

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	ブックカフェの談話空間デザイン Communication Space Design of Book Cafe
実施責任者 Instructors	<p>情報学研究科社会情報学専攻 教授 田中克己 情報学研究科社会情報学専攻 特定准教授 大島裕明 デザイン学ユニット 特定教授 川上浩司（調整中）</p> <p>Katsumi Tanaka, Prof. Dept. of Social Informatics, Graduate School of Informatics Hiroaki Ohshima, Assoc. Prof. Dept. of Social Informatics, Graduate School of Informatics Hiroshi Kawakami, Prof. (requesting) Design Unit. Kyoto University</p>
実施協力者 Collaborators	<p>情報学研究科社会情報学専攻 助教 山本岳洋 情報学研究科社会情報学専攻 特定助教 加藤 誠 情報学研究科社会情報学専攻 博士後期課程 梅本和俊 経営管理大学院 教授 原 良憲 工学研究科建築学専攻 教授 神吉紀世子 大日本印刷株式会社 矢吹直登 一般社団法人ナレッジキャピタル 辻 邦浩 日本マイクロソフト マイクロソフトリサーチコネクションズ 公野 昇</p> <p>Takehiro Yamamoto, Assist.Prof. Makoto P. Kato, Assist. Prof. Kazutoshi Umemoto, PhD candidate Dept. of Social Informatics, Graduate School of Informatics Yoshinori Hara, Prof. Graduate School of Management, Kyoto University Kiyoko Kanki, Prof. Graduate School of Engineering, Kyoto University Naoto Yabuki Dai Nippon Publishing Co., Ltd. Kunihiro Tsuji Knowledge Capital, general incorporated association Noboru Kuno Japan Microsoft, Microsoft research connections</p>
テーマの背景 Background	<p>サイバーフィジカル技術の進展により、現実の物理空間の上にサイバー空間を重畳することで、このような空間において従来に無い情報サービスを実現出来る可能性が出て来ている。商業施設としての喫茶店や街角の書店は衰退しつつある。カフェ・喫茶店と書店の連携はすでに始まっているが、連携による効果は現状ではあまり出ていない。また、書籍の電子化・デジタル化やサイバー空間でのコミュニケーションメディア（SNS等）は進展しつつあるが、物理的な商業施設（書店、喫茶店・カフェ）で、このようなデジタル技術を利用出来るようにしたものは未だ少ない。</p>

<p>実習の概要 Overview</p>	<p>書店(電子書籍を含む)と喫茶空間を融合させたサイバーフィジカル空間およびその空間で提供できる情報サービスのデザインを行う。ゾーニングや内装などの空間デザイン、電子書籍情報の活用のための情報サービスデザイン、談話や知の共有を実現するサービスのデザイン、3D プロジェクションや SNS サービスを実現するためのインタフェースデザインを統合的に行う。具体的には、以下の項目に関する実習を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ブックカフェのサイバーフィジカル空間のデザイン 2. ブックカフェで提供する情報サービスのビジネスモデルデザイン 3. サイバーフィジカル空間のインタフェースデザイン <p>Practice on the design of physical-cyber space (book-café space) and information services, such as zoning and interior design, information service using digital books, communication services, human interfaces for 3D projection and social communication.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cyber-physical space design 2. Information service design and business model design 3. Human interface design in cyber-physical spaces
<p>実施計画、実施場所 Schedule, location</p>	<p>実施計画：平成 27 年 5 月 12 日から 7 月に実施 水曜 5～6 時限（予定） 2 週間に 1 回程度の頻度で 2 コマ実施×6 回 7 月に発表会を実施</p> <p>実施場所：吉田キャンパス総合研究 7 号館 3 階 317 号室 グランフロント大阪 Café Lab</p> <p>Schedule : May 12th ~July, 2015. Wednesday 16:30-19:30 (tentative) per every two weeks Intermediate presentation in July</p> <p>Location : Sogo-Kenkyu 7 Building, 3F Room# 317] Grand Front Osaka, Café Lab</p>
<p>履修条件 Conditions for participation</p>	<p>情報、経営、建築、心理学などの専門性を有することが望ましい。</p> <p>Students having expertise and knowledge in informatics, management, architecture or psychology are welcome.</p>
<p>募集人数 / Number of participants</p>	<p>5 名以上、10 名以下</p> <p>More than 5, Less than 10</p>
<p>募集締切 Application deadline</p>	<p>2015 年 5 月 1 日（金）</p> <p>May 1st (Friday), 2015</p>

