



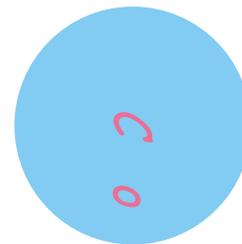
KYOTO UNIVERSITY
SUMMER DESIGN SCHOOL
VOL.1 2011-2013

京都大学 デザイン学大学院連携プログラム

〒600-8815 京都市下京区中堂寺粟田町91
京都リサーチパーク9号館506
京都大学デザインイノベーション拠点
www.design.kyoto-u.ac.jp/



3 days of Innovative Thinking!



C
o
n
t
e
n
t
s

- サマーデザインスクールについて・・・3
- 実行委員長からのメッセージ・・・5
 - 2011年実行委員長 石田 亨・・・7
 - 2012年実行委員長 大島 裕明・・・8
 - 2013年実行委員長 十河 卓司・・・8
- 協賛企業からのコメント・・・9
- サマーデザインスクール 2013-2011実施テーマ・・・10
- 2013年 第3回サマーデザインスクール 優秀賞・・・11
 - 第3回サマーデザインスクール実施テーマ・・・13
- 2012年 第2回サマーデザインスクール 実施テーマ・・・19
- 2011年 第1回サマーデザインスクール 実施テーマ・・・24

What?

何を行うのか

「京都大学サマーデザインスクール」は、京都大学デザインスクールの問題発見型学習/問題解決型学習を学外の人々に広く開放し、受講者と講師陣が各自の有するさまざまな専門性を生かして今日的なテーマに取り組む、3日間の集中型デザイン・ワークショップです。デザインの対象となるテーマは、プロダクトやグラフィックにとどまらず、社会システムやアーキテクチャーなど幅広い分野を含みます。



サマーデザインスクールについて



Who?

誰が課題に 取り組むのか

京都大学サマーデザインスクールは、グループワークのテーマを提供する「実施者」と、各テーマに応募する「参加者」によって構成されます。実施者は京都大学の教員と、協力企業の研究者・実務家です。参加者はテーマについての専門知識や経験の有無は問われません。例年、大学生、大学院生、教員、研究員、一般社会人が参加しています。参加者と実施者は、ともに当日のグループワークに取り組みます。

When?

これまでの開催日程

毎年、9月下旬に実施されています。8月上旬から、専用ホームページで京都大学サマーデザインスクールの募集を行います。第1回は2011年9月27日(火)から29日(木)、第2回は2012年9月24日(月)から26日(水)、第3回は2013年9月25日(水)から27日(金)に実施されました。

How?

どのようにグループ ワークを行うのか?

各テーマへの取り組み方は一様ではありません。参加者はプロトタイピング、ミニフィールドトリップ、ロールプレイングなど、座学だけにとどまらない多様なアプローチで3日間のグループワークに挑戦します。アクティブな学びから生まれた結果は、最終日のグループ発表において参加者全員の前で披露され、そのなかから最優秀作品が選ばれます。

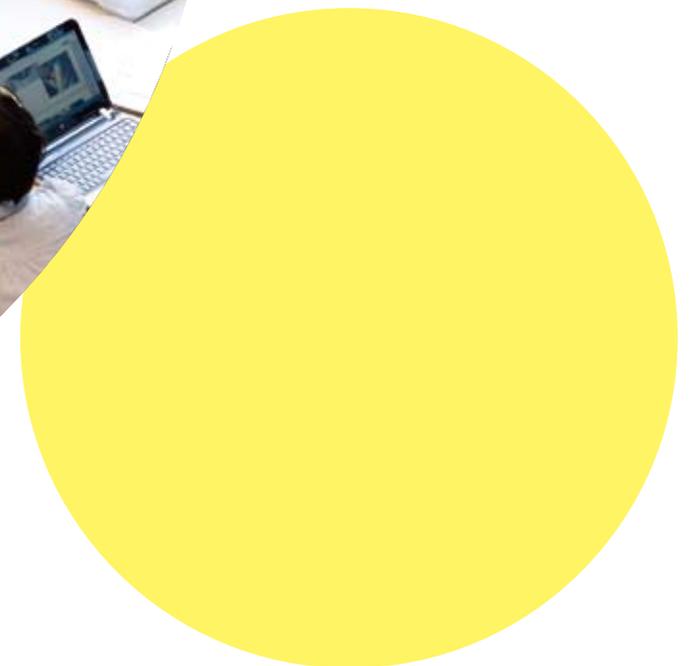
Where?

実施会場について

メイン会場は、京都リサーチパーク(KRP)のアトリウム。吹き抜けがある開放的な空間が、緑豊かな中庭と隣り合っています。一般的な教室とはひと味違う雰囲気をもった明るく広いこの会場が、自由な発想を生み出す場となります。

Message from ORGANIZERS

実行委員長からのメッセージ



実行委員長からのメッセージ



新たな相互学習への期待

2011年実行委員長
情報学研究所 社会情報学専攻・教授
リーディングプログラムコーディネータ

石田 亨

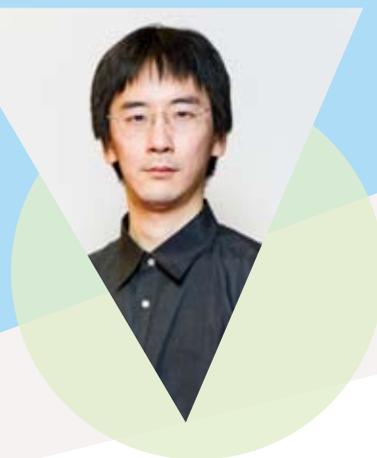
サマーデザインスクールの実施を思い立ったのは2011年の6月でした。国内では3月に大きな地震に見舞われ、社会のリデザインの議論が始まっていました。一方、大学では「京都大学デザインスクール構想」が進みつつあった時期でした。決断はしたものの、実施まで時間がありませんでした。予算を工面し、学生にWebを頼み、KRPさんに会場を提供いただき、手作りのサマーデザインスクールが動き始めました。テーマを募集したところ18件が集まりました。「福島第一原発事故を検証する」「再生可能エネルギーの社会導入」「災害情報システムのデザイン」など、時代を反映した社会的テーマが目立ちました。82名の受講者、31名の見学者、56名のテーマ実施者が参加し、活気に満ちた3日間でした。振り返ると、この時にサマーデザインスクールの特徴が浮かび上がったように思います。教員は自由にテーマを提供し、それぞれの手法でファシリテーションを行います。学生は自由にテーマを選び、教員と共に、一つの専門では解けない複合的な課題に取り組めます。終了後のアンケート結果には驚かされました。「期待を超える」が6割、期待どおりと合すると9割を超えました。新しい教育の形を学生が求めていることを知りました。参加した多くの教員が体験を共有したことが、この後の京都大学デザインスクール設立の原動力になったのです。

