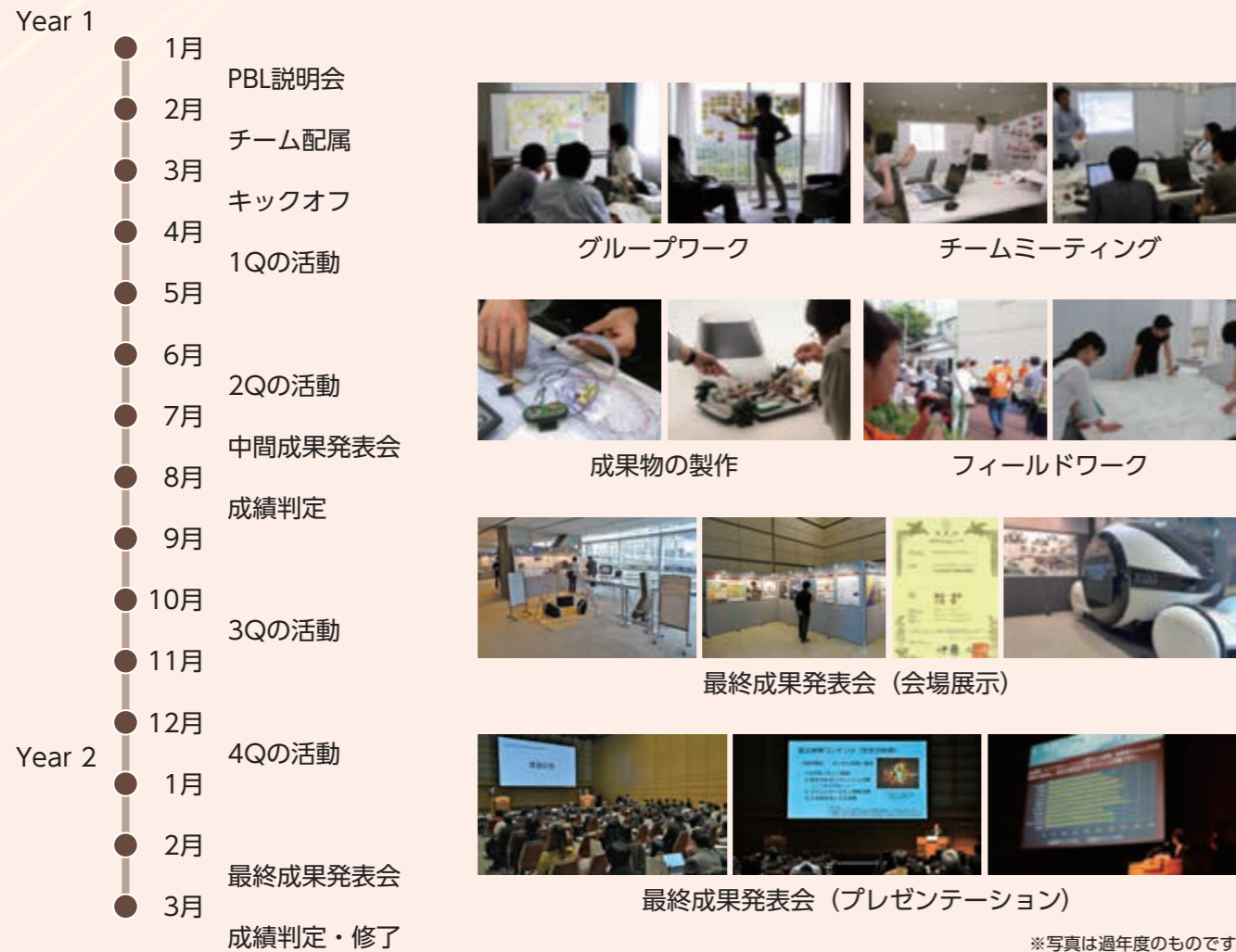


PBLの年間スケジュール



ごあいさつ

AIIT PBLとは、専門性を有する社会人学生のコンピテンシーを更に向上させる本学独自のメソッドを意味します。

このメソッドにより成長した学生が産み出したプロジェクト成果は、複雑な現実社会に新たな価値を示し、実装可能性を考慮しているため、そのまま、社会貢献に直結するものがあります。

今回の発表会は、全世界へのライブ配信を通して、通常の大学や企業では行われないような斬新な発表形態を採用することで、学生の成果を大々的にアピールすることを目指しています。高度な知識とスキルを学修した学生の発表にご期待ください。



学長 橋本 洋志

ADVANCED INSTITUTE OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY
東京都立産業技術大学院大学

