

長期インターンシップを兼ねた産学連携プロジェクトでのアイデア創出過程について

サントリーシステムテクノロジーとの取り組み その1

大阪工業大学 ロボティクス&デザイン工学部

谷口 皓政*1, 井上 弥俊*1, 岡本 拓朗*1, 横山 広充*2

概要:

企業からの課題を解決する新しい産学連携取り組みに、学部3年生を対象とした長期インターンシップを組み込み、3年生が1年生をファシリテートして導き出した、問題解決過程について報告する。

チームビルディング:

2年前の2017年度に、RDクラブ1期生としてクラブに所属していたシステムデザイン工学科3年生計3名。そして、1年生4人(システムデザイン工学科3人、ロボット工学科1人)の合計7人で活動した。情報共有は基本LINEアプリを使用し、全体のグループLINEにはサントリーシステムテクノロジー社員もメンバーに入った。

スケジュール:

サントリーシステムテクノロジーからの課題「思わず買いたくなる自販機」について約5ヶ月間かけて3年生のファシリテートによりチームとしてソリューションを出した。途中、夏季休業期間にはビール工場見学などのレクリエーション(Fig.1)も入った。詳細なスケジュールは下のとおりである。

- 6/18,6/25 ミーティング
- 6/28 キックオフ会
- 7/2,7/17,7/29 活動
- 7/30 第一回進捗発表会
- 9/10 第二回進捗発表会
- 9/12 京都ビール工場見学
- 9/25 中間発表会での指摘点の振り返りと情報共有
- 9/26 prottを用いて実際の使用を想定したデモの作成
- 10/1 prottで作成したデモの共有
- 10/2 中間発表に向けての最終確認
- 10/3 第三回進捗発表
- その後毎週火曜と木曜の昼休みに活動
- 11/2 茶屋町祭でのRDクラブ成果報告会

アイデア創出:

全体スケジュールのうち夏季休業期間まではグループでブレインストーミングや、マインドマップ(Fig.2)などのデザイン思考ツールを用い課題の全体像把握につとめた。企業から出された課題「思わず買いたくなる自販機」が数年後を想定し実現可能なものであったため、そこからユーザーを設定した。最終的に「キャンプ地といった近くにコン



