

# TOPICS

## 平成30年度 香川大学長主催外国人留学生交歓会を開催

12月11日(火)、高松市内ホテルにおいて、香川大学長主催による外国人留学生交歓会が開催され、本学の外国人留学生等、約250人が参加しました。

この行事は、寛学長主催により、香川大学の外国人留学生を励ますだけでなく、留学生相互及び教職員、チューター、地域の方々等関係者との親睦を深めることを目的として、毎年、開催しているものです。

当日は、留学生センター留学生のCHILAMBA, MOYENDA, MOSES(チランバモイエンダモーゼス)さん、経済学部特別聴講学生の王孟萍(オウモウヘイ)さんの司会進行のもと、寛学長による激励の挨拶、留学生代表農学研究科の

FERMIN JIMENEZ JOSE ANTONIO(フェルミンヒメネスホセアントニオ)さんによる挨拶、そして、徳田副学長による乾杯により、交歓会が開始されました。

その後の歓談に続いて、留学生によるパフォーマンスも披露され、バングラデシュ、ベトナム、タイ、インドネシアの4組のチームが熱演し、会場は大いに盛り上がりました。香川大学の留学生は年々増加傾向にある中、このような行事をきっかけに留学生達の交流の輪が広がり、日本での留学生生活がより充実したものになることを願っています。



ベトナムチームのパフォーマンス

## 地(知)の拠点大学による地方創生推進事業(COC+)「かがわICTまちづくりアイデアソン2018」を開催

12月15日(土)、e-とびあ・かがわBBスクエア(高松市サンポート)にて、地(知)の拠点大学による地方創生推進事業(COC+)「かがわICTまちづくりアイデアソン2018」を開催しました。

昨今、地方創生が叫ばれる中、その中心となる「ヒト」が地方に集積するような仕組みづくりをすることが益々重要になっており、地方大学はその拠点としての役割が求められています。地場の産業や地方に拠点をおく企業も、既存の領域にとらわれない新たな地域ビジネスの発見や価値の創出を求められています。そこで、大学や企業の中心にいて将来の地域を担っていく若者世代が、ICTを用い、「地域、ICT、若者」が融合し共創することで、これまでになかった新たな発想やイノベーションを生み、地方創生・かがわの将来を考えることを目的として、本イベントを開催しました。

アイデアソンとは、Idea(アイデア)とMarathon(マラソン)をかけ合わせた造語で、多様性のあるメンバーが集まり、ある特定のテーマについて、対話やワークショップを通じて自由にアイデアを出し合い、新たなアイデア創出やアクションプラン、ビジネスモデルの構築などを短期間で行う手法やイベントを指します。今回は、「住みたくなるまち」というテーマのもと、香川へ住みたくするためにどのような手法が必要か、参加者が各々のアイデアを出し合いました。

当日は学生12名と若手社会人20名、計32名の参加があり、8チームにわかれ、それぞれのチームが香川県における新たな魅力発見と発信手段を検討しました。最後には寸劇をまじえたプレゼンを行い、最優秀者にはパネルと記念品授与が行われました。



香川大学では今後、全学でデザイン思考教育を取り入れていきます。ところで「デザイン」とは何でしょう? そんな疑問に、創造工学部創造工学科造形・メディアデザインコース10人の先生方に、「デザイン」と「お一人ずつ決められたテーマ」をかけて、語っていただきました。(4回目/10シリーズ)

## DESIGN× LOCAL RESOURCES

創造工学部創造工学科造形・メディアデザインコース教授

井藤隆志

私はプロダクトデザインを専門とし、情報機器やロボットなどのハイテク製品から、陶磁器や木工などの産地の技術を活用したプロダクトまで、幅広く製品デザイン開発に携わってきました。イタリアに渡って産地のデザインに関わってきた経験から、特に地場産業とデザインというテーマで活動してきました。今回はデザインと地域資源という切り口から、デザインについて述べてみたいと思います。

第二次世界大戦後、日本経済は飛躍的に成長を遂げ、大企業による大量生産・大量販売の普及と共に都市化が進みました。大企業のメーカーが躍進する中、地場産業の多くは生産品が時代に合わないことに加え、資金基盤の弱さから設備投資が不足するなどの理由により、経済的発展からとり残されていく傾向がありました。地方＝ローカルの中小企業のものづくりは特に厳しい状況で、大企業のものづくりを真似しても、価格競争の面で勝負できないことに加え、生活者のニーズやトレンドをうまく取り上げることを苦手とし、都市部の企画したアイデアを地方はそのまま下請けすることで、その力を失ってしまいました。

しかし、本来地方には固有の産地技術があり、優秀な職人が居ます。イタリアの地方には魅力的なプロダクトを発信するメーカーが数多くあります。彼らを見てみると、自ら課題を発見し、数多くの試作品を製作し、それらの検証を行いユニークな商品を開発していることがわかります。生産地だからこそできる素早い試作づくり(プロトタイプ)と素早い検証(テスト)が鍵となっています。

実は、この「プロトタイプ」「テスト」を繰り返しながらプロダクトやサービスを開発するというのが、『デザイン思考』のプロセスの中で重要なポイントとなります。更に、その前の段階で、まずはどのようなアイデアを「創造」するかが重要となります。『デザイン思考』では、まず実際の使用者や環境を注意深く観察し「共感」することで、真の欲求や課題を探し出すことで「問題定義」し、目的達成へ向けたアイデアを「創造」というプロセスを大切にします。この「共感: Empathize」→「問題定義: Define」→「創造: Ideate」→「プロトタイプ: Prototype」→「テスト: Test」を習得することで、様々な課題の解決を目指すというのが『デザイン思考』の骨子であり、本学の創造工学部の教育にも導入を開始しています。

地方は様々な産地の技術、農林水産品、観光資源に恵まれています。一方で、少子高齢化、人口減少などの課題も多く抱えています。製造業に関わらず、上記の様々な地域資源と課題を、『デザイン思考』のプロセスを活用し実施することで、世界や都市部の先端に行く提案ができると考えています。私は地方こそが世界の明日を創ることができる最適な環境であると、強く信じています。