



なべゼミ

詳細

<https://www.univ-web.org/nabezemi/>



山崎・渡辺ゼミ

来年度：渡辺は研究休暇

来年度の3年次演習は山崎先生

再来年度の4年次演習は渡辺

今日は下記をします

- ・山崎先生の紹介
- ・例年のなべゼミの紹介

世界のやまちゃん、山崎和彦
スマイルな体験デザインを研究・実践しています
よろしくお願ひします。



**Smile
Experience
Design Lab.**

つくり続ける

学び続ける

繋がり続ける

やまちゃんは、3つの分野でチャレンジしています

教育・研究

- 武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所・特別研究員
- 国立研究開発法人電子航法研究所・客員研究員
- 東京女子大学心理コミュニケーション学科・非常勤講師

実践・ビジネス

- (株) Xデザイン研究所・共同創業者/ CDO
- Content Evolution・Advisor(米国)
- Smile Experience Design Studio・代表

地域・コミュニティ

- (社) すさみの美術大学・理事 (和歌山県)
- (社) 旬祭館山・理事 (千葉県)
- ハーモニーの家・幹事 (長野県)

日本IBM (株) UXデザインセンター担当マネージャー(技術理事)
米国IBM社 Academy of Technologyのメンバー
日本デザイン振興会・グッドデザイン賞選定委員
内閣IT本部・電子政府ガイドラインライン検討委員会委員
日本デザイン学会理事
日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA)理事
経産省デザイン思考活用推進委員会座長
人間中心設計推進機構 (HCD-Net) 副理事長
千葉工業大学デザイン科学科/知能メディア工学科・教授
武蔵野美術大学・教授



目次

1. なべゼミのテーマ：情報デザイン
2. なべゼミのコンセプト：Playfulな学び

3年次演習で学ぶこと

1. 主体的な学び
2. 人間中心設計・UXデザインの学び
3. ゼミ合宿（3年生が主催）

4年次演習は卒論！

1. 卒論

渡辺研究室のテーマ

「情報デザイン」

- ユニバーサルデザイン, ユーザビリティ, アクセシビリティ, UX(User Experience)デザイン, デザイン思考, アート思考
- Web/アプリ/サービスのデザイン, 社会課題解決のデザイン
- コミュニティやジェンダーの卒論もあるよ

学生の感性・気づきや発想 × 渡辺の知識と経験
= 社会的価値を生むイノベーション

Playfulな学び

(同志社女子大 上田先生)

- モノゴトに対してワクワクドキドキする心の状態
 - 子供時代の学びはPlayful
 - 楽しさの中にこそ学びがある
 - Can I do? ではなくて, **How can I do?** (チャレンジ)
- 主体的で深い学び
 - 講義ではなくて**体験**から学ぶ (体験→省察→経験)
 - **共感, 協働** (ゼミ生, 先生, 外部の人, オープンな協働)
 - **作って** (プロトタイプ) , 語って (議論) , 振り返る (省察)

3年次演習

主体的な学び

- **ミニ発表**：学生が自主的にプレゼン（教員が指名するのではない）。自分の興味あることを共有。
- **グループワーク, ワークショップ, 講義**
- 「アプリ開発ブートキャンプ」, IT系企業のインターンシップ推薦・推薦入社, 善福寺コミュニティでの協働など, **学外の活動**に参加するチャンス, **就活**に結びつく活動が多い



