

2021年6月9日

2020年度 ALL DOSHISHA 共修プログラム
実施プロジェクト成果報告書

プロジェクトタイトル
オンラインで留学体験！新・PVP プロジェクト

プロジェクトメンバー			
役職	氏名	学科専攻	学年
リーダー	山崎 和真	インテリジェント情報工学科	B1
サブリーダー	水谷 優太	数理システム学科	B1
	寺西 涼	機能分子・生命工学科	B1
	村上 夏海	機械システム工学科	B1
	大森 香蓮	機械システム工学科	B1
	岡田 美咲	機械システム工学科	B1
	伊藤 莉里花	化学システム創成工学科	B1
	野村 柊衣	化学システム創成工学科	B1
	亀田 新	電子工学科	B2
	内藤 太一	電気工学科	B2
	朱 鈞陶	情報工学専攻	D1
	Hernandez James Edward II Aquino	電気電子工学専攻	D2
	Penado Keith Nealsen Montanez	電気電子工学専攻	D1
	Catapang Allen Vincent Barabona	電気電子工学専攻	D1

支出経費			
支出項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
パノラマビューコンテンツ制作	715,000	1	715,000
動画コンテンツ 更新費	16,500	1	16,500
謝礼(協力学生へ)マグカップ	815	10	8,150
		合計	739,650

プロジェクトの目的と狙い

留学を検討している外国人学生へ向けて、ISTC（理工学研究科国際化学技術コース）や同志社大学の魅力を発信することを、最終目標とする。2年前の2018年度共修プログラムにおいて、『PVPによるバーチャル研究室体験！ISTCの魅力を世界に発信しよう！』というプログラムが実施された。私たちは、この成果物であるPVP(Panorama View Promotion) Webサイトを活用してISTCの魅力を世界に発信するという目的のもとに集まったグループである。最終目標の達成を目指すにあたって、最も大きな課題として挙げられたのが、「コンテンツの拡充」と「知名度の向上」であった。現Webサイトは『研究室体験』が目的であったため、PVPの撮影が行われたのは、研究室が計11箇所とその他計10箇所であり、研究室がコンテンツの中心となっている。そのため研究室の中が想像できたとしても留学生の1日の生活までは完全に把握することができないという問題点がある。また、説明文や補足の写真が非常に少なく、パノラマの景色を見ていてもそれが一体どのようなものかまでは分かりづらい。そのため、食堂などのような留学生の1日が理解できるコンテンツや、撮影することができなかった研究室、より具体的な解説や写真などを追加する必要がある。Webサイトを閲覧するにあたってそこに到達するための手段は現在判明している限りで、「QRコードなどから直接アクセス」「ISTCのWebサイトにあるバナーからアクセス」の2点のみであり、到達することが非常に困難な状態である。QRコードでは不特定多数への宣伝は難しい、なおかつISTC Webサイトにあるバナーも見つけることさえ困難である。そのためバナーの改善やSNSでの宣伝により、より多くの人々がWebサイトにアクセスできるような工夫を施す必要がある。今年度は「留学を検討している外国人学生へ向けて、ISTCや同志社大学の魅力を発信すること」を最終目標とし、「コンテンツの拡充」と「知名度の向上」を中心に取り組む。

プロジェクトの実施内容（1ページ以上）

- 取り組んだ実施内容を時系列にかつ具体的に記入してください。
- 誰がどのような役割で何をしたかも分かるように記入してください。
- 適宜、取組状況の画像データを貼付いただいても結構です（様式の半分以内の分量とします）。

本プロジェクトはPVP(Panorama View Promotion)を利用してISTC(国際科学技術コース)の魅力を世界に発信するという目的で開始された。この目的を達成するために本チームが設定した2つの目標は「PVPコンテンツの拡充」と「PVPサイトの知名度向上」の2つである。まずはこの目標を設定するために至った経緯を述べる。

プロジェクト開始後2週間で、当時のPVPを利用したWebサイトを閲覧し、問題点・改善点を思いつく限り出していった。そこで出た改善点は2つである。まず1つ目は「Webサイトのページ数が少ないこと」である。当時のWebサイトに掲載されている研究室は10数箇所と非常に少なく、その他の日常生活で利用する施設の情報もごくわずかであった。そのため、掲載施設を増やしコンテンツを充実させることが必要であった。2つ目にWebページそのものの知名度向上である。当時そのWebサイトにアクセスする方法はISTCのHPにあるブロックからのアクセスもしくはWebサイトを知るものから

直接 URL・QR コードなどを受け取る方法のみであり、海外の不特定多数の留学希望者にアクセスしてもらうことは不可能である。そのため、不特定多数に宣伝し、知名度を向上させることが必要である。以上の理由により、「PVP コンテンツの拡充」と「知名度向上」を目標として進めることになった。