自由な発想の翼を広げて

2012年実行委員長
情報学研究所 社会情報学専攻・特定准教授

大島 裕明

サマーデザインスクールの良いところは、学内外を問わず、参加する人々がテーマに本気で取り組み、思い切り楽しんでいる点だと思います。とくに学生たちが我々には思いもよらない自由な発想を駆使して、斬新な作品や提案をテーマ実施者の皆さんとともにまとめ上げていく姿を見ると、サマーデザインスクールの教育的意義の大きさを感じます。



教員や専門家にとっても チャレンジの場

2013年実行委員長
学際融合教育研究推進センター デザイン学ユニット特定准教授

十河 卓司

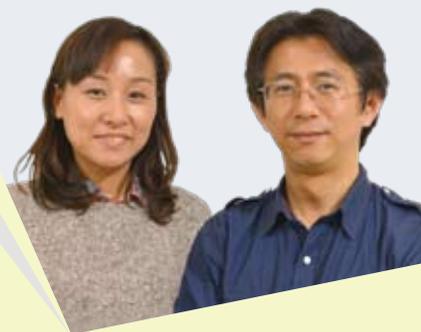
サマーデザインスクールでの相互学習は、参加者にとって自身の研究を深め、新たな視点を得るための価値ある経験となるでしょう。グループワークに参加することは、今後自分がファシリテータとなる時にも役立ちます。また実施者の方々も、一人では解けない問題にさまざまな視点から取り組み、糸口を発見していく楽しさを実感されるだろうと思います。



大野 健彦さん
中谷 桃子さん

(NTT サービスエボリューション研究所)

NTTサービスエボリューション研究所が開発を進めるICTデザインゲームを体験していただき、よりよい手法へとブラッシュアップしたいと思い、「街におけるICTサービスデザイン」の実施者を務めました。我々のグループへの参加者は学生2名、社会人2名でしたが、皆さん、積極的なアイデア出しや、街中での突撃インタビューなど、非常にアクティブに活動され、とても楽しくワークショップを進めることができました。サマーデザインスクールでは、「デザインの種」を短時間で創出することに注力します。このスピード感は社内でも見習う必要があると考えています。参加者の皆さんの方でも、今回体験していただいたアイデア出しのさまざまな手法を、これからの活動に活用していただければと思います。



課題実施企業からのコメント

寺田 知太さん

(株式会社 野村総合研究所)

産と学が集まって新しいモノをデザインするという考え方に刺激を感じ、第3回サマーデザインスクールに「IT×モノづくりで実現するプロトタイプデザイン」の実施者として参加しました。サマーデザインスクールは、最初のアイデア出しからプレゼンテーションまでを3日間で行う「短期決戦」。当日はどんどん切り口を出し、とにかく試作品を作ってからアイデアの善し悪しを考えると、ダイナミックな方法で活動を進めました。学生のフットワークの軽さや考え方の柔軟さには、学ぶことが多かったと感じています。成果は是非ビジネスの場に持ち帰って、日頃の枠を超えた仕事に結び付けたいですね。参加した学生のみさんにも、我々企業の人間がもつ生のビジネス感覚に触れていただけたと思っています。



KYOTO University
SUMMER DESIGN SCHOOL

THEMES 2013—2011

サマーデザインスクール 2013—2011実施テーマ



第3回 2013

優秀賞

Participants Choice Awards

02

不利益なシステムの設計とプロトタイピング



実施者

川上 浩司(京都大学 情報学研究所 システム科学専攻)
平岡 敏洋(京都大学 情報学研究所 システム科学専攻)

課題内容

表面的に「便利」なモノやコトは、逆にユーザ疎外などの問題の温床になることがある。本テーマでは、「不便であることを逆に活用する」ことをテーマに、身の回りにある既存のモノやシステムを不利益なものにする設計、およびプロトタイピングを行う。

参加者のコメント

森本 ひかり

(京都大学 工学部
情報学科4年次生)



自由な発想で、
新しいものを生み出す喜びを体験。

終わってみればあっという間の3日間。短時間で集中して取り組めば、初対面で、しかも違う分野の人々のグループでも、こんなに実りある成果を生み出せるのだということを実感しました。担当の先生は、みんなの考えが行き詰まったときにはアドバイスをくださいましたが、何をするのも、基本は私たちの自由。さまざまな発想を巡らして、どんどん新しいことを考えていく活動は本当に楽しいと感じました。

参加者のコメント

鈴木 綾

(京都大学 工学部
建築学専攻
修士課程1年次生)



自分の研究に磨きをかけることで、
融合する能力を高めたい。

「不利益」というテーマに惹かれ参加。担当の先生からのレクチャーの後、さっそくブレインストーミングを始め、不利益なグッズについてのアイデアを出し合いました。各自の専門知識を生かした興味深い案が多く出たのは、それぞれが普段から集中して研究に取り組んでいるからだろうと感じました。協働の場で「これは!」というモノやコトを作り上げるために、自分も専門の研究にしっかり磨きをかけたいと思っています。

第3回 2013

優秀賞

Participants Choice Awards

19

高さ1メートル未満から見える世界のデザイン



実施者

松原 厚(京都大学 工学部)
富田 直秀(京都大学 工学部)
子安 増生(京都大学 教育学部)
辰巳 明久(京都市立芸術大学 美術部)