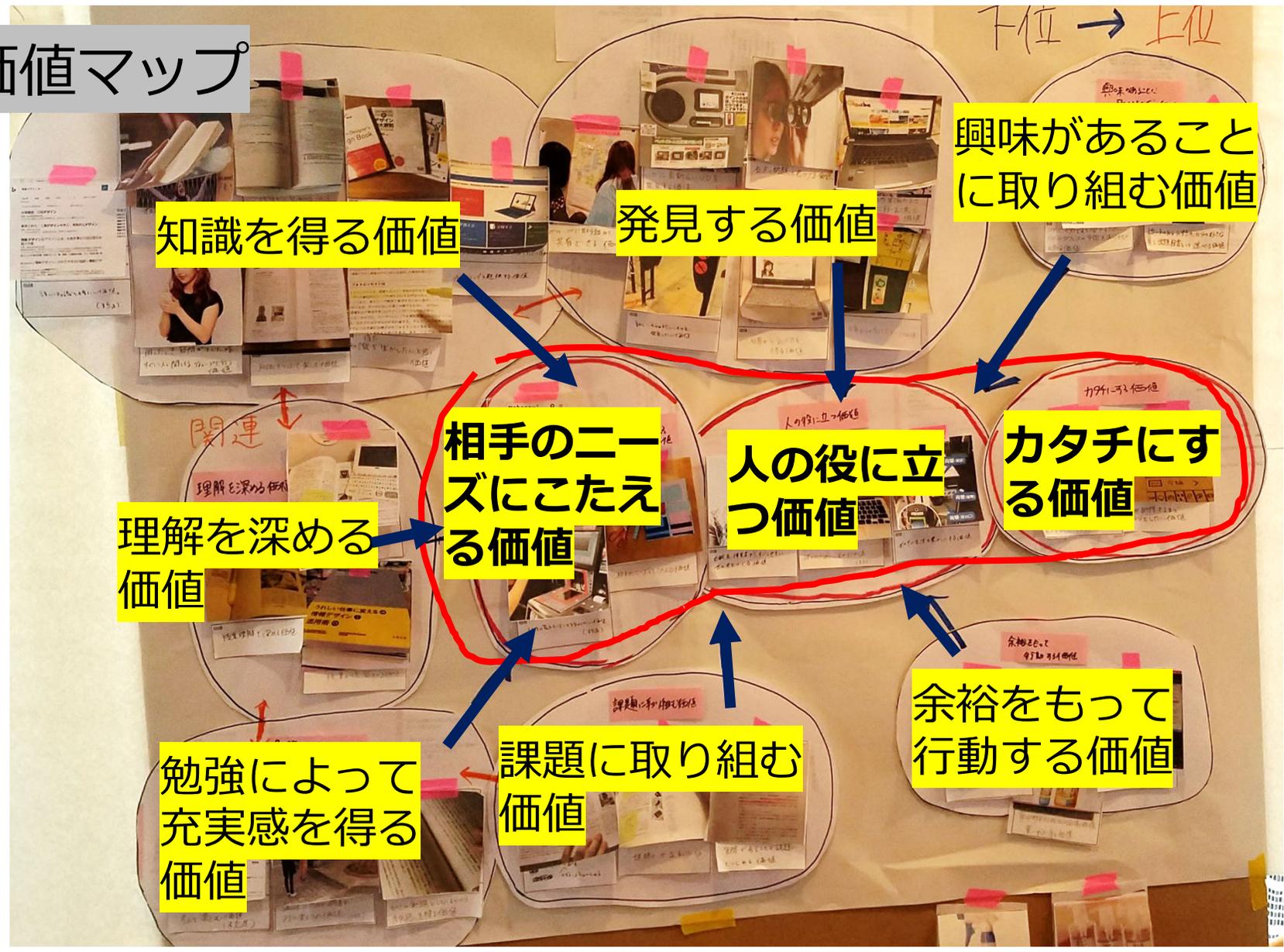
ポストイットを使ってディスカッション

人間中心設計・UXデザインの学び

1. **背景知識の勉強**：論文、主観（感性）評価の手法、UXデザインの手法。
2. **ユーザ世界を理解**：「なべゼミに求める価値」をペアになってデプス・インタビュー。
3. **質的分析**：インタビューデータから概念生成（M-GTA法）→概念マップとストーリーラインを作成
4. **ユーザの価値分析**：フォトエッセイ→KAカード→価値マップ（次スライド参照）作成
5. **ユーザ世界のモデル化**：ペルソナと共感マップを作成
6. **プロトタイピング**：構造化シナリオ法でプロトタイプ作成につなげる

