

スタートアップ報告会

同志社ローム記念館プロジェクトでは、年間計3回の報告会への参加が求められる。その最初の報告会となるのが、キックオフミーティングに続いて開催されるイベント、「スタートアップ報告会」だ。プロジェクトメンバーが互いに自分達のプロジェクトの目標や活動計画を報告しあうとともに、交流を深めることを目的として開催するもので、2008年度のスタートアップ報告会は6月6日(金)に催された。このスタートアップ報告会までに、各プロジェクトに課せられるタスクは大きく3点。

- ①プロジェクト紹介ポスターの作成
 - ②プロジェクトHPの設置
 - ③発表用プレゼンテーションツールの作成
- いずれもプロジェクトの目的を理解し、最終成果イメージの共有、具体的な目標の設定、スケジュールの策定、役割分担などができていなければ完成しない。連日プロジェクトルームに集まってミーティングを持つプロジェクトもあり、プロジェクトスタートからちょうど2ヶ月、この日を迎えるまでにはすでにさまざまなドラマが展開されたようである。スタートアップ報告会当日、ローム記念館2階のオープンスペースには、約120名のメンバーが集まり、同じフロアで活動する仲間かつライバルとなる他のプロジェクトの報告に耳を傾けた。

2008年度プロジェクトとして採択され、活動を始めている11件のプロジェクトを紹介しよう。



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
同じ目的を共有する学生が集まってプロジェクトを進める中で様々な学生が出会い自ら思考、表現、協議し、自己認識を深め、総合的に成長していくことを目指す。

全学リサーチ・カンパニー (RM212)

【プロジェクトリーダー】市村 陽亮(同志社大学文学部)
【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】
愛称「RE:Co」。このプロジェクトは、2004~2006年度に実施された誘致プロジェクト「エンターテイナー・スイーツ」のメンバーが中心となって立ち上げたプロジェクトである。UHA味覚糖株式会社協力のもと、商品開発のための調査手法について学ぶとともに、その成果を活かして企業や学生団体からのリサーチ依頼を請け負い、大学生の考え方や発想をさまざまな商品やサービスに反映させるなど、大学生の“今”を社会に向けて発信する。学生の持つ交友関係の広さを活用し、学生が学生に関する調査を行うリサーチ・カンパニーとしての確立を目指す。



同志社レスキューロボットプロジェクト (RM213)

【プロジェクトリーダー】根田 知樹(同志社大学工学部)
【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の製作を通じて、メンバーのスキルアップと地域への社会貢献を目指す。このプロジェクトでは、毎年神戸で開催されるレスキューロボットコンテストへの出場を目標としたコンテスト用ロボットの製作をはじめ、こども向けの「ものづくり教室」の開催、および、実際に災害現場で役立つ救出支援用ロボットの製作を進める。第1期から4年間続けてきた経験を活かし、新入生メンバーへの教育プログラムも確立していて、ポスターに書かれた「モノづくり、ヒトづくり」の言葉にも重みがある。



メールで奏でる京都 (RM220)

【プロジェクトリーダー】松本 麗奈(同志社大学経済学部)
【プロジェクト責任者】西納 春雄(同志社大学言語文化教育研究センター准教授)

【プロジェクト概要】
中高年層にも活用されている携帯電話のメール機能。幅広い年齢層に対応できるよう、Webコンテンツではなく、あえてメール機能を使うことにこだわった。友達にメールを送る気軽さで京都の情報を検索できる、これまでにないシステムづくりを目指す。京都の学生という強みを活かし、店舗や休憩ポイントなどの京都観光に便利な情報を取材する「京都班」とシステム構築を行う「技術班」にわかれて活動を進める。





同志社ローム記念館の趣旨に沿った企業・団体提案のプロジェクト
 企業・団体と学生がともに活動することにより、学生が実際の社会活動に触れ、優秀な人材が育成されることを目指す。

大学生キャリアサポートプロジェクト (RM211)

【参加企業・団体】独立行政法人 雇用・能力開発機構 私のしごと館
 【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】

大学生を対象に、私のしごと館を活用したキャリア形成支援に関する効果的なモデルの企画、制作を目指す。「就職」は大学生にとって極めて大きな関心事であり、「しごと」に費やす時間は、人生の約38%を占めるというから、その時間をどう過ごすかは「しごと」選びによるところが大きい。大学生が自分にあった仕事を選び、社会に飛び立ってほしいという思いから、プロジェクト名の愛称は「D-JUMP!」(Doshisha - Job Uni Matching project) に。自分たちのキャリア形成につなげていくことはもちろん、学生だからこそ提案できる「しごと」選びのサポートを行っていく。



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 アントルビーンズ

【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」を活用し、教育効果の高い教材および指導案の開発を目指す。「あそび+まなび」というシリアスゲームの価値を備えた新しい教材を生み出すために、まずは、ゲームとしてのおもしろさを追求していく「ゲーム要素企画チーム」と、教育における今日的な課題を正しく認識し、その課題解決に向けて教材開発を進める「教育効果企画チーム」に分かれて取組をスタートさせた。開発した教材は、各方面への営業を通じて社会へ発信、社会問題解決を図ってゆく。



