



地域において

デパートは

どうあるべきか

- ① 価値のあるイベントにすること
- ② イベントを定着・継続させること    を目指した3年計画

1

2016

とにかくまずイベントが成り立つように

## グラフィックを中心にイベントの土台作り

イベント開催にあたって、まず参加者に認知してもらうための総合的なグラフィックデザインを計画。メイングラフィックであるロゴをはじめ、会場デザイン、グッズなどを制作した。



2

2017

さらにワクワクするイベントに

## 価値・目的に沿った企画づくり

百貨店・大学・子どもなど関係する人たちが求める価値を明らかにし、価値実現に繋がるアプローチを考えた。子どもにワクワクしてもらうことを第一に、プログラムの企画にも携わった。



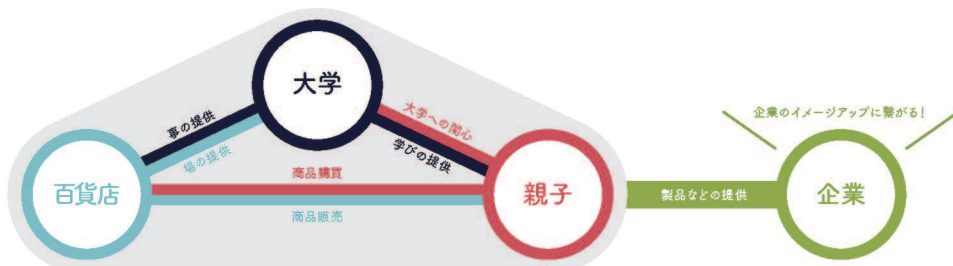
3

2018~

地域貢献と利益創出を両立させる仕組みのあるイベントに

## CSV を実現させる仕組みづくり

イベント実施にかかる費用負担を軽減するために、企業に協力を求める仕組みを目指す。企業にとってはプロモーションの機会になるよう考え、CSV を実現させる仕組みづくりを考えた。







キッズアカデミー2016、2017共に開催したロボット操縦体験  
多くの参加者を集めた大人気のプログラム

# グラフィックを中心にイベントの土台作り

## コンセプト「わくわく感」

イベントの主旨は「学び」だが、学習のイベントと聞くと子どもはなかなか乗り気になってくれない。一方親としては、子どもにはためになる経験をして欲しいと思っている。親が求めている「学び」を損なわずに、子どもに興味を持ってもらえるようなイベントコンセプトを設定する。

親と子どもの両視点から“イベントを知って参加して帰るまで”のジャーニーマップ（表 1）を作成し、子どもの興味を引き出すという意味を込めて『わくわく感』をコンセプトとした。「わくわく」かつ「学び」のどちらも満たす要素を検討し、ロケットなどの宇宙のイメージをメイングラフィックイメージとして設定した。

表 1 親・子ども視点でのイベントに対するジャーニーマップ（親：オレンジ ■，子ども：黄色 ■）

	知る	待つ	体験する	思い出す
体験イベント	SNS, Web, 友人, TV, 子 学校, 配布物, 友達, ポスター, 親	Web, SNS, 友人 友達	会場, 入口, 係員, SNS 会場, 入口, 係員, 内装 机, 先生, 勉強道具, 成果物	子供, 友人, SNS 成果物, 親, 友達
行動	SNSを見る, 掲示版を見る, 噂で聞く, 子供に聞く プリントをもらう, 友達に誘われる, ポスターを見る, 親に聞く	Webを調べる, SNSでフォロー, 友人に教える 友達を誘う, 想像する	会場に行く, 会場を目にする, 受付をする, SNSに投稿 会場に行く, 会場を目にする, 受付をする, 会場に入る 席に着く, 学ぶ, 修了する, 写真を撮る	子供と話す, 友人に話す, SNSに投稿 親に話す, 友達に話す, 家族に発表する
思うこと	どんなイベントなんだろう, デパートなんだ なんだろう, 楽しそう	役に立ちそう, 近所だしいくつか まだかな, 忘れてる	想像よりしっかりしてる, 友達に教えたい 楽しみ!, お...?, わくわくおどおど, ドキドキ 面白そう, 疑問, 達成感, 自慢したい	連れていってよかったな 来年も行きたい, 宿題できた!
イメージ	不思議感, なぞ感, 楽しそう 未知, わくわく感, 記憶に残る	前としっかりしてる, 期待感	異空間, 特別感, 新しい発見, 責任感 なるほど, 成長, 芽生え	記憶に残る, 単語で覚えやすい