ゼミの勉強の価値マップ

こんな人達がゼミ生です。



2022年夏：武蔵美との合同ゼミ合宿

3年生有志6名が，武蔵美の山崎研の大学院生と，和歌山県すさみ町で5日間の合宿をしてきました。久しぶりのゼミ合宿！





2024年 ゼミ合宿@伊豆

2年生用「なべゼミ」紹介

4年次演習

卒論

**他人の視点に立って世の中の問題点・
解決すべき点を見つけ、少しでもそれ
を解決することに挑戦して欲しい**

他人の役に立つ人間は仕事にあぶれることはない

- **皆さんの気づき・問題意識**が出発点
- その問題が他人にとっても問題であるかを確認
- それを元に解決方法をデザインし, プロトタイプを作成し, 評価.
- その作業を卒業研究レベルに発展させるのは先生にお任せ下さい.

- パソコンが得意な必要なし.
- 絵が上手な必要もない.
- やる気がある学生を求めています.

なべゼミの詳細

オープンゼミは11月19日&26日（火）4限, 9304号室.

<https://www.univ-web.org/nabezemi/>





おわり

主な卒論

(詳しくはゼミ紹介のサイト参照)

<https://www.univ-web.org/nabezemi/>

フードロス問題を解決するモバイルアプリケーションの開発とその有効性

- UXデザインのプロセスに沿って、女子大学生を対象にフードロス削減を促進するモバイルアプリケーションを開発し、その有効性をユーザ評価で検証.
- プロトタイプの評価実験を通じてアプリを開発・改良し、使用実験を行った.
- 全体として有意な効果は見られなかったが、一部のユーザーにフードロス削減意識や行動に変化が見られた。特に、ペルソナに近いユーザーで効果が確認された.
- 「WebプログラミングII」で学んだ技術を使って、自力でプログラミングしてモバイルアプリケーションを開発した初めての卒論です.

マスクの色による着用者の印象の違い

- 新型コロナで私たちの生活は大きく変わり、マスク着用が必須になった。そこでマスクの色による着用者の印象の違いを実験によって調べ、実生活に生かせる知見を得ることを目指した。
- 市販されているマスクの色からまず31色を選び、SD評価、被服関心の質問紙調査を実施して8色に絞り込み、レジャーランド場面における8色のマスクの印象と回答者の性質を調査する実験を90名に行った。
- 実験の結果、色マスクの色が与える特有の印象（活動性因子と信頼性因子）があり、着用者の印象に影響を及ぼすことがわかった。現在多く市販されている色は信頼性を高め、販売されていないビビットトーンの色は活動性を高めることがわかった。

現代男性の自己表現と男らしさ

—性別の枠を超えたファッションサービス—

- コミュニケには女子大生対象の卒論が多いので、あえて男性を対象としたジェンダー研究に取り組みました。
- 男性の自己表現における悩みを調査し、その理由となる社会的要因や価値観がもたらす心理的要因を明らかにする  男性は容姿よりも行動の自己表現を重視し、他者から好感を持たれたり承認されるような自己表現をしたいと考えている
- 男らしさという概念が男性の自己表現に影響を与えているのかを調査し、男性の自己表現を広くするための手がかりやニーズを見出す  多くの男性が、様々な自己表現に対して寛容でありたいと考えている

本学の女性学研究所賞を受賞しました。

視覚障害者向けコップのデザイン



- 視覚障害者がカップ麺を作るときに、どれだけお湯を入れてよいか判断できずに困っていることを知った。
- インタビューや文献調査で、視覚障害者は日常生活で音を頼りにしていることが分かった。
- アイデア：水を注ぐにつれて音が変わるコップをデザインすれば視覚障害者の困りゴトを解決できるのではないか。
- コップをデザインし3Dプリンタで作成。音の変化を測定。
- 候補デザインを視覚障害者に使ってもらって評価。
- 卒論後、渡辺が大幅に改良して蓋のデザインにピボット。 **特許取得。**

