

《演 習 I》

1. 研究課題

Design & Prototyping

2. 研究内容

道用ゼミは商業的、業務的な価値だけでなく、人間的で豊かな生活、持続可能な社会のために個人的な価値、社会的な価値など、価値の様々な側面を認め、それらの価値の維持に経営が必要だというスタンスをとっています。社会・技術・デザイン・経営の境界を意識せず多様なアプローチで価値の創造を行います。グループプロジェクト or 個人プロジェクトに取り組み、試行錯誤しながら、より良い社会をデザインしていきます。(グループプロジェクトか個人プロジェクトかは、自分で選べます)

「売れるものを作る」という考え方より「必要なものは何か」「欲しいものは何か」「何をしたいか」という情熱を優先します。

【2022年度グループプロジェクト】

・ Open Design Project (2021年度から継続)

モノの代わりにデータを移動させ、家庭用3Dプリンターでモノを出力して使用することで、モノの輸送を最低限にする低炭素社会、必要な量だけ作る社会の実現を目指します。

・ Digital Fashion Project (新規)

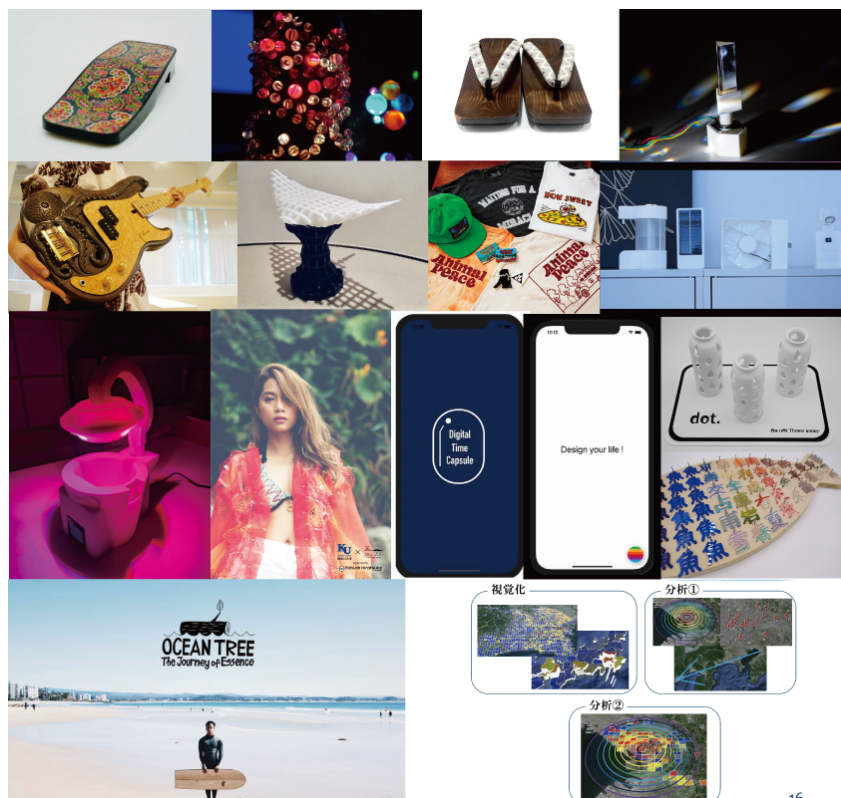
Digital Fabricationや電子工作を取り入れた先鋭的な衣服、装飾の開発を行い、ファッションのアップデート試み、表現の多様性を探ります。

・ Circular Design Project (新規)

循環型の世の中を指向するために、アップサイクル、再資源化、ローカライズなど実験的なプロトタイピングを行います。

【個人プロジェクト例(現在&過去)】

- ハムストリングの怪我の予測を可視化するウェアラブルデバイスの開発 (開発中)
- 貧困層へのパーソナライズされた寄付プラットフォームの開発 (開発中)
- 声の成分分析診断AIの開発 (開発中)
- キネティックアートを用いたマインドフルネスオブジェの製作 (開発中)
- 個人アート作品の流通 SNS の開発 (開発中)



- 脈拍を利用したアート作品の開発
- Google Map と Excel を用いたジオマーケティングツールの開発（味の素に提案し、採用）
- 希望と計画の関係に関する研究（インサイトから得られた結果をもとに iPhone アプリを開発）
- 現代の消費社会による弊害とライフスタイルについて考える映画製作（湘南 T サイトで試写会実施）
- 視覚障がい者用囲碁盤の開発（障がい者自立支援施設で生産され、販売中）
- エナジーハーベストを利用した省電力家電シリーズの開発
- 感情判定 AI を用いた、ペットの代替となりうるデバイスの開発
- スマート家庭菜園キットの開発
- 3D 切削を利用した楽器のマスカスタマイゼーションプロトタイピング
- 廃材を使った商品の開発
- Kinect を用いた動作分析ツールの開発
- LGBT の理解を促進するためのドキュメタリー映像の作成
- 接客業における笑顔の価値の算出方法に関する研究（デザインリサーチ）
- 因子分析を用いたインスタ映えを構成する要素に関する研究（デザインリサーチ）
- 無価値の価値に関する研究（デザインリサーチ）
- 真似という行為のゲーム理論的解釈（デザインリサーチ）