Fig. 1 工場見学の様子

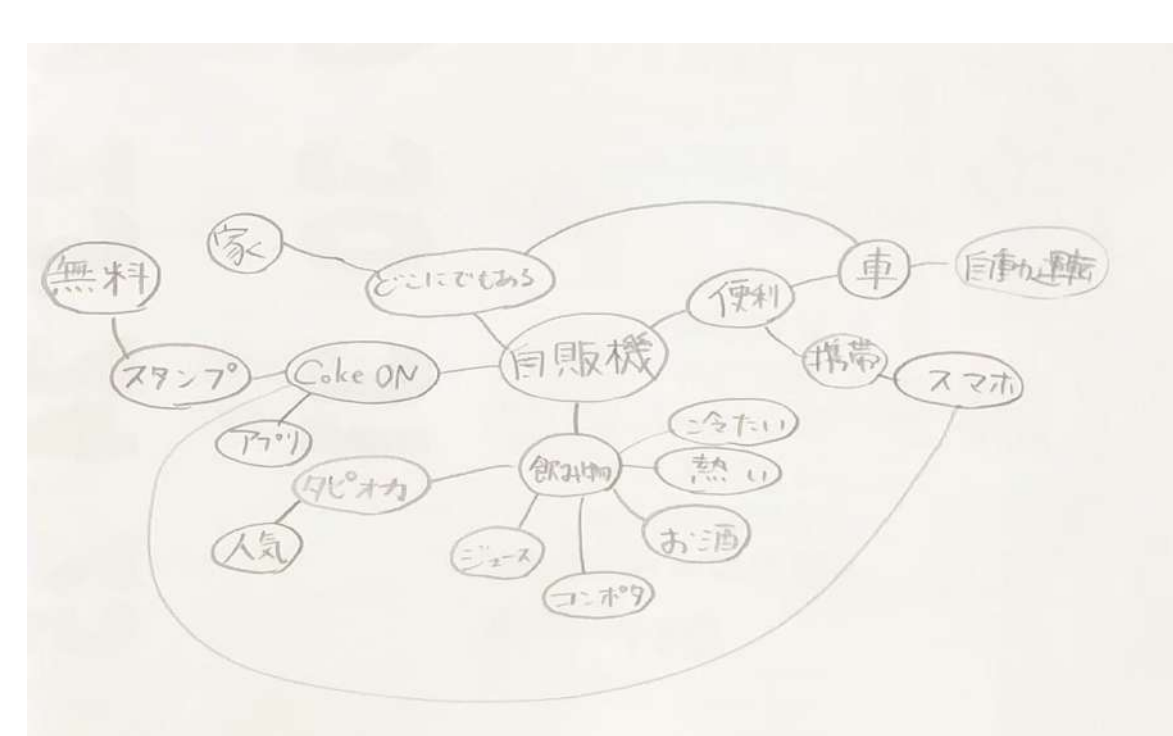


Fig. 2 作成したマインドマップ例

ビニやスーパーなどの施設が存在しない場所にいる大人」というペルソナ設定をおこなった。夏季休業明けの進捗報告時には「BBQ、スポーツ観戦、自宅、道端などのあらゆる場面で飲み物を欲しくなった時に注文を受け、配達員に依頼し、飲み物を注文者の所へ配達するように促すシステム」という大まかなソリューションを設定しフローチャートの作成などにとりかかった(Fig.3)。

プロトタイピング:

作成したフローチャートをもとにスマホ用アプリ作成のプロトタイピングをおこなった。企業からのサジェスションもありプロトタイピングには「Prott」というWEBサービスを利用した。並行してスマホ用アプリの名称を「サンデリ」と決定し、ロゴデザインを作成した(Fig.4)。さらに学園祭でのプレゼンテーション用にポスターの作成とペルソナがアプリを使って注文するまでの流れを90秒のCFにまとめるため、絵コンテの作成と撮影、動画編集をおこなった。作成したアプリのインターフェースをFig.5にしめす。

プレゼンテーション:

11/2に学園祭にて全RDクラブ参加企業の前でプレゼンテーションを行った(Fig.6)。さらに、今後11月末にサントリーシステムテクノロジー幹部の前で最終発表を行う予定である。

今後の課題:

最初のスケジュールが甘く、夏季に集まれなかったため、プロトタイピング前にターゲットユーザーを絞れなかった点や、後半グループ内での同時進行作業が多くなってしまった点など、ファシリテーションが上手く行かなかったことが多数出てきた。

