジェクトで得られた主な成果について以下に記述する。

(※文責: 小笠原将太)

5.1 デザイン手法の学習

今年度は、プロジェクト活動の拠点および活動場所の改良に取り組んだ。その前段階として、水稲のデザイン、特に造形に着目し、キャップのギザギザの意味や飲み口上部にある小さな穴など、日常的で当たり前存在する要素を観察した。これらを通して、ユーザー中心設計の考え方や機能性と美しさの関係について、全員で議論し理解を深めた。その経験を踏まえ、ISDW2025 に向けた準備として、デザイン未経験の学生も含めフィールドワークを実践的に学んだ。「活動場所を快適に」をテーマに、5名ずつ2チームに分かれて学内で写真調査を行い、得られた情報を KJ 法によって整理し、成果をプレゼンテーションとして発表した。これらの活動を通じて、共創デザインの基礎を確実に身に付け、ISDW において求められる実践的な能力を養うことができた。

(※文責: 酒井謙照)

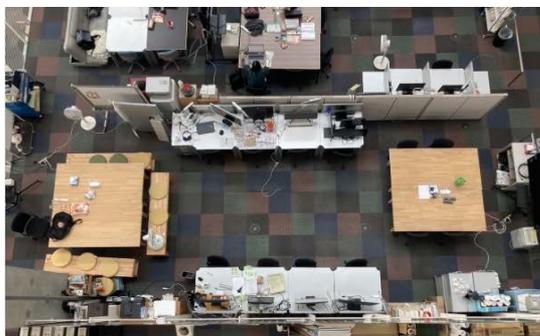


図7 改良前の活動場所



図8 改良後の活動場所

5.2 英語でのコミュニケーション



図9 Connection's Cafe での様子

今年度、私たちは ISDW2025 に参加し、これに伴い英語でのコミュニケーション能力向上を目的とした学習と実践に取り組んだ。授業時間内では、基本的な自己紹介や日常会話の練習から始め、異文化に関するディスカッションや外国のニュースを英語で紹介する課題に取り組むなど、基礎から応用へと段階的に学習を進めた。また、ISDW2025 で使用するスライド作成やプレゼンテーション練習を通じて、英語で自分の考えを伝える表現力を高める実践的な活動にも注力した。

授業外では、Connections Cafe に継続的に参加し、少人数での英語による会話を重ねることで、英語を用いて話すことへの心理的な抵抗感を軽減しながら、実践的なコミュニケーション能力の向上を図った。さらに、後期の活動の一部として、一部のメンバーが ISDW2025 の公式 Web サイトの更新作業を担当し、活動内容や成果を英語で整理・発信する経験を積んだ。一方で、他のメンバーは英語活動で使用した動画の編集・整理や、「海外に行くべき理由3選」をテーマとしたプレゼンテーションの準備に取り組んだ。これらの活動を通じて、役割分担を行いながら、英語で情報を整理し他者に伝える力を多角的に養った。

ISDW2025 本番では、日本、台湾、韓国、シンガポールの学生と英語を用いてコミュニケーションを行い、多国籍混成チームの中で共同してデザイン活動に取り組んだ。異なる文化的背景を持つメンバーとの協働を通じて、英語を用いて意見を伝える力だけでなく、相手の考えを理解し、調整しながら合意形成を行う重要性を実感した。

これらの取り組みを通じて、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、専門的な議論や意見交換の場においても、自信を持って自分の考えを発信できるように

なった。また、異文化理解への意識が高まり、国際的なプロジェクトにおいて円滑に協働するための基盤となる経験を得ることができた。

(※文責: 松永空)

5.3 ISDW2025 への参加



図10 フィールドワークの様子



図11 最終発表の様子

ISDW 2025 は、毎年夏に開催される実践的なワークショップであり、日本、シンガポール、台湾、韓国などアジア圏の大学からデザインや情報科学を学ぶ学生が集い、異文化交流