子どもが興味を持って参加してくれるキーワード⇒ コンセプト「わくわく感」

子どものわくわく感を高め、親からの期待にも応えることのできるグラフィックイメージ

### 『宇宙, ロケット』

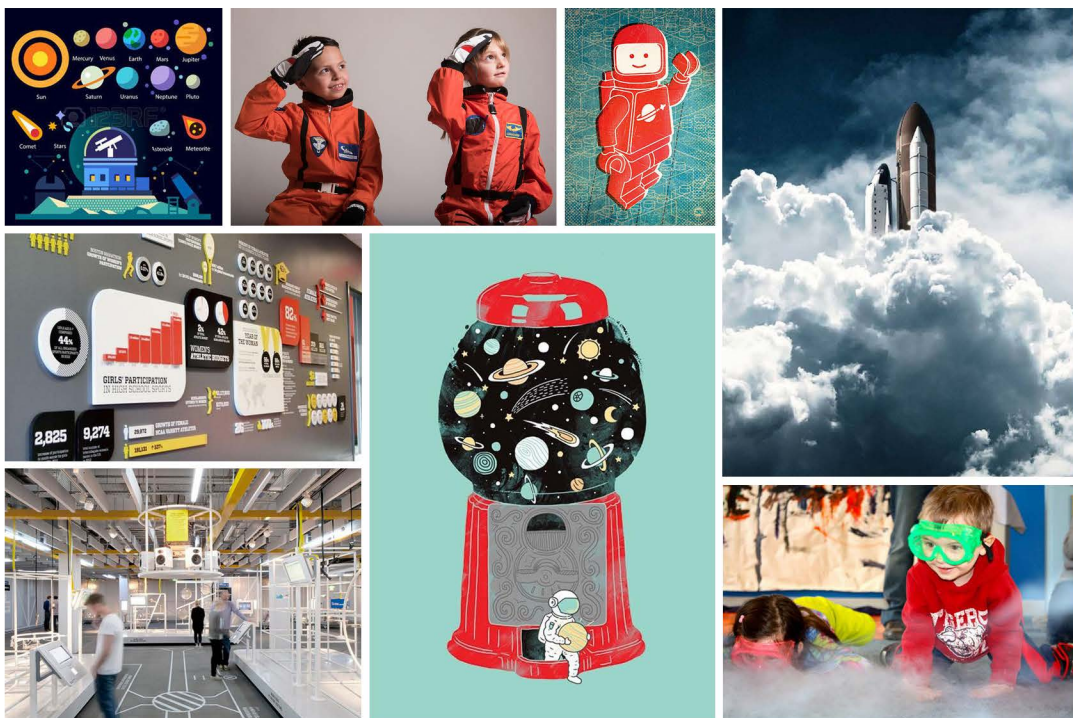


子ども

親



## デザイン制作のためのイメージボード



## ロゴマーク制作『印象に残るロゴマークを』

初めて開催するイベントのため、広告などを目にした時に「認識されやすい」ことが求められる。また、毎年定期的で開催される予定なので「印象に残り、覚えてもらえる」ということも要件の一つとなる。上記の設計要件とイベントコンセプトの『わくわく感』、グラフィックイメージの『宇

宙感』を考慮し、ロゴマークを制作した。ロゴマークを全体的なグラフィックの軸とし、「認識されやすく印象に残りやすい」配色になるよう検討した。また、その他のイラストを制作する際に全体の配色が統一されるよう、ロゴマークに使われる色をイベントのコンセプトカラーとした。