その後 9 月 28 日グループ分けを行った、全 14 人のメンバーを「アンケート班」「企業班」「計画班」の 3 つに分け、それぞれのグループごとに活動をするにせし、各グループの活動内容はリーダーを経由して共有した。亀田がグループリーダーを務めた「アンケート班」は現在 ISTC に在籍している留学生や同志社大学に在籍している日本人学生、メンバーの知り合いの外国の大学に在籍する学生に、使用している SNS や留学をする際に知りたい情報などのアンケートを取った。結果としては母数が少なかったが少しは傾向等をつかむことが出来た。また、ただ情報を掲載するにしても、アレルギー情報や宗教上の観点など、さまざまな要素を考慮する必要があることを知ることが出来た。大学の施設では、自習を行える施設、食堂などが気になるということがわかった。

岡田がグループリーダーを務めた「企業班」は PVP コンテンツの撮影依頼先の企業である「太平印刷株式会社」の方と連絡を取り、撮影をどのように行うのか、撮影に当たってどのような情報を入手すべきかなどの計画を進めた。10 月 2 日に行われた企業との打ち合わせに関しては企業班のメンバーを中心として、5 名ほどのメンバーが参加した。そこでは、既存コンテンツの内容にとらわれることなく、新たな案をメンバー、企業ともに出していった。Web サイトの日本語版作成、UI デザインの改善、ムービーの作成、SEO 対策等様々な案が出たので、予算と社会情勢を考慮し、実施する内容を絞っていった。また、今後の作成スケジュールについても話し合い、今後もその計画に沿って進めることとなった。太平印刷株式会社との連絡はサブリーダーである、水谷がメールを用いて行うことになった。

水谷がグループリーダーを務めた「計画班」は PVP コンテンツの詳細な改善点を探し、どのようなデザインにすべきかなどを議論した。具体的に出了案としては、ミニマップのアイコンの改善、メニューバーの項目を見やすくできるなどが挙げられた。また、アンケートの実施方法も議論した。海外の協定校にアンケートを行う案も出たが、新型コロナウイルス感染症拡大の影響で、いくつか協定校が閉鎖していたこともあり、協定校の学生にアンケートの回答を求めることは難しいとの判断から実施しなかった。代わりに上記のように知り合いの外国人学生にアンケートをすることになった。もともとこの PVP プロジェクトは、2018 年度の共修プログラムにて実施されたプロジェクトを引き継いだものであったため、当時プロジェクトを行っていた方に連絡をとり、当時の状況や、プロジェクトを始めた動機、これからプロジェクトを進める上での注意事項を教えていただいた。具体的には撮影に協力してくださる研究室との連絡、企業との話し合いに時間がかかることを教えていただいた。それを受け撮影までの計画を修正し柔軟に対応できるようにした。

11 月 2 日に太平印刷株式会社と 2 回目の打ち合わせを行った。打ち合わせでは撮影施設数、撮影までに各施設と確認しておく内容、撮影日程、Web サイトのデザインを話し合った。この内容を受けて撮影施設の決定に入った 11 月に入り撮影施設の決定、アポイ

メントメントを始めた。主な撮影先としては、研究室が 12 箇所、その他は食堂や校門前など大専校地内の主要な施設を決定した。研究室は、すでに掲載されている場所の学術分野や学科に大きく偏りがあり、1 箇所しか撮影されていない学科もあったので、研究室の数を考慮したうえで、各分野約 2 か所ずつ撮影するようにした。アポ取りはいくつかのメンバーで行なった。メンバーの専攻である場所を個人に割り振った。理工学部の Web サイトで連絡先、研究内容を調べ研究室ごとに担当の学生がメールで共修プログラムの活動内容、施設の撮影、撮影動画の内容を説明したうえで、実際に教授に会い研究室を見学させていただき、撮影が行えるかなどを確認した。研究室の構造、研究内容、実験設備、パノラマ撮影を生かせるかなどを考慮し、海外に発信したい研究室を 12 か所選んだ。研究室の教授、撮影に参加して下さる学生さんの予定、映り込む人がなるべく少なく出来るようにすることを考慮し、12 月 24 日、25 日に実施することにした。研究室以外の施設として多くの学生が利用する正門、紫苑館食堂、ローム記念館、情報メディア館、留学生課、理化学館を選び、各施設の事務局に連絡を取り許可を得た。

12 月 8 日中間報告会があった。プロジェクトの目的、進捗具合を発表した。スライドは山崎が用意し、発表は水谷、野村、James が行った。

12 月 11 日にサブリーダーの水谷が中心となって撮影施設の撮影順番を決定した。後日予定された下見に向け、撮影順序、撮影内容をまとめた。シナリオシートを作成した。研究室の予定、移動距離を考えて作成した。12 月 14 日に太平印刷株式会社と撮影施設の下見を行った。