大島 裕明(京都大学 大学院 情報学研究所)
茨木 創一(京都大学 工学部)
河野 大輔(京都大学 工学部)

課題内容

子どもの視線、すなわち高さ1m未満から見える世界の観察と分析を通じて、子どもと子どもを取り巻く環境の関係を複数の視点から分析し、その関係性に変化を与えるモノ、コトのデザインに、フィールドワークなどのデザイン手法を用いて取り組む。

参加者のコメント

南 明日香

(京都大学 工学部
建築学科4年次生)



観察、討議、発表と、
毎日が刺激的なプログラムでした。

他学部の学生との共同作業であるだけでなく、大学院生や学部3年生も参加するワークショップは、全くの初めての経験でした。1日目は会場の外での観察、2日目は討議、最終日は発表用のポスター作りと、毎日異なるメニューにどんどん挑戦。私のグループは優秀賞をいただいたのですが、受賞ポイントは、子どもたちをじっくり観察し、意外な発見を導けたところが大きいのかと思います。

参加者のコメント

高田 雄輝

(京都大学 工学部
建築学専攻
修士課程2年次生)



共通体験をベースにした
ディスカッションの面白さを体感。

普段の研究の中で小学校の図書館の改築に取り組んでいます。そのため、子どもの視線から見える世界をデザインするというテーマに興味をもち、参加を決めました。異分野の学生との共同作業は、専門用語が通じず大変なところがあるのではと予想していましたが、初日に街へ出ていっしょに子どもの観察を行ったからの討議だったので、共通体験があり思った以上に早く理解し合えたのが印象的でした。

2013 SUMMER DESIGN SCHOOL KYOTO University

第3回サマーデザインスクールは25テーマ、260名(実施者96名・参加者111名・見学者53名)で実施されました。

01

チームワークのデザイン

実施者

西尾 泰和(サイボウズ・ラボ株式会社)
竹迫 良範(サイボウズ・ラボ株式会社)

課題内容

持っている知識や価値観の異なる複数の人間が、個々人の知識を共有し協力してよい成果を出すにはどうすればよいかを主題に、さまざまなデザイン手法を使って、自分の所属する研究室やサークルで使うことができるような計画の提案を目指す。

02

不便益なシステムの設計とプロトタイピング

(優秀賞 P11参照)

03

自転車の盗難対策をデザインする

実施者

角南 健夫(有限会社 TSDESIGN)

課題内容

都市交通における自転車利用の拡大という目的設定のもと、盗難についてどのような解決策があるか、人-物-環境、商品価値-コスト-スケジュール、民間-公共、個人-共同体、所有-非所有、乗車姿勢-走行性、重量-走行性といった多くの関係性も考慮しながら取り組む。

04

オープンエデュケーションとビッグデータを利用した Personalized Learning支援環境のデザイン

実施者

飯吉 透(京都大学 高等教育研究開発推進センター・教育学研究科)
酒井 博之(京都大学 高等教育研究開発推進センター・教育学研究科)
梶田 将司(京都大学 情報環境機構・学術情報メディアセンター)
土佐 尚子(京都大学 情報環境機構・学術情報メディアセンター)

課題内容

学生が受動的に授業を「消化」する従来型の教育システムとは異なる、「自己駆動された自律的な学び」「個々人に最適化された学び」を実現するための Personalized Learning支援環境のデザインを、先行事例の概観と分析やプロトタイプ開発を通じて試みる。

05

表現することをおとした対話の創出： オープンイノベーションの場をデザインする

実施者

須永 剛司 (多摩美術大学 / 京都大学)
矢野 英樹 (多摩美術大学)
小早川 真衣子(愛知淑徳大学)
喜多 一 (京都大学国際高等教育院 / 京都大学学術情報メディアセンター)
辻 邦浩 (ナレッジキャピタル / 東京大学人工工学研究センター)
中村 孝之 (積水ハウス(株)住生活研究室)

課題内容

芸術のアプローチによるオープンイノベーションの方法である「表現ワークショップ」を実施する。表現ワークショップでは、参加者が描画や作文で自らの経験を表現し、それらを共同的に省察することで未来ビジョンの共創プロセスを経験することができる。

06

7年後に生まれる情報サービス： 企業と顧客の新しい関係性を考える

実施者

山内 裕(京都大学 経営管理大学院)
角谷 恭一(NTTデータ)
神田 主税(NTTデータ)
田島 瑞希(NTTデータ経営研究所)
朝井 大介(NTTサービスエボリューション研究所)

課題内容

11名の人物像をもとに7年後の人々の生活や仕事がどのようになっているのかを考え、特に、企業と顧客の接点のあり方に注目した7年後の情報サービスをデザインする。現在の技術環境に制約されるのではなく、将来を見据えた中で新たな情報サービスを検討する。

07

科学コミュニケーション・ツールとしてのゲームデザイン

実施者

楠見 孝(京都大学 教育学研究科)
元木 環(京都大学 学術情報メディアセンター)
水町 衣里(京都大学 物質-細胞統合システム拠点)
江間 有沙(京都大学 白眉センター・情報学研究科)
高橋 雄介(京都大学大学院 教育学研究科)

課題内容

科学技術だけでは解決できない問題を対話や議論を通して考えていくツールとなるゲームをデザインする。科学技術と社会の問題についてのレクチャーを受けた後、カードゲームやボードゲームのコンセプトづくりやデザインを学習し、実際にプロトタイプを制作する。

08

「分散×協調」による社会システムのデザイン

実施者

太田 快人(京都大学 情報学研究所 数理工学専攻)
南 裕樹(京都大学 情報学研究所 数理工学専攻)
丸田 一郎(京都大学 情報学研究所 システム科学専攻)

課題内容

「分散・協調」をキーワードに、環境や生活安全といった身近な問題を解決するシステムのデザインを考える。自由な発想の中で、分散化された要素を「どのように協調させるか?」「どう制御するか?」について、数理工学の知見を利用しながら検討していく。

09

街におけるICTサービスデザイン

実施者

中谷 桃子 (NTTサービスエボリューション研究所)
大野 健彦 (NTTサービスエボリューション研究所)
安岡 美佳 (IT University of Copenhagen)