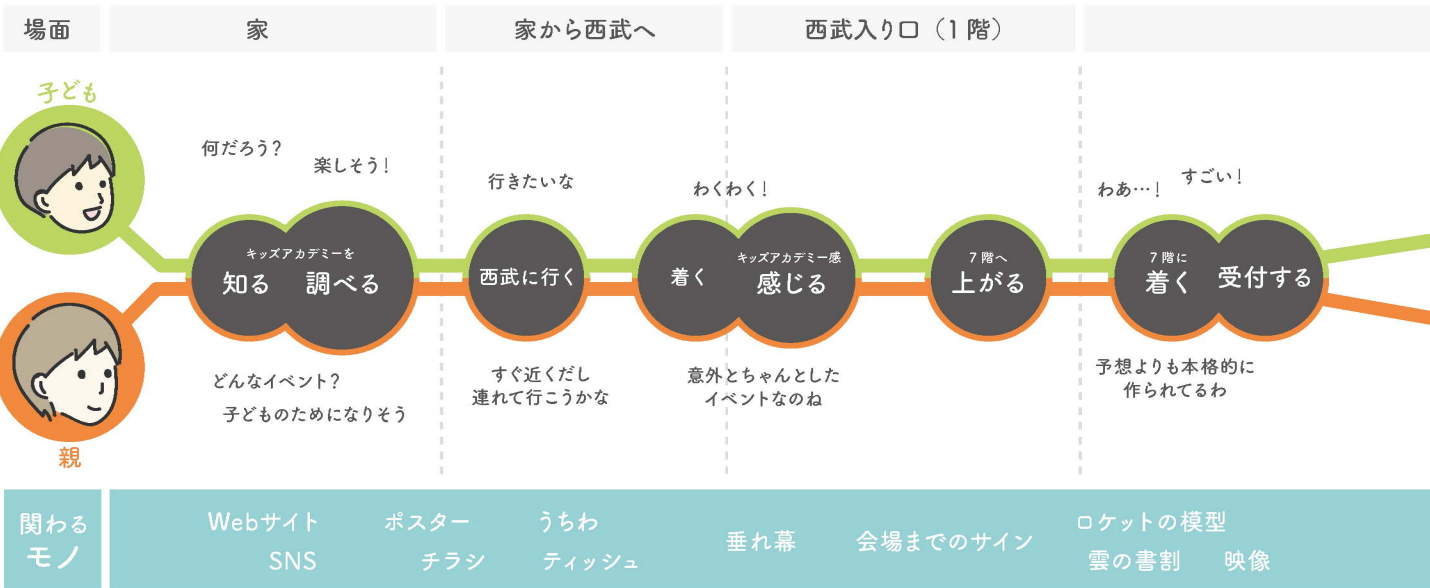


## エクスペリエンスマップを元に、制作するグッズを検討

ジャーニーマップに続き、各場面（シーン）ごとの感情を示したエクスペリエンスマップを作成。それぞれの場面でどのような行動があり、そのときにどんなことを思うのかを出した。また場面ごとに親子に対してどんなもの（グッズや装飾、SNSなどの接点）を与えられることで『わくわく感』

を持ってもらえるのかを検討。制作物としては、日数や予算との兼ね合いで会場入り口の装飾イメージや、参加証として渡すグッズ（缶バッジ、クリアファイルなど）、会場の雰囲気との統一と運営のためにスタッフTシャツを制作することに決定。メイングラフィックを軸に統一されたデザインを目指した。

表2 親子のエクスペリエンスマップ「キッズアカデミーを知ってイベントに参加してから家に帰るまで」



### 制作したグッズ



**スタッフTシャツ**  
背中にロゴをプリント。スタッフ認知を高めることができた。



**クリアファイル**  
イベント終了後も楽しんでもらえるよう、雲から飛び出して遊べる仕掛けを用意。



**ステッカー**  
クイズに正解した子へのプレゼントとして制作。



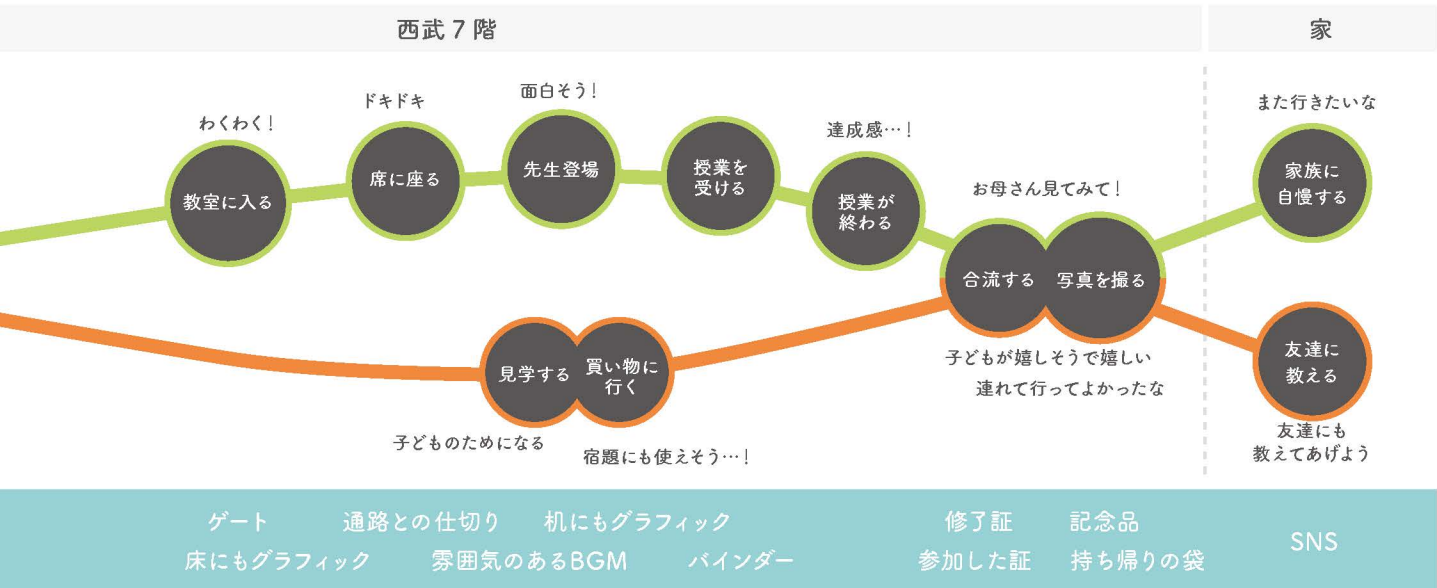
**缶バッジ**  
参加証として受付で配布。選べるよう4色で制作。



## 会場デザイン検討『制限の中で最大の表現』

催事場の広さや高さ、消防法などの多くの制限がある中で、西武船橋店の方と打ち合わせを重ねながら会場デザインを検討。3DCGを用いて会場のスケール感をイメージしながら制作物を決定。世界観をしっかりと作ることによって子どもの「わくわく」を引き出すことを目指した。会場に来て最初の

印象が大切と考え、まず目に入る正面のグラフィックに力を入れた。子どもたちの注目を集めることを目指し、壁面の雲の部分には“いろんなものが飛び出す映像”をプロジェクターで投影。基本的に装飾物はスタイロなどで自分たちで制作し、予算内で効果の高い表現を目指し、主催側も参加者も満足いく会場設計を行った。



