



sds2016\_culture

京都大学サマーデザインスクール 2016 推奨テーマ「文化」

京都大学サマーデザインスクール **2016**

# 実施報告書

サマーデザインスクール **2016** 実行委員会

# | 1. 実施概要

日時：2016年9月7日（水）～9日（金）

場所：京都リサーチパーク

主催：京都大学 デザイン学大学院連携プログラム

京都大学大学院 情報学研究科

京都大学 経営管理大学院

デザインイノベーションコンソーシアム

共催：京都大学大学院 工学研究科

京都大学大学院 教育学研究科

京都大学 学術情報メディアセンター

京都市立芸術大学 美術学部・美術研究科

京都工芸繊維大学 工芸科学研究科

※その他の情報はホームページに記載

<http://www.design.kyoto-u.ac.jp/sds2016/>

「京都大学サマーデザインスクール」は2011年の東日本大震災を機に開始され、今回、6回目を迎えました。京都大学の枠を越えて産業界や自治体から、様々な分野の専門家や学生が集まる大きなイベントに成長しています。参加者は取り組みたいテーマを選択し、テーマ毎に異なる手法でアイデアの創出に取り組みます。テーマを提供する実施者とテーマに挑戦する参加者の比率が対等に近く、他に例のない相互学習の場がこれまでに生まれています。

6回目となる今回は、参加者186名、実施者147名、その他協力者・見学者を合わせて総勢400名が37テーマに取り組む、過去最大規模のイベントとなりました。今年は推奨テーマを「文化」に設定し、文化に関するテーマが22件実施されました。折からの文化庁の京都移転も決まりタイムリーな企画となりました。また「デザインイノベーションコンソーシアム」を中心に、産業界や自治体からのテーマが15件となり、文字通りの産学官連携の場となりました。さらに、国内だけでなく、ミラノ工科大学からもテーマが提案されるなど、英語で参加できるテーマが9件となり、今年はより一層国際化が進みました。

1,2日目は2会場に分かれてテーマごとに課題に取り組み、会場を出てフィールドに調査に行くグループや、ブレストでアイデア出しを行うグループ、アイデアをスケッチするグループ、プロトタイピングでアイデアを形にするグループなど多様なアプローチが見られました。3日目の午後はポスター形式によるプレゼンテーションが行われ、熱い議論が交わされました。プレゼンテーション後には3日間のワークを振り返るリフレクションや、表彰式が行われ、サマーデザインスクールは盛会のうちに幕を閉じました。

