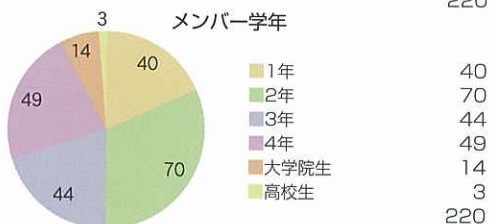
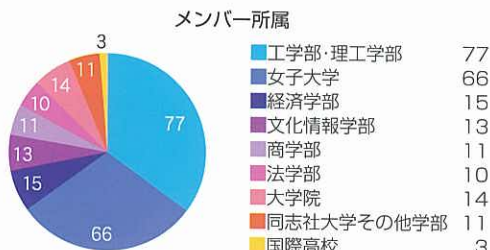


DOSHISHA ROHM PROJECT 2009

2009年度 プロジェクトスタート!

本年度は公募プロジェクト5件、誘致プロジェクト6件の11件が採択された。コアプロジェクト学生コアスタッフを含む12のプロジェクトチームが1年間の活動に取り組む。

去る6月12日(金)、「スタートアップ報告会」が開催され、目標や意気込みを発表しあった。



同志社の学生・生徒・教職員からの提案によるプロジェクト

本年度の公募プロジェクトは、1月にエントリーが締め切れられ、提出されたエントリーをもとに2回の選考を経て採択決定された。

マーケティング・リサーチプロジェクト RE;Co (RM212)

【プロジェクト責任者】竹廣 良司(同志社大学経済学部教授)

【プロジェクト概要】

学生が潜在的に持つアイデアやニーズをリサーチし、企業や行政などに提供することで、新しい商品やサービスに反映させることを目指す。学生を対象に、ITを活用した定量調査やアンケート、インタビューなど、多様な調査を実施するが、調査対象を継続的に確保し、有用な調査結果を安定して提供するためのしくみを構築、その運用のためのモバイルコンテンツの開発を進める。



同志社レスキューロボットプロジェクト (RM213)

【プロジェクト責任者】橋本 雅文(同志社大学理工学部教授)

【プロジェクト概要】

レスキューロボットへの関心を高めるとともに、レスキューロボットの次代を担う人材育成を目指す。毎年神戸で開催されるレスキューロボットコンテスト出場とあわせて、Webなどによって参加者目録での情報を発信することでコンテスト自体の知名度向上をはかる。また、ロボットづくりを体験してもらう「ものづくり教室」を開催、ものづくりへの興味を喚起するとともに、オンラインテキスト等のサービス充実を進める。



easy京都観光 (RM215)

【プロジェクト責任者】加藤 敦(同志社女子大学現代社会学部教授)

【プロジェクト概要】

特定のターゲットユーザにとって有用な京都観光情報の提供を目指す。具体的なターゲットとして「車椅子の方」「自転車の方」を設定、快適で楽しい京都観光実現を目指し、ユーザの視点に立ち、フィールドワーク等を通して特定のユーザに必要な観光情報を収集、Webサイト、フリーペーパーを通して広く提供する。



大学生キャリアサポートプロジェクト (RM220)

【プロジェクト責任者】杉尾 武志(同志社大学文化情報学部准教授)
【プロジェクト概要】

社会に出て働き出した20代には専門力を身につけるための基礎となる人間力が求められる。社会人として必要な基礎力を、対自己能力、対人能力、対課題能力の3つに分け、大学生キャリア育成の観点から、それらの能力を伸ばすきっかけとなる情報を提供するキャリア情報発信サイト「CAREER POCKET」の開発を目指す。



音楽療法の「宝物」・発信プロジェクト (RM221)

【プロジェクト責任者】濱谷 紀子(同志社女子大学学芸学部音楽学科専任教授)
【プロジェクト概要】音楽療法のための「楽譜集」の制作および作品の社会への還元を目指す。音楽療法のための楽譜を収集、採譜し、楽譜制作ソフト「フィナーレ」を活用して浄書、イベントや、ミニコンサートの開催や、楽譜集活用手法提案のための映像コンテンツDVDやCD等の提供により、社会への還元をはかるとともに、音楽療法への理解を広げる。



企業・団体からのテーマ提案によるプロジェクト

産業界や地域と連携し、協働する中で学生・生徒の成長をはかる。学生・生徒のアイデア、パワーによる新しい価値創出が期待されている。

ゲームソフトの評価とニーズを探る (RM211)

