

第6回学生チャレンジ企画書

企画名称	休み時間 10 分間で気分転換させるメディアの提案				
団体の名称	情報表現演習 A チーム				
代表者氏名	学部学科名等	学年	学生番号	連絡先	
				TEL	
				E-mail	
目的					
<p>私たちは「休み時間 10 分間で気分転換させるメディアの提案」と題し、何度かにわたりキャンパス内の調査、それに基づいた提案、分析を重ねてきた。すると、10 分間という時間は思ったよりも短く、教室移動等をしているとあっという間であって、リラックスできる十分な行動が出来るわけではないということを改めて感じた。モノを作ったり、デザインする際は、使用者と使用環境の視点から構想する。ということをよく聞くが、この企画はまさに授業で学んできたことを最大限に活かせる良い機会なのではないかと思った。</p> <p>情報表現演習 A チームでは、最終目標状態を「すっきり」に設定し、どれだけ自分たちが設定したユーザーに対して気持ちを変えていくことができるかを追求し努めることにした。より多くの拓大生が気分転換でき、さらに学力向上を目指せる環境づくりを図ろうと考えている。</p>					
期待される成果					
<p>演習室での授業は荷物が多いため足で開けられる、開けても良い扉があることで出入りがよりスムーズになる。また、足で開けるという行為の背徳感を除きよりストレス発散しやすくなる。</p> <p>気分で音を選べるのでその音で感情を周り共有できる。</p> <p>また授業終わりの時などは一斉に退室するので生徒の方から授業の評価ができ、授業により一層意欲的になる。教師も生徒からの反応を確認でき授業に反映しやすい。</p> <p>また、デザイン科での新しい取り組みを他校生やこの学校に入ろうとしている人にアピールできる。</p>					
実施期間	平成 年 月 日 ～ 平成 年 月 日				

活動計画の内容

「計画の概要」「手順と手法」「実施スケジュール」の3項目を記載してください。

「計画の概要」

休み時間という短い時間で、人を「すっきり」させる方法として、「蹴って開けるドア」というものを提案し、製作する。

「手順と方法」

- 1,休み時間になる
- 2,多くの生徒が教室を出る
- 3,通常、扉を手で開けるが足を使い蹴って開けることにより、非日常的な感覚を得るとともに、授業によって溜まったストレスを発散する
→「すっきり」する

構 成 員 名 簿 (足りない場合はコピーしてください)

	学部学科名等	学 年	学生番号	氏 名
1	工学部デザイン学科	3	38615	岩崎 隼人
2	工学部デザイン学科	3	38624	柿崎 唯
3	工学部デザイン学科	2	48605	阿部 明日香
4	工学部デザイン学科	2	48639	清水 悠人
5	工学部デザイン学科	2	48641	鈴木 飛鳥
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

予 算 計 画

企 画 経 費

総経費

円 / うち奨励金利用額

円

経費については項目を立て詳細に記載してください。特に奨励金を何に対して利用するのか、内容・金額含めて必ず明記してください

主に課題制作に伴う材料費のみ

ドア代 10620円

低反発ウレタン 399×5

ドアノブ 2600円

企画内で奨励金の利用を必要とする事案と金額を記載してください

課題制作に伴う材料費

金額は同上