## | 2. 当日の様子



1日目 オープニング



1日目 レクチャー



1日目 ディスカッション



2日目 アイディエーション



2日目 スケッチ



2日目 プロトタイピング



3日目 ポスター作成



3日目 ポスター発表

# | 3. 実施テーマ一覧

テーマ名	実施者（代表）		
01 聴く「京都」、聴かせる「京都」	小山 純汰	京都大学大学院 情報学研究科社会情報学専攻	京大学生
02 「愛着」のサステナビリティ ～ 京都市内の廃村をフィールドに	阿部 将和	京都大学大学院 大学院情報学研究科知能情報学専攻	京大学生
03 「デジタルで温故知新」～新たな京都の観光を創造する～	増山 晶	株式会社電通 マーケティング・クリエイティブセンター	コンソーシアム
04 外国人が求めている「日本食」とは？—日本食のグローバル化に向けて—	鈴木 智子	京都大学大学院 経営管理教育部	京都大学
05 企業価値向上のための文化財の活用方法を考える	磯崎 彦次郎	株式会社野村総合研究所 社会システムコンサルティング部	コンソーシアム
06 IoT時代の「新・食文化創造」	榊原 瑞穂	パナソニック株式会社 スペース&メディア創造研究所	コンソーシアム
07 手間をかけさせてくれるキッチン（不便な家電は文化の匂い）	川上 浩司	京都大学大学院 デザイン学ユニット	京都大学
08 日本人の「素」のデザイン～俳句のように自分の主観を差し挟まないデザイン～	引間 孝典	三菱電機株式会社 デザイン研究所	コンソーシアム
09 個人主義でもいいじゃない	高橋 雄介	京都大学大学院 教育学研究科教育科学専攻	京都大学
10 目的地訪問型では出会えない都市文化の発見・気づきをもたらす方法とは？—日本庭園を事例として—	三浦 研	京都大学大学院 工学研究科建築学専攻	京都大学
11 ジュガード・イノベーションに学ぶ、身近でFrugalな商品企画	川上 浩司	京都大学大学院 デザイン学ユニット	京都大学
12 体験の記憶をつくる：博物館をフィールドにして	楠見 孝	京都大学大学院 教育学研究科教育科学専攻	京都大学
13 外国人と共生する街～2025年の京都を考える	鈴木 麻美子	株式会社日本総合研究所 未来デザイン・ラボ	コンソーシアム
14 チャリ禁止令！あなたならどうする？	平岡 敏洋	京都大学大学院 情報学研究科システム科学専攻	京都大学
15 京都のまちの災害文化をデザインする	畑山 満則	京都大学大学院 防災研究所／情報学研究科社会情報学専攻	京都大学
16 外国人のおもてなしをする接客業におけるサービスデザイン	渡辺 昌洋	エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社 サービスエボリューション研究所	コンソーシアム
17 Love and Death as Cultural Challenge	Alessandro Biamonti	ミラノ工科大学(Politecnico de Milano)	その他大学
18 和文化で育まれた生活用具を今日のアイテムとしてデザインする—フィジカル・プロトタイピングの実践を通して—	塚田 章	京都市立芸術大学大学院 美術研究科	芸大
19 言語が違って世界が同じに見えるわけ	石田 亨	京都大学大学院 情報学研究科 社会情報学専攻	京都大学
20 文化都市京都のデータ de デザイン！	佐藤 彰洋	京都大学大学院 情報学研究科 数理工学専攻	京都大学
21 差の湯の会～お茶室で語る科学～	森 幹彦	京都大学大学院 学術情報メディアセンター	京都大学
22 天才?! 芸術家を生み出す文化政策	山本 麻友美	京都芸術センター	コンソーシアム
23 西陣をアート&クラフトで再生する！～デンマークの知見と経験を活かして～	岸田 秀紀	京都府 商工労働観光部 産業労働総務課	コンソーシアム
24 すべての子どもたちのためのプログラミング、批判的・創造的に考えよう	喜多 一	京都大学大学院 国際高等教育院	京都大学

25	正しいデザインの発注の仕方	劔持 祐介	株式会社丹青社 デザイン統括部西日本デザイン部プランニング課	コンソーシアム
26	楽しい監視社会	大島 裕明	京都大学大学院 情報学研究科社会情報学専攻	京都大学
27	これからの多様な住まい方について	金田 健作	パナソニック株式会社 エコソリューションズ社事業開発センター	コンソーシアム
28	「やる気」コントロールの方法を考える	福田 卿也	株式会社博報堂 関西支社 マーケティングG	コンソーシアム
29	「測って、分かって、育てる」ためのQOL 評価を考える	榎木 哲夫	京都大学大学院 工学研究科機械理工学専攻	京都大学
30	データサイエンティストの役割発見	佐藤 彰洋	京都大学大学院 情報学研究科数理工学専攻	京都大学
31	リアルタイムな観察記録表現伝達のクロニクル	中小路 久美代	京都大学大学院 デザイン学ユニット	京都大学
32	流行の IoT 技術で「こんなことできたら楽しいな」を考えてみよう	戸谷 昌弘	住友電気工業株式会社 知的財産部	コンソーシアム
33	京都の中小企業の魅力発信～企業の魅力を見て、感じて、それをカタチにする～	小森 和幸	京都市 産業観光局産業政策課	コンソーシアム
34	地面について	北 雄介	京都大学大学院 デザイン学ユニット	京都大学
35	小学校をリデザインする ～京都だからこその学びの場とは？～	小山 誠之	パワープレイス株式会社 教育公共デザイン室	その他企業
36	休眠医療介護福祉系人材に対する働き方提案に基づく求人広告のデザイン	桑 直人	京都大学大学院 医学研究科 EHR 共同研究講座	京都大学
37	「阿吽の呼吸」で空気を読む対話キッチンとは	山上 勝義	パナソニック株式会社 先端研究本部 インタラクティブ AI 研究部	コンソーシアム

※内訳

- ・文化テーマ 22 件 (No.1～22)、自由提案テーマ 15 件 (No.23～37)
- ・大学提供テーマ 22 件 (京大教員 18 件、京大学生 2 件、京都市立芸大 1 件、ミラノ工科大 1 件)
- ・産官提供テーマ 15 件 (コンソーシアム会員組織 14 件、その他企業 1 件)