実用情報をのせた3Dアニメプロジェクト (RM215)

【参加企業・団体】ダイキン工業株式会社
 【プロジェクト責任者】下嶋 篤(同志社大学文化情報学部教授)
 【プロジェクト概要】

3Dアニメーションの持つ高い情報表現能力を用いて、「知りたい情報コンテンツを知りたいときに提供する」という実用情報型の新たな使い道を提案することによる、社会的な貢献を目指す。アニメーション制作には「SOFTIMAGE | XSI」を使用、ソフトを使いこなせるようになるための、映像作品のコンテンツにも応募する予定。「実用情報をもって、あなたの意識へ問いかける」というコンセプトのもと、見た人の意識を変えることのできるような作品を生み出し、メディアへアプローチしていくことも考えている。



BR-モバイルカレッジ (RM217)

【参加企業・団体】ビジネスリアート株式会社
 【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】

「携帯電話でコミュニケーションを促進するツールを開発する」をコンセプトに2007年度に制作した携帯コミュニケーションツール「Book Station」。「本」による感動やおもしろさを共有すること、また「本」を読むきっかけづくりを行うことをめざし、本をキャッチ&リリースするための場としくみの準備とシステム開発にこぎつけた。本年度はシステムの改良とイベント企画・運営などによる利用促進の活動に加え、外部組織との関わりを意識した、より社会的な活動を行っていく。



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

【プロジェクト責任者】

田鍋 耕三 (同志社大学施設部京田辺校地施設課長)

【プロジェクト概要】

愛称「あすみチャンネル」。省エネ、廃棄物、自然環境保全などの環境問題に取り組む同志社エコプロジェクト (DEP) の活動として、取組の紹介や啓蒙のためのケーブルテレビ番組制作を行う。「日本全国エコ列島化」、「環境問題専門チャンネル『あすみチャンネル』」の創設を目指し、本年度は、専門家からHP制作技術、カメラ操作、映像編集技術を学び、スキルアップをはかるとともに、学生や周辺地域のエコ意識向上に向け、けいはんな地区での番組配信を実現させる予定。



同志社ローム記念館全体の企画・運営を目的としたプロジェクト

プロジェクト活動全般についてプロジェクト運営委員会とプロジェクトワーキンググループ委員会が取りまとめ、調整を行う。また、「学生コアスタッフ」がプロジェクト活動全般に対するサポート活動を行う。

マナビジョン (RM218)

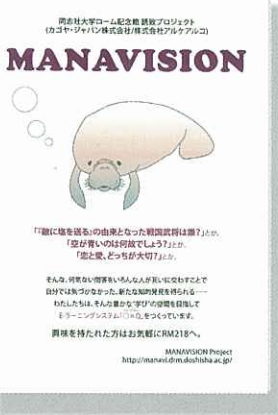
【参加企業・団体】 株式会社 アルケアルコ
カゴヤ・ジャパン株式会社

【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】

SNS (ソーシャル・ネットワーク・サービス) 要素を取り入れた新しいエーラーニングシステムの開発、提供を目指す。このプロジェクトでは、参加するユーザが互いに問題を作成し、相互に答え合う場を提供するシステムにより、自分だけでは気がつかなかった新たな知的発見が可能となる新しい学びの提案を行っていく。



手書きでデジタル プロジェクト (RM219)

【参加企業・団体】 株式会社 シールズ ベンてる株式会社

【プロジェクト責任者】 和氣 早苗 (同志社女子大学学芸学部准教授)

【プロジェクト概要】

デジタル機器に不慣れたユーザに対してより容易にデジタルデータが利用できる環境の実現と提供を目的として「デジタルペン」を利用したアプリケーションの企画と開発を目指す。「デジタルペン」とは、超音波を利用した専用のペンとクリップを用いることで、紙に描いた筆跡をリアルタイムにコンピュータに読み込むことのできるツール。「アニメーション」「教育」「サウンド」などのキーワードをもとにデジタルペンの特性や「手書き」の良さを活かしたアプリケーション開発を進め、「ペン入力」の新たな可能性を追求する。



学生コアスタッフ (RM222)

【プロジェクト概要】

ローム記念館プロジェクト全体の企画・運営を行う「コアプロジェクト」に属する学生団体。

イベント企画全般を行う企画事業部、広報誌の発行、WEBサイト、映像コンテンツ制作などを担う広報事業部、プロジェクトへのWebサーバ提供や、コアスタッフの活動を支えるPCの管理などを担うシステム事業部に分かれて活動を行う。「ローム記念館の活性化」が活動の主な目的で、本年度は、「サポート」をキーワードにプロジェクト間の交流促進や、ローム記念館の認知度アップ、利用者のモラル向上をはかる。

