

PICK UP HIU SEEDS

研究シーズ集

チームワーク支援の効果的な方法を探り

より良い成果につなげることを目指します

研究の意義

チームワーク支援の研究では、国際的な教育現場で大学生に実践的なチームワークを身につけさせることが可能です。UIの配色に関する研究では、操作目的に応じた配色を明らかにし、操作のしやすさを支援します。



准教授 坂本 牧葉

- 研究分野
視覚デザイン、チームワーク学習、感性工学、色彩、UI・UXデザイン
- 研究キーワード
PBL授業、イラストレーション、グラフィックデザイン、色彩、UI・UX

経歴及び
研究実績



研究内容 PBL学習や地域の課題解決などに活用を

「チームワーク支援」「UIの配色」「イラストレーション・アートの制作」の大きく3つのテーマについて研究に取り組んでいます。

ここでは「チームワーク支援」に関する研究をご紹介します。これは、情報工学、デザイン、美術、流通など異なる分野を学ぶ学生によるチームが、いかに短時間で協力し、新しいアイデアを生み出せるか、支援方法を明らかにすることを旨とする研究です。大学ではPBL学習の機会が多いことから、効率的に支援しながらより学習成果を上げる方法を探ろうと始まったもので、ワークショップを開催して支援方法などのデータを集め、PBL学習での活用につなげています。

本学を含む国内4大学とタイ、台湾の大学との共同研究として、各大学の参加学生5~6人でチームを編成し、約1週間の合宿形式でワークショップを実施。各国のローテーションで年1回開催し、開催地の地域課題をテーマに事前調査やフィールドワークなどを通してアイデアを考え、デザイン制作、提案に取り組みます。ちなみにこれまでのテーマには、「伝統工芸とIoT」（秋田県）、「サステナブルツーリズム」（タイ・ピサヌローク県）などが

あります。

ワークショップでは提案のためのアイデアを考えるだけではなく、チームのロゴ制作などメンバーが協力して取り組むタスクを挟み込むと、チームワーク向上に良い影響を及ぼすことが分かってきました。チームワークの自己評価が高いチームは、アイデアやプレゼンテーションの質が高い傾向があり、チームとしてうまく協力できることが成果につながるといえます。メンバー同士の意見交換の機会を多くしたチームと、そうではないタスクに取り組んだチームでは、意見交換を多くしたチームの方が良い成果物ができたという分析結果もあります。また、意見が割れた場合などは教員が積極的に介入するなど、チームワーク支援にはファシリテーターの存在も大切です。

ワークショップの回を重ねるごとに円滑な進め方や仕組みづくりが整理されてきており、今後もワークショップを通じてより良いチームワーク形成の方法を明らかにしていきたいと考えています。また、こうした研究の成果をほかの教育現場はもちろん、地域社会や企業などで応用できる形として示すことも目指しています。

社会実装の可能性

チームワーク支援の研究では、効果が明らかになった支援方法を教育機関や企業組織などに応用可能です。UIの配色に関する研究では、企業イメージの配色と操作性を両立させたUIの配色の提案に活用できます。

地域社会へのアピールポイント

チームワーク支援の研究のため開催しているワークショップは、毎回、開催地域の課題をテーマとして設定しています。フィールドワークを通してその地域の状況や抱えているさまざまな課題に理解を深めた上で、課題解決に役立つアイデアを練り、提案を行います。この取り組みによって地域課題の解決を目指し、同時に大学生と地域社会とのより良い関係づくりをしていきたいと考えています。

今後の展望

ワークショップの際、教員側には自分の所属大学以外の学生を指導する難しさがあることから、各学生のプロフィールやスキルなどが分かる仕組みがあれば、より適切なアドバイスができるのではないかと考えているところです。現在はワークショップの事前学習などにオンラインを活用していますが、さらに詳しいデータ分析やグループワークの状態などを把握できるシステムをつくり、よりチームワーク支援に役立てたいとも考えています。また、要望があれば地域や企業が抱えている課題解決に向けて、ワークショップを一緒に実施することも視野に入れています。



台湾台中市では地域の施設やイベントを海外の観光客により楽しんでもらうことをテーマにフィールドワーク



課題解決に向けてチームで意見交換



チームでまとめたアイデアをプレゼンテーション