12 月 23 日、24 日に撮影を行った。パノラマ撮影、動画撮影、スナップ写真を撮影した。撮影では、研究室の教授、学生に加えグループメンバー、協力して下さった留学生も加わった。各施設の撮影は、担当のメンバーが中心となり行われた。機材のトラブルや、打ち合わせの不十分で戸惑うこともあったが、スケジュールを調整することで、大きく遅れることなく 2 日ですべての施設の撮影を行えた。冬期休暇明け以降、2 月までに PVP コンテンツの文章を各施設と協力して様々なメンバーで分担し作成した。3 月に太平印刷株式会社から初版が届き次第、文章、動画などの確認作業を行った。各施設との連絡で戸惑うこともあったが、3 回ほどの確認作業を通して 3 月下旬に PVP を完成させることができた。

<PVP グループ分け>

アンケート班	企業班	計画班
亀田	村上	水谷
寺西	大森	伊藤
内藤	岡田	野村
朱	Keano	Allen
James		

<2020 年度 PVP 撮影場所>

正門	電気電子材料研究室
ラーネット記念図書館	通信方式研究室
留学生課	新エネルギーシステム研究室
紫苑館食堂	構造工学研究室
理工学部・理工学研究室事務室	噴霧・燃焼研究室
ローム記念館	流体力学研究室
IT メディア館	無機合成化学研究室
知能メカトロ情報システム研究室	バイオセンシング研究室
ネットワーク情報システム研究室	統計ファイナンス研究室

また、知名度向上の方法を議論した。主に出た案としては、Web サイトの作成、SNS アカウントの作成、既存 SNS アカウントへの掲載依頼などが挙げられたが、HP やアカウントの作成は更新性に問題があった。特に SNS を使用して知名度を向上させるためには常に何らかの新着情報を発信しつづける必要があるが、このプロジェクトは 5 月で終了となるため、それ以降の更新に関しては保障することが出来ない。そのため、持続性や残り期間などを考慮し、既存 SNS アカウントに対して宣伝文の掲載を依頼する方向性で決定した。また、掲載依頼先は、ISTC の関連性やそのアカウント自体の知名度を考慮し、同志社大学理工学部・理工学研究科の Facebook と、同志社大学広報課の Twitter に依頼することを決定した。理工学部・理工学研究科への依頼は「アンケート班」が主となって実行した。掲載文などを数回にわたって連絡し、PVP コンテンツのリリース後に掲載することで決定した。広報課への掲載依頼に関しては、「計画班」が主となって行った。6 月の中旬に広報課に連絡をし、Twitter、Facebook、同志社オフィシャルサイト（日・英）に PVP の内容を掲載していただいた。また、松川真美先生により、T.I.M.E Association (Top International Managers in Engineering) という組織の方に PVP の情報を伝えていただき、T.I.M.E の Facebook で宣伝をしていただいている。

「企業班」に関しては、継続して制作者との連絡を行い、PVP コンテンツのリリースに向けて、修正と制作の連絡を複数回にわたって行い、撮影作業、制作作業を進めていった。

プロジェクトの成果 (1 ページ以上)

- 当初計画していた達成目標と比較して成果を記入してください。
- プロジェクト開始時からどのような能力が向上したかを記入してください。
 - ・グローバルマインドの 3 要素 (①グローバルな視野、②多様性の尊重、③異文化理解)
 - ・社会人基礎力の 3 つの能力と 12 の能力要素①前に踏み出す力 (主体性/働きかけ力/実行力) ②考え抜く力 (課題発見力/計画力/創造力)
 - ③チームで働く力 (発信力/傾聴力/柔軟性/状況把握力/規律性/ストレスコントロール力)
- 当初計画していた目標に至らなかった場合は、①何が実施・実現できなかったのか。②その要因は何か。③考える解決策を具体的に記入してください。

当初計画していた目標は、「PVP コンテンツの拡充」と「知名度の向上」の2つであるので、この2つに関してそれぞれ述べる。

まずは「PVP コンテンツの拡充」についてだ。これに関しては大いに達成できたと思う。プロジェクト開始の9月より計画をはじめ、撮影を12月に行った。それ以降はプレリリースされたものを確認・修正する作業を繰り返し行った。

コンテンツの拡充を達成できたもっとも大きな要因は、やはり撮影箇所の増加にある。12月末の冬期休暇前に2日間かけて、研究室や食堂、校門などのISTCに所属する留学生が頻繁に使用する可能性が高い場所を20数箇所撮影した。また、パノラマ画像の静止画撮影にとどまらず、各研究室においては実験を行う動画なども撮影し、Webサイト閲覧者がより内容を理解できるようにし、メニュー欄やアイコンなどを改善するなど、より見やすいWebサイトになるように様々な改善を行った。