あくまで外部受けが良さそうなものを挙げました。他人と比較すると創造のプロセスが楽しくなくなるので、あまり他人と比較しないようにしましょう。（完成できないものも、もちろん沢山あります）

### 3. 運営方針

#### プロジェクトについて

道用ゼミでは、「大学は世の中にありうる可能性を検討する場所」というスタンスをとっており、研究的 or 挑戦的 or 実験的なプロジェクトテーマを設定するようにしています。

〇〇を売るためにどうしたらいいか、〇〇を広めるためにどうしたらいいかなどのテーマ設定はしていません。

#### プロトタイピングについて

考えたことを実際の形に近い形にすることで、その考えに対する受け手側の反応が全く変わるため、アイデアは形にするようにしています。社会実装できれば最高です。

ただし、デザインリサーチ系のテーマは人々の深層心理を知ることが目的としているため、プロトタイピングをしないこともあります。（デザインリサーチをもとに開発をする学生さんもいます）

#### グループ or 個人

グループプロジェクトに参加するか個人プロジェクトをやるかは個人の意思で選択します。グループプロジェクトのテーマは道用が設定したもので、最初は道用がプロジェクトを主導するので自信のない学生さんややりたい事が明確に決まっていない学生さんにとってはやりやすいかもしれません。

個人プロジェクトは学生提案のプロジェクトで、プロジェクトとして適切か（研究的 or 挑戦的 or 実験的）を教員と相談した上で決定するプロジェクトです。やりたいことが決まっている学生さんにとっては自分のやりたいことに時間をかけられるので良いと思います。

#### スケジュールについて（参考）

前学期はできるだけ早い段階でプロジェクトテーマを決定し、必要なスキルの修得を各自行いながら、プロジェクトを開始していきます。

夏休みはプロジェクトを進める期間としています。大学生としての個人的な経験も重視しながら、プロジェクトを集中的に進めます。夏休み後半には合宿を行います。

後学期は年度内でプロジェクトをある程度のところまで完成させ、さらには自分のプロジェクトを人に説明するためのプレゼン技術を磨きます。

※上記はあくまで参考スケジュールです。年によっては夏休みに展示会をやったりもしていますので、あくまで参考ということで。

#### 時間について

ゼミの時間だけで何かを成し遂げられるはずもないので、ゼミの時間以外にも時間を割いてプロジェクトに取り組んでいます。

#### パソコンについて

自分のノートパソコン必携。

#### 企業との関わり

社会人になってからやることをわざわざ大学時代にやる必要はないと考えています。企業の方針に縛られず、ある程度自由な立場で社会を見渡し課題を感じたり、人間的な欲求を感じたりして、そこから新しいものを生み出すプロセスの中で、技術リテラシー、データリテラシー、ヒューマンリテラシー、クリティカルシンキング、システム思考、アントレプレナーシップ、異文化アジリティ等、AI時代を生き抜く新しい素養を身につけていければいいというのが私の考え方です。時に企業との連携は学生という無料の労働力を求めた安易な下請けになりがちなので、気をつけています。良い話があれば、みなさんに紹介はしますが、基本的には自分で考えたものを社会や企業に発信していくというスタンスです。ただ、大学の外で仲間は是非作ってほしいですし、良いアイデアがあれば自分である程度のもので作って積極的に発信して欲しいと思っています。

#### 4年生での卒論に関して

3年生でプロジェクトを行った上で、4年生ではそのプロジェクトを通してもう一度社会も見渡し、必要に応じて調査を行い、卒論を執筆します。このようなプロセスをとる理由は自分が関わったことがないことに関して卒論を書こうとしても細かいことが見えてこないからです。

#### 4. 合宿の有無・行先・回数

合宿は例年2回（春休み：2日、夏休み：3日）行っています（宿泊なし）。場所は大学orオンラインで行っており、遠くに行くような合宿は行いません。

#### 5. 「使用書」または「参考書」

必要であれば、各自のテーマに応じた参考書を指定します。

#### 6. オフィスアワー

金曜日 12:40-13:20

#### 7. 個別説明会

個別相談会は行いません。説明に関してはこの要項を読んでください。

要項を読んだ上で質問、相談、教員と話してみたい等があれば、個別に対応しますので、下記の時間内に研究室(14011)を訪ねてください。

10/11(月) 15:30-17:00

10/15(金) 13:00-15:00

#### 8. 問い合わせ先

ft101814wb@jindai.jp

メールアドレスを書く決まりなので書きましたが、メールでの相談は、返信できない可能性もあるので、特別な事情がない限りご遠慮くださいm(\_ \_)m

#### 9. その他

創造のプロセスは楽しくもあり、地道なプロセスです。文面だけで伝わるものではないと考えています。できれば、道用の授業や演習などを履修した上で、一次募集（第一志望）でゼミに入ってください。二次募集以降で軽い気持ちで入ってくるとおそらく後悔するので気をつけてください。

### 《演 習 II》

演習 I のところに全て書いてしまいました。