課題内容

NTTおよびIT University of Copenhagenが開発した独自の方法論を用い、ICTサービスの考案に取り組む。まずは街に出かけ、行動観察を実施し、数多くのユーザーのニーズを発見し、そのニーズを元に、さまざまな道具を用い、サービスをデザインしていく。

10

「IT」×「モノづくり」で実現するプロトタイプデザイン

実施者

寺田 知太 (野村総合研究所)
谷口 正樹 (GOB Laboratory)

課題内容

モノ(ハードウェア)づくりだけでなく、IT(ソフトウェア)だけでもない、両者を活用したイノベーションに向けて、モノの勉強をしてきた人、ITの勉強をしてきた人、デザインの勉強をしてきた人の専門性を生かし、新商品・サービスのプロトタイプに挑む。

11

コミュニケーションカフェのサービスデザイン

実施者

田中 克己 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
辻 邦浩 (一般社団法人ナレッジキャピタル)
矢吹 直登 (大日本印刷(株))
荒牧 英治 (京都大学 学際融合教育研究推進センター、リーディング大学院 デザイン学)
鈴木 慶一郎 (マイクロソフトディベロップメントサーチテクノロジーセンタージャパン)
公野 昇 (日本マイクロソフト マイクロソフトリサーチコネクションズ)
大島 裕明 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
加藤 誠 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
山本 岳洋 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
梅本 和俊 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
神吉 紀世子 (京都大学 工学研究科 建築学専攻)
原 良憲 (京都大学 経営管理大学院)

課題内容

「つめきたグランフロント大阪」のナレッジキャピタルにある「カフェラボ」を題材として、ICTとカフェの融合、サービス価値創造とサービスデザイン、空間デザインといった観点からコミュニケーションを促進し、知を創発させる新スタイルのカフェをデザインする。

12

授業紹介をゲームとしたコミュニケーションの場のデザイン

実施者

辻 高明 (秋田大学 評価センター)

課題内容

ゲームの枠組みを利用した授業改善のためのコミュニケーションの場をデザインする。書評ゲーム「ビブリオバトル」のコミュニケーション方式を活用し、参加者にもたらされる学習効果とそのメカニズムを分析・評価し、学習効果が高まるようルール設計を整備する。



13

(ほぼ) 誰でも (ほぼ) 何でもつくれる世界のデザイン

実施者

大島 裕明 (京都大学 情報学研究所)
水野 大二郎 (慶應義塾大学 環境情報学部 / 京都大学 デザイン学ユニット)
白石 晃一 (FabLab Kitakagaya)
津田 和俊 (FabLab Kitakagaya / 大阪大学 大学院工学研究科)
荘司 慶行 (京都大学 情報学研究所)
山本 岳洋 (京都大学 情報学研究所)

課題内容

3Dプリンタやレーザーカッターなどにより実現した「(ほぼ) 誰でも (ほぼ) 何でもつくれる世界」について、データ作成などの体験をふまえて、どのように「ものづくりの民主化」が具現化していくのか、製品とサービス双方の観点から議論する。

14

京の夜をいりどるアルゴリズム的なあかり

実施者

松本 裕司 (京都工芸繊維大学 工芸科学研究所 デザイン経営工学専攻)
木谷 庸二 (京都工芸繊維大学 工芸科学研究所 デザイン経営工学専攻)
前 稔文 (大分工業高等専門学校 都市・環境工学科)

課題内容

複雑化/高度化/多様化したデザイン問題を解くための手法であるアルゴリズムクデザインという手法を用いて「あかり」を創出する。制作プロセスを通して、京都らしさとは何か、日本らしさとは何か、デザインとは何か、情報とは何かを考えていく。

15

人とクルマのコミュニケーションデザイン —より良いクルマ社会を目指して—

実施者

丹羽 伸二 (株式会社デンソー HMI研究室)
堀口 由貴男 (京都大学大学院工学研究科 助教)

課題内容

市街地において歩行者とクルマが安全・安心に通行するためのコミュニケーションをデザインするワークショップ。実際の場面の観察・分析によって根本的な問題を抽出し、具体的なシーンを想定しながら、自動車に関する新しいサービス・システム・製品を考案する。

16

これまでにない参加型ニュースメディアをデザインする

実施者

赤倉 優蔵 (日本ジャーナリスト教育センター (JCEJ))
清水 淳子 (WATER DESIGN)
藤代 裕之 (法政大学 社会学部)

課題内容

日本のニュースメディアの課題、日本のネットカルチャーを踏まえつつ、オリジナルの欧米の取り組みを参考にしながら、より多くの人々が参加してニュースを生み出し、社会に貢献し、影響を及ぼすこれまでにないニュースメディアのデザインを目指す。

17 カードゲームをつくろう

実施者

松井 啓之(京都大学 経営管理大学院)

課題内容

カードゲームには、ルールを組み合わせることで多様な社会現象を抽象化し、プレーヤーはゲームを通じて問題や仕組みを学べるものも多い。本ワークショップでは、デザイン思考の手法を用い、社会現象や社会的ジレンマを学べるトランプゲームの創出に取り組む。

18 ハイスピードカメラによる自然現象に基づく有機的デザインの生成

実施者

土佐 尚子(京都大学 情報環境機構・学術情報メディアセンター)
山本 和矢(株式会社 ナックイメージテクノロジー)
Aki-ra Sunrise(ミュージシャン)

課題内容

絵の具、油に音の振動を与えて飛び跳ねる現象を作り出し、ハイスピードカメラで撮影するという手法を用いて多様なデザインの自動生成を試みる。これは自動生成された有機的なデザインであると同時に、自然科学を利用したメディアアートと考えることもできる。

19 高さ1メートル未満から見える世界のデザイン

(優秀賞 P12参照)

20 2050年の京都をシミュレーションで予測する

実施者

石田 亨(京都大学 情報学研究所)
守屋 和幸(京都大学 情報学研究所)
服部 宏充(京都大学 情報学研究所)
村上 陽平(京都大学 情報学研究所)