## | 4. 実施者・参加者・見学者数

	参加者	実施者	見学者
大学教員	4 大学 6 名	12 大学 55 名	11 大学 24 名
うち京大	3 名	42 名	14 名
学生	33 大学 139 名	2 大学 10 名	2 大学 4 名
うち京大	70 名	8 名	3 名
企業	23 社 35 名	24 社 64 名	19 社 31 名
行政	0 機関 0 名	4 機関 13 名	4 機関 7 名
その他	4 機関 6 名	4 機関 5 名	10 機関 15 名
合計	186 名	147 名	81 名

※2015 年度 参加者：150 名 実施者：103 名 見学者：60 名

## | 5. 受賞テーマ

### ◆独創賞

もっとも独創的な成果を出したテーマ

受賞：10 目的地訪問型では出会えない都市文化の発見・気づきをもたらす方法とは？

—日本庭園を事例として—

2 位：08 日本人の「素」のデザイン

～俳句のように自分の主観を差し挟まないデザイン～

3 位：06 IoT 時代の「新・食文化創造」

### ◆待望賞

もっとも「是非実現してほしい！」と思われたテーマ

受賞：03 「デジタルで温故知新」～新たな京都の観光を創造する～

2 位：06 IoT 時代の「新・食文化創造」

3 位：35 小学校をリデザインする ～京都だからこその学びの場とは？～

### ◆過程賞

もっともいいプロセスをたどったテーマ

受賞：34 地面について

2 位：31 リアルタイムな観察記録表現伝達のクロニクル

3 位：13 外国人と共生する街～2025 年の京都を考える

### ◆最優秀賞

全体の票数がもっとも多かったテーマ

受賞：03 「デジタルで温故知新」～新たな京都の観光を創造する～

2 位：06 IoT 時代の「新・食文化創造」

3 位：34 地面について

◆京都市長賞

京都市の発展にもっとも貢献するテーマ（京都市の協力により選定）

受賞：06 IoT時代の「新・食文化創造」

◆京都府知事賞

京都府の発展にもっとも貢献するテーマ（京都府の協力により選定）

受賞：07 手間をかけさせてくれるキッチン（不便な家電は文化の匂い）

◆デザイン学賞

デザイン学の理念にもっともそったテーマ（実行委員会により選定）

受賞：29 「測って、分かって、育てる」ためのQOL評価を考える

# 【付録】全 37 テーマのポスタープレゼンテーション&概要文

## 01 聴く「京都」、聴かせる「京都」

我々は京都という文化都市における音問題を出発点として、サウンドスケープの手法を用い、フィールドでの問題点の発見およびその分析を行いました。また IoT 技術の非明示性に着目し、それら音に関する問題の解決策を提案し、LEGO と MESH によるプロトタイプで表現します。



## 02 「愛着」のサステナビリティ ~ 京都市内の廃村をフィールドに

皆さんは何に愛着を感じていますか？愛着ってなんでしょう？廃村でハチとたたかいながらブレインストーミングして、当たり前のように感じていた愛着の意味を考え直してみました。果たして、愛着は廃村を救うのか！？



### 03 「デジタルで温故知新」～新たな京都の観光を創造する～

自分じゃ撮れない京都、が撮れる。  
自分の知らない京都、に出会う。

“LEAP SELFIE”

時空を超えた自撮りで、京都観光に新価値を。  
観光地で誰もがする自撮りが、変わる。  
時空を超えた京都に写り込んで、回遊や再訪を促進。

超・自撮りシステム“LEAP SELFIE”。



#### 04 外国人が求めている「日本食」とは？—日本食のグローバル化に向けて—

今回の調査を通じ、

- ①日本食の味が想像できないので買えない
  - ②日本食が表現するものがわからない
  - ③現地人と日本食を通じて異文化をわかちあえない
- という課題に対して
- ①馴染みのある素材に『うつす』
  - ②海外の自然を表現する
  - ③プロセスも含め『シェア』する
- という解決策を創造した。



