

世界に羽ばたくグローバルデザイン

Global Design Reaching New Horizons

プロジェクトリーダー:小笠原将太/Shota Ogasawara

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 2025 Singapore(以下: ISDW 2025 Japan)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

昨年度はシンガポール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「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。フィールドワークをサポートするアプリケーション「tract」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 2025 Japan 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「tract」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、Tract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、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、Tractの改良点をまとめ、新しいアプリケーション”Growp”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、ISDW加盟国のニュース記事の要約と共有などである。

3.2.3 国際デザインワークショップの準備

今年度は日本にて開催された国際デザインワークショップ「ISDW 2025 Japan」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、シンボル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、シンボルを制作した。



図1 今年度プロジェクトシンボル

3.2.4 昨年度開発アプリ「tract」の分析

今年度もISDW 2025 Japan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「tract」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。「tract」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場所をマップ上で表示する機能を搭載していた。しかし、アプリの機能が多くUIのわかりづらさなどが改善点としてあげられた。



図2 先行研究物「tract」

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 2025 Japan へ参加した。ISDW 2025 Japan は日本の東京、函館にて開催された。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ク(シンガポール)の6大学、約100名の学生が参加した。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義、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を最後にISDW 2025 Japanの全日程を終了した。



図3 ISDW 2025 Japan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 2025 Japanで得た経験をもとに”Group”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。

3.3.1 Groupの開発

先行研究として行なった昨年度開発アプリ”tract”の分析を受け、今年度はグループワークをより支援するアプリをコンセプトとして”Group”を制作した。ISDW 2025 Japanなどのワークショップでは、与えられたテーマを解決するためのアイデア発案をグループワークにて行う。しかし、グループのスタートダッシュは言語が異なるためコミュニケーションもとりにくく、相手のことを知るツールがないことをもどかしく感じた。”Group”では、話せる言語・得意分野・専攻・国籍などをデジタル名刺に追加する機能を持つ。また、「グループ作成」を搭載しており、デジタル名刺を交換した人とグループを制作することができる。また、”Tract”の改善点としてあげられた「アンドロイドで使えない」という点について、”Group”ではクロスプラットフォーム開発にFlutter や Dartを使用した。一度だけの使用だけでなく、グループワーク後の自分のビッグファイブをチームメンバーからのフィードバックで更新できるので回数を重ねることでより正確な情報となりグループワークに大きく貢献できると考えた。

グループワーク支援アプリ”Group”は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 グループワーク支援アプリ「Groupw」

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、2025年10月29日（水）から10月31日（金）の日程にて成果物の展示会を実施した。今年度は、ISDW 2025 Japan で生まれたアイデアや成果物の展示に加え、来場者がプロジェクトの雰囲気や国際協働の様子を体験的に感じられる展示構成を重視した。その一環として、会場内にフォトブースを設置し、来場者が展示会の思い出を写真として残せる仕掛けを取り入れた。これにより、単に成果物を見るだけでなく、展示会全体を通して ISDW 2025 Japan の活動を身近に感じられる場となることを目指した。



図6 展示会の様子

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、日本、台湾、韓国、タイ、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、意見交換やアイデア提案を行った。ワークショップでの国際協働を通じて、自身の英語力を客観的に把握する機会となり、英語力向上への意識を高めることにつながった。ワークショップ終了後には活動の振り返りを行い、次年度以降のプロジェクト参加学生へ向けたアドバイスや学びを整理した。

また、国際デザイン交流会への参加後も、Connections Cafe に毎週参加し、少人数での英語による継続的な交流を行った。加えて、ISDW2025の公式Webサイト更新に携わり、活動内容を英語で整理・発信する作業を通じて、実践的な英語での表現力向上を図った。これら一年間の取り組みを通して、プロジェクトメンバー全体において、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た。

4. 今後の課題

今後の課題は、制作したグループワーク支援アプリ「Groupw」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「Groupw」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。