課題内容

2050年の京都地域をマクロとミクロの観点から予測する。例えば、少子高齢化が進むと京都はどうなるのか、中国やインドの成長が京都にどう影響するのか、など様々な疑問に取り組む、その過程から将来の都市や生活のデザインを考える条件を導く。

21 シームレスな健康×診療サイクルのデザインによる未来の患者体験の創造

実施者

糸 直人(京都大学 情報学研究所)
岡本 和也(京都大学 医学部附属病院 医療情報企画部)
吉原 博幸(京都大学 情報学研究所)

課題内容

技術と制度設計により、健康管理と受診の体験がいかに変わりうるかのビジョンを提示する。医療と安全の問題点を概観した後、健康・診療サイクルのプロセス毎にコンセプトを構築し、近未来の健康管理×診療サイクルをシナリオベースの疑似体験として提示する。



22 次世代の「働き方」と「働く場」をデザインする

実施者

濱村 道治(パワープレイス株式会社)
小出 暢(パワープレイス株式会社)
小山 誠之(パワープレイス株式会社)
観音 千尋(パワープレイス株式会社)
門内 輝行(京都大学 工学研究科 建築学専攻)

課題内容

オフィス(事務所)という物理的な環境が約100年間形態を変えずに存在し続けてきた事実を理解し、変革の可能性を若い世代のフィルターにより考察・デザインすることを目的とする。最終発表では、5年先の働き方、働く場を物語化し表現・デザインする。

23 災害のトータルデザイン

実施者

鈴木 進吾(京都大学 防災研究所)

課題内容

政府発表の南海トラフ巨大地震の被害想定から、東日本大震災の対応の記録も参考に、限られた時間と資源の中で社会経済の継続性を考えた場合、何を死守すべきか、何を捨てなければならなくなるかなど、西日本大震災の被害というもののデザイン方法を考える。

24 次世代パン工場のデザイン

実施者

野田 哲男(三菱電機 先端技術総合研究所)
永谷 達也(三菱電機 先端技術総合研究所)
春名 正樹(三菱電機 先端技術総合研究所)
小森 雅晴(京都大学)

課題内容

パン生産システムの新しい姿と設計法を考える。人と機械の役割分担や投資効果の最大化だけでなく、経営者・労働者・流通・消費者にとってのメリット、日本のパン産業の競争力維持の方策、ユーザ参加型・オンデマンド型など次世代パンビジネスについても考える。

25 伝統的木造住宅の耐震診断・耐震改修促進策のデザイン

実施者

林 康裕(京都大学 工学研究科 建築学専攻)
多幾山 法子(京都大学 工学研究科 建築学専攻)
木村 忠紀(京都府建築工業組合)
生川 慶一郎(京都市住宅供給公社)

課題内容

京町家を対象に、耐震安全性、伝統構法木造建物の耐震診断法や改修法の実態を体感するとともに、ハード、ソフト面で山積する課題を実感する。十分に耐震診断・耐震改修の促進が進まない現状に対するブレークスルーを行うべく、それらの促進策のデザインを行う。

※所属機関、役職、学年などは2013年9月時点のものです。18

2012 SUMMER DESIGN SCHOOL KYOTO University

第2回サマーデザインスクールは17テーマ、
216名(実施者85名・参加者91名・見学者40名)で実施されました。

01 電気のいらぬ家電製品をデザインする

実施者

小山 格平(京都市立芸術大学美術研究科プロダクトデザイン専攻)
渡邊 眞(京都市立芸術大学美術学部芸術学専攻)
中坊 壮介(プロダクトデザイナー、京都市立芸術大学、京都大学経営管理大学院)
荒井 修亮(京都大学情報学研究科社会情報学専攻)

課題内容

「風が吹けば桶屋が儲かる」的発想をデザイン手法として試行する。それは一見関係が見通せない関係、無関係に見えるもの、矛盾すると見えるような結びつけを、あえて無理やり、強引に、力技で行って見て、そこから新たな可能性を探る。

02 不利益なシステムデザイン

実施者

川上 浩司(京都大学情報学研究科システム科学専攻)

課題内容

「不便であることを逆に活用する」をテーマにして、日用品のデザイン案出とプロトタイプを行う。便利や効率を求めていけば良いというのは、楽な問題設定であり、かつ思考の制限にもなることを、それを外したデザインの経験を通して体感する。

03 次世代型ワークプレイスを若い視点で創出する

実施者

濱村 道治(パワープレイス株式会社)
観音 千尋(パワープレイス株式会社)
小出 暢(パワープレイス株式会社)
門内 輝行(京都大学工学研究科建築学専攻)

課題内容

働く場であるオフィスは、これまでのデスクワーク型からコミュニケーション重視型にシフトしてきている。その中で、若い世代(Y世代)にとっての、モチベーションが上がるワークプレイスとは何かを、単なる事務所空間を超えて考察していく。



04 将来のコミュニケーションサービスのデザイン

実施者

中谷 桃子(NTTサービスエボリューション研究所 ICTデザインセンタ)
Donghui Lin(京都大学情報学研究科社会情報学専攻)

課題内容

コミュニケーションサービスは近年、タブレット型端末やスマートフォンの普及により、ユーザのニーズも多様化している。本ワークショップでは、ユーザのニーズを予測し、今後ヒットするであろう新たなコミュニケーションサービスを考案する。

05 Redesigning Wikipedia for Education: How to make Wikipedia articles better suited for learning?

実施者

Jonas Elslander (Department of Social Informatics, Graduate School of Informatics, Kyoto University)
Adam Jatowt (Department of Social Informatics, Graduate School of Informatics, Kyoto University)
加藤 誠(京都大学情報学研究科社会情報学専攻)

課題内容

Wikipediaが持つ問題点を学び、その原因を特定し、記事の編集過程の改善や学習支援のためのシステムを構築することでそれらの問題に対する解決策を提案する。テーマの目的は共同編集可能な百科事典から効果的な知識獲得を支援する方法をデザインすることである。