#### 05 企業価値向上のための文化財の活用方法を考える

企業は文化財（モノ）を、管理・展示することにとどまっている。

企業として伝えたい相手&伝えたい事をはっきりさせ、観覧だけでなく意味づけをせよ。

例えば、一家言ある団塊世代の男性を感化することで、ISMを持った企業であることを公知させていく。



## 06 IoT時代の「新・食文化創造」

日本には、美味しく・栄養があり・美しい「お弁当」の文化があります。  
お弁当を通じて、人とつながり、支え合う新しい食文化を、IoTとデザインを使って提案します。  
家庭の惣菜を検索可能にして「ハコ」で集められるコミュニティサービス「I-obenTo」を作りました。



## 07 手間をかけさせてくれるキッチン（不便な家電は文化の匂い）

ポケモンGOが流行っている。ゲームだけなら室内で操作すればよい。しかし、Goは参加者をフィールドに解き放った。便利さを追求するあまりドキドキ感が失われた人の心に響いたのだ。この一手間を掛けさせる考えを不便益と呼ぶ。我々はこの不便益を使ってキッチンに革命を起こす。



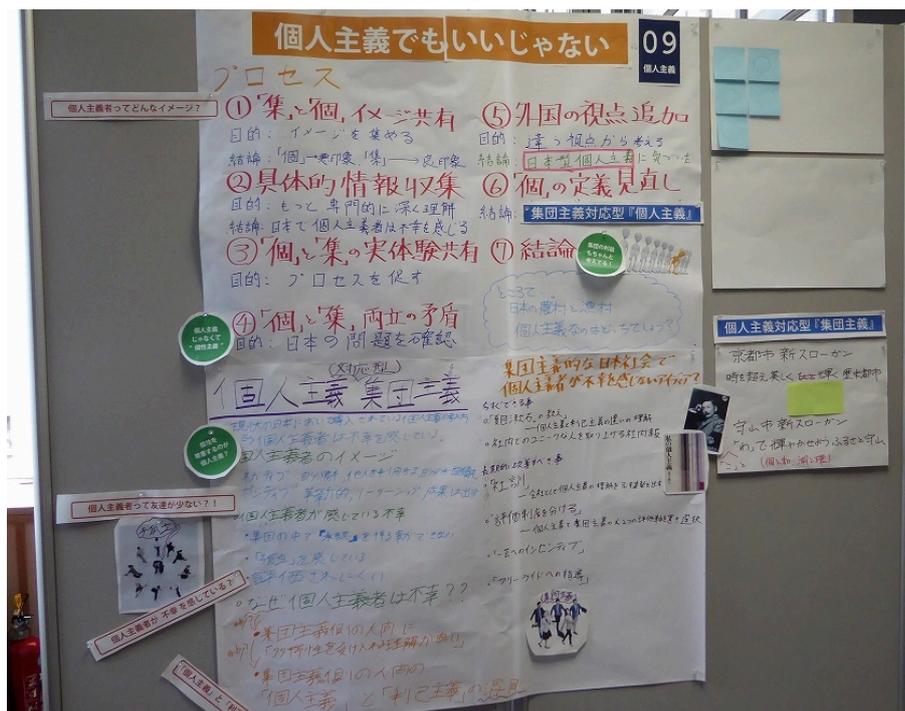
## 08 日本人の「素」のデザイン ～俳句のように自分の主観を差し挟まないデザイン～

曖昧さ、温かさ、柔らかさを捉え、受け止める感受性。どこか落ち着きのある、穏やかな感動は実は私たちの心に染み込んでいました。感動の本質は私たちが暮らす日常の中にあります。街の中に雑然と在る日常、その中に息づく「素敵」に触れ、心で形作りました。



## 09 個人主義でもいいじゃない

【緩募】人 #個人主義 #利己主義 #夏目漱石 #社訓 #個人主義対応型集団主義 #集団主義対応型個人主義



10 目的地訪問型では出会えない都市文化の発見・気づきをもたらす方法とは？

—日本庭園を事例として—

庭園の見学から得た気づきを GIS の活用によって共有・整理。世界に誇る日本のコンテンツ日本庭園を楽しむための新たな商品として、「自走式砂紋ライター」、眼鏡型デバイス「電腦庭園」、実践体験型ポータルサイト「砂紋体験.com」、リアル枯山水 RPG ゲーム「須弥山へGO！」を提案



11 ジュガード・イノベーションに学ぶ、身近で Frugal な商品企画

商品名:「とく水さん」 Jugaad 思想に基づき VE 手法を活用して、あえて機能価値を少し下げて、価値を大きくする、楽しみながらひと手間かけてエコに貢献することで、「幸せ指数」が大きくなる家庭用水処理の仕組み「とく水さん」を提案する。