また、この撮影は非常に大きなものであったため、撮影を行うまでに、撮影先への依頼や計画書の作成、撮影やWebページ作成などを依頼した「太平印刷株式会社」の方との連絡・ミーティングなどを多く行った。その中では、先方へ連絡を取る際のマナーや、大きなプロジェクトを進める際の計画の進め方や企画の行い方など、社会人となるための基礎をより深く身につけることが出来たと考える。

撮影施設の数の場合、撮影許可を得られなかった場所を追加することに関して改善する希望がある。次に「知名度の向上」についてだ。これに関しては想定していた程度の成果は得られなかったと考える。この最も大きな原因は、計画時間を十分にとることが出来なかったことが挙げられる。プロジェクトを開始してから少しずつ議論は進めてはいたものの、PVPの撮影が完了したのが12月であり、それ以降は期末考査やPVPの確認作業などもあったため、知名度向上に向けての取り組みに十分な時間を割くことが出来なかった。

しかし、一か所ではあるが、SNSへPVPコンテンツの宣伝を掲載していただくことが出来た。ISTCのFacebookを運営している理工学部・理工学部・理工学研究科に掲載依頼し、数回メールで相談を行った後、4月の中旬に掲載していただいた。ISTCへの入学を検討している留学希望者に対して、同志社大学京田辺キャンパスにある研究室や主要施設を直感的にわかりやすく知ることが出来る機会を提供することはできたと思う。

このプロジェクトを進めていくにあたって、自分たちが新しくの価値観や考え方に会うことが出来たと考える。特にそれを強く感じたのは、PVP計画段階のアンケート結果である。学生が置かれているさまざまな状況について知ることができた。たとえば、宗教上の理由で特定の食べ物を食べられない人もいるようで、それを考慮する必要があることを学んだ。また、他にも銀行口座など、日本人メンバーでは気づくことが出来なかった意見を多く知ることが出来た。このようなアンケート等の経験から、自分たちの固定観念にとらわれることなく、人種・宗教・国籍・性別など、様々な要素を考慮したうえで、計画の対象となる人に目的通りの効果を与えることが出来るようにするために、グローバルな視点・思考を身につけることが非常に重要であるといったことに気付くことが出来た。

さらに、グループ内には多くの働き方が存在することを知った。私たちは、グループの大半が経験できたことに応じて調整する必要があることを学んだ。

このプロジェクトをとおして、課題を発見し、解決策を、具体的に計画を立てる能力が身についたと考える。PVP の足りないコンテンツを発見し、撮影までに必要な作業をまとめ、計画を立てることができたからだ。また、あまり、大学に来ることがない状況であったが、自分の分野の研究室について知れ、教授たちと交流できた点もメンバーにとってプラスとなったと考える。

今後期待できる成果の波及効果（1 ページ以内）

- 今後、成果物を大学がどのように活用することが望ましいかを記載してください。
- 成果物をさらに波及するための考えうる取り組みを記載してください。

今回のプロジェクトで得ることができた形に残る成果物は PVP の Web サイトである。そのため、大学側がこのコンテンツを活用することで、ISTC を希望している学生にその魅力を伝える材料になることが望ましいと考える。やはり今のコンテンツの改善点はその知名度にある。今回のプロジェクトでは、PVP は、大学の宣伝材料として役に立つ、そのため、大学が PVP コンテンツを使用し、少しずつ ISTC などの知名度を高めることが必要であると考え。また、PVP のデザイン、コンテンツは、大学の雰囲気を感じるのに非常に適している。学外の人にとって大学に行くということは簡単にできることではないので、同志社大学に興味がある人を対象にした、大学の宣伝を行う材料として利用できる。そのためメンバーが出身高校の後輩に大学を宣伝したりする際に使用することで、Web サイトの知名度向上につなげることができると考える。

また、PVP のコンテンツはかなり拡充させることができたが、まだすべての研究室、施設を網羅できているわけではない。そのため第 3 弾・第 4 弾とさらにコンテンツを増やしていくことが必要である。しかし、このプロジェクトはここで終了となってしまったため、後継する大学の学生を探す必要がある。そのため、共修プログラムの宣伝活動などにおいてもこの Web サイトを使用して実際の成果物を提示しつつ、外国の文化に触れたり、グローバルな視点を学ぶことができるといった共修プログラムの魅力を本人も実体験を交えながら伝え対することで、2021 年度以降の共修プログラムに参加し PVP プロジェクトを後継する学生を探し宣伝することが望まれる。