06 町家を生かした知の拠点づくり — 来訪型シェアハウス鍵屋荘を題材に

実施者

岡本 真(アカデミック・リソース・ガイド株式会社)
田中 克己(京都大学情報学研究科社会情報学専攻)
神吉 紀世子(京都大学工学研究科建築学専攻)
原 良憲(京都大学経営管理大学院)
辻 邦浩(東京大学人工物工学研究センター)

課題内容

京都に点在する「町家」を用い、地域社会との接点のつくり方を学び考え実践する。特に各自の学びの成果をいかに地域に還元し、地域から新たな学びの機会と支援を引き出すかに重点を置く。会場として、来訪型シェアハウスとして用いられている鍵屋荘を使用する。

07 ユーザと機器の対話のデザイン

実施者

堀口 由貴男(京都大学工学研究科機械理工学専攻)
泉井 一浩(京都大学工学研究科機械理工学専攻)
榎木 哲夫(京都大学工学研究科機械理工学専攻)

課題内容

多機能電子機器を対象として、メニュー設計の問題点の抽出と解決について実践を通じて学ぶ。参加者は、ユーザビリティエンジニアあるいはインタフェースデザイナーとして、メニューインタフェースの使いにくさの系統的な分析と、インタフェースの改善に取り組む。

08 盗難問題を解決した自転車のデザイン

実施者

角南 健夫 (TSDDESIGN)
松原 厚 (京都大学工学研究科マイクロエンジニアリング専攻)
小森 雅晴 (京都大学工学研究科機械理工学専攻)

課題内容

自転車利用の拡大という目的設定のもと、放置自転車と盗難の問題にどのような解決策があるかを複合的に検討し、アイデアの創出と自転車のプロダクトデザインを行う。実効性の高いアイデアが出た場合、クラウドファンディングなどを通して事業化へアプローチする。

09 ものづくりワークショップ：人と人をつなぐ「コミュニテリア」のデザイン

実施者

元木 環 (京都大学学術情報メディアセンター)
森 幹彦 (京都大学学術情報メディアセンター)
喜多 一 (京都大学学術情報メディアセンター)
並木 学 (株式会社 LIXIL)
大橋 俊夫 (インダストリーネットワーク株式会社)

課題内容

人と人との繋がりを創出するためのエクステリア、すなわち「コミュニテリア」についてのデザインを行う。フィールドワークを通じて得られた気付きを元に、デザインコンセプトをつくり、スケッチやプロトタイプなどを自作しながら具体的な「モノ」を提案する。

第2回 2012
最優秀発表賞

10 産学連携の拠点となる「フューチャーセンター」をデザインする

実施者

寺田 知太 (株式会社野村総合研究所)
門内 輝行 (京都大学工学研究科建築学専攻)
山内 裕 (京都大学経営管理大学院)

課題内容

産学から生活者も含めた多様なステイクホルダーがオープンに対話することにより問題解決を行う場「フューチャーセンター」が、欧州を中心に立ち上がり始めている。関係者の潜在ニーズを探査し、ニーズに応えるフューチャーセンターのコンセプトをデザインする。

11 料理人と顧客の価値共創を促す情報メディアのデザイン

実施者

山内 裕 (京都大学経営管理大学院)
大島 裕明 (京都大学情報学研究所社会情報学専攻)
鈴木 智子 (京都大学経営管理大学院)
竹村 幸祐 (京都大学経営管理大学院)
松井 啓之 (京都大学経営管理大学院)
橋本 憲一 (京都大学経営管理大学院、京料理 梁山泊)

課題内容

料理店について、既存のメディアや評価システムの調査を行ったのちに、顧客が経験を積み、料理人もそれに答えて質を高めていく相互行為的な関係を育てるメディアのデザインを目指す。著名な料理人の方々にもプロジェクトに参加いただき、具体的な議論を行う。

12 日本茶の海外展開のデザイン

実施者

鈴木 智子 (京都大学経営管理大学院) 松井 啓之 (京都大学経営管理大学院)
北畑 浩太郎 (京都大学経営管理大学院) 原 良憲 (京都大学経営管理大学院)
山内 裕 (京都大学経営管理大学院) 竹村 幸祐 (京都大学経営管理大学院)

課題内容

日本茶の輸出拡大をテーマとし、輸出先国における日本茶の消費拡大につながる一連のデザインを考案する。輸出先国をフランスに設定し、体験型ワークショップや専門家の講演を通じて日本茶の文化に触れ、日本茶を多角的に捉えつつ総合的なデザインを検討する。

第2回 2012
最優秀発表賞

13 歩車混合のまちなか交通を考える

実施者

服部 宏充 (京都大学情報学研究所社会情報学専攻)
中島 悠 (京都大学情報学研究所社会情報学専攻)

課題内容

歴史的細街路を抱える京都市では、自動車、歩行者、自転車が入り交じる交通を安全、快適にするための知恵が求められている。本課題では、「まちなか交通」の計算器としてマルチエージェントシミュレーションを活用し、効率的なまちなか交通のデザインに取り組む。

14 日本文化を題材として、写真で表現するもてなしのデザイン

実施者

土佐 尚子 (京都大学学術情報メディアセンター)
横山 健一郎 (ハイアットリージェンシー京都総支配人)
山口 記弘 (東映映画村経営戦略部)

協力者

佛師 江里 康慧氏
截金師 江里 佐代子氏 (人間国宝) の工房見学
京都の職人さん
京都市職員

課題内容

京都を訪れる世界中の人々に対して、固定観念では見えなかった新しい京都を知ってもらうために、写真を使ってもてなしのデザインを行う。メタファー(見立て)により、素材の写真、コンピュータを用いて組み合わせ、京都が本質的に有している文化を表現する。

15 「からだの情報化」が拓く健康社会のデザイン

実施者

田沼 俊雄 (パナソニック株式会社 本社R&D)
中 俊弥 (パナソニック株式会社 本社R&D)
黒田 知宏 (京都大学医学部附属病院、京都大学情報学研究所社会情報学専攻)
桑 直人 (京都大学医学部附属病院、京都大学情報学研究所社会情報学専攻)
岡本 和也 (京都大学医学部附属病院、京都大学情報学研究所社会情報学専攻)