## 12 体験の記憶をつくる：博物館をフィールドにして

良い記憶／良い記録の残し方とは何か。博物館は史料を記録する施設だが、来場者の記憶が集積された空間でもある。人は記録をすればするほど、自分の体験の記憶が減ってしまう心理機能を持つ。私達はそのジレンマを乗り越える博物館における「記憶－記録システム」を提案する。



## 13 外国人と共生する街～2025年の京都を考える

私達チーム「共生」は外国人と共生する2025年の京都の未来像を提案します。一つは、外国人が住む場所もコミュニティも事前に選べ、街にも貢献できる未来像。もう一つは、食を通じて日本語が話せなくてもコミュニティに参加できる未来像です。皆さん、ぜひ見際にいらして下さい。



## 14 チャリ禁止令！あなたならどうする？

チャリ禁止令！あなたならどうする

⇒ この無茶ぶりに対する私たちの解決策は二つ。

「Chari de Art：とめないといけない駐輪場からとめてみたい駐輪場へ」

「循環型自転車進入防止支援システムⅡ：結果として、街歩きの和・輪が広がる！」



## 15 京都のまちの災害文化をデザインする

京都には必ず大地震が来る！では、その時わたしたちにはどのような災難が降りかかるか。想像力を巡らそう。京都の朱八地区で実際にまち歩きを行って課題を抽出し、ユニークな四面会議を用いて災害文化をデザインしました。活発な議論の末、生まれた災害文化をとくと御覧あれ！



## 16 外国人のおもてなしをする接客業におけるサービスデザイン

外国人の方に京都を今までよりも深く楽しんでもらいたい…

そこで、土産モノだけでなく、歴史や町家のような京文化や女将さんの心からのおもてなしまで、趣ある”京都”をおすすめ!

旅の前から帰った後まで、あなただけの旅を提案します!

来てくれた方にも、京都をおすすめ!



## 17 Love and Death as Cultural Challenge

Exploring sociocultural meanings of "I love you" we got 5 concepts and a toolkit (words, gesture, gift, mood) for love declaration



## 18 和文化で育まれた生活用具を今日のアイテムとしてデザインする

-フィジカル・プロトタイピングの実践を通して-

日本の生活文化に在る心遣い。生活は変わっても在り続ける“品”に注目して“インダイレクト”と“フィーリン”をキーワードとしてデザインしました。“インダイレクト”ではお金の渡し方を掘り下げ、“フィーリン”では香りの受け止め方を掘り下げて、試作展開しました。



## 19 言語が違って世界が同じに見えるわけ

「言語が違って同じ世界をみるためには…？」  
 「What is Wabi-Sabi?」と外国人に聞かれたら、あなたは何か答えますか？  
 「ほな、20年住んでみなはれ！」でしょうか？  
 でも、そんなの Impossible! じゃあどうする？ こたえはテーマ 19 のブースにて！