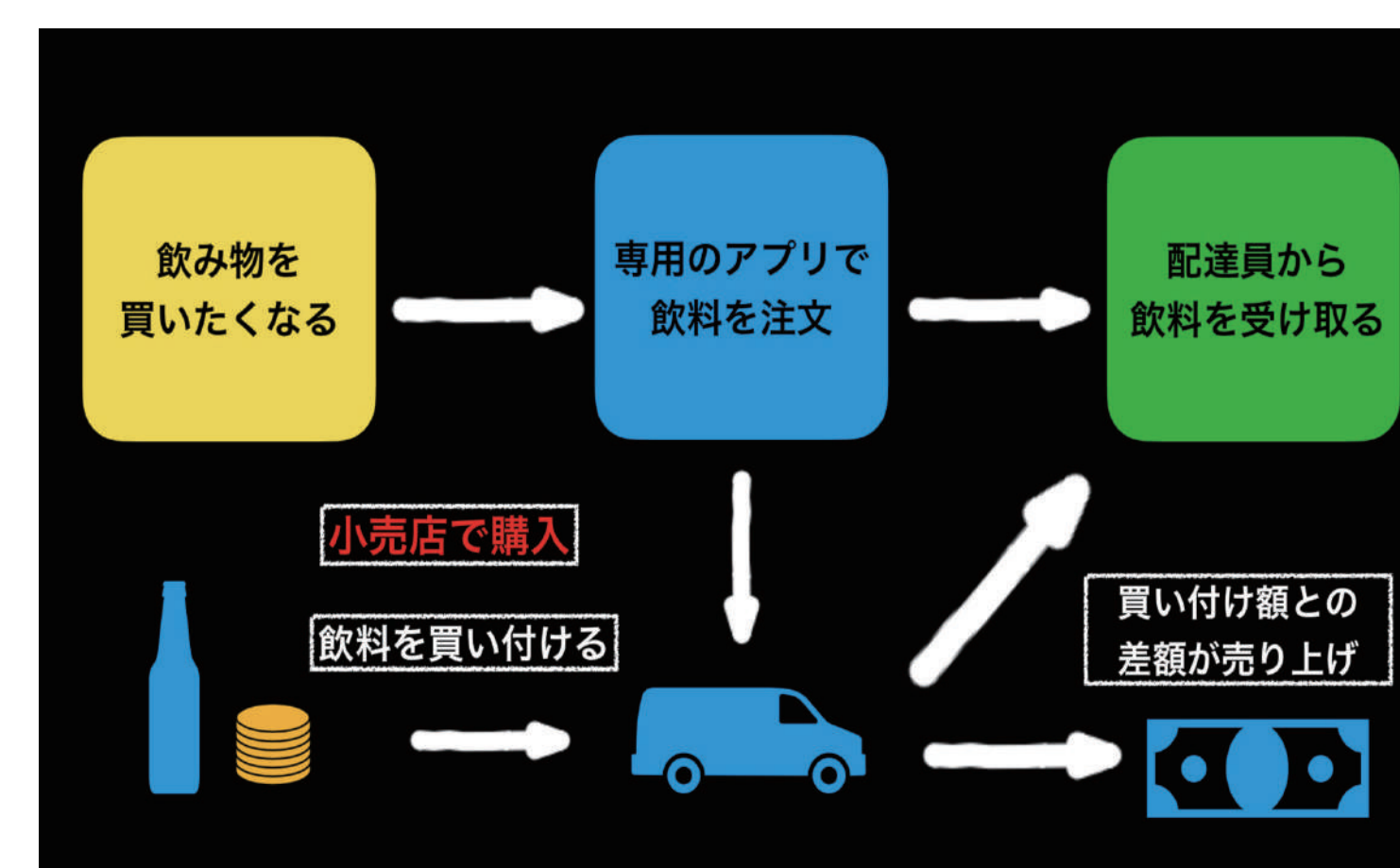


Fig.3 フローチャート例



Fig.4 作成したロゴデザイン

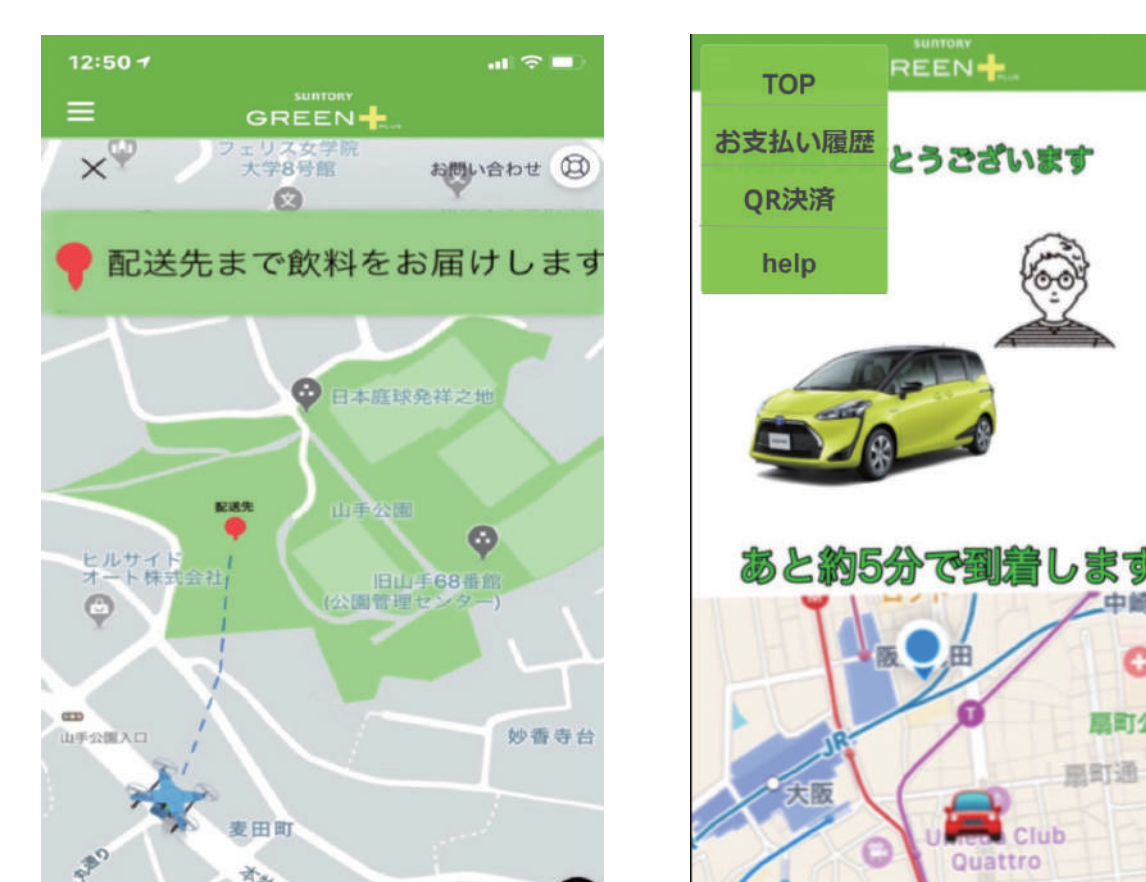


Fig.5 試作したスマホアプリの
インターフェースデザイン例



Fig.6 学園祭でのプレゼンテーションの
様子