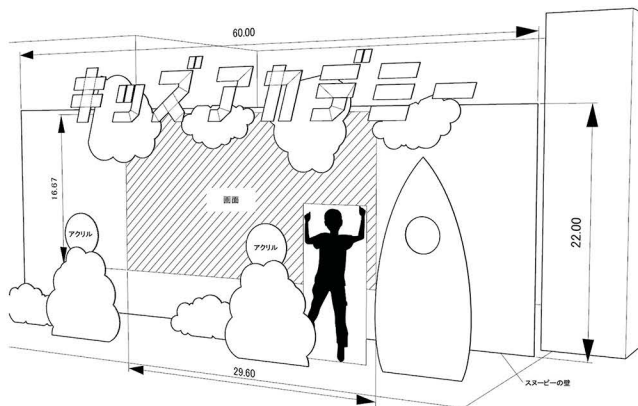
### 会場デザイン検討



正面のグラフィック全体を検討



スタイロを使って装飾用の立体的なアイコンを制作



3DCGを用いて実際の大きさ感を確認しながら検討

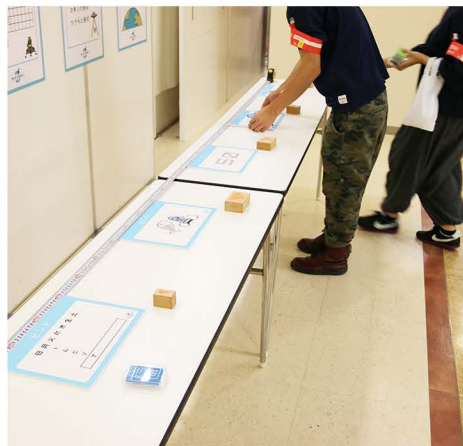


雲からいろんなものが飛び出す映像をプロジェクターで投影



## 業者の方に壁面・天吊りを、 それ以外は自分たちで設営

壁面や天吊りの装飾に関して、業者の方と相談しながら設営。現場の状況に合わせながら、細かい部分を調整していった。ベースができた後、スタイロなどで作った装飾物で空間イメージを作り上げた。







## 子どもに楽しんでもらい 親からも好評

学生スタッフと共に、3日間のイベントを運営。イベントの主旨や開催にいたるまでのプロセスのパネルを設置し、親からの理解を得ることができた。



## 集客やイベントの内容に関して 課題が残った

広報・告知が十分行き届いておらず、参加者が想定数を下回り閑散としてしまう場面があった。またイベントの内容に関して、難しく子どもがわからなかったり、つまらなそうな場面が見受けられた。講義の内容に関して「わくわく感」を与えられるような工夫が必要だと感じた。



## 価値・目的に沿った企画づくり

### 目的ボード制作『イベントの目的・価値を明確にする』

2016年の反省点として「空間やグッズなどではわくわく感を表現できたが、実際のプログラム内容や広報面に関して、『わくわく感』を軸にした内容になっていなかった」という課題が残った。2017年では、会場はもちろん広報・企画

を含むイベント全体を考えていく方針へ。キッズアカデミーを開催する目的、キッズアカデミーを開催することによる価値を関係者ごとにまとめ直し(表2)、広報・企画面ではどんなアプローチが必要か検討した。