〈お問合せ先〉
 管理部管理課教務学生入試係 〒140-0011 東京都品川区東大井1-10-40
 Tel : 03-3472-7834 Fax : 03-3472-2790 URL : <https://aiit.ac.jp/> E-mail : info@aiit.ac.jp

2023 AIIT PBL プロジェクト成果発表会

開催日時 令和5年2月11日(土・祝) 9:30~16:30

タイムテーブル

開 会		9:30~ 9:40	学長挨拶	
			オンラインA	オンラインB
成果発表	午前1の部	9:40~10:10	小山PT	三好(祐)PT
		10:10~10:40	中鉢PT	吉田PT
	〈休憩〉		10:40~10:50	
	午前2の部	10:50~11:20	松尾PT	越水PT
		11:20~11:50	細田PT	村越PT
		11:50~12:20	板倉PT	内山PT
	〈昼食〉		12:20~13:50	
	午後1の部	13:50~14:20	飛田PT	林PT
		14:20~14:50	奥原PT	伊藤PT
		14:50~15:20	三好(き)PT	前田PT
	〈休憩〉		15:20~15:30	
	午後2の部	15:30~16:00	追川PT	
16:00~16:30		嶋津PT		

AIIT（東京都立産業技術大学院大学）とは

東京都立産業技術大学院大学では、起業・創業・事業承継などを通して未来の価値づくりを担う「事業イノベーター」を育成する事業設計工学コース、情報分野のスーパープレイヤーである「情報アーキテクト」を育成する情報アーキテクトチャコースと、感性と機能の統合デザイナーとしてイノベーションをもたらす「ものづくりアーキテクト」を育成する創造技術コースという3つのコースがあります。

▶PBL (Project Based Learning) とは、高度専門職人材として必要となるコンピテンシーを実践的に身につけるための実務体験型教育を指します。プロジェクトの明確なゴールを設定し、課題を達成する過程で、IT業界及びものづくり業界で真に役立つ実践的なスキル、ノウハウ及びコンピテンシーを身につけることができる教育手法です。

発表テーマ一覧

		オンラインA	オンラインB
午前1の部	9:40 ┆ 10:10	ユーザーの課題解決メソッドの試み 及びプロダクト開発の実践 小山PT 「ユーザーの強い課題を発掘し解決する」というテーマでプロダクトを開発した。①家事分担支援kaji-kaji：夫婦喧嘩の1要因は家事分担の不満と言われる。kaji-kajiは家事分担を可視して対話を促し、円滑なパートナー関係構築に貢献する。②輪読会支援Kinjiro：人材育成や組織開発にとって輪読会は有効な手段であるが、企画・運営のノウハウは十分に整理されておらず、企画者は四苦八苦する。Kinjiroはこの課題を解消する。またアジャイル開発実践の試行錯誤プロセスも発表する。	企業価値評価スコアの 算出サービスの検討 三好(祐)PT 企業価値とは社会における企業の価値を示す指標である。今回は会計情報を元にビジネス活動における協業と言った企業価値評価を実務面で利用する形にする為、企業価値を算出するプラットフォームを作成した。また、情報通信産業におけるビジネスパートナー調達時におけるパートナー企業の選定に利用できる企業価値スコアを提示してスコアの向上を促すサービスを検討し、スコアの向上を検討する企業向けコンサルティングサービスの構築と会計・株式情報のデータ分析を行う事によって、因果関係の解明を行った。
	10:10 ┆ 10:40	アジャイル型プロダクト開発の実践と 学修の成果 中鉢PT 本PTではメンバのアジャイル開発手法学修に主眼を置きつつ「アイデアファーム」「生活記録表作成支援システム」の2つのプロダクトを作成した。「アイデアファーム」は埋もれたアプリのアイデアをカタチにすることを目的としたポータルサイトである。「生活記録表作成支援システム」は精神疾患を原因として休職した患者が復職する際「生活記録表」を作成指示されることがあるが、同表の作成支援するシステムである。これら2つのプロダクトの紹介、開発を通して得られた学修成果について発表する。	都市における出産・育児の 根本的課題への試考と提案 吉田PT ヒト・モノ・情報・企業・資本が集中する都市社会には様々な課題が存在する。本PTでは、その中でもより日常的なマイクロ視点に基づいて、「都市における人間関係の希薄さ」に起因する二つのテーマに着目した。少子化が急激に進行する中、周囲の生活を見渡してみると、まだまだ気づかれていない課題が潜在する。一つ目は、「仕事をしながら満員電車で通勤する妊婦の安全性」の問題。二つ目は、「核家族の育児をどう支援すればよいか」の問題である。我々は、これらの連鎖する深刻なテーマ解消に向けて研究した。