<p>応募資格 Intended participants</p>	<p>京都大学の大学院生、学部生、他大学の大学院生、学部生、社会人、など 応募多数の場合には、デザイン学履修者を優先する。</p> <p>Graduate and undergraduate students of Kyoto University and other universities, and people from industries.</p> <p>We take precedence over students enrolled in design course when many applicants.</p>
<p>応募方法 How to apply</p>	<p>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</p> <p>Fill in the application form and send it by e-mail to: fblpbl-application [at] design.kyoto-u.ac.jp</p>
<p>履修者の決定 Decision of participants</p>	<p>5月12日（火）までにメールで参加の可否を通知。</p> <p>Acceptance notification by e-mail until May 12th (Tue), 2015.</p>
<p>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</p>	<p>情報検索、ヒューマンインタフェース、情報サービスデザイン、建築空間デザイン、ビジネスモデルデザイン</p> <p>Information Retrieval, Human Interface, Information Service Design, Architecture Design, Business Model Design</p>
<p>理論や手法の学習方法 How to study theories and methods</p>	<p>Stefan Butcher, Charles L.A. Clarke, Gordon V. Cormack. Information Retrieval – Implementing and Evaluating Search Engines. The MIT Press, 2010</p> <p>渡辺保史著：情報デザイン入門 インターネット時代の表現術、平凡社、2001年7月</p> <p>木村博之著：インフォグラフィックス 情報をデザインする視点と表現、誠文堂新光社、2010年8月</p> <p>Susan Weinschenk (著), 武舎 広, 武舎 るみ, 阿部 和也 (訳)：インタフェースデザインの心理学—ウェブやアプリに新たな視点をもたらす100の指針、288ページ、オライリージャパン、2012年7月</p> <p>D. A. ノーマン：誰のためのデザイン？—認知科学者のデザイン原論（新曜社認知科学選書）、427ページ、新曜社、1990年2月</p> <p>B.J. フォッグ著、高良理・安藤知華共訳：実験心理学が教える人を動かすテクノロジー(Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do), 日経 BP 社、2005年11月</p> <p>ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書, アレックス・オスターワルダー, イヴ・ピニユール (著), 小山 龍介 (翻訳), 288 ページ, 翔泳社 (2012/2/10)</p>
<p>成果の公開方法 Publication of the results</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最終レポート（デザイン学論考論文） ・ グランフロント大阪 Café Lab でのデモ

<p>成績評価方法 Evaluation</p>	<p>問題発見や解決に用いる手法の修得状況 5割（レポートや試問による） 問題発見や解決結果の質 2割（レポートや試問による） チームへの貢献 3割（教員の観察による） なお、8割以上の出席を単位の前提とする（出欠確認による）</p> <p>Credit score evaluation is done based on (1) Measuring how much students acquired the methodology for solving problems (50%) (report and interview) (2) Quality of solution (20%) (report and interview) (3) Contribution to the team (30%) (Observed by lecturers) Students are required to attend the class (more than 80%)</p>
<p>特記事項 Special remarks</p>	<p>テーマに関する質問があればメールで受け付ける。 宛先: [tanaka@dl.kuis.kyoto-u.ac.jp, ohshima@dl.kuis.kyoto-u.ac.jp]</p> <p>We accept any questions about the theme of the course from students by e-mail.</p>

実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
1	5/13	7号館 3F317号室	概要説明
2	5/20	7号館 3F317号室	ミニ講義、演習
2	6/3	7号館 3F317号室	ミニ講義、演習
2	6/17	7号館 3F317号室	ミニ講義、演習
2	7/1	7号館 3F317号室	ミニ講義、演習
2	7/15	7号館 3F317号室	ミニ講義、演習
2	7/29	7号館 3F317号室	ミニ講義、演習
2	8/5	グランフロント大 阪	デモンストレーション