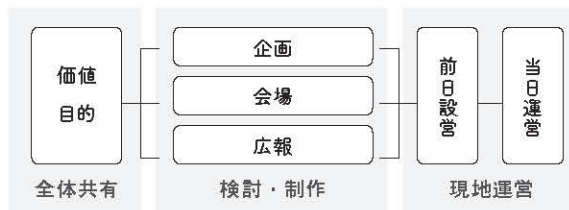
表2 キッズアカデミーを通した関係者ごとの求める価値

	百貨店 が求めていること	子ども が求めていること
抽象的価値	<ul style="list-style-type: none"> <li>買い物して楽しい</li> <li>デパートで買い物してほしい!</li> <li>どんな商品でも売れるようにしたい</li> <li>楽しくてたくさん買って欲しい</li> <li>デパートの専門性を感じて欲しい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しい!コトしたい</li> <li>有意義な夏休みを過ごしたい</li> <li>夏休みに楽しいことをたくさんしたい</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>売り上げUPしたい</li> <li>売り上げを上げたい</li> <li>常連客をつくりたい</li> <li>幅広い世代のお客様を呼びたい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>話題!コトを終わらせたい</li> <li>遊び=勉強になることをしたい</li> <li>遊びたい</li> <li>楽しいことしたい</li> <li>宿題を早く終わらせたい</li> <li>夏休みの宿題を楽しくやりたい</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>デパートに来て欲しい</li> <li>とりあえずまず来て欲しい</li> <li>行きつけの店舗になって欲しい</li> <li>来店者数を増やさせたい</li> <li>デパートのお客様を増やしたい</li> <li>デパートに通うようになって欲しい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友達と遊びたい</li> <li>友達と一緒に何かやりたい</li> <li>新しい友達を作りたい</li> <li>友達とたくさん話したい</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>イメージUPを図りたい</li> <li>若い人向けもあると知って欲しい</li> <li>デパートもいくなって欲しい</li> <li>イメージを変えたい</li> <li>夏=西武と思っで欲しい</li> <li>夏の恒例行事になってほしい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新しい発見をしたい</li> <li>何が新しい発見をしたい</li> <li>おもしろいことしたい</li> <li>思い出を作りたい</li> <li>夏休みの思い出を作りたい</li> <li>思い出の場所をしたい</li> <li>キッズアカデミーの思い出を作りたい</li> <li>思い出を自慢したい</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>地域のデパートになりたい</li> <li>対面販売の地元密着感を広めたい</li> <li>多くの人にデパートに関わってほしい</li> <li>町の活気を上げたい</li> <li>西武屋上を遊び場にしたい</li> <li>地域に根づいた存在になりたい</li> <li>デパートを認知して欲しい</li> <li>デパートにきてもらう口実が欲しい</li> <li>デパートが地域の集会所になって欲しい</li> <li>庭を重ねても通い続けてもらいたい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊びたい</li> <li>興味を持ったことについて知りたい</li> <li>夏休みのひまな時間を無くしたい</li> <li>学ぶ楽しさを実感したい</li> <li>勉強が楽しいことを知りたい</li> <li>友達と遊ぶことしたい</li> <li>家ではできないことをしたい</li> <li>どこかに行きたい</li> <li>普段行かないところに出かけたい</li> <li>出かけるのが楽しいことを知りたい</li> <li>夏にしたい</li> <li>デパートに行ってみたい</li> <li>イベントに参加したい</li> </ul>
具体的価値		



## 運営体制「企画・会場・広報チームに分割 多方面に渡って充実を測る」

昨年に比べてプロジェクトメンバーが大幅に増えたため、運営体制を固めた。コンセプト・イベントの目的の部分は全員で行い、その後広報・会場・企画のチームに分かれて計画・準備を行った。



### 親が求めていること

- 効率的に過ごしたい
- 一石二鳥で過ごしたい
- 時間を上手く使いたい
- 宿題を手伝いたくない
- 手伝わなくても自分でやって欲しい
- 買い物のついでに済ませたい

- 自分の時間が欲しい
- 人と話したい
- 話題性のあることが欲しい
- 家族で過ごしたい
- 出掛ける目的が欲しい
- 子供を預けて買い物したい
- やりたいことを自由にしたい
- 情報を共有したい
- 友達に自慢したい
- 家族でいける場所が欲しい
- いろいろな体験させてあげたい

- 子供を預けたい
- 相談したい
- 子供のためになることをしたい
- 時間に余裕を持たせたい
- 一人の時間を増やしたい
- デパートの人と知り合いになりたい
- 親同士の交流の場が欲しい
- 子供とずっと家にいるのはもったいない
- 子供離れをしたい

- 安全な場所に連れて行きたい
- 子育ての悩みを相談したい
- ママ友を作りたい
- 学びさせたい
- 安心できる場所にいきたい
- 大学生と話してみたい
- 親子でもっと仲良くなりたい
- 専門的な知識を教えたい
- 学校ではできないことをさせたい
- 大学の様子を知らりたい
- 子供に格好いい所を見せたい
- 子供への罪悪感を無くしたい
- 宿題を早く終わらせてしまいたい
- 新しい体験をして欲しい
- いろんな事に興味を持って欲しい

### 大学が求めていること

- 定員数をUPしたい
- 志願者数を増やしたい
- 行きたいと思ってくれたい
- 学生のためになる事をしたい
- 学生に良い体験をさせたい

- 知名度UPさせたい
- 千葉工大の存在を知って欲しい
- 大学に遊びにくる人を増やしたい
- 魅力をアピールしたい

- デザインの知名度UPしたい
- ロボットだけではなくてを知って欲しい
- デザインの幅広さを知って欲しい
- イメージUPしたい
- デザインの価値を知って欲しい
- デザインの魅力を知って欲しい
- デザインプロセスを知って欲しい
- 大学生スゴイって思ってもらって欲しい
- 千葉工大のイメージをUPさせたい

- 課題を作りたい
- 社会課題を解決する課題を作りたい
- 自分の力にしたい
- 子どものために何かやりたい
- 子どものために何かやりたい
- 千葉工大の学生を地域に貢献させたい
- ポートフォリオの内容にしたい
- 自分の力をつけたい
- 学外活動をしやすい環境にしたい
- 今後の繋がりを作りたい

## プログラム企画「夏休みの宿題 × わくわく感」

イベント内で行われるWS\*企画や常設展示を考える際、  
 ①子ども達が本当にわくわくすることは何か、②夏休みの自由研究の題材として相応しいものは何か、を軸に考えた。子どもにとって楽しいことや興味を引くこと、宿題にもできそうなものに関してアイデア出しを行い、フォーマットとして  
 \*ワークショップ

用意した企画案シートに記入。コンセプトの『わくわく感』との整合性、難易度の適切さ、実現可能性などの観点から絞り込み、ブラッシュアップを行って内容を検討していった。実際に使用する材料・道具を用いて、時間・流れ・片付けまでリハーサルを行い、最終的なプログラムへと仕上げていった。

