新商品開発プロジェクト FLap（フラップ）

努力が自信と新商品につながる

メンバーが活動を通して成長できるように「Flap＝はばたく」と名づけられたこのプロジェクト、レッグファッションの新商品開発を目指して春から走り続けている。2016年度春夏商品企画提案の機会をいただいた7月2日、3チームの代表がグンゼ株式会社本社へ赴き、それぞれの企画案を発表した（写真左上）。チームづくりと並行して、マーケティングを基礎から学び、商品企画を進める、初めてづくしでめまぐるしく過ぎていった3ヶ月。先日開かれた商品展示会では、FLapの活動が紹介されたブースも設置された（写真中央）。リーダーの高橋美瑳さん（同志社女子大学学芸学部3年次生）は、「この半年でチームの中でそれぞれ自分ができること、すべきことを見つけられるようになった。初めてプロジェクトに関わるメンバーも多かったが、全員の努力で企画提案までこぎつけることができたと思う。しかし今回、企画案そのままの採用には至らなかった。提案のチャンスはもう一回、次回こそは、新商品につながるアイデアを提案したい。」と語る。
一息ついて秋冬商品の開発に向けてシフトチェンジ、自分たちの成長を実感すると同時に、期待に応え、いい商品を生み出したいという強い思いを新たにしている。

ROBOX

僕たちのわくわくを子どもたちに

機構・回路・プログラムを複合的に学べるロボット製作キットの開発を目指す本年度のROBOX。第１回のものづくり教室では、線をたどって自走するライントレースの機能を持つ車型の探査ロボットの製作に取り組んだ。機構、回路、プログラムの３つの要素をバランスよく組み合わせた教室になるよう、メンバーの苦心は続く。
山田 憲さん（同志社大学理工学部２年次生）は、新たなモータ部品使用の提案や予算内でいかに安全で操作しやすいコントローラにするかなど、少しでも良いものにするためにこだわった、と語る。教室当日には参加する子供たちの声に熱心に耳を傾け、全力で教室に臨む姿が印象的だ。
また、子どもたちが楽しく簡単にプログラミングに取り組めるよう、ブロックをつないで視覚的にプログラミングができるオリジナルの「ROBOX Programming Recipe」を開発した。「第１回の教室直前は、授業以外に毎日５時間以上開発作業に費やした。より使いやすいものにするために、まだまだ改善していきたい。」と開発を担当した尾崎信利さん（同志社大学理工学部２年次生）は話す。
本年度の教室はあと２回、ますます進化を遂げそうだ。

DIT

同志社のためのサービスを

プログラマーやデザイナーが、限られた時間で技術とアイデアをチームで競う開発イベント「ハッカソン」。DITでは、同志社の学生が気軽に参加できるハッカソンを目指し、「DHacks」を開催した。これまで自分たちが参加してきたハッカソンイベント、感動やワクワク感とともに感じた物足りなさややりづらさを解消したい。協賛企業探しや交渉、参加者募集に当日プログラム運営まで、４年生のメンターメンバーを中心に準備を進めた。

また、春から続けてきた勉強会だが、今回のイベントには、勉強会に参加し、腕を磨いてきた１、２年生のメンバーも参加する。これまでの活動の成果を発揮する場としても注目のイベントとなった。参加したメンバーの一人、吉田彪雅さん（同志社大学理工学部1年次生）は「春からのたった半年の経験でちゃんとできるのか、正直不安があった。実際、予想外の動きやバグの修正に手こずることもあったが、これまでがんばってきた分、力試しのいい機会だったし、本当に楽しかった。先輩たちを追い越す勢いでますますがんばっていきたい！」と語った。イベントを機にやる気が増したメンバー達の、更なる成長が楽しみだ。

同志社スポーツ応援隊

一体感を楽しむ伝統の「同立戦」バスツアー

同志社の学生は大学スポーツに興味を持っているのか？どのようなきっかけづくりが必要か？　硬式野球やラグビーなどの大学スポーツを盛り上げようと立ち上がったチーム。 伝統ある硬式野球の「同立戦」を取り上げ、オリジナルバスツアーでスタジアムへの動員をはかる。大学のスポーツ支援課をはじめ、クラブ本体や相対する立命館大学の関係団体との調整も欠かせない。

ワンコインでキャンパスからスタジアムへ。応援グッズのプレゼントもありお得なツアーだ。みんなで行くからおもしろい！「プロ野球は家でテレビ観戦するけど、球場に行くほどでは・・・」そんな人たちも楽しくスタジアムへ運ぶバスツアー、特別の一体感、新たなつながりが生まれる、とっておきのイベントは10月24日（土）、ぜひ参加してほしい。

秋からはラグビーもシーズンを迎える。「ラグビー」を身近に感じてもらうところから取り組もうと、キャンパス内でのイベントも企画されている。アツいスポーツの秋になりそうだ。