やデザインプロセスの実践を通じて新たな視点を養う場である。本年度の ISDW 2025 は 2025 年 8 月 21 日から 30 日にかけて開催され、前半の 21 日から 25 日は芝浦工業大学(東京)、後半の 26 日から 30 日は公立はこだて未来大学(函館)へと拠点を移動しながら実施された。参加大学は、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)、南台科技大学(台湾)、ナンヤンポリテクニック(シンガポール)の 6 大学で、約 100 名の学生が参加した。テーマは「オーバーツーリズム」で、各グループ 6 人程度で構成された計 15 グループに分かれて活動を行った。

初日は、参加者同士の親睦を深めるためのアイスブレイクとして、各自のスマートフォンの写真フォルダから写真を 2 枚選び、その写真にまつわる思い出を共有するワークショップが実施された。これにより、個人の背景や価値観を少しずつ開示し、コミュニケーションのきっかけを作った。また、夜には居酒屋でオープニングパーティーが開催され、日本の食文化を楽しみながら交流を深めた。

東京での活動期間中は、渋谷、新宿、浅草、秋葉原などの主要な観光地でフィールドワークが行われた。調査には昨年度の成果物であるフィールドワーク支援アプリ「Tract」を使用し、オーバーツーリズムの現状や課題を写真やデータとして記録した。その後、芝浦工業大学にて中間発表を行い、東京で得られたリサーチ結果と初期アイデアを共有した。

後半は北海道函館市へ移動し、公立はこだて未来大学にて活動を継続した。東京とは異なる環境下で、前半のリサーチ結果を基にアイデアのブラッシュアップやプロトタイプングを行った。活動の締めくくりとなる 8 月 30 日にはファイナルプレゼンテーション(成果発表会)が行われ、各グループが英語で最終提案を発表した。審査の結果、「Best Team Work Award」、「Gold Award」、「Silver Award」、そして最優秀賞である「Best of the Best Award」が選出され、優れた提案を行ったチームが表彰された。全日程終了後にはクロージングパーティーが開催され、約 10 日間の活動を終えた。

ISDW 2025 では、シンガポールや韓国、台湾の学生と直接英語でコミュニケーションを行い、共同でプロジェクトを進める中で、英語での実践的なコミュニケーション能力をさらに向上させる機会を得た。この活動を通じて、異なる文化背景を持つメンバーとの協働の中で自分の考えを効果的に伝える力を磨くと同時に、相手の意見を尊重しながら共通の目標に向かって協力する重要性を実感した。

これらの取り組みを通じて、私たちは英語でのコミュニケーション能力を大きく向上させ、特に専門的な議論や意見交換の場において、自信を持って自分の意見を発信できるようになった。また、異文化理解と多様性への意識が深まり、国際的なプロジェクトにおける協働の重要性を実感する貴重な経験を得ることができた。

(※文責: 辻岡良大)

5.4 ISDW2025 における各グループの提案

5.4.1 SEN DO -扇導-



図 12 SEN DO -扇導-

本製品「Sendo (扇導)」は、観光地におけるオーバーツーリズムの課題解決を目的として制作した、人の流れを誘導するためのガイドデバイスである。言語に依存せず、音と視覚的な配置によって直感的に進行方向を示すことを特徴としている。複数のデバイスを連動させて設置することで、混雑時には進行方向を示し、必要に応じて立ち止まりや迂回を自然に促すことが可能である。デザインは日本の伝統的な「扇」をモチーフとしており、訪日外国人観光客にも日本らしさを感じさせつつ、威圧感を与えない形状と色彩を採用した。また、警告表示のような強制的な表現を避けることで、利用者にストレスを与えず、円滑な人流誘導を実現することを目指している。本製品は、観光地の安全性向上と快適な観光体験の両立に貢献するプロダクトである。

(※文責: 小笠原将太)

5.4.2 ASHFISH



図 13 ASHFISH

本プロダクトは、オーバーツーリズムによって生じる喫煙マナーと吸い殻のポイ捨て問題を、地域住民と外国人観光客双方の視点から捉え直すことを目的に制作した喫煙所デザインである。浅草やアメ横など観光客が集中する地域では、喫煙所の数が少なく場所も分かりにくいため、文化や前提の違いから路上へのポイ捨てが発生しやすい。