2年生



非対面環境下におけるコミュニティ支援

ーコロナ禍におかれた大学生に対する支援ー

- 2019年度の1年生は入学後に一度も登校できず全面オンライン授業になってしまったので、彼女たちを支援したいと思った。
- そこで、自宅や学校以外のコミュニティでの交流を通して孤立状態を緩和して気軽に利用できるサードプレイスをコンセプトとしたオンラインコミュニティ“**東女ComCom**”を作成。
- 1年間、東女ComComを運営。いろいろなイベント等を立ち上げた。
- 同時に研究としても取り組み、1) 東女ComComを量的側面と質的側面から評価、2) 非対面環境と対面環境では友人関係構築の過程が異なると仮定して非対面環境下におけるコミュニティの支援方法を提案。

Xジェンダーの被服体験

—性別の枠を超えたファッションサービス—

- Xジェンダー当事者は、サイズが合わない、メンズ・レディースに欲しい服がないなどの困りごとがある。
- 女子大生でもジェンダーに関係なくファッションを楽しみたいのではないか。
- Xジェンダー7名にインタビューして分析・モデル化。
- UXデザインの手法を用いて、出生時の性にとらわれずに自由にファッションを選んで人目を気にせず購入できる、デジタルとリアルを融合させたシステムを提案。検証。→起業につなげる

渡辺との共同研究として2019年度卒論でも取り組み、査読論文になりました。

2016年度卒論 ゴミを捨てたくなるゴミ箱のデザイン

- 公共施設でのゴミ捨てに注目.
- 最初は分別の工夫をしようと思った.
- でも分別は可燃, 不燃, 資源ゴミの3種類. 公共施設では人が再分別している.
- そこで, ゴミを捨てたくなるゴミ箱のデザインに注目.
- [Scratchを用いてゲームを作成](#). ゴミを捨てるとゲームがスタート. どんなゲームがゴミ捨て行為を誘発するかを調べた.



2年生用「なべゼミ」紹介

車いすユーザの飲食店検索システム Superare

- 車いす利用者のバリアフリーに注目.
- 駅での乗り換えなどをサポートする情報はすでにある.
- 目的地のお店が利用できるかどうか最後のバリアー
- 吉祥寺駅周辺の飲食店を詳細に調べ、本物の[検索システム](#)を作成（サイトの実装だけは渡辺が担当）.
- 専門家評価とユーザ評価の手法を用いて、作成したシステムの有効性を検証.

2017年度卒論 デジタル手書きの有効性

- iPadPro&Apple Pencil, Surface Pro, Galaxy Noteなど, 紙のような書きやすさでペン入力できる機器が登場.
- 手書きとキーボード入力を比較した研究は多く, 手書きの方が記憶に残るという結果が出ている.
- では, 紙の手書き (アナログ) とタブレットの手書き (デジタル) に違いがあるのだろうか?
- 大学生がタブレットで手書き入力する機会として講義のメモを取る場面を取り上げ, デジタル手書きの有効性を検証.

2013年度卒論

モールス信号を用いた情報入力

Android端末におけるモールス信号入力の有効性

- エイプルフルにGoogle日本語入力モールスバージョン（PC用）が公開された。面白い！
- 画面を見ずにスマホでこっそり入力したり，盲聾者の文字入力に利用できるのではないか？
- モールス信号って覚えられるのか？ どの程度の速度で打ち込めるのか？
- 女子大生を被験者に実証研究。
- 週1回の練習を3週続ければかなり覚えることができるし，LINEなどの入力に使えるそうなのが分かった。

2011年度卒論 映画の音声ガイド

- 視覚障害者は3D映画の恩恵を受けない。3D映画ならではの音声ガイドの工夫は何か？
- 音声ガイド自体を3D化するとどうなる？
- 映画の説明を3Dに振り分けた音声ガイドを制作し、視覚障害者に評価してもらった。
- 視覚障害者によって、また映画（場面）によって、3D音声ガイドがよい場合と通常の音声ガイドがよい場合があることがわかった。
- スポーツ中継にもこの手法が使えるのでは？