

H30年度FBL/PBL1(前期)プログラム主導型
テーマ一覧

2018/4/9更新版

No.	部局	テーマ名	実施責任者・協力者	備考	ページ
1	情報学	MaaS(Mobility as a service)時代のためのデータベース構築と分析 Database construction and analysis towards an era of MaaS (Mobility as a service)	責 情報学研究科数理工学専攻 特定准教授 佐藤彰洋	日本語のみ 2名以上～8名以下	2
			責 デザイン学リーディング大学院 (未定)		
			協 株式会社Andeco 代表取締役 早川 慶朗、鈴木 健之		
			協 株式会社Vフォース 代表取締役 佐藤光一、阿良田遼		
<p>【実習の概要】 本課題は、MaaSサービスを開発するAndeco,Vフォースの協力を得ることにより、京都を舞台に、地域のフィールドワークからの潜在課題の発見を行うこと、仮説モデルをベースにしたユーザー(学生、観光客)へのヒアリング、サービスモデルの開発、データベース構築などの実習を行う。 サービスモデルのトライアルを行うことで、MaaSサービスの本質を掴むこと、サービスデザインのプロセスの実習を行う。 WEBやアプリのプログラミングや、翻訳APIの活用など、アナログ情報とデジタルデータへの連携などを実習する。</p>					
2	機械工学	「法則」と「感性」に基づくデザインプロセス Design process using viewpoints of “rules” and “senses”	責 工学研究科機械理工学専攻 教授 小森雅晴	日本語、英語どちらも可 3名以上～6名以下	5
			責 工学研究科機械理工学専攻 教授 榎木哲夫		
			責 工学研究科マイクロエンジニアリング専攻 教授 松原 厚		
			責 デザイン学リーディング大学院 (未定)		
<p>【実習の概要】 本テーマでは、“空中を浮遊する”モノを実際につくることを課題として、2つの視点でデザインを進めます。 1つの目の視点は、「法則」の視点です。デザインの価値を生むための法則について学び、それを適用するとどんなデザインができるのか議論します。 2つ目の視点は、「感性」の視点です。プロトタイプを通じて、互いの感性で得たものを議論で交換しながら、プロダクトを変化させていきます。プロトタイピングのプロセスには、タグチメソッドを試し、効率化についても学びます。</p>					
3	機械工学	オフィスビルの快適空間設計のための映像を使ったLEDアートイノベーション LED Art Innovation for Planning Comfortable Space in Office Building	責 工学研究科機械理工学専攻 教授 富田 直秀	日本語のみ 3名以上	9
			責 情報環境機構/大学院総合生存学館 教授 土佐尚子		
			責 デザイン学リーディング大学院 (未定)		
			協 三菱電機先端技術総合研究所グループマネージャー 桑田宗晴		
			協 デザイン学リーディング大学院 特命教授 中津良平		
			協 総合生存学館土佐研究室助手 奥田修平		
			協 大学院総合生存学館3年生 パンウネン		
<p>【実習の概要】 FBL/PBLにおける基軸は、芸術家が感じ、また表現する「現実」を、いかに「事実」として捉え、自身の分野に生かしていくかが、重要である。この実習は、ハイスピードカメラを用いた裸眼で見えない日本美を発見し、人の感性に影響を与える照明空間のパラメーター解析やその最適化、それを実現する照明器具の配光制御や配置などの照明環境構築技術を開発する。</p>					
4	デザイン学	構成と分解によるアーティファクトの探求と展示 Studying and Exhibiting Artifacts through Composition and Decomposition	責 デザイン学リーディング大学院 特定教授 中小路久美代	日本語、英語どちらも可 2名以上～4名以下	12
			責 京都大学 経営管理研究部 教授 松井 啓之		
			協 デザイン学リーディング大学院 特定教授 山本恭裕		
			協 デザイン学リーディング大学院 非常勤講師 白石晃一		
			協 公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科 教授 川嶋稔夫		
			協 公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科 教授 木村健一		
<p>【実習の概要】 本実習では、アーティファクトを題材として、下記のアクティビティを行う。順序は前後することがある。題材となるアーティファクトは、履修者の興味や関心に応じて決定する。2,3人のグループで一つのアーティファクトを担当することを想定している。 activity 1: 自分が「面白い」と思うことを自覚する activity 2: ミュージアム体験を考察する activity 3: 取り上げるアーティファクトを理解する activity 4: 理解したアーティファクトの機構や成り立ちを人に伝える activity 5: アーティファクトの「面白さ」をミュージアムで展示する reflection: 最後に、個々人が実習を通して何を学んだかをレポートしてまとめ発表する</p>					