海外では屋外や道路上に喫煙設備が多く、日本では主に屋内に設置されているという文化差が背景にある。本デザインでは誰かを悪者にするのではなく、すれ違いを解消する仕組みを重視した。日本の魚であるドジョウをモチーフに、都市の側溝で吸い殻を回収する存在として表現し、街に溶け込む色彩と親しみやすい造形によって行動を自然に誘導することを目指している。

(※文責: 酒井謙照)

5.4.3 MAMOLINK



図 14 MAMOLINK

近年、観光地ではオーバーツーリズムの影響により混雑が深刻化している。人気スポットや駅構内では人が溢れ、グループで行動していてもはぐれてしまう場面が多い。スマートフォンを使っても通信環境の不安定さから、すぐに合流できないことがあり、安心して観光を楽しめる仕組みが求められている。この課題に対し、我々は観光地向けレンタルデバイスサービス「MAMOLINK」を提案する。MAMOLINKは、グループ内の距離を保ちながら行動でき、万が一はぐれてしまっても簡単な操作で再集合できるデバイスである。Wi-Fiに依存せず人を探せる点が特徴であり、不安を楽しさへと変える体験を提供する。具体的には、観光地に設置されたキオスクでスマートバンドをレンタルし、グループ全員が装着する。ボタン一つで集合通知を送信でき、画面の矢印表示、LED、振動によるナビゲーションによって集合場所へと導かれる。デバイスはお守りをモチーフにしたデザインを採用し、浅草・雷門の提灯を想起させる丸みのある画面形状や和柄の要素を取り入れている。また、返却時にはおみくじが自動で印刷され、観光体験の締めくくりとして楽しめる仕組みとした。このように MAMOLINK は、混雑した観光地でも安心して行動できる環境を提供し、観光客の体験価値を高めるサービスである。

(※文責: 松永空)

5.4.4 あ ppule



図 15 あ ppule

Overtourismの影響は、人口密集、ゴミの不法投棄などさまざまな影響を及ぼしている。実際に私たちのグループは東京都内のフィールドワークを通して、先ほどあげたような問題の現状を捉えて解決策を考えた。解決策を考える上で「なぜこのような問題が生まれるのか」、「どうしてこのような行動をとってしまうのか」というポイントに注目し、グループ内でも ISDW 参加国それぞれ「日本のルールについてどのように思っているか」など意見を出し合い、案をまとめた。

「あ ppule」は、外国人観光客をメインユーザとしたアプリである。Overtourismによって起こる問題は「日本のルールの複雑さ」にあると要件を定義し、制作を行なった。このアプリで、日本のルールをゲーミフィケーション要素を交えて学ぶことができる。

(※文責: 濱坂隆誠)

5.4.5 TABI-ME



図 16 TABI-ME

本アプリ「TABI-ME」は、日本の観光地において深刻化しているオーバーツーリズムの課題解決を目的として設計した、観光客の行動を分散・誘導するためのデジタルスタンプラリー型アプリである。現地調査の結果、特定の有名観光地や写真撮影スポットに観光客が集中する一方で、同等の魅力を持つ周辺地域やローカルスポットが十分に活用されていないという課題が明らかになった。こうした人流の偏りを是正することを目的としている。TABI-ME は、スタンプの収集、ポイント付与、報酬解放といったゲーム要素を取り入れることで、観光客が自発的に行動範囲を広げたいくなる体験設計を特徴としている。強制的な誘導や警告表示を行うのではなく、「楽しさ」や「発見」を動機とすることで、利用者にストレスを与えず、自然な行動変容を促すことを目指した。また、言語に依存しにくい視覚中心の UI 設計を採用することで、訪日外国人観光客でも直感的に利用可能とし、SNS 共有を前提とした体験設計により、隠れた観光地の認知拡大にも寄与する。本アプリは、観光客の満足度向上と地域への人流分散を両立させ、持続可能な観光環境の実現に貢献するアプリである。

(※文責: 須田晴楓)