第一段階 企画案シート 企画によって参加者に価値を提供できるよう検討した

企画案シート 1	タイトル カメラを作っちゃおう!!!	ロスクール ロ常設	30分			
<p>■カテゴリ</p> <table border="1"> <tr> <td>参加する人 □子 □親 (父、母)</td> <td>カテゴリ「遊んで学ぶ」 アイデアシートを参照 ・作って</td> <td>実現したい価値(ステークホルダー) 目的ボードを参照 ●学ばせたい (親) ●楽しいことをしたい (子) ●知りたい (子) ●普段と違うことをしたい (子)</td> </tr> </table>				参加する人 □子 □親 (父、母)	カテゴリ「遊んで学ぶ」 アイデアシートを参照 ・作って	実現したい価値(ステークホルダー) 目的ボードを参照 ●学ばせたい (親) ●楽しいことをしたい (子) ●知りたい (子) ●普段と違うことをしたい (子)
参加する人 □子 □親 (父、母)	カテゴリ「遊んで学ぶ」 アイデアシートを参照 ・作って	実現したい価値(ステークホルダー) 目的ボードを参照 ●学ばせたい (親) ●楽しいことをしたい (子) ●知りたい (子) ●普段と違うことをしたい (子)				
<p>■説明</p> <p>企画の魅力 企画に参加して得られる経験や価値 ・カメラの仕組みがわかる ・光の性質の勉強になる ・カメラや自分の映る世界が反対に写っている不思議感とワクワク感 ・夏休みの宿題</p> <p>企画の概要 具体的に何をやるのかを簡単に説明 (例)  箱に小さな穴をあけ光を取り込み、穴の向こう側の鏡を映し出す装置でカメラである。</p> <p>ステークホルダーごとの価値 企画に参加して得られる経験や価値をそれぞれの視点で (親) 学ばせたい... 普段の学校では体験できないことをさせてあげたい 興味を持ったものを覚える 子供の為になることをしたい (子) 遊びたい... 楽しいことしたい 思い出を作りたい... 思い出作り 普段と違うことをしたい... 家でできないこと</p>		<p>プログラムの流れ</p> <p>プログラムの大きな手順 (学生) ビンホールカメラの仕組みを知る ↓ 小さい子でも組み立てられるように 学生がキットを作っておく ↓ (参加者) 説明を聞く ↓ 教わりながら作る ↓ 完成 ↓ 使ってみる</p>	<p>実施可能な場所</p> <p>□7階値事場 □その他 □7階売り場 □屋上 □ロフト前広場</p> <p>必要な物品、設備、人員</p> <p>・学生が作ったキット ・子供に教える人</p>			
		<p>協力を求める企業、団体</p> <p>可能性のある具体的なもの</p> <p>協力を得られなかった場合の対応方法</p>	<p>想定される問題点</p> <p>・子供が上手に作れるのか</p>			

### 企画一覧

授業形式 (ワークショップ)	目指せ!けん玉マスター	けん玉のプロパフォーマーに習ってけん玉マスターになる
	ベタベタ貼ってデザイナー体験	本物の布を切り貼りして、自分だけのデザインを作りあげる
	つかめる水を作ってみよう	液体を調合して、不思議なつかめる水を作る
	光を切り取ってみよう	好きな形に光を切り取って、光を好きな色に変えられる箱を作る
	ルルとララのカップケーキ	絵本「ルルとララ」のレシピを使ってカップケーキを作る
	動くおもちゃを作ってみよう	身近にあるものを使ってマジックハンドを作る
	カメラを作っちゃおう!	画用紙でカメラを作ってカメラの仕組みを学ぶ
	乾麺タワー	乾麺を使って、構造的に強く高いタワーを作る
常設展示	ロボット操縦体験	千葉工大総合工学研究会の本物のロボットを操縦体験
	打ち水体験	打ち水をしながら、地球温暖化について学ぶ
	動くおもちゃを作ってみよう (展示 ver)	身近なものでできた動くおもちゃを触って機械の仕組みを考える
	天然木材のコースターを作ろう!	オリジナルコースターを作りながら無垢木材の香りを体験
	ルルとララのお菓子から栄養を考えよう!	見えない栄養価を可視化された模型やパネルで触れながら学ぶ
	カラーセロファンでステンドグラスを作ろう!	ステンドグラスを作りながら色と色を重ねると何色になるかを学ぶ
いろんなカラクリで楽しもう!ビー玉コースター	生活用品を使った巨大カラクリ装置を見て触って楽しむ	
船橋の探検家になろう!	大人と子供の目線から撮影された船橋の写真の展示	
トリックアートで不思議な写真を撮ろう!	立体に見えちゃう不思議な写真を体験	





