

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	不便益をもつコトのデザイン Designing Experience with Benefit of Inconvenience
実施責任者 Instructors	情報学研究科システム科学専攻 助教 平岡敏洋 T. Hiraoka, Assist. Prof., Dept. of Systems Science デザイン学ユニット 特定教授 川上浩司 H. Kawakami, Prof., Unit of Design
実施協力者 Collaborators	俵プロダクション 谷俵太 M. Tani, Tawara Production
テーマの背景 Background	「効率だけではダメだ」とはよく聞く言葉であるが、モノやコトをデザインする者にとっては「効率に代わるデザイン指針」を問われると、確たるものは思い当たらない。「モノに属するユーザビリティからコトに属するユーザエクペリエンスへ」というスローガンはよく耳にするが、具体的な方策を問われると、これもまた暗中模索の段階にある。これらに対する一つの回答として、不便だからこそその効用（不便益）を活用するという指針あるいは方策が提出されている。
実習の概要 Overview	不便だからこそその益（不便益）が得られるコトをデザインし、必要ならばそのコトを発現させるためのモノを案出してプロトタイピングする。具体的には、以下の内容を実施する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 京都市内をフィールドとした問題発見 ・ 不便の効用を活用するという問題解決方法を適用したデザイン案出 ・ フィールドにおけるデザイン案のテスト In this project, we are going to design "events" such as service, scheme, protocol, and rule, which provide users benefits of inconvenience for human life. Moreover, we will develop "things" to realize the events, if necessary. <ul style="list-style-type: none"> ・ problem finding in a certain field ・ problem solving by making things inconvenient ・ testing the performance of solution in the filed
実施計画、実施場所 Schedule, location	吉田キャンパスおよび京都市内。詳細は実施計画を参照。 Location: Yoshida Campus and Kyoto City.
履修条件 Conditions for participation	特になし。 No condition.
募集人数 / Number of participants	3名以上, 12名以下 Min: 3, max: 12
募集締切 Application deadline	5月1日(金) May 1st (Friday), 2015
応募資格 Intended participants	京都大学の学生。応募多数の場合には、デザイン学履修生を優先する。 Students of Kyoto University. In case of too many applicants, students enrolled in design school have a priority.
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。 Send an email attached an application to 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。 Acceptance notification will be e-mailed before 12 th May 2015.
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	不利益, ブレストバトル Benefit of Inconvenience, Brain-Storm Battle.
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	実習中に実体験する Living experience facilitated by experts.
成果の公開方法 Publication of the results	発表会、あるいはwebに掲載 Presentation to interested persons, or posting on web pages.
成績評価方法 Evaluation	出席4割, 結果3割, 活動状況3割 Attendance rate, results of practice, and contribution to the class.
特記事項 Special remarks	テーマに関する質問があればメールで受け付ける We accept any question by e-mail to kawakami@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月下旬 late May	吉田ファブ	導入と課題説明. 以降の日程(13コマ分, 8月上旬までに実施)と場所の調整.
3-4	6月上旬 early June	京都市内	市内をフィールドにして, 実体験を通して問題発見方法を学習. インタビューを用いたコミュニケーションデザインの経験が豊富なファシリテーターを中心に実施.
5-6	6月中旬 mid-June	吉田ファブ	リフレーミングによる問題の定式化と共有.
7-8	6月下旬 late June	吉田ファブ	ブレストバトルによる, ターゲット問題に対する解候補(仮説)の導出.
9-10	7月上旬 early Jul.	吉田ファブ	解候補を実践にグラウンディングさせるデザイン案の生成.
11-12	7月中旬 mid-Jul.	京都市内	デザイン案の精緻化とプレゼン打合せ.
13-15	7月下旬 late Jul.	京都市内	デザイン案のプレゼンテーションとフィールドテスト.