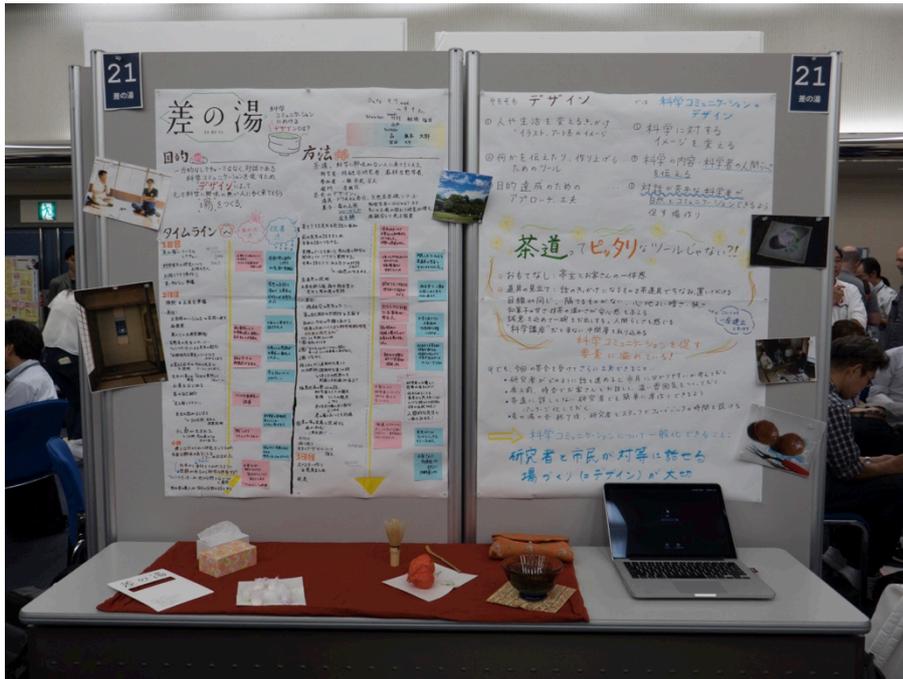
## 20 文化都市京都のデータ de デザイン！

文化データ班のポスターは、木のメタファーを利用して、コミュニティ（幹）がオープンデータ（土）を基にニーズを抽出し、課題解決（実）と同時に新たなシーズ（落ち葉）が発生して土に戻るといった更新的循環であることを表しています。



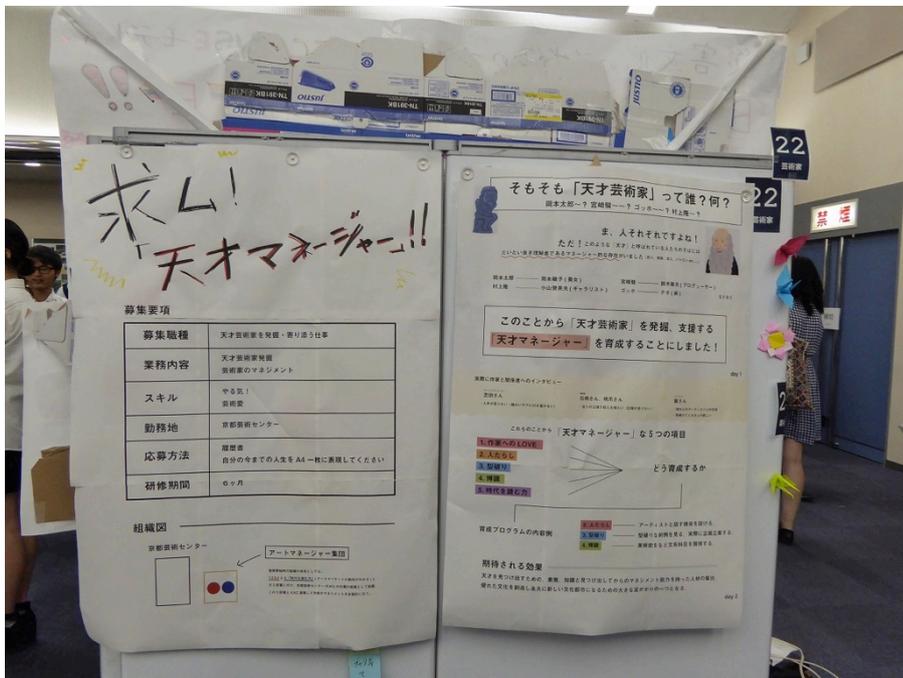
## 21 差の湯の会～お茶室で語る科学～

ところで科学コミュニケーションのデザインってなに？ 科学コミュニケーション初心者の研究者がうまく市民と対話できるように促す“仕掛け”をつくろう。実際に茶室でやってみた。やはり茶道が最強のツールなのでは！？



## 22 天才?! 芸術家を生み出す文化政策

天才芸術家の悩みは多い。「お金ない」「相談相手いない」「ところでお金ってどう稼ぐんだっけ」…そんな彼らが必要としているもの、それはマネージャー！一緒に悩みを解決してくれるマネージャーを育てれば、何よりの芸術家支援になる！…はず。(※京都市もお金はありません)



## 23 西陣をアート&クラフトで再生する！ ～デンマークの知見と経験を活かして～

日本・京都を代表する伝統拠点「西陣」の30年後のあるべき姿を検討。伝統と革新の融合というデンマークの知見も取り入れ、西陣の職人とアーティストとのコラボレーション、西陣でのビジネスマッチングを担うコンシェルジュ、西陣でのアーティストインレジデンス等を提案。



## 24 すべての子どもたちのためのプログラミング、批判的・創造的に考えよう

Planning a Program 4 Programming.