▲斜めから見ると立体的に見えるトリックアートを作るため、プロジェクターや黒いテープを用いながら検討



▲カメラの仕組みを実感できる大きいカメラ模型を制作



▲ルルとララの絵本を元に実際にカップケーキづくりを実践



▲動くおもちゃの構造が見えるよう、反対側をスケルトンに工夫



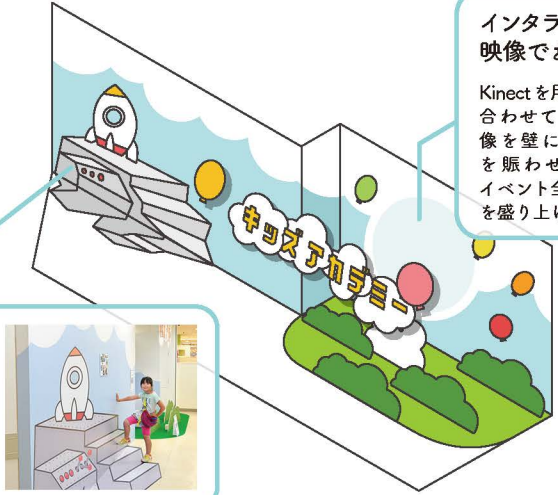
▲子どもたちが何度も遊びたくなるような巨大なコースターを制作

## 会場設計『限られた予算の中での効果の高い表現』

2016年は正面入口の装飾のみだったのに対し、2017年は7階催事場全体と地下1階のWS会場の装飾を行なった。動線調査などから各サインの配置場所の検討や、各プログラムでの机の配置・移動方法などを検討した。正面入口は引き続き映像によって演出し、よりインタラクティブなもの

にすることで『わくわく感』を表現。教室内の壁全体を木のグラフィックで覆い、開放的な雰囲気にする事で子ども達が入りやすい空間を作りだした。その他にも、常設で子どもたちが楽しめる仕掛けを用意。予算との都合を考慮し、学校の機材などを用いて全ての装飾を自分たちの手で作り上げた。

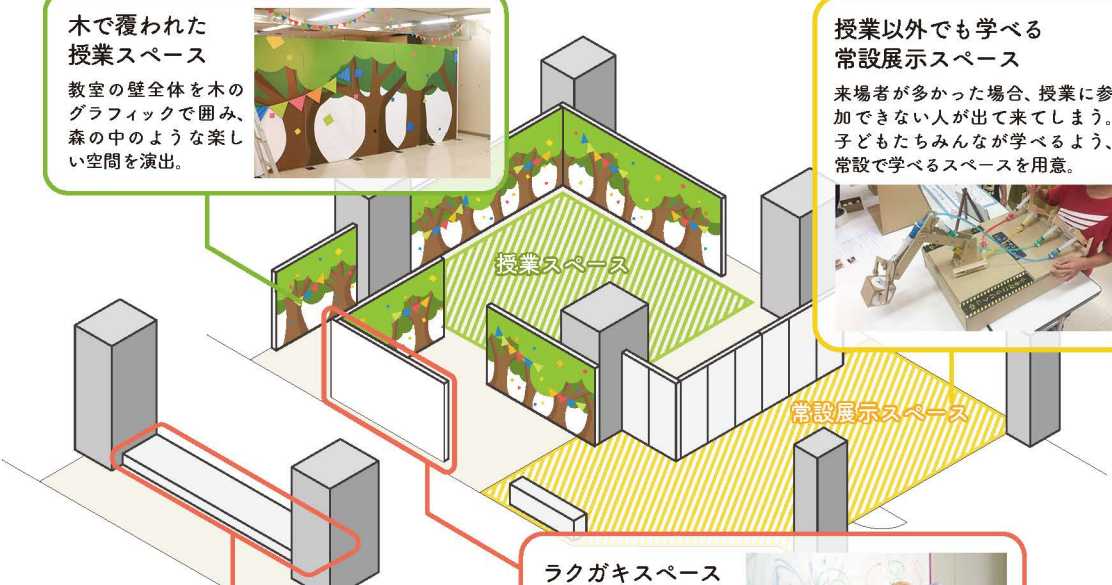
### ■ 7階正面入口



**インタラクティブな映像でお出迎え**  
Kinectを用いた動きに合わせて変化する映像を壁に投影。入口を賑わせることで、イベント全体の雰囲気を盛り上げる。

**オリジナルのトリックアート**  
フォトスポットとして「ロケットに乗り込む」という設定のトリックアートを制作。

### ■ 7階教室側全体図



**木で覆われた授業スペース**  
教室の壁全体を木のグラフィックで囲み、森の中のような楽しい空間を演出。

**授業以外でも学べる常設展示スペース**  
来場者が多かった場合、授業に参加できない人が出て来てしまう。子どもたちみんなが学べるよう、常設で学べるスペースを用意。

**ラクガキスペース**  
常設の遊び場兼、学生と親子の交流スペース。参加者のリアクションスペースとしても活用。

**ビー玉コースター**  
常設でいつでも遊べるスペース。巨大なコースターで子どもたちを飽きさせないように。









## 広報が大成功 予想を大幅に超える集客に

小学校へのチラシ配布など広報に力を入れたため、西武の方も驚くほどの集客を得ることができた。整理券の対応に力を入れ、来場者が希望のイベントに参加できるよう臨機応変に対応した。



