

2008年度 同志社ローム記念館大賞発表会

「同志社Rの献身」

1年間の活動と生み出した成果を称える場が、この同志社ローム記念館大賞発表会。

毎年コアプロジェクト学生コアスタッフがイベントをプロデュースするのが恒例となっている。今年は新聞を模した「ローム新聞」が招待状として配られ、プロジェクトメンバーが劇場空間に集まった。

黒中心のカラーリングで装飾された会場では、大賞授賞プロジェクトを知っているただ一人の人である大久保委員長が記憶喪失になったシーンの再現映像で幕を開けた。

大賞は、どのプロジェクトの手に？

頼りない科学者探偵と、敏腕女性助手のコンビが、各プロジェクトの代表にインタビューをしながらこの1年間の活動を振り返り、ヒントを見つけていく。

暗号を解いたとき、スクリーンに大きく授賞プロジェクトが現れた。



同志社ローム記念館大賞

大賞

DR

同志社レスキューロボットプロジェクト (公募プロジェクト)

●活動概要

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して活動を進めました。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済支援用ロボットの製作を進めました。

【授賞理由】

メンバー全員が、目標に向けて一丸となって活動をすすめていくというのはとても難しいことです。このプロジェクトでは、活動体制がしっかり構築され、プロジェクトとしての充実ぶりがうかがえました。また、日々のプロジェクト活動はもとより、プロジェクト全体のイベントや報告会などに積極的に参加され、メンバーのプロジェクトに取り組む真摯な姿勢が見られました。

プロジェクト独自で製作した救助支援ロボットの完成度やレスキューロボットコンテストの結果など十分な成果だと言えない点もありましたが、スケジュールにもとづき1年間をフルに活用され、成果をあげたプロジェクトだと言えます。

なかでも、ものづくり教室では、準備から当日の対応まで、常に対象であるこどもの視点を意識した活動



- 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)
- メンバー数 24名

が求められますが、操作方法が簡単で視覚的にも楽しいプログラミング手法の開発や、作業時間やプロセスへの配慮がなされた説明書の製作など、数々の工夫があり、成功に結びつけることができました。日頃取り組んでいるメンバー教育のノウハウが、ものづくり教室でも活かされたことは、「プロジェクト」という活動の成果として素晴らしいことです。

また、プロジェクトルームでの活発な活動は、他のプロジェクトにとってもよい刺激となり、同志社ローム記念館全体の活性化にもつながりました。次年度の採択も決定していますが、同志社ローム記念館プロジェクト創設以来、再エントリーを重ね、培ってこられたプロジェクト運営のノウハウや、技術の継承につとめるとともに、さらなるプロジェクトの発展に期待しています。

メールで奏でる京都

(公募プロジェクト)

●活動概要

京都の学生という強みを活かし、ガイドブックにはない店舗や休憩ポイントなどの京都観光に便利な情報の提供を目指して活動を進めました。情報を収集し、システムのデータベースとなる部分を作成する京都班と、システム開発を行う技術班の2つに分かれ、携帯電話のメール機能を使って、文章でほしい情報を探せるシステムを開発しました。



●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)

●メンバー数 5名

【授賞理由】

エントリーの時点では、提案されたシステムを完成させる過程で多くの困難が予想されましたが、それらを見事に克服してユニークで実用的なシステムを開発されました。プレゼンテーションにあった「やってみよう」という強い思いを持ち続け、掲げた目標を見事に達成、成果を上げられたこのプロジェクトは、同志社ローム記念館プロジェクトとしてひとつのモデルとなるプロジェクトだと言えます。

また、プレゼンテーションでは、メンバーの取組状況や具体的なシステムに関する報告が少なかったのが残念ですが、工夫があり、目の離せない楽しいものに仕上がっていました。

1年間のプロジェクトでの経験や、活動の中で得たものは、メンバー自身の貴重な財産として、今後もさまざまな活動に活かしてください。今後、開発されたシステムが広く活用されることを楽しみにしています。

手書きでデジタルプロジェクト

(誘致プロジェクト)

●活動概要

紙に描いた筆跡をリアルタイムでPCに取り込むことのできる「デジタルペン」を活用し、これまでにないアプリケーションを開発することを目指しました。具体的には、デジタルペンを使ったアニメーション作成ツール、サウンドアプリケーション、高齢者のための手書きメールソフトの開発を行いました。また、デジタルペンが英単語などの記憶学習に効果的かどうかを調べる実験も行いました。



●プロジェクトリーダー

辻本瑛子 (同志社女子大学学芸学部)

●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)

●メンバー数 12名

【授賞理由】

活動、成果、メンバーの人材育成ともに、バランスの取れたプロジェクトでした。早い段階で、具体的な企画立案ができ、グループごとの活動も活発になされていたことがうかがえます。プロジェクト内でのコミュニケーションの取り方にも配慮され、グループ相互の連携もはかられていたこと、またそのことにより、メンバーのモチベーションが保持され、活動への積極的な参加、ひいてはそれぞれのグループの目標達成につながったのでしょう。

アプリケーション開発にあたり、評価実験などでユーザーからのフィードバックを得ることで、それぞれのアプリケーションの目的に沿ったものに改良が進められました。プロジェクトの成果がデジタルペン活用のひとつのきっかけとして役立てられたのではないかと考えます。

このプロジェクトでの経験を今後のさまざまな活動に活かし、活躍されることを期待しています。