

問題発見型／解決型学習(FBL/PBL)
テーマ提案（学生募集内容） / Project Proposal

テーマ名称 Project name	クラウドソーシングを活用したバーチャルチームデザイン Virtual Team Design Using Crowdsourcing
実施責任者 Instructors	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 村上 陽平
実施協力者 Collaborators	株式会社クラウドワークス 執行役員 田中 優子 情報学研究科社会情報学専攻 特定助教 林 冬恵
テーマの背景 Background	近年、クラウドソーシングが非常に大きな力を持ち始めており（例えば、震災時の Google Person Finder、ロゴマークなどさまざまなデザインのアイデア募集、画像のアノテーション、多言語の翻訳、さらには DARPA のクラウドソーシング実験（MIT のグループが優勝）、ネットワーク社会における新たな労働市場として注目されている。また、人工知能や CSCW、CHI などの研究分野においてもクラウドソーシングについて注目を集めている。例えば、アメリカ人工知能学会 AAAI はクラウドソーシングの国際会議 HCOMP を立ち上げた。クラウドソーシングは、見方を変えれば人間と機械の協力によるスーパーインテリジェンスの創造である。しかしながら一方では、見えない人々の協力をいかに成功させるか、クリエイティブなチームをどう構成するか、などの課題が数多く残されている。
実習の概要 Overview	日本最大級のクラウドソーシングプラットフォーム「クラウドワークス」を用いて実験を繰り返し行う。その間、クラウドソーシングに集まる人々（ワーカー）とどう協働すべきかというチームデザインについて学習する。本テーマは、実際的な方向に進めれば、新たなビジネスを生み出すテーマであると同時に、情報学、経営学の学術論文としてさまざまな深い議論を行えるテーマである。 本プログラムでは、クラウドソーシングを活用した 2 つのタイプのチームデザイン課題について実習形式で体験し、そのプロセスを通じたクラウドソーシング活用の現状の把握・分析と新しいクラウドソーシングモデルの提案を行う。 課題 1 は、履修生に対する依頼主を設定し、依頼主の意向に基づいてクラウドソーシング上のワーカーに対してコンペ形式で業務を依頼し、集まった提案の精査や評価を経て成果物を制作、依頼主への納品を行う。これを通じて依頼主と履修生、履修生とクラウドワーカーによるチームデザインを体験し、現状のクラウドソーシングの特徴や問題点を分析する。 課題 2 は、履修生自らがクラウドソーシングを活用した依頼業務の案件設計を行い、クラウドワーカーとの効果的なチームデザインを実践する上で、新しいクラウドソーシングのモデルを提案する。
実施計画、実施場所 Schedule, location	吉田キャンパス（5月中旬～7月末の木曜4，5限） 詳細は実施計画を参照。
履修条件 Conditions for participation	以下のいずれかを満たすこととする。 1. Web システムを利用するための情報技術を有する。 2. チームデザインを行うための経済・経営学的知識を有する。 各自ノート PC を持参すること。
募集人数 / Number of participants	4～6名。デザイン学予科生の応募が3名以上の場合に実施する。

募集締切 Application deadline	5月1日(金)
応募資格 Intended participants	デザイン学履修者。ほかに、意欲ある京都大学の学部生(3年生以上)、大学院生、他大学の学部生(3年生以上)、大学院生、並びに、ICT系企業の技術者・研究者は応募可能(単位は履修登録を行った京大院生のみ認められる)。但し、応募多数であれば、デザイン学履修者の履修を優先する。
応募方法 How to apply	参加申込書(別紙)に必要事項を記入の上、メールに添付して送付のこと。 宛先: fblpbl-application[at]design.kyoto-u.ac.jp
履修者の決定 Decision of participants	5月12日(火)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 Design theories and methods for framing and solving problems	データ分析、チームデザイン
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	以下のテキストなどを用いてミニ講義を行い、実習の中で実践する。 D. A. Grier. Crowdsourcing For Dummies. Business & Personal Finance. E. Law and L. Ahn. Human Computation. Morgan & Claypool Publishers, 2011. ジェフ ハウ. クラウドソーシング. 早川書房, 2009.
成果の公開方法 Publication of the results	実習期間中に Web(1ページ)を作成し、テーマの内容、検討状況、結果などを、デザイン学 Web で公開する。
成績評価方法 Evaluation	出席 3割、最終レポート・発表 3割、活動状況(理論・手法の修得状況) 4割。
特記事項 Special remarks	最終レポートの形式は、報告書 A4 2~3枚程度のサマリ、および実験経過を示すスクリーンショットやデータなどとする(各人が独立に作成)。 テーマに関する質問があればメールで受け付ける。 宛先: [ishida@i.kyoto-u.ac.jp, yohei.murakami@design.kyoto-u.ac.jp]

実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content	
1, 2	5/14(木) 4~5限	吉田キャンパス (場所は調整中)	<ul style="list-style-type: none"> ・講義: クラウドソーシングとは(担当: Lin) ・実習ガイダンスと課題①(コンペ形式)の準備(担当: 田中) ・以後の日程(13コマ分、含む発表会、7月末までに実施)と場所は初回に履修者と担当教員で調整し決定する。 (村上、田中、Lin) 	
3, 4	5/21(木) 4~5限	〃	課題①実習 (コンペ形式)	<ul style="list-style-type: none"> ・依頼主へのインタビュー ・依頼の作成

				(石田、村上、田中、Lin)
5	5/28 (木) 5 限	〃		・依頼状況の確認と対策の検討 (Lin)
6, 7	6/4 (木) 4~5 限	〃		・依頼内容のまとめ ・依頼主へのプレゼンテーション ・ディスカッション (村上、田中)
8, 9	6/11 (木) 4~5 限	〃		・ミニ講義：集合知 (担当：村上) ・実習ガイダンスと課題② (プロジェクト形式またはタスク形式) の設定と進め方の検討 (担当：田中) (石田、村上、田中)
10, 11	6/25 (木) 4~5 限	〃	課題②実習 (プロジェクト形式またはタスク形式)	・依頼作成 (石田、村上、田中)
	6/28 (日) 午後	未定	中間発表会 (村上、Lin)	
12	7/2 (木) 5 限	吉田キャンパス (場所は調整中)	課題②実習 (プロジェクト形式またはタスク形式)	・受注者の選定 ・業務の実行 (予算・スケジュールの範囲内で自由に設計) (石田、村上、田中)
13, 14	7/9 (木) 4~5 限	〃		・成果物の精査・検収 ・結果分析・発表準備 (石田、村上、田中)
15	7/16 (木) 5 限	〃	発表会 (石田、村上、田中)	