		オンラインA	オンラインB
午前2の部	10:50 ┆ 11:20	FitMatch makes you healthy! 松尾PT 運動したいが機会に恵まれない社会環境の中、運動に興味がある方や健康な体型作りたい方にサービスを提供するのが望ましい。そこで、トレーニー、トレーナー、ジムオーナーの各々の効用を増加させる仕組みとそれを実現するマッチングアプリを開発する。ジムとトレーナーは空き時間を有効活用することで収益を増加させることができ、トレーニーは自らにあった個人指導を受けることができる。アプリを使用することで企業の健康経営、自治体の住民サービスにも活用でき、社会の健康意識の向上に寄与できる。	ハイブリッドワークで生まれる、 “知らない”をなくす 越水PT コロナ禍を経て、オフィスワーカーとリモートワーカーが同じ職場に混在する「ハイブリッドワーク」が主流となってきた。デプスインタビューにより、新たに「オフィス・リモート間のコミュニケーション劣化による情報格差」と「顔が見えないために同僚の情報が積み上がらない」という2つの問題の発生を明らかにした。これらに対し、360度カメラ・ホログラム装置・スキル情報の合成の3つの要素による対策を考案し、ユーザーテストによりその有効性を示した。以上の結果を踏まえ、将来の新しい職場の姿を提案する。
	11:20 ┆ 11:50	日本文化とIT技術を活用した サービスで問題解決を目指す 細田PT 本PTは「組織や社会の抱える課題を協働で問題解決を目指す」事をテーマとし2つの小テーマ「アニメ★ツーリズム」と「美術工芸品のNFTアート化」を設定した。「アニメ★ツーリズム」は、アニメファン等の旅行者が新たな地域価値を創出するための基盤構築をした。「美術工芸品のNFTアート化」では、2つの外部組織と協働し、市場が縮小する日本のアートをNFT化し販売する事で新市場開拓を目指し問題解決を図った。更にこれらの活動に対する外部評価を受けることによりコンピテンシー獲得と向上を進めた。	現代社会における課題解決ツールの 提案と研究 村越PT 本PTでは、少子高齢・DX化によって生じる潜在的課題を見据え心の充足や生活の質向上に動きかける提案・研究を行った。既存研究や製品・サービスの改良に留まらない独自性を目指した。具体的には、以下4つのテーマで研究・提案を進めた。 <ul style="list-style-type: none"> ●エンディングノート作成を促すツールの提案 ●武道のデータサイエンス ●脚立作業時の転倒防止デバイス開発 ●おやつガチャを用いた社員同士の繋がりを促す福利厚生サービス
	11:50 ┆ 12:20	檜原村の研究を通じた、地域の 活性化につながる事業創造の検討 板倉PT 過疎地域である檜原村の発展に寄与する地域ビジネスへの取組みを目的として、檜原村の環境や産業を研究し、同村ならではの地域活性化につながる新事業創造の可能性を模索した。現地訪問と事業立案を重ねた結果、「オフィス木質化」「木の染め物」「木のお酒」「デジタル市民制度」の4事業を立案した。村長や村役場をはじめとした村内ステークホルダーと連携、豊橋創造大学との合同活動、横幹連合コンファレンスでの発表などを通して、実現可能性の検証を深めて実証を推進したほか、一部は事業化の検討を行っている。	視覚を過去と潜在空間に拡張する パートナーロボット 内山PT コミュニケーションを目的とした多くのパートナーロボットは、人に共感する仕草をすることでコミュニケーションを図っている。本PTは従来のような人に共感するパートナーロボットではなく、視覚を通じ過去と潜在空間に拡張した世界に身を置いた自分に共感するためのエモーショナルなパートナーロボットを探索した。本発表では通学路の映像を未来に届けるロボットと部屋を異世界風にして冒険するロボットを提案する。