課題内容

近い将来、パーソナル健康管理情報を総合し、最適な医療、病気を未然に防ぐ健康管理社会システムが実現すると予想される。私たち自身の「からだの情報化」が今後どのように社会を変えるかを考え、自由な発想で、あるべき健康社会をデザインする。

2011 SUMMER DESIGN SCHOOL KYOTO University

第1回サマーデザインスクールは、15テーマ・169名(実施者56名・参加者82名・見学者31名)で実施されました。

「しなやかな社会」を創る災害情報システムのデザイン

企画者

林 春男(京都大学防災研究所巨大災害研究センター)
牧 紀男(京都大学防災研究所巨大災害研究センター)
鈴木 進吾(京都大学防災研究所巨大災害研究センター)

協力者

自治体
東北地方太平洋沖地震緊急地図作成チーム
ESRIジャパン

課題内容

巨大震災による被害の軽減、被災からの復旧には、事前からの防災関連情報の改善、災害状況の迅速把握、情報の連携・統合利用が課題である。本テーマでは空間情報の重要性に焦点を当て、地理情報システムを利用し、情報に関する課題を解決するシステムのデザインを行う。

起業家の創り方

企画者

株式会社 ゆめみ 深田 浩嗣

協力者

近藤 淳也(株式会社 はてな 代表取締役)
柳澤 大輔(面白法人 カヤック 代表取締役)

課題内容

インターネット関連企業が急成長する中、日本でもICT系起業家の育成は急務となっている。本課題では、実際の起業家たちへのインタビューを通じて起業家像を考察し、ゲーミフィケーションの手法を用いて起業家を創り上げる人材育成システムのデザインを行う。

第1回 2011

優 秀 賞

16 メディア化する新しいコミュニケーションカフェのデザイン — 可能不可能の境界を超えるために —

実施者

辻 邦浩(東京大学人工物工学研究センター)
矢吹 直登(大日本印刷株式会社情報コミュニケーション事業部)
田中 克己(京都大学情報学研究所社会情報学専攻)
神吉 紀世子(京都大学工学研究科建築学専攻)
原 良憲(京都大学経営管理大学院)
岡本 真(アカデミック・リソース・ガイド株式会社)

課題内容

「うめきたグランフロント大阪」の「ナレッジキャピタル」に集まる企業や人材、来街者から集まる各種リソースについて、その境界を横断化し越境させるデザインを考える。具体的には、実際に設置が計画されているカフェでのイノベーションをデザインする。

17 動画メディアにおけるリアルタイムコメントのデザイン

実施者

郷 さやか(株式会社ドワンゴニコニコ事業本部アライアンス事業部)
黒橋 禎夫(京都大学情報学研究所知能情報学専攻)
河原 大輔(京都大学情報学研究所知能情報学専攻)
辻 邦浩(東京大学人工物工学研究センター)

課題内容

7年目を迎えるニコニコ動画だが、最大の特徴であるコメントを有効に使ったプロモーション事例は実はない。広告主とユーザー双方にメリットのあるプロモーションをユーザーの立場からデザインし、ニコニコ動画らしいコミュニケーションの形を模索する。

※所属機関、役職などは2012年9月時点のものです。

03

ホームページの外見よりも中身を整える方法 —次世代ウェブへの足掛かり—

第1回 2011

審査員特別賞

企画者

服部 正嗣 (NTT CS研)
塩瀬 隆之 (京都大学総合博物館)

課題内容

ブログなどが普及するにつれ、htmlの知識がなくても情報発信が可能となった。その結果、発信情報量は増えたが、再利用困難な情報も増大した。そこで、情報を再利用しやすいよう、ユーザにhtml本来の意図に則した記述をしてもらうにはどうすればいいかを考える。

04

就活改革に向けて—新卒者・企業マッチング制度のデザイン

企画者

松原 繁夫 (京都大学情報学研究所)

協力者

加藤 茂博 (リクルート)

課題内容

エントリーシートやジョブマッチングを用いる現行の就職活動については、学生のみならず、大学や企業からの批判も多く聞かれ、改善が望まれている。本課題では、採用活動開始時期などの全体のマッチングルールの考案、内定を出すかどうかといった企業側の戦略の考案、どの企業に応募するか決めるなどの学生側の戦略の考案に取り組む。

05

自転車の新機能のデザイン ～「考える」論理的思考による創造～

企画者

小森 雅晴 (京都大学工学研究科機械理工学専攻)
松原 厚 (京都大学工学研究科マイクロエンジニアリング専攻)

課題内容

すでに完成されたように見える自転車も、社会情勢の変化により自転車に求められる機能にも変化が現れる。ここでは自転車の新機能をデザインすることを課題とし、社会情勢の議論から商品企画、仕様決め、構想設計を行う。簡単な機械メカニズムの構想設計も行う。

06

動物園情報サービスの インクルーシブデザイン

第1回 2011

最優秀賞

企画者

京都大学総合博物館、京都大学インクルーシブデザインユニット

課題内容

動物について詳細な知識を有する専門家のニーズだけでなく、動物について詳しくは知らない一般の来園者のニーズにも配慮した動物園携帯情報サービスをデザインすることが本課題の目的である。デザイン手法としてインクルーシブデザインなどを取り入れて実施する。

07

組織における破局回避のための意思決定実践 ：福島第一原発事故を検証する

企画者

樺木 哲夫 (京都大学大学院 工学研究科 機械理工学専攻)

協力者

泉井 一浩 (京都大学大学院 工学研究科 機械理工学専攻)
草間 亮一 (京都大学大学院 工学研究科 機械理工学専攻)

課題内容

意思決定を計算機との対話により支援するための方法論を用いて、福島第一原発での事故進展の経緯に関する時系列データをもとにしてどのようになされるべきであったのかについての分析を通じて、組織における破局回避のための意思決定について考える。

08

コミュニティ・ガバナンスに基づく街並み景観のデザイン

企画者

京都大学大学院 工学研究科 建築学専攻 門内研究室

協力者

(財)京都市景観・まちづくりセンター (社)京都府建築士会

課題内容

コミュニティ・公共・民間等の異なる立場を含む関係主体が協働して、魅力的な街並み景観をデザインする可能性を探る。具体的には、京都の街並みを事例として、3DCGによる景観シミュレーション、ワークショップ等の手法を導入し景観デザインを実践する。

