

問題発見型／解決型学習(FBL/PBL) (社会情報学専攻)
 テーマ提案(学生募集内容) / Project Proposal

テーマ名称 Project name	スマート水産業:ICT の活用と漁業活動 Smart fisheries: the use of ICT and fishery activity
実施責任者 Instructors	情報学研究科社会情報学専攻 准教授 三田村啓理 Hiromichi MITAMURA: Associate Professor, Department of Social Informatics
実施協力者 Collaborators	情報学研究科社会情報学専攻 研究員 高木淳一 Junichi TAKAGI: Researcher, Department of Social Informatics フィールド科学教育研究センター 特定助教 澤田英樹 Hideki SAWADA: Program-Specific Assistant Professor, Field Science Education and Research Center
テーマの背景 Background	昨今、水産業分野において ICT を活用した適切な資源評価や管理、漁業活動の効率化、生産性の向上など(スマート水産業)が必要であると声高に叫ばれている。そこでスマート水産業の持つ可能性と課題とともに実際に漁業活動をおこなっている漁業者や水産業に携わる人々の水産業への ICT 活用に対する考えを学ぶ。 Smart fisheries for appropriate fish resource evaluation and management, fishing activity efficiency, and productivity enhancement may be recently needed. We will learn recent smart fisheries and ideas about the ICT utilization by fishermen and persons who are engaged in fisheries.
実習の概要 Overview	本実習では、特に漁業者を対象として問題発見型学習に取り組む。京都府の舞鶴湾や宮津湾において、漁業活動を見学するとともに漁業者による講義を受ける。舞鶴水産実験所においてブレインストーミングを実施し、水産業の問題解決型デザインを経験する。 In this project, we focus especially on people who have been engaged in marine fisheries. Participants will observe fishery activity, and be given lectures by fishermen. They will carry out brain-storming and experience field-based learning design for fisheries at Maizuru Fisheries Research Station, Kyoto University (2 nights 3 days).
実施言語 Language	日本語 Japanese
実施計画、実施場所 Schedule, location	詳細は実施計画を参照。 See the schedule below.
募集人数 / Number of participants	3 名以上、5 名以下 At least 3, at most 5
募集締切 Application deadline	締切延長 9 月 13 日(金)17:00 deadline extended to September, 13th (Friday) 17:00
応募資格 Intended participants	京都大学大学院学生(応募多数の場合には、社会情報学専攻の学生ならびにデザイン学履修者を優先する。) Graduate students of Kyoto University. (If the number of applicants is more than 5, the higher priority will go to students of Dept. Social Informatics and Kyoto University Design School)

応募方法 How to apply	締め切りまでに実施責任者(mitamura@i.kyoto-u.ac.jp)に参加申込を行うこと。氏名、所属、学年、フィールドワーク経験、プログラミング経験、数行程度の応募動機を記載すること。 Send an e-mail to mitamura@i.kyoto-u.ac.jp by the deadline. Please include your name, affiliation, grade, fieldwork experience, programming experience, and motivation of application within a few lines.
参加者の決定 Decision of participants	締め切り後、1週間以内にメールで参加の可否を通知。 The notification will be sent within a week after the deadline.
関連するデザイン理論/手法とその学習方法 Design theories and methods for framing and solving problems	関連する分野: 科学コミュニケーション、水産学一般 関連する講義: 情報社会論、生物圏情報学 Relevant disciplines: Scientific communication, General fisheries science Relevant classes: Information and Society, Biosphere Informatics
成績評価および成果の公開方法 Evaluation and publication	実習への参加(50%)と最終プレゼンテーション(50%)により評価。成果は専攻のWebページにて公開予定。 Active participation (50%), and a final presentation (50%). The result of the final presentation (poster/slide) will be published at the web site of the Department.

実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
2	9/25 14:45-18:00	吉田、12号館	テーマ説明、自己紹介
3	10/1 13:00-18:00	舞鶴水産実験所	実習説明、漁協見学
5	10/2 08:45-18:00	舞鶴水産実験所	漁業活動の見学、漁業者による講演
2	10/3 08:45-12:00	舞鶴水産実験所	ブレインストーミング、デザイン
2	TBA	吉田、12号館	ブレインストーミング、デザイン、学習内容のまとめ
1	TBA	吉田	最終プレゼンテーション