えこ学@京田辺

私たちが伝える「環境」とは？

未来を担うこどもたちと環境について学び、小学生向けの新たな環境教材、プログラムの開発を目指す。京田辺市の２つの小学校での授業を担当させてもらうことが決まったが、「環境」とひとことで言っても、その範囲は広く、こどもたちに何を伝えたいのか、何を考えてほしいのか、どのように表現すればいいか、スタート当初から悩みは尽きない。

１学期には、草内小学校４年生２クラスを対象に、ゴミや電気、水など自分たちの生活と環境を考える授業を行った。授業をしてはじめて気づくこともたくさんあり、貴重な経験だった。実際に小学生と向き合って、いきいきとした表情に元気をもらう反面、楽しく体験しつつも、児童の学びにつなげる難しさや自分たちの力不足を実感した。

２学期には普賢寺小学校での授業が控えている。「自然」をテーマに、各回にそれぞれ小さな「体験」を用意している。新たなテーマでの授業展開に備え、改めて勉強し直し、実験を重ねて万全の準備で臨む。

木津川市イベントプロデュースプロジェクト

まちに笑顔をつくりだす！

木津川市の公立中学校５校の各チームメンバーと取り組むまちおこしプロジェクト。昨年度のプロジェクトで木津川市長へ伝えた「５年後の木津川市」の提言をベースに各校チームでまちを元気にするアイデアを出し、企画を実践する。メンバーはプロデューサーとしてそれぞれの成功を目指して日々チャレンジを重ねている。

8月20日には、メンバー全員が同志社ローム記念館に集結、中間報告を行った。新旧住民の交流を生み出す竹灯籠イベントをはじめ、お寺や石仏などをめぐるツアーや英語版まちあるきマップ制作など、海外からの観光客を増やす企画、まちの魅力を市外に発信するキャラバンやトータルデザインの開発など５つの企画が進行中。

留学生と市民が交流できるツアー「地元中学生と巡る！インターナショナル“きづな旅”」の実施も11月28日（土）に決定し、参加者を募集中。イオンモール高の原での報告会も12月19日（土）に予定されている。ひとつひとつを着実に積み重ねてこそのプロデュース、まちの人たちとの折衝や中学生、先生方とのコミュニケーションなど、メンバーは日々奔走している。

VR Agency

宇宙旅行のリアルさを追及

「宇宙旅行」、子どもも大人もわくわくすることばである。このプロジェクトでは、VR（バーチャルリアリティ＝仮想現実）を利用して誰もが宇宙旅行を疑似体験できるスマートフォン向けアプリの開発を目指している。気軽さを重視し、VRを表示する装置も、スマートフォンに装着するタイプの簡易ヘッドマウントディスプレイを使う。ゲーム感覚で楽しめると同時に、解説も充実した大人の知的好奇心を満たす仕上がりを考えている。上級生メンバーを中心に、夏までにα版を制作、メキメキ力をつけた新メンバーも徐々に開発に加わっている。初めて使うゲームエンジンに四苦八苦することもあり、スケジュールに少し遅れも見られたがそれも挽回。同志社クローバー祭では、アプリの体験コーナーを設置する予定で、更なる改良を目指している。新たにヘッドトラッキングの開発を任された竹永勇真さん（同志社大学理工学部１年次生）は、「リアルな宇宙を表現するため、技術を磨くだけでなく実際にプラネタリウムや本物の星空を見に行ったりもしている。日々の活動を通してプログラミング技術やコミュニケーション能力が向上したと実感。残り半年、もっと意欲的に活動していきたい。」と語る。

スタジオZero

プロジェクトの環境をつくる

この春、卒業式ぎりぎりまで活動を支えてくれた４年生がいなくなり、代わって20名を超える新メンバーが加わった。
大所帯となったローム記念館プロジェクトを支えるスタジオZeroにもパワーアップが望まれる。新メンバー募集の交流会企画にはじまり、ウェイクアッププログラム、メンバー向け広報誌「mini ippo」の制作、ステップアップキャンプの企画運営と新メンバーも即実践だ。
劇場空間の機材操作をマスターしたり、広報物などを制作するデザインソフトを勉強したり、企画書や議事録の作成を担当したり・・・先輩たちの背中を見ながら自分がどの分野でチームや他のプロジェクトの力になれるかをつかむ半年。
常に動き続けるプロジェクトのサポートとは何なのか、常に答えを探しながらの活動だ。秋からはリーダーも代わって新体制となる。歴史を受け継ぎつつ、自分たちだからこそできることを模索する。馬場睦也さん（同志社大学文化情報学部２年次生）は、「これまで行ってきたサポートをよりよくしていくのはもちろん、Webサイトのリニューアルや新たなサポートのしくみづくりなど、メンバーの持ち味を活かし、新しいことにチャレンジして活動の幅を広げていきたい。」と意気込みを語る。