5.4.6 Walk n' Snap



図 17 Walk n' Snap

本プロダクト「Walk n' Snap」は、観光地におけるオーバーツーリズムの課題解決を目的として制作した、旅行体験共有型のアプリケーションおよび連携デバイスである。観光地に観光客が集中することで生じる混雑や移動の困難さ、周囲への影響といった問題に着目し、団体旅行における人の流れを時間帯やルート単位で分散させることを目指している。本プロダクトの特徴は、小グループに分かれて行動しながらも体験を共有できる仕組みにある。アプリには旅行計画を行うチケットシステムや、友人を招待して参加できるチャレンジ機能を備え、分散行動そのものを楽しめる体験へと変換する。また、写真・動画・音声による記録機能により、個々の体験を後から統合し、旅行全体の記憶として共有することが可能である。さらに連携デバイスを用いることで、会話の記録や位置情報の保存、感情の高まりを検知した瞬間の捕捉を行い、別行動中の不安を軽減する。本プロダクトは、観光客の安心感と体験価値を高めると同時に、観光地の人流分散を促し、持続可能な観光体験の実現に貢献するものである。

(※文責: 松坂美晴)

5.4.7 KoKo-Q



図 18 KoKo-Q

本グループは、渋谷・原宿・新宿でのフィールドワークを通じ、オーバーツーリズムによる極度な混雑と、それに伴う群衆事故のリスクに着目した。特に外国人観光客は土地勘がなく、既存のマップアプリでは AED や避難所の位置といった緊急時の情報が不足しているため、パニック時に適切な行動をとることが困難であるという課題が明らかになった。

この課題に対し、直感的な避難誘導と迅速な救助支援を可能にするサービス「KoKo-Q」を提案した。本提案では、アプリ版と Web 版の両面からアプローチを行う。アプリ版では、AR 技術を用いた「Roadview」機能を搭載し、スマートフォンのカメラ越しに実際の風景に避難方向を示す矢印を重ねて表示する。これにより、地図を読む余裕がない緊急時や夜間であっても、利用者を直感的に安全な場所へと誘導することが可能となる。

また、アプリをインストールしていない観光客や救助者向けに Web 版も提供する。Web 版では現在地周辺の AED の位置や最短ルート在即座に可視化するほか、救急車両の接近を知らせて進路確保を促す機能を備えている。これらにより、混雑したルートを避けて群衆を分散させるとともに、言語の壁を越えて観光客の安全を確保することを目指している。

(※文責: 辻岡良大)

5.4.8 Sort!



図 19 Sort!

本製品「Sort!」は、日本の観光地において訪日観光客が直面しやすいゴミ分別の分かりにくさという課題を解決するために提案された、体験型のゴミ分別支援プロダクトである。日本では分別ルールが細かく、観光客にとっては誤った廃棄やポイ捨てにつながりやすく、景観や文化的価値を損なう要因となっている。そこで本製品は、日本の伝統文化である「おみくじ」をモチーフに、ゴミを捨てる行為そのものを楽しい体験へと変換する仕組みを採用した。利用者がゴミを投入すると、画面に運勢結果が表示され、直感的な視覚表現やフィードバックを通して正しい分別方法を自然に学ぶことができる。また、色分けされた投入口やピクトグラム、多言語対応により、言語や文化の違いに関係なく利用しやすい設計となっている。さらに、ゴミ投入データを収集・分析することで、設置場所の最適化や都市環境の改善にも活用できる点が特徴であり、環境配慮と文化体験を両立させた新しい公共デザインの提案である。

(※文責: 佐藤侑耶)

