

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 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 AAI 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（10 月下旬～1 月下旬の水曜午後） 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 名以上、6 名以下

1次募集締切 Application deadline	10月7日(水)
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	デザイン学公式 Web の FBL/PBL のページ(下記)から参加申込を行うこと。 http://www.design.kyoto-u.ac.jp/activities/fbl_pbl/
参加者の決定 Decision of participants	10月13日(火)までにメールで参加の可否を通知。 ※1次募集で参加不可となった者を主な対象として2次募集を行う(10月14日~16日)。参加者枠に余裕のあるテーマに応募可能。(原則として先着順)
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	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_at_i.kyoto-u.ac.jp, yohei.murakami_at_design.kyoto-u.ac.jp, lindh_at_i.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	10/21 (水) 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、1 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。 	
3, 4	11/4 (水) 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
5~7	11/18 (水) 3~5 限	〃		<ul style="list-style-type: none"> ・依頼状況の確認と対策の検討 ・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
8, 9	11/25 (水) 4~5 限	〃	<ul style="list-style-type: none"> ・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) 	
	12/5 (土) 午後	未定	中間発表会	
10, 11	12/9 (水) 4~5 限	〃	課題②実習 (プロジェクト形式または タスク形式)	<ul style="list-style-type: none"> ・依頼作成
12	12/16 (水) 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)	<ul style="list-style-type: none"> ・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)
13, 14	1/13 (水) 4~5 限	〃		<ul style="list-style-type: none"> ・成果物の精査・検収 ・結果分析・発表準備
15	1/20 (水) 5 限	〃	発表会	