いよいよスタート

プレ・プロ<秋>
「新しい『文具』の企画 ～企画立案の極意と実践～」

10/6～1/12　毎週火曜日　17：00～18：30

昨年度スタートし、春と秋の年2回実施している「プレ・プロジェクト」も4期目に突入。3ヶ月という限られた期間で主体的に取り組み、プロジェクト実施に必要なスキルやマインドを実践的に身に付けてもらうことがねらいだ。
今回のプレ・プロジェクト<秋>のテーマは、「新しい『文具』の企画」。昨年度も実施し、文系・理系問わず多くのメンバーが参加したプログラムだ。商品企画に関する知識やノウハウを学び、期間の後半から、各チームが文具を企画・試作する。
昨年度は企業主催のアイデアコンテストに出展し、惜しくも受賞は逃した。今回は文具メーカーの協力を得て展開。前回のアイデアを上回る、ユニークで魅力的な文具が生まれることに期待したい。

活動レポート

プレ・プロ<春>
「『同志社校友会』プロモーション ～宣伝広告活動の企画と実践～」

4/24～7/10　毎週金曜日　18：30～20：00

2015年春のプレ・プロジェクトでは、同志社の卒業生団体「同志社校友会」のプロモーションをテーマに、在学生向けの映像の制作に取り組んだ。
講師の櫻井篤史先生（ファインダーズ・ビューロー代表）より、広告業界の概要や広告表現の方法、さらに実際にビデオカメラを用いて撮影のノウハウなどのレクチャーを受け、今回のプロモーションの対象となる「同志社校友会」について、取材・インタビューを行った。

メンバーは4チームに分かれ、それぞれが企画した映像テーマで構成台本を作成。報道番組風の構成を企画したチームは、ローム記念館内にあるマルチメディアラウンジ（MML）のスタジオを利用し、アナウンサー役、コメンテーター役、カメラ担当などの役割に分かれ番組の収録を行った。また、同志社校友会の事務局まで赴き取材を行うチーム、キャンパス内の学生に突撃インタビューを行うチームも見られた。
期間の後半は、主にMMLのパソコンを使って映像の編集作業で、プロナレーターの田内寿子様にお越しいただき、各チームが作成したナレーションの収録も行った。
講義外の時間も活用し、MMLの機材やスタジオを借りて積極的に作業をすすめるチームが多く見られた。
プログラムの最終回では、完成した各チームの作品の合評会を行った。メンバーからは、「どのように編集するべきかは、誰に何を伝えたいかによることがわかった」「1つ1つは簡単に思えても、実際にやってみると思いのほか難しく、作ることの楽しさと難しさを学べた」「時間が短い中、メンバー同士で協力し合えたからこそ仕上げることができたと思う」といったコメントがあり、限られた時間の中で企画をまとめ作品を完成させる、という一つの「プロジェクト」にチームで取り組むことの難しさや喜びを感じられたようだ。今後、これらの作品は同志社校友会が主催する行事などでの活用も検討されている。

2015年度 プロジェクト活動レポート

プロジェクト期間も半分を過ぎ、メンバーもそれぞれに慌しい日々を過ごしている。
授業がある時には課題やレポート、夏休みにはアルバイトやインターンシップにレジャーの誘惑…。プロジェクト活動は常に別の何かとせめぎあいながらもメンバーの生活の中で一定の度合いを占めている。１年間という区切りがあるからこそ、ぐっと少し無理をして走りきれることもある。自分のこだわりを貫き通すことも、自分を試すこともできる。
目標を達成し、納得できる成果をあげるべくがんばる各プロジェクトの近況をお伝えしたい。

Pick up!

ウェイクアッププログラム

メンバーをプロジェクトに目覚めさせる。そのためのスタッフの目覚めは相当早い。今回の企画は、2015年度プロジェクトの運営について12月から重ねたスタジオZeroの会議の中から生まれたもの。中核となる新3年生メンバーで運営チームを結成し、３つの企画を担当した。「メンバーにはプロジェクト全体像をまずつかんでもらいたい」「チームづくりに貢献したい」「高め合える環境を作りたい」そんな思いから生まれたワークショップ。スタジオZeroが自分たちなりにプロジェクトに寄り添うスタイルを模索した。

5月12日（火）、14日（木）
プロジェクトガイダンス<参加：114名>
スタジオZeroが制作した「館内施設紹介」、「活動費の運用ルール」、「メールマナー」、「活動サポート体制」に関するムービーを見ながら、プロジェクト活動を進める上でのベースづくりを行った。

5月19日（火）
ミーティングワークショップ<参加：61名>
プロジェクト活動に欠かせない「会議」。
各プロジェクトが会議における独自のルールを考え、発表しあった。

5月26日（火）
プロジェクト交流会<参加：90名>
プロジェクトポスターの発表会からスタート。
プロジェクトの枠を越えて「お疲れ様！」と言い合える関係づくりをめざして企画したゲームでおおいに盛り上がった。

5月13日（水）
会計責任者連絡会