5.4.9 MEMENTO



図 20 MEMENTO

本アプリの「MEMENTO」は、日本の観光地の落書きにおける破壊行為という課題の解決のために提案された、デジタルメモリー共有アプリケーションである。MEMENTO は、写真と短いメッセージを用いて思い出を共有するアプリであり、物理的な痕跡を残さずに落書きを行い人と場所の記憶をつなぐことを目的としている。近年、観光地や公共空間では落書きによる景観破壊が問題となっている一方、人々には体験や感情を残したいという強い欲求が存在する。MEMENTO はこの課題に対し、デジタル技術を用いた新たな解決策を提示する。本アプリでは、ユーザーが AR 技術を用いて落書きをして写真を撮影することで、そこで落書きをしたかのように写真を撮影し、短いメッセージを添えてデジタル上で「ロック」することで思い出を保存できる。また、デジタルキーを通じて他者の南京錠を解放し、見知らぬ誰かの体験に触れることが可能である。さらに、ユーザー自身が新たな写真とメッセージを残し、次の利用者へと体験を引き継ぐ仕組みを備えている。ロックのデザインは簡潔で、仮想空間上に配置されるため、実際の場所に影響を与えない。以上より、MEMENTO は景観保全と記憶共有を両立させ、人と人を緩やかにつなぐ新しい体験を提供するプロダクトである。

(※文責: 加福八雲)

5.4.10 渋谷 UNDISCOVERED



図 21 渋谷 UNDISCOVERED

本プロダクトは、渋谷に人が過度に集中することによって生じる観光中の疲労や満足度の低下という課題を、外国人観光客と日本人観光客双方の視点から捉え直すことを目的とした休憩用ベンチのデザインである。

渋谷は国内外から多くの人を訪れる魅力的な観光地である一方、人混みによって移動や滞在の負担が大きくなり、十分に観光を楽しめない状況が生まれやすい。本デザインでは、疲れを感じた際に誰もが気軽に立ち止まり、座って休憩できる場を街中に点在させることで、混雑したエリアから一時的に離れるための「逃げ場」をつくることを目指した。ベンチにはスマートフォンの充電機能とマップ表示を備え、次に向かう場所を考えるための時間と余白を提供する。また、ソーラーパネルを内蔵することで、環境に配慮した自立型の運用を可能としている。

屋根は渋谷のスクランブル交差点をイメージした四葉の形状とし、多方向へ人が行き交う都市の特徴を抽象化するデザインとした。混雑を抑制するのではなく、休憩という自然な行動を通じて人の流れを街の中へやわらかく分散させ、誰もが無理なく渋谷を楽しめる環境をつくることを目指している。

(※文責: 佐藤龍之介)