09

EV・ユビキタス社会における地域デザイン ～EVやユビキタスは建築・地域デザインをどう変えるか～

第1回 2011

優秀賞

企画者

田中 克己 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
大島 裕明 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
加藤 誠 (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)
Jonas Elslander (京都大学 情報学研究所 社会情報学専攻)

協力者

山本 光穂 ((株)デンソーアイティラボラトリ研究開発グループ)
加賀 有津子 (大阪大学大学院 工学研究科 ビジネスエンジニアリング専攻 都市再生マネジメント領域)

課題内容

京都の観光地の整備・相互連携の観点から、岡崎など観光地域の地域デザインについて考察する。電気自動車(EV)社会の到来、ユビキタスと建築、歴史アーカイブの活用などを考慮して、情報提示手法のあり方など諸問題の解決を踏まえた地域デザインを行う。

10

日本文化をデザインする

第1回 2011

優秀賞

企画者

土佐 尚子 (京都大学 学術情報メディアセンター) 宇佐美 直治 (東洋絵画修復)
中津 良平 (シンガポール国立大学)

協力者

ブラッドエリス(グーグルジャパン)

課題内容

韓国EXPO2012のメインストリートの天井スクリーンを使ったエクスポデジタルギャラリーを例題に、モデル化、実習、ディスカッションを通して、アート、文化とITを融合したモノづくりや コミュニケーションの社会的国際的可能性を探る。

11

再生可能エネルギーの社会導入と普及戦略の検討

第1回 2011

優秀賞

企画者

服部 宏充(京都大学 情報学研究所) 中島 悠(京都大学 情報学研究所)
石田 亨(京都大学 情報学研究所)

協力者

パナソニック株式会社(参考情報提供)

課題内容

再生可能エネルギーの導入と普及戦略のデザインを設計するには、人々のライフスタイルの変化を考慮する必要がある。本課題は、マルチエージェントシミュレーションによる現状把握、予測、効果分析を通して、新エネルギーを有効活用する社会システムデザインを行う。

12

観光の情報化に関する地域モデル検討

企画者

橋本 敦史(京都大学 学術情報メディアセンター)
笠原 秀一(京都大学 学術情報メディアセンター)
元木 環(京都大学 学術情報メディアセンター)
美濃 彦彦(京都大学 学術情報メディアセンター)

課題内容

上賀茂、岡崎など、京都市の中でも外国人観光客の滞留の少なさが際立つ地区の、外国人観光客の滞留を増加させるための具体的な観光事業のデザインに取り組む。また観光事業デザインの成果物として、情報通信技術を活用して観光客に情報を届ける仕組みをデザインする。

13

岡崎地域のパブリックスペースデザイン ~持続可能社会のための都市エリアの再設計に向けて~

第1回 2011

優秀賞

企画者

京都大学大学院 工学研究科建築学専攻 門内研究室

協力者

京都市総合企画局 市民協働政策推進室 岡崎地域活性化担当

課題内容

様々な文化交流施設、寺社・庭園群などが集積し、年間500万人を超える人々が訪れる岡崎地域のポテンシャルを踏まえ、多様なエリアデザインの可能性を探索する。今回は地域資源をネットワーク化するハブとなるパブリックスペースのデザインを展開する。

14

ソーシャルメディアのデザイン

企画者

田中 克己(京都大学 情報学研究所社会情報学専攻)
大島 裕明(京都大学 情報学研究所社会情報学専攻)
山本 岳洋(京都大学 情報学研究所社会情報学専攻)
荘司 慶行(京都大学 情報学研究所社会情報学専攻)

協力者

岡本 真(アカデミック・リソース・ガイド(株) 代表取締役・プロデューサー)
藤代 裕之(NTTレゾナント サービス事業部・ビジネス推進部門)

課題内容

若者の新聞離れ、電子新聞・電子書籍サービスやネットニュースサイトの課題、Web2.0コンテンツ作成への参加者の偏りなど、さまざまなソーシャルメディアの現状が抱える課題を洗い出すとともに、未来のソーシャルメディアとサービスをデザインする。

15

伝統的寿司サービスのグローバル設計

企画者

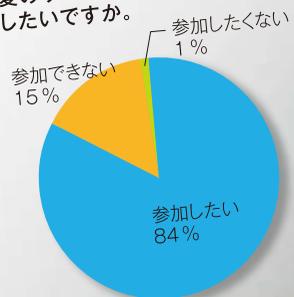
山内 裕 (京都大学 経営管理大学院)
松井 啓之 (京都大学 経営管理大学院)
鈴木 智子 (京都大学 経営管理大学院)
水野 大二郎(京都造形芸術大学)

課題内容

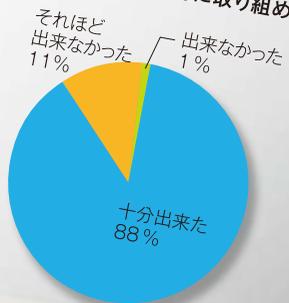
鮎の業界をレビューし、実際に鮎屋で撮影したビデオを分析することで、その価値の本質を理解・表現し、そこから新しいコンセプトの提案を行う。江戸前鮎にこだわることなく、グローバルな展開可能な新しい「すし」の文化的な価値をデザインすることを目指す。



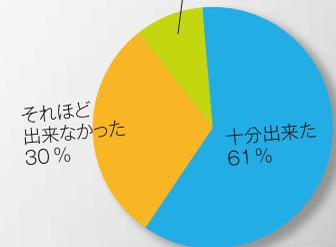
■ 来年夏のサマーデザインスクールに参加したいですか。



■ グループワークに積極的に取り組みましたか。



■ デザイン理論・デザイン手法を実践的に学びましたか。出来なかった



■ 内容は期待通りでしたか。



データ:2013年度アンケート結果より

データ: (<http://www.design.kyoto-u.ac.jp/summer-school2013/ja/report.html#quest>)