【参加企業・団体】株式会社 KINSHA・株式会社 界グラフィックス
【プロジェクト責任者】大久保 雅史(同志社大学理工学部教授)

【プロジェクト概要】ユーザー層が広がりを見せ、ニーズの幅も拡大、多様化するゲームソフト。このプロジェクトでは、ゲームソフトに関する独自評価指標の開発および、マーケティング戦略を含めたゲームプランの立案とその実現を目指す。客観的評価、主観的評価、ゲーム企画・開発、マネジメントの4チームに分かれて活動を行い、将来のゲーム像、ニーズを探り、学生によるゲーム企画提案につなげていく。

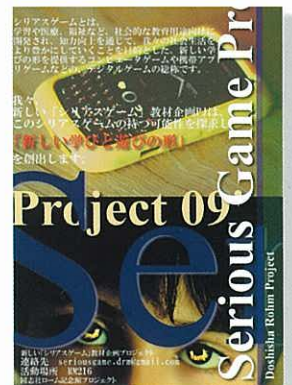


新しい「シリアスゲーム」教材企画プロジェクト (RM216)

【参加企業・団体】株式会社 ベネッセコーポレーション
株式会社 空・株式会社 アントルピーンズ

【プロジェクト責任者】竹廣 良司(同志社大学経済学部教授)

【プロジェクト概要】「シリアスゲーム」とは、教育をはじめとする社会の諸領域の問題解決に利用されるデジタルゲームのこと。シリアスゲームの持つ特性や可能性を活かし、「今まで存在しなかったような、「遊びと学びが共存する教材」を創造することを目標として活動、シリアスゲームを活かしてより効果的な問題解決に結びつける。



知識の共有化システム

(RM217)

【参加企業・団体】ビジネスリアート株式会社・株式会社 ナスカ
 【プロジェクト責任者】伊藤 紀子(同志社大学文化情報学部准教授)
 【プロジェクト概要】

Web上でひとつのテーマについていろいろな立場の人が加筆、修正することが可能なくみをベースに、よりスムーズな情報交換のシステムの開発を行う。この大きなテーマから、「学生」をターゲットとし、学生の知りたい情報を共有化することを目標としている。既存のサービスとの差別化や、その信頼度向上、ユーザの確保と課題は多いが、学生ならではの視点で、大流行となるような魅力あるシステムづくりを目指す。



障がい者がつくる製品、ネット販売プロジェクト (RM219)

【参加企業・団体】株式会社 シールズ
 【プロジェクト責任者】杉本 裕二(同志社大学文化情報学部教授)
 【プロジェクト概要】

知的障がい者の経済的自立を目指し、授産施設などで障がい者が製造した製品を販売するネットショップの開設・運営を目指す。障がい者が製造した製品、流通に関する調査をはじめ、出品者開拓や工場施設とのコラボレーション商品開発など、ネットショッピングサイトの開発、運営を行う。



マナビジョン

(RM218)

【参加企業・団体】カゴヤ・ジャパン株式会社
 株式会社 アルケアルコ
 【プロジェクト責任者】小坂 隆浩(同志社大学理工学部専任講師)
 【プロジェクト概要】

参加するユーザ同士が問題を出し合うことによる「学び」を実現する新しい知的発見の場の創造と普及を目指す。昨年度の活動をベースに、Eラーニングシステム「OXQ(マルバツキュー)」開発に取り組み、秋には完成、公開し、学内での広報活動を行う予定。さらに改良を加え、冬には学外からのユーザも受け入れることができるよう、活動を進める。



同志社エコプロジェクト (DEP)
 環境問題に係わるテレビ番組制作プロジェクト (RM223)

【参加企業・団体】同志社大学・株式会社 KCN京都・京都府中小企業技術センター・株式会社 ベルウッドクリエイティブ

【プロジェクト責任者】田鍋 耕三(同志社大学学生支援センター京田辺校地学生支援課長)

【プロジェクト概要】省エネ、廃棄物、自然環境保全などの環境問題に取組む同志社エコプロジェクト (DEP) の取組の紹介や啓蒙のためのケーブルテレビ番組「あすみチャンネル」制作を行う。「身近な環境」をテーマにテレビ番組を制作し、KCN京都での放映を目標とする。番組をきっかけとして、環境意識の向上につなげていく。

