

フィールドインターンシップ 提案書 (兼 学生募集内容)

種別	■プログラム主導型 □研究室主導型
テーマ名称	スバック・システムを中心としたサステイナブル・ツーリズムのデザイン
実施責任者	デザイン学ユニット 特定准教授 村上陽平
受入組織	Indonesia Heritage Trust (Badan Pelestarian Pusaka Indonesia / BPPI)
受入先指導者	Indonesia Heritage Trust (BPPI) Chair Catrini Ari
実施協力者	工学研究科建築学専攻 教授 神吉紀世子 University of Hindu Indonesia (UNHI), Diah Ambarwati Kardinal University of Hindu Indonesia (UNHI), Pak Anindya Bali Kuna Heritage Society Udayana University, Centre for Bali Studies Gianyar Local Government (Gianyar Development Planning Board, Gianyar Cultural Department, Gianyar Tourism Department)
テーマ・フィールドの背景	インドネシアのギャニャール県には、2012年にUNESCOの世界文化遺産に登録された「トリ・ヒタ・カラナの哲学を表現したスバック・システム」に含まれるペクリサン川流域のスバック景観があり、最古の灌漑システムを含んだ棚田の景観が有名である。スバックとは、伝統的な水利組合であり、バリ・ヒンドゥーの哲学「トリ・ヒタ・カラナ」と結びつき、スバックの行事や運営が行われている。そのため、スバック構成員は農作業だけでなく、水に関わる各種の宗教行事に対して共同で参加し、費用負担を行っている。このように地元住民の生活と密接な関わりを持つスバックが世界遺産に登録されることで、水田が観光施設に変わり、環境や文化、生活の悪化が懸念されている。そこで、従来の枠組みを適応、強化し、文化財を保護しつつ地元住民の Quality of Life を向上させるサステイナブル・ツーリズムをデザインする。
インターンシップの概要	観光客を楽しませる観光プランを検討するのではなく、観光客・観光事業者・周辺住民といった各ステークホルダーの役割を定義し、その役割が円滑に果たされるための環境や情報システム、ビジネスモデル等を検討することが目的である。そのため、インドネシア全域の文化財保護活動に関わる Indonesia Heritage Trust が編成するチームにインターンシップとして参加し、専門知識を活かして解決策を探りつつ、設定された課題を超えた課題を発見することが求められる。
インターンシップの到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 自由市場、海外資本、国際政策といったグローバルな要因による、伝統や文化、環境といったローカルなものへの影響といった国際的視野の養成 初めて状況を理解する海外におけるデザイン理論やデザイン手法の実践 国際的なコミュニケーション能力の実践
実施場所	Kabupaten Gianyar(ギャニャール県), Indonesia 詳細は実施計画を参照。
履修条件	<ul style="list-style-type: none"> FBL/PBL を経験していること。 <p>(FBL/PBL 1 と 2 の単位を取得している者。または、いずれか一方の単位を取得し、かつ、サマーデザインスクール/デザインスクール in 沖縄/香港のいずれか一つに参加している者。または、これらに相当する知識と経験を有すると認められる者。)</p>
募集人数、締切	<ul style="list-style-type: none"> 受講者(デザイン学履修者)を募集する 3名以上、5名以下、締切: 4月20日(月) 事前に指導教員に相談し、許可を得ること。

	<p>複数のテーマを応募可能であるが、応募多数の場合には、未履修者を優先するとともに、専門分野のバランス等を考慮し決定する。</p> <p><input type="checkbox"/>受講者を募集しない</p>
応募方法	<p>以下の項目を記載したメールを送付。</p> <p>To: yohei [at] i.kyoto-u.ac.jp</p> <p>Subject:フィールドインターンシップ参加申込</p> <p>本文: 氏名、所属、学年、メールアドレス、テーマ名称、専門性、応募の動機、その他</p>
履修者の決定	4月27日(月)までにメールで参加の可否を通知。
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法の実践状況 5割 ・ 問題発見や解決結果の質 2割 ・ チームへの貢献 3割
特記事項	

実施計画

日程	場所	実施内容
6月3日(水) 16:30~18:00	KRP 拠点	<ul style="list-style-type: none"> ・ テーマの説明 (予備日: 6月4日(木) 10:30~12:00)
~7月下旬	KRP 拠点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1~2週に1回程度の頻度でミーティングを行う。日程は受講者の都合を考慮して決定する。
8月2日(日)~ 8月9日(日)	Kabupaten Gianyar	<ul style="list-style-type: none"> ・ 現地でインターンシップ
~8月下旬	KRP 拠点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 報告書の作成、提出 ・ 最終報告会