

問題発見型／解決型学習(FBL/PBL) テーマ提案 (学生募集内容)

テーマ名称	「ファストフード」のサービスデザイン 2014 前期
実施責任者	経営管理大学院 講師 山内 裕 デザイン学ユニット 特定助教 北 雄介
実施協力者	デザイン学ユニット 特任教授 須永 剛司 (多摩美術大学) デザイン学ユニット 非常勤講師 水野 大二郎 (慶應義塾大学) デザイン学ユニット 非常勤講師 寺田 知太 (野村総合研究所) 情報学研究科社会情報学専攻 准教授 大島 裕明 経営管理大学院 特定助教 平本毅
テーマの背景	モスバーガーを題材として、サービスデザインを実践する。空間、情報メディア、インタラクション、事業のデザインを統合的に実践する。これまでの常識に囚われない新しい視点と同時に、事業として実際に実践することを想定する。2013 年度後期に実施した デザインの実現化 を進めることに加えて、新しいメンバーによる 既存店舗の新しい視点でのリ・デザイン を実施する。特に、空間の再設計、サービスの新しいやりとりの方法、メニューなどの情報メディアのデザインを実施する。
実習の概要	下記 2 種類の活動を平行して進める。 <ul style="list-style-type: none"> ● 2013 年度のデザインを実際の事業として実現化するために、詳細化し、一部実践する。実際のデザインされたサービスのトライアルを実施することを目指す。なお、2013 年度のデザインとは、(1)ファストフードの画一的なコミュニケーションを革新する立ち飲みバーのようなスペースを既存店舗で実現する、(2)進出鬼没の移動店舗によるカスタマイズ可能なホットドッグを提供する、(3)自分好みのハンバーガーを作れるようにするためのツールとプロセスが挙げられる。これらのデザインは現時点ではアイデアに留まっており、実際のサービスにはつながらない。本 PBL では、実サービスとして展開できるようにデザインを進める。 ● 特定の既存店舗を取り上げ、その現状を分析した後、それを完全に新しい思想で作り直す。空間、情報メディア、インタラクション、音響などを総合的に作り上げる。斬新なアイデアで勝負するだけでなく、実店舗の実事業の中で視点を変えて、確実に新しい体験を実現するデザインを追求する。 <p>全体でのセッション(下記予定)の他、チーム毎にメンターを設定し、個別での活動を進める。また、別の時間帯にいくつかの関連する講義・講演を実施する。また、個人で全体のデザインプロセスと実現するデザインに関する「ポートフォリオ」を作成する。株式会社モスフードサービスの協力を得て実施する。</p>
実施計画、実施場所	吉田デザインアプリケーション拠点 詳細は実施計画を参照。
履修条件	特に必要な専門知識はない。
募集人数	4 名以上、10 名以下
募集締切	5 月 2 日 (金)
応募資格	特になし。 応募多数の場合には、デザイン学履修生を優先する。
応募方法	以下の項目を記載したメールを送付。 (デザイン学履修生はガイダンスでの指示に従うこと) To: yamauchi@gsm.kyoto-u.ac.jp CC: fblpbl-application@design.kyoto-u.ac.jp

	Subject: [FBL/PBL 参加申込] テーマ名称 本文: 氏名、所属組織、役職・学年、メールアドレス、Web ページ、テーマ名称、背景知識・専門性、応募の動機、その他
履修者の決定	5月9日(金)までにメールで参加の可否を通知。
問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法	サービスデザイン、インタラクショナルデザイン、エスノグラフィック分析、空間設計、情報デザイン、業務設計、事業化分析、ラピッドプロトタイピング
理論や手法の学習方法	経営、建築、情報などの専門性を持った学生が協業することで、統合的なデザインを学ぶ。 企業と連携しながら、現場の制約などを加味した現実的なデザインを学ぶ。 ユーザを早い段階から巻き込み、プロトタイピング、テストを繰り返すデザインプロセスを実践を通して学ぶ。 参考文献 Leidner, R. (1993). <i>Fast Food, Fast Talk</i> . Univ of California Press. (サービスのやりとりのルーチン化に関する詳細な議論) Stickdorn, M., & Schneider, J. (2011). <i>This Is Service Design Thinking: Basics - Tools - Cases</i> (1st ed.). BIS Publishers. (サービスデザインの教科書。日本語訳あり。) その他 Whyte, W. F. (1948). <i>Human Relations in the Restaurant Industry</i> . McGraw-Hill. (レストラン業界のエスノグラフィの古典) Fine, G. A. (1996). <i>Kitchens: the Culture of Restaurant Work</i> (2nd ed.). University of California Press. (レストランのエスノグラフィ。どちらかというと裏方について。) Pinch, T., & Clark, C. (1986). The hard sell: "patter merchanting" and the strategic (re)production and local management of economic reasoning in the sales routines of market pitchers. <i>Sociology</i> , 20(2), 169-191. (売るといふことの相互行為の分析)
実習の公開方法	デザインの様子および出来上がったデザインをビデオなどの形で公開する。
成績評価方法	各セッションにおける個人の貢献と個人の最終レポート(ポートフォリオ)で評価する。専門性に基づく積極的な貢献、専門性を越えて新しいことを学ぶ姿勢、プロジェクト全体をまとめるリーダーシップを期待する。内容的には、一般的に言われているアイデアではなく、「体験」を実感として捉え、新しい体験を生み出すような創造力を期待する。
特記事項	•

実施計画

コマ	日程	場所	実施内容
1-2	5/16 9:30-12:00	吉田デザインファブリケーション拠点	問題の設定とデザインプロセスの理解。
3-4	5/23の予定	未定	サービスデザインの講義(店舗の音響デザイン、情報デザインなど2件程度)
5-6	各メンタ	吉田デザインファブ	チーム個別活動によりデザインを進める。

	一教員と調整	リケーション拠点	
7-8	6/6 9:30-12:00	吉田デザインファブ リケーション拠点	モックアップ作成、検証、省察。
9-10	6/20 9:30-12:00	吉田デザインファブ リケーション拠点	プロトタイプ作成。
11-12	7/11 9:30-12:00	吉田デザインファブ リケーション拠点	検証と省察。また、発表方法のデザイン。
13	未定	未定	発表会か展示会
14-15	7/25 9:30-12:00	吉田デザインファブ リケーション拠点	省察。デザインの改良とデザインプロセスのふりかえり。

※KRP: デザインイノベーション拠点 (京都リサーチパーク 9号館 5階)