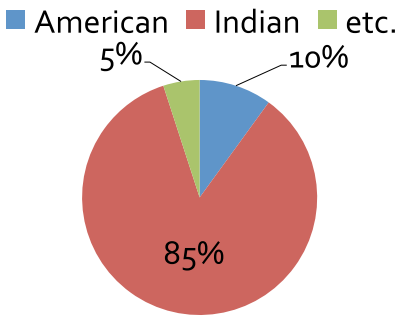
クラウドソーシングにおける組織デザイン

【実施責任者】
情報学研究科 社会情報学専攻 教授 石田 亨，デザイン学ユニット 特定准教授 荒牧英治
【実施協力者】
情報学研究科 社会情報学専攻 准教授 松原繁夫，情報学研究科 社会情報学専攻 特定助教 林 冬惠
【履修者】
工学研究科 建築学専攻 荒木友里，情報学研究科 通信情報システム専攻 奥村成皓，情報学研究科 社会情報学専攻 曹 珣，情報学研究科 知能情報学専攻 坂口智洋
工学研究科 建築学専攻 小椋恵麻，情報学研究科 知能情報学専攻 小浜翔太郎，情報学研究科 知能情報学専攻 町田雄一郎，工学研究科 機械工学専攻 村田諒介

【実習の概要】
クラウドソーシングによって高品質の結果が得られるように，クラウドソーシングに集まる人々（Worker）のユーザモデリングと，タスクデザイン，ワーカをどう組織化すべきかという組織デザインについて学習する．

ユーザモデリング

アンケートタスクの実施

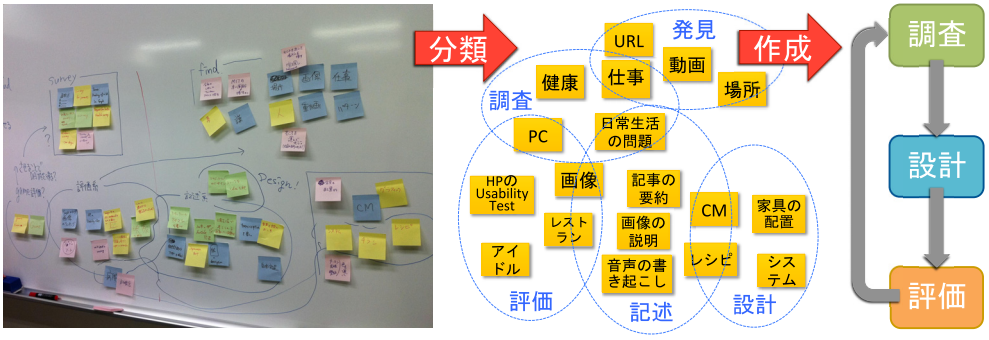


【図：Workerの国籍の割合】

Workerの多くが2-30代のインド人で平均作業時間が30分以内

タスクデザイン

Venn Diagram / Opportunity Mind Map / Ideation Session



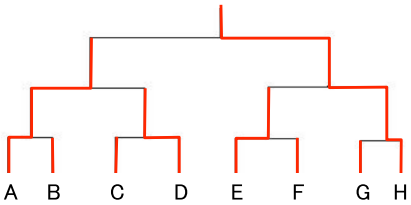
Amazon Mechanical Turkの人気タスクを抽出してベン図でクラスタリングし，発見，調査，記述，評価，設計に分類．調査，設計，評価のループを実行する複合タスクを設計．

組織デザイン

反復法

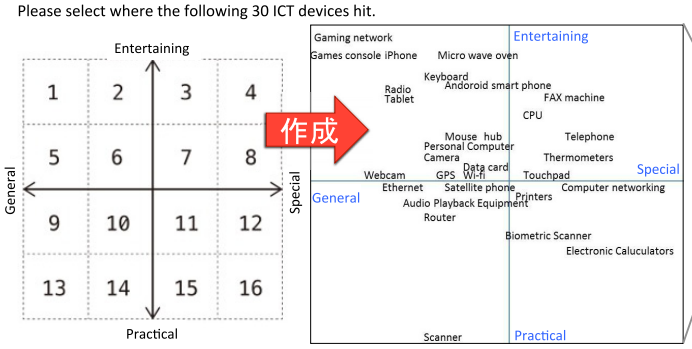
前のWorkerの作業結果を参照して作業し，別Workerが良い方を選択．

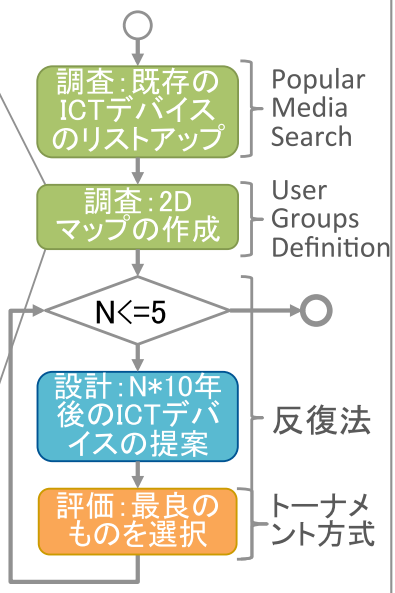
トーナメント方式



作業結果群でペアを作成し良い方を選択．一つに選択されるまで繰返す．

タスク：50年後のICTデバイスの設計





【表：タスクの費用の比較】

	デザインメソッド&反復法	デザインメソッド	設計のみ
費用	0.04*3+0.04*3 +(0.5*3+0.01*3)*5 =$10.05	0.04*3+0.04*3 =$2.9	0.4*5 =$2.0

- デザインメソッド（Popular Media Search, User Groups Definition）をWorkerの作業に適用し，クラウドソーシングでのメソッドの有用性を評価
  ⇒ 評価値が0.2上昇(max. 1)
- 設計タスクでは途中作業の品質が反復法によって後続のタスクに伝搬