## 企画内容が大成功 みんな「わくわく」顔に

勉強をどうやってわくわくしてもらえるかを入念に検討した今回の企画内容。授業・常設の展示、全ての企画で大満足の表情を得ることができた。







楽しめる仕掛けと  
統一感のある会場デザイン

トリックアートやインタラクティブな映像、フォトスポットなどの楽しめる仕掛けから授業空間まで、全体的にクオリティの高い会場デザインを完成させることができた。



みんなで楽しむ  
交流のある空間に

子どもたちに楽しんでもらうことはもちろん、学生たちも大人たちのみんな笑顔になり、地域で様々な人が交流できる空間にすることができた。

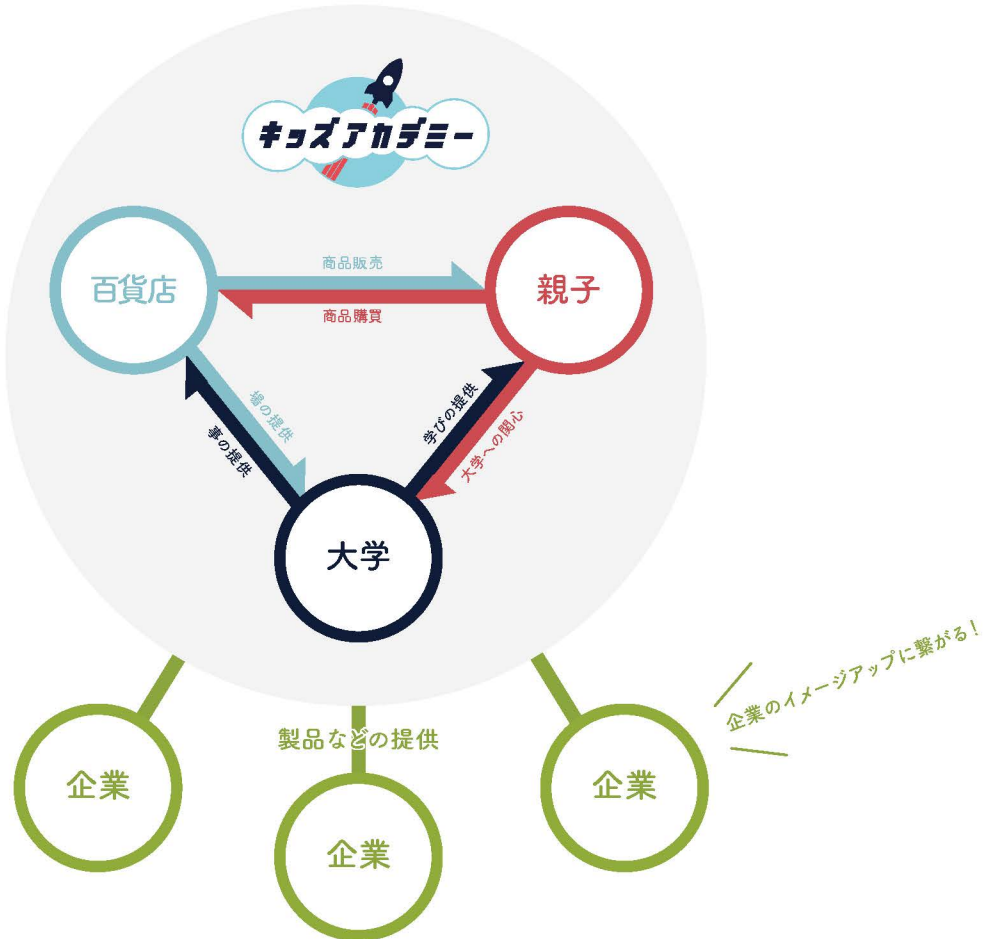




## CSVを実現させる仕組みづくり

### 地域貢献と利益創出を両立させる仕組みのあるイベントに

イベント実施にかかる費用負担を軽減するために、企業に協力を求める仕組みを目指す。企業にとってはプロモーションの機会になり、CSVを実現させる仕組みになると考えた。



### 2017年でのCSVへの取り組み「Canon」

スマホの普及によって「写真＝データ化」が一般的な概念になった昨今、来場者に対して“写真を印刷する楽しさ”を知ってもらえるよう、撮影・プリントするブースを設けた。Canon様よりプリンターと写真用紙を提供していただき、イベントに参加してくれた子どもたちの写真を撮影・印刷しプレゼントした。子どもたちにとって「印刷して出てくるところ」は新鮮だったようで、親御さんに向けても良いプロモーションになった。







## 西武船橋店 共同イベント企画プロジェクト 「キッズアカデミー」

---

発行日 2018年7月

発行 千葉工業大学 創造工学部 デザイン化学科 赤澤研究室

編集 榊原 優生 / 小田 彩花

**2016** 【主要メンバー】 榊原 優生 / 小田 彩花  
【スタッフ】 赤澤研3年

**2017** 【主要メンバー】 榊原 優生 / 小田 彩花  
平川 裕基 / 金丸 蓮 / 北村 敏輝 / 高梨 拓未  
【スタッフ】 赤澤研（院生,4年,3年） / 倉斗研（4年,3年） / 稲坂研（院生,4年,3年）  
八馬研（院生,4年,3年） / 長尾研（院生,4年,留学生）  
1,2年有志



## 西武船橋店 共同イベント企画プロジェクト 「キッズアカデミー」

---

発