



グローバルPBL体験談

実施年度	2020年度
プログラム連番	179
実施形態	オンライン
担当教員	デザイン工学科 梁 元碩先生
実施期間	2021年2月15日～2月23日
実施協定校	国民大学(韓国)

参加学生体験談（要旨）

デザイン工学科	2年生	自分では得られない知識や技術を知ることができた。文化の違い、生活リズムの違いなど多々苦労する点多かったが、それ以上に達成感がある。実際、違う視点からの意見を聞いたことはとても勉強になった。
デザイン工学科	2年生	最初はあまり乗り気でなく、友達に誘われたという簡単な理由でしたが、いざ参加し進めていく中で言葉という大きな壁があり、最初は戸惑いながらも最後はグループ全体が笑顔なことが多く、とても楽しく終われました。思った以上に言葉の壁は高くないし、やる気があればものすごく楽しめるプログラムだなと思いました。
デザイン工学科	2年生	韓国の学生は私たちとは違った考え方や思考を持っていたり、タスクをこなすスピードや技術も高いため、学ぶことはとても多いです。また、デザイン関連の仕事に就かれている方々の特別講義も大変興味深い内容でした。ポートフォリオの作品を増やそうと思って参加したプログラムでしたが、それ以上に吸収できることは多かったです。
デザイン工学科	2年生	コロナによって先輩方と比べて、課外活動が出来ない状態なので、英会話にはあまり自信が無かったのですが、思い切って本プログラムに参加しました。当初の懸念通り自分の言いたいことがなかなか伝わらず、もどかしい思いもしましたが、翻訳機能を駆使して何とか最終成果物を作ることが出来ました。デザインプロセスの立案や作成するアプリケーションの方向性などを英語で議論、フィードバックしていき、1つのサービスにしていくという体験は初めての経験で紆余曲折しましたがとても良い経験になりました。
デザイン工学科	2年生	私は今回のオンラインPBLが初めての参加であったが、結果として満足のいった活動だったと思う。春休みで時間があり、自分の学習のために参加した。データ駆動デザインがテーマであったが、私はプロセスの面で多く学んだ事があった。また、本プログラムに参加している韓国の学生は作業のペースが早く、物の見せ方が上手であり驚かされた。韓国の学生から学ぶことも多々あると思う。時間があるのならやる気を持って是非参加してほしい。

参加学生体験談（要旨）

デザイン工学科	2年生	<p>プログラム中は夜中も作業をしたり大変でしたが、楽しくて濃い9日間でした。語学のことだと、私はあまり英語が得意ではないので、最初は相手が話していることもなんとなく分かる程度で、何を話せば良いのかわからずに戸惑いがありました。ですがだんだんとグループのメンバーとコミュニケーションを取れるようになり、最終的には実際に会いたいという話も出る程仲良くなることができました。デザインでは、私は初めてアプリのデザインでわからない部分もあったのですが「ここはどういう意味?」「これどうやってやるの?」と聞きながら作業をし、全員で苦手なところをカバーし合いながらデザインすることができました。最終的には全グループの中で1位を獲ることもでき、とても良い経験になりました。</p>
デザイン工学科	2年生	<p>英語に不安があり、参加中もコミュニケーションが難しいときがたくさんありました。でもチームメンバーが日本語で補足説明してくれたり、確認しながら話を進めてくれたので、置いていかれる感じはなく取り組むことができました。韓国の学生は英語が堪能で、日本語もできる人が多く、言語の能力不足をととても感じました。自分の課題や他大学の学生の技術力などを直接的に感じられるプログラムだと思います。</p>
デザイン工学科	2年生	<p>ポートフォリオに掲載するための作品数を増やすために、今回のPBLに申し込みをしました。9日間という短い期間でしたが、グループメンバーと共に積極的に取り組むことで自身のモチベーションと技術力のアップに大きく繋がりました。</p>
デザイン工学科	2年生	<p>今回はzoomを使いgPBLをおこないました。会うことができないため相手の感情や思っていることを表現することが難しく、自分の気持ちを伝えるのも対面に比べてやりにくいと感じました。しかし、他国で他大学の学生と一緒に一つの作品を作ることで今までとは違う達成感や経験を得られると感じました。</p>
デザイン工学科	2年生	<p>韓国の学生のアウトプット力を知ることができました。</p>

参加学生体験談（要旨）

デザイン工学科	2年生	春休み中に何かデザイン活動をしたいと思い参加しました。1つの目標に向かって、チームワークでデザインすることができるので非常に面白かったです。
デザイン工学科	3年生	今回のgPBLはオンラインでの開催ということで、対面ではない上に言語の違う相手との作業でした。普段の授業でもオンラインで作業することはあると思いますが、言語の違う相手だとコミュニケーションに一拍あるため最初は上手くいかないこともありました。ただ、それらの作業を効率的にするためにLINEの翻訳やmiro、adobeの共同作業など色々なツールを使う機会にもなったので普段のgPBLとは違った発見もありました。結果的にはとても得るものの多いgPBLになったと思います。
デザイン工学科	2年生	<p>私は今回、初めてgPBLに参加させていただきました。入学当初からgPBLに興味をもっていたのですが、1年生のときは自分に知識がまだ足りていないと思い、参加を見送っていました。2年生になり、今年こそ参加したいと思っていた矢先、コロナウイルスが流行してしまい、全てオンラインでの開催となってしまいました。正直、それを知ったときは、参加しようかととても迷いました。でも、オンラインでやるからこそ、得られるものもあるのではないかとポジティブに捉えて、参加を決意しました。</p> <p>今回のプログラムではデータ駆動型デザインの分野で製品やアプリを製作するというものでした。私自身、データ駆動型デザインの分野に興味があり、そして海外の学生さんの考え方も同時に学ぶことができることは人生で何回も体験できない貴重なことなのではないかと考えています。普段のgPBLだったらデザインすると同時に観光案内したり、直接交流がたくさんあります。でも、今回はオンライン上で交流するからこそ、できたこともたくさんありました。空き時間にみんなでゲームしたり、お互いの言語の練習をしたり、英語を一緒に学んだりなど、普段直接話すときには使わない動作や行動を多く取り入れることができました。</p> <p>これを考えることも今後のデザインを学んでいくにあたって大きな力になるのではないかと思います。一人で作り上げるデザインも大切だと思いますが、グループで1つのデザインを作り上げる体験はこのgPBLだからこそ、できることだと思います。</p> <p>gPBLに参加したからこそ、これからの自分を見直すきっかけにもなれましたし、新しく始めたいと思うことも見つけることができました。</p>