5.5 グローバルデザイン 2025 展示会

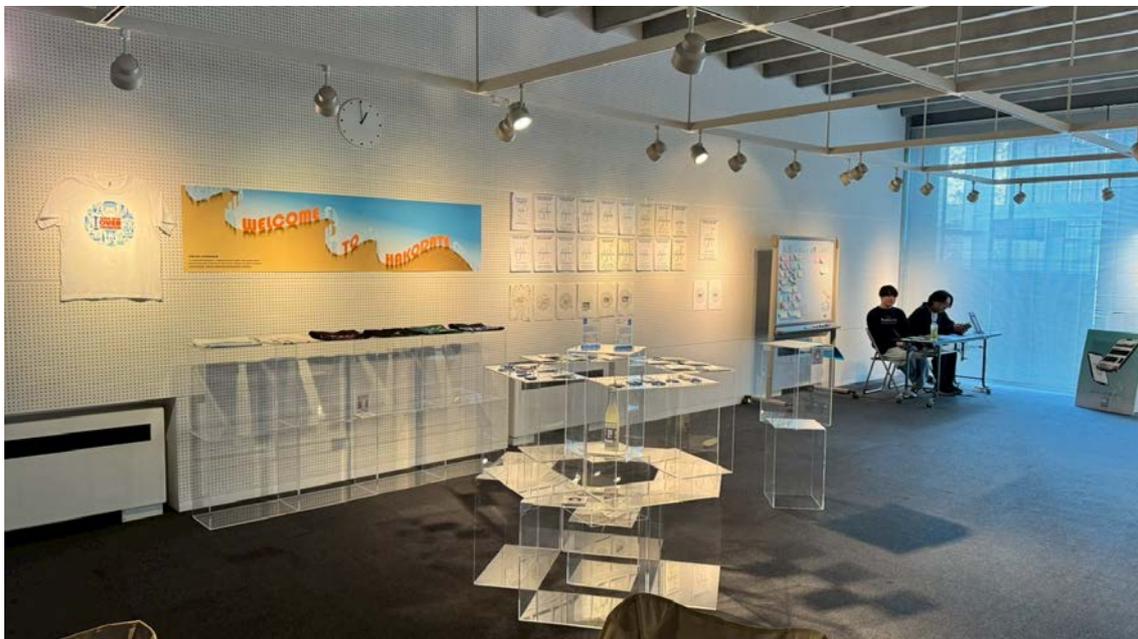


図 22 展示会の様子

展示会は、ISDW2025 を通じて生まれたアイデアや成果を学内外に共有することを目的として開催された。ISDW2025 は 8 月 21 日から 31 日までの 10 日間、東京および函館を会場として実施され、日本、台湾、韓国、タイ、シンガポールの学生が混成チームを組み、グループごとに多様なアイデアを創出した。これらの成果を可視化するため、ISDW2025 終了後、はこだて未来大学 3 階ミュージアムにて展示会を実施した。展示会では、各グループのアイデアや制作プロセスをまとめたポスター展示に加え、今年度の成果物であるグループワーク支援アプリ「Growp」のプロトタイプを展示した。ポスターは視覚的に内容を伝える構成とし、ワークショップ中の活動写真や図を用いることで、国際的な協働の様子を来場者に分かりやすく伝える工夫を行った。また、来場者から意見やフィードバックを収集することで、成果物の改善や今後の開発に向けた知見を得る機会とした。

(※文責：松永空)

5.6 Group の開発



図 23 Group アプリ画面



図 24 Group アプリ画面



図 25 Group アプリ画面

「Group」は、グループワークにおけるメンバー理解と役割分担を円滑に行うことを目的としたもので、スマートフォン上で利用するモバイルアプリケーションから構成される。個人の特性やスキル、活動履歴などを登録・閲覧することができ、グループワーク中の振り返りや自己分析を支援する。また、登録された情報をもとにメンバー同士の特徴を可視化し、チーム編成時の判断材料として活用でき、プロジェクト全体の状況把握を可能とした。

(※文責：佐藤龍之介)

5.6.1 開発を通じて身に着けた能力

ISDW2025 での活動を通して、初対面の相手と円滑に電子名刺を交換するためには、特定の OS に依存せず誰とでも繋がれる環境が不可欠であると実感した。そのため、本年度は iOS および Android の両プラットフォームでのリリースを目標とした。以上より、クロスプラットフォーム開発に使用した Flutter や Dart, バックエンド構築に使用した Firebase, および開発環境である Android Studio やバージョン管理に用いた GitHub に関する知識を身につけた。

(※文責：辻岡良大)

5.6.2 まとめ



図 26 Growp のポスター

本プロジェクトでは、例年のように前年度の成果物を改良する形ではなく、新たにグループワーク支援アプリ「Growp」を制作した。「Growp」は、グループワークにおけるメンバー理解と役割分担を円滑に行うことを目的としたもので、スマートフォン上で利用するモバイルアプリケーションとして開発した。個人の特性やスキル、活動履歴などを登録・閲覧できる機能を備え、グループワーク中の振り返りや自己分析を支援するとともに、登録情報

をもとにメンバー同士の特徴を可視化することで、チーム編成や役割分担時の判断材料として活用できるようにした。プロジェクト期間中はアプリの設計および実装を行い、実際のグループワークを想定した試用を通して有用性を検討した。しかし、現時点では機能面やUIに改善の余地があり、利用シーンに応じた評価も十分とは言えないため、今後は利用者を増やしフィードバックを収集しながら改良を重ね、より実用性の高いアプリケーションとして完成度を高めていくことを今後の目標とする。

(※文責：佐藤侑耶)

参考文献

- [1] 前田ことみほか：「Global Design Reaching New Horizons」,
公立はこだて未来大学, 2025 年 1 月, <https://www.fun.ac.jp/wp-content/uploads/2025/05/group20.pdf>