



なべ
ゼ
ミ



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



君たちは渡辺の最後のゼミ生（23期生）
です！

4年次演習まで楽しくやりましょう！

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, UI/UXデザイン, デザイン思考, アート思考, Web3
- Web/アプリ/サービスのデザイン, 社会課題解決のデザイン
- 地域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

2年生用「なべゼミ」紹介

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

2年生用「なべゼミ」紹介

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



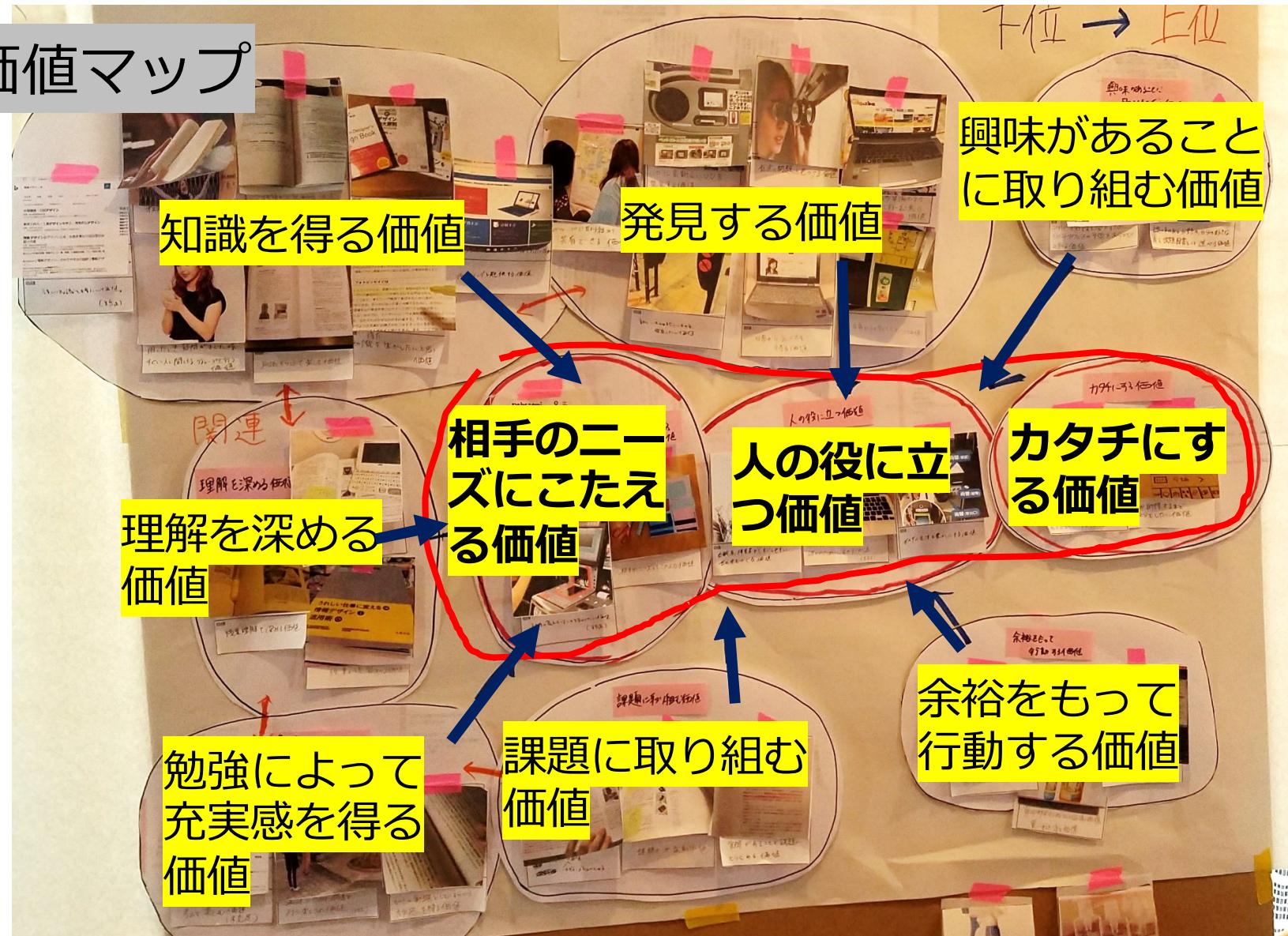
ポストイットを使ってディスカッション

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）→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。





2024年 ゼミ合宿@伊豆

2年生用「なべゼミ」紹介

4年次演習

2年生用「なべゼミ」紹介

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.

- PC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

今年度は渡辺の研究休暇で山崎先生にゼミをお願いしているので、なべゼミのオープンゼミはありません。

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



おわり



2年生用「なべゼミ」紹介

主な卒論

(詳しくはゼミ紹介のサイト参照)

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

「互助」を促すアプリケーションの有効性—互助に対する意識と行動の把握と地域で気軽に助け合いを行うサービス—

本研究は、人々の互助意識を調査し、地域で気軽に助け合えるアプリ開発を目指した。調査から、助けを求める側（迷惑懸念）と助けられる側（状況不明）双方に心理的ハードルがあると判明。開発したアプリは、フィールドテストの結果、これらのハードルを軽減し、助け合いのきっかけ作りに有効であることが示された。ただし、サンプル数の少なさなどから明確な結論は難しく、今後は認知症当事者など実際の使用者での検証や、既存のヘルプカードとの比較が必要である。

学内コミュニティの活性化に寄与するアプリケーションの有用性－学内コミュニティを活性化させるプロセスと、モバイルアプリケーションを利用した対人関係構築における行動パターン－

本研究は、大学における友人関係の希薄化を課題とし、学内コミュニティを活性化させるアプリケーションの開発と有用性の検証を目的とした。人間中心設計に基づき、学生への調査から対人関係構築における「不安が安心に変わるプロセス」が重要であると特定。この知見を元にアプリを開発し、学生17名による約1か月の評価実験を行った。その結果、アプリが学生の潜在ニーズを満たして交流を生み出し、関係構築の不安を安心へと変化させる重要な過程を担うことが確認され、学内コミュニティ活性化への有用性が示唆された。

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、レジヤ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—

- ・コミュニケーション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。

2年生用「なべゼミ」紹介

視覚障害者向けカップのデザイン



- ・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化するカ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。
- ・カップをデザインし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。**



非対面環境下におけるコミュニティ支援

—コロナ禍におかれた大学生に対する支援—

- 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が最後のバリアー
- ・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.

2011年度卒論
映画の音声ガイド

28

- ・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？