子どもたちにプログラミングを教える？

プログラミングって何？

楽しく実現可能なカリキュラム？

親、先生、専門家、社会、政府が納得できる？

さて、どないしましょう？

(PC)3 私たちのデザイン



## 25 正しいデザインの発注の仕方

伊丹空港でフィールドワークを実施し利用者の感情を中心に分析。スマホで感情の動きを計測するなど、利用者の感情を軸に議論を深めることで2つのデザインオーダーシートが完成しました。「観光とビジネス！伊丹空港の楽しい使い方！！」さあデザイナーさん！後は任せました！



## 26 楽しい監視社会

Big Brother is watching You!  
カメラの死角を探す難しさ、  
当たり前になりつつある監視。  
視られる抵抗を楽しく超える方法、  
超えた先に見える lucky な社会を！  
フィジカルプロトタイピング！  
体験しに行こう！楽しい監視社会を！



## 27 これからの多様な住まい方について

「京都夢住まいプロジェクト」人が繋がり、夢実現を支援する住まいを提案。

ターゲット：夢を実現したい若者

課題：お金、スキル、場所がない

解決：ヤミ民泊問題に悩む空き家を活用して住まいと工房など学びの場を提供（仕組み作り）職人たちや自治体などのコミュニティを形成



## 28 「やる気」コントロールの方法を考える

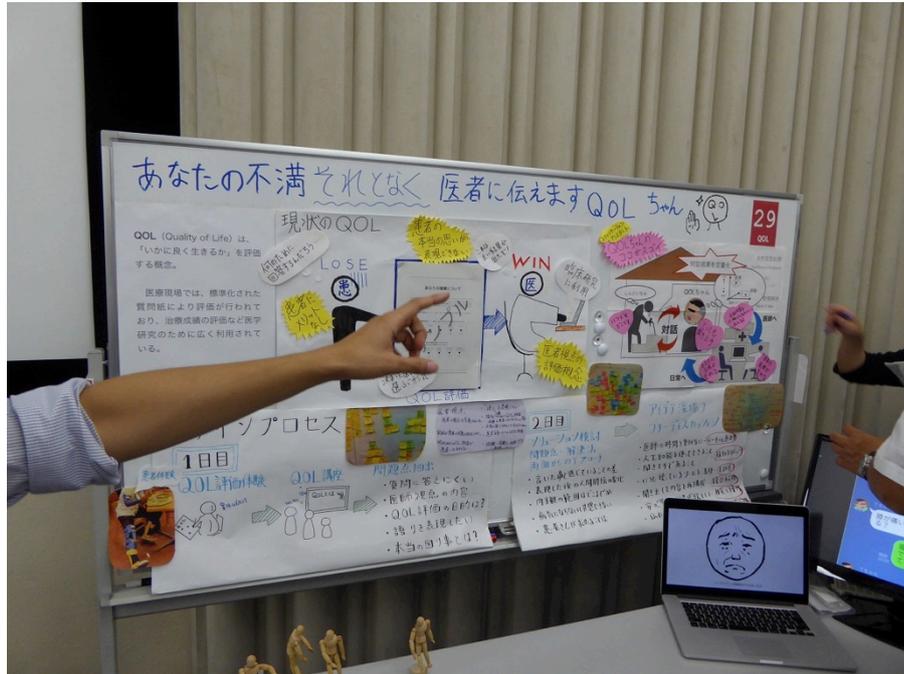
やる気スイッチチームでは、『やる気スイッチ辞典』を作りました。「やる気が出ない」という悩みを解決するために、一人ひとりの状況に応じた解決策を、常識にとらわれない様々な切り口で発想しました。常識を打ち破るために使った思考法も解説。ぜひ 28 番のポスタープレゼンへ！



## 29 「測って、分かって、育てる」ための QOL 評価を考える

あなたの治療や医学の未来を変える！

患者と交流しながら日常の不満を読み取り解析し、それとなく医師に伝えてくれる、とっても聞き上手なコミュニケーションアシスタント、患者のための「QOL ちゃん」を提案します。



## 30 データサイエンティストの役割発見

本テーマでは、政府統計や京都市のデータを中心に、Tableau を用いた独自の可視化・データ分析を行うとともに、テーマ 20. 「文化都市京都のデータ de デザイン！」チームへのデータキュレーション活動を通し、データサイエンティストが今後社会で果たすべき役割について議論を行いました。



