

## オープンイノベーション実習 テーマ提案 (学生募集内容)

テーマ名称	空間を超えたコミュニケーションのデザイン
実習責任者	デザイン学ユニット特定准教授 十河 卓司
実施協力者	株式会社セック 開発本部研究企画室 長瀬雅之 開発本部第六開発部 鈴木茂雄
テーマの背景	インターネットのブロードバンド化が進展し、携帯網は 5G の解禁を目前に控え、情報処理技術的には、物理的距離を意識しなくて良い環境が整いつつある。また、メール、SNS、TV 会議システムや Skype、Slack 等々、コミュニケーション手段も多様になり、インターネット出現以前に比べ、空間を超えた人と人との意思疎通が容易になっている。しかし、例えばビジネスの現場では、遠隔からの会議への参加において、会議場所での臨場感がネットワーク越しには伝わなかったり、また、臨場感が伝わらないが故に（誰かが発言しようとしているかがわからないが故に）、遠隔からの発言タイミングに戸惑ったりしており、Face to Face の会議に匹敵する環境にはなっていない。また、働き方改革で取り入れる企業も増えてきたテレワークにおいても、上記問題に加え、その場に管理者が居ないことで労務管理が難しく、課題となっている。このように、情報技術の進展はバーチャルな世界での可能性を最大限に広げてきたが、その先のリアルな世界には依然として十分に入り込めていない。
実習の概要	本実習では、上記のような課題を解決する、新しいコミュニケーションのあり方を考える。5G、スマートフォン、VR・AR などの xR、コミュニケーションロボットなど、IoT 技術としてのセンシング&アクチュエーションの技術的な環境は整ってきており、ここでは主にそれらの組み合わせ方や使い方など、システム全体のデザインで課題を解決する方法を検討する。検討対象は遠隔でのコミュニケーション全般であるが、広すぎる場合には、「テレワークにおける空間を超えたコミュニケーションのデザイン」と限定しても良い。
実施計画、実施場所	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 実習チーム（受講者と実習責任者）のミーティング、および協力企業とのミーティングは、原則としてデザインイノベーション拠点で実施する。</li> <li>• 委員会（専門家、学生等によるワークショップ）は、デザインイノベーション拠点、吉田・桂キャンパス内の会議室等にて実施する。</li> <li>• 必要に応じて、大学や企業の専門家へのヒアリングやフィールドワークを行うことがある。</li> </ul> <p>詳細は実施計画を参照。</p>
受講者の役割	当初の目的が達成されるよう、ワークショップのファシリテーションを含むプロジェクトのオーガナイズを適切に行う。例えば、効果的な学習について検討するため、委員会メンバーの選定を工夫する。ワークショップでは、専門家の知識を効果的に引き出したり、新しいアイデアを効率的に創出したりするためのファシリテーション方法やデザインプロセスを検討する。ワークショップ開催前の情報収集や、開催後の報告書作成なども適宜行う。
履修条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>• FBL/PBL を経験していること。 (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。)</li> <li>• デザイン学共通科目、デザイン学領域科目の単位を取得していること。</li> </ul>

募集人数、締切	<p>■受講者（デザイン学履修者）を募集する 2名以上、3名以下、締切：10月12日（金） 事前に指導教員に相談し、許可を得ること。 応募多数の場合には、専門分野のバランス等を考慮し決定する。 □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。 To: takushi.sogo [ at ] design.kyoto-u.ac.jp Subject: OI 実習参加申込 本文: 氏名、所属、学年、メールアドレス、テーマ名称、応募の動機、その他</p>
受講者の決定	10月17日（水）までにメールで受講の可否を通知。
問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法	<p>ブレインストーミングなど （参考文献） “デザイン学概論,” 共立出版, 2016. 堀公俊, 加藤彰, “ワークショップデザイン—知を紡ぐ対話の場づくり,” 日本経済新聞出版社, 2008. V. クーマー, “101 デザインメソッド—革新的な製品・サービスを生む「アイデアの工具箱」,” 英治出版 Wiley &amp; Sons, 2015.</p>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 出席 3 割（実習チームのミーティングには原則参加のこと）</li> <li>• 活動状況 4 割（OI チームのマネジメントへの貢献やファシリテーションの実施状況。教員の観察による）</li> <li>• 最終結果の質 3 割</li> </ul> <p>※実習チーム：受講者、実習責任者 ※OI チーム：協力企業等のステークホルダ、委員会委員</p>
知的財産の扱い	実習中に新たに生じたアイデアに関する知財は公知の扱いとし、Web 等で概要を公開する。その条件を前提として応募すること。
秘密情報の扱い	企業等の秘密情報は扱わない。
特記事項	

## 実施計画

日程	場所	実施内容
10月31日（水） 13:00～14:30	KRP 拠点	<ul style="list-style-type: none"> <li>• テーマの説明</li> </ul> <p>※予備日 10月22日（月）13:00～14:30</p>
～1月下旬	KRP 拠点等	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 期間中、2～3 回程度のワークショップ（WS）を開催する。</li> <li>• 各 WS の開催前に主に WS のプログラムについて、WS 終了後には振り返りと次回 WS の方針について、ミーティングを行う。したがって、目安として 5～10 回程度の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。</li> <li>• ミーティングのほか、委員の調整、WS のプログラムの立案、各種調査などの作業を各自で行う。</li> </ul>
2月上旬	KRP 拠点	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 報告書の作成、提出</li> <li>• 最終報告会</li> </ul>

※KRP 拠点：デザインイノベーション拠点