PT所属コース：事業設計工学コース 情報アーキテクチャコース 創造技術コース

		オンラインA	オンラインB
午後1の部	13:50 ┆ 14:20	料理の上達を支援する レシピシステムの提案 飛田PT 生活改善のために自炊を始める人はいるが、その多くは苦手や面倒といった理由で継続することが難しい。例えば、初心者には既存のレシピが読みづらく、理解しづらいという問題がある。本PTでは、提示手法と認識手法を組み合わせたアプローチによるレシピ提示システムを実現した。具体的には、音声で入力したレシピをフローチャートに変換して表示することで、調理工程全体の把握を容易にした。また、こうした開発を通じて、メンバーの調理に対する関心が深まり、調理スキルが向上した。	社会シミュレーションで考える 次世代の働き方 林PT 日本の生産年齢人口は年々減少し、国際競争力は低下傾向にある。労働生産性は欧米諸国と比較し低水準にある。さらに、人手不足や技能継承の問題もみられる。本研究全体の目的は、全ての労働者が積極的に職務に励めるよう、「新しい働き方」の仕組みを作ることである。本PTでは、マルチエージェントシミュレーションにより効果検証を行った。労働問題に対して、知的生産性とチームワークの観点から解決策を提案する。得られた結果を参照することにより労働環境での諸問題における解決の一助となることが期待される。
	14:20 ┆ 14:50	ゲーミフィケーションによる セキュリティインシデント対策ツール 奥原PT 情報セキュリティに関する事件・事故が増加する中、知識定着を目的に作られた既存の研修ツールでは、事故対応力向上に繋がらない可能性が考えられる。本PTの調査でも経営者・従業員から既存ツールの実効性の低さを指摘する意見が出た。この解決策として、本PTでは複数のインシデントシナリオを設定、シミュレーションゲームのように刻々と変わる状況の中で判断をする体験ができるWEBベースの研修ツールを開発。想定ユーザーによるトライアルでは、実効性向上の効果について一定の評価を得ることができた。	「ひみつ道具」 伊藤PT vision driven型の発想を促す未来の問題解決ツールとしての「ひみつ道具」について分析や考察を進め、その本質に迫ることを試みた。そのうえで新たな「ひみつ道具」の考案にも取り組んだ。また本PT独自の展覧会を開催し、ものづくりの工程（リサーチ、アイデア創出、プロトタイプング、製品化）を紹介しながら、データ分析の結果、ユーザーや使用環境に関する考察、プロトタイプなどの成果物の展示やワークショップを行った。それらの反響についても収集・総括する。
	14:50 ┆ 15:20	コンフリクトマネジメント手法& リーンアジャイル教育手法の提案 三好(き)PT 「変化の激しい時代のためのプロジェクトマネジメント」をテーマに、コンフリクトマネジメント手法&リーンアジャイル教育手法のガイドブックを作成した。コンフリクトマネジメント手法は、インタビュー調査を行い、テキストマイニングや質的統合法による分析結果を基に、ストーリーを交えて解説している。リーンアジャイル教育手法は、ワークショップの試行を行い、参加者からのフィードバック内容を分析して改善していった。ガイドブックを活用することで、プロジェクトを機敏に遂行していく基盤が構築できる。	アジア/アフリカにおける DXを活用したSDGs解決の政策提言 前田PT プロジェクトの特徴はAIITの有するアジア/アフリカ諸国とのネットワークを活用した政策提言と、DXを活用しSDGsを効率的に解決することである。具体的な取り組み課題は、新たなデジタル産業人材育成方法の提言、移動の利便性向上のための、統合型リアルタイム乗換え検索アプリの提案、発展途上国での音楽指導者育成手法の提案を行った。全てのテーマにおいて、国内、アジア各国へ課題提起と方策提案を行い、賛同を得ることができた。その結果継続して研究を進めることとなった。

		オンラインA
午後2の部	15:30 ┆ 16:00	スクラム開発と Webサービス開発技術の習得 追川PT 本PTの目的は、スクラム開発及びWebサービス開発に必要な各種技術を学習・習得することである。その目的に向けてAIITのPBL学生向けの週報作成支援ツールをスクラムで開発した。さらにパフォーマンスの改善にも取り組んだ。本PTでは、プロダクト開発を実践し、その中で各メンバーがスクラム、Webサービス開発技術、パフォーマンス改善といった各種技術を習得、向上させた。当発表では、これらの活動からどのような学びや知見が得られたかを紹介する。
	16:00 ┆ 16:30	システム導入後の問題発生を 事前回避する設計準備ツールの製作 嶋津PT 本PTの学修の目的とプロジェクトのそれは、それぞれ「システムズエンジニアリング標準準拠型システム設計開発の実践」と「情報システムの導入後のトラブルを未然に防ぐための開発初期段階での作業の特定」である。前期はシステムズエンジニアリングの代表的な用語の学修と、情報システムの運用開始後に発覚したトラブルの国内の事例調査を行った。後期は、前期に特定した作業の実践を支援するツールを、IPA発行の教訓集を参照し製作した。製作結果は、学外の評価者によるレビューを実施する予定である。

2023
AIIT
PBL