### 31 リアルタイムな観察記録表現伝達のクロニクル

隣で進行中の「34. 地面について」に密着し、マル地（まるじ）で起こる出来事をライブで観察しリアルタイムに記録して、同時進行で年表として捉えて表現しました。記録した 1000 個のデータから、年表ならぬ「分表 (?)」とも言うべきクロニクルを作り上げました。



## 32 流行のIoT技術で「こんなことできたら楽しいな」を考えてみよう

IoTを活用した新しいサービス、皆でブレインストーミングした結果、全く異なる3つの面白いアイデアが生まれました！  
ゴリラが喧嘩してスポーツしたら、カラスが飛んできてオリンピックに出たっていう感じです。皆さんお楽しみに。



33 京都の中小企業の魅力発信～企業の魅力を見て、感じて、それをカタチにする～  
 拝啓

16万人の学生さん、京の8万社用意しましたえ～。  
 魅力ある京都の中小企業はん、あんたら見逃したはりまへん？  
 うちの「はんなり就活」で、全部まるっとおさめます。

ただし、“一見さん”はお断りどす。是非、ぼすた一ふれぜんへおいでやす。

敬具

The image shows a hand-drawn poster and a presentation board. The poster at the top is titled "33 一見さんは、おことわり" (33 一見さんは、おことわり). It features a cartoon character and text: "拝啓、16万人の学生さん、京の8万社用意しました" (Greetings, 160,000 students, 80,000 companies in Kyoto are ready). The poster is divided into four sections: "テーマ" (Theme: Kyoto's SMEs,魅力ある京都の大学生に発信する), "現状" (Current Situation: Kyoto's diverse students, many are not interested in SMEs), "フワ男とは" (Fuwano is: a student who has lost interest in SMEs but wants to find something), and "解決策" (Solution: Kyoto's charm, you can find it all in our 'Hannari Job Hunting').

Below the poster is a presentation board with two main sections. The left section is titled "◆◆ 京のはんなり就活どす ◆◆" (◆◆ Kyoto's Hannari Job Hunting ◆◆) and is organized into a table with columns for "2回生後期", "3回生前期～後期", and "4回生前期". The rows include "パーソナ" (Personality), "時期" (Timing), "アクション" (Action), "学生の思考" (Student Thinking), "就職志望" (Job Aspirations), "学生が得るもの" (What students get), "ムドバツ" (Mudatsu), and "課題" (Issues). The right section is titled "◆◆ フワ男の旅 ◆◆" (◆◆ Fuwano's Journey ◆◆) and includes a diagram of a path and a "結果" (Result) section: "中小企業の人との出会いを通して、魅力を知り、就職先の1つに決まる" (Through meeting people in SMEs, you learn their charm and decide on one of the job destinations). Below this is a "◆◆ プロセス ◆◆" (◆◆ Process ◆◆) section with "Day 1" and "Day 2" tasks.

### 34 地面について

私たちは街を歩き、地面をひたすら撮影しました。妄想に基づいたスケッチを行い、二つのアイデアにまとめました。一つは京都島原の地域住民のコミュニケーションを円滑にするための地面の設計を、もう一つは四条烏丸について、歩くのが楽しくなるような地面の提案をしています。



### 35 小学校をリデザインする ～京都だからこその学びの場とは？～

「世界一通いたい小学校。」そう聞いてあなたは何を思い浮かべますか？ここに、あなたがもう一度通いたくなる、遠くからでも子どもを通わせたい、そんな小学校が出来ました。ぜひ見に来てください！☆模型展示中☆



### 36 休眠医療介護福祉系人材に対する働き方提案に基づく求人広告のデザイン

介護離職ゼロなんて言ってるけど、実現に向けてどうするの？  
 この問題を解決するためのスマホアプリ「介護GO」を開発。  
 ★オンデマンド介護★で需要と供給をマッチング。  
 好きな時間に好きな場所で、「ありがとうポイント」をため、  
 楽しく達成感ある仕事をしてみませんか？



### 37 「阿吽の呼吸」で空気を読む対話キッチンとは

『時をかけるキッチン』  
 誰かが買った食材、誰かの思い出、を次の人に・・・。  
 ゲストハウスのキッチンを舞台に、『思い出ログ』に基づく、  
 言語・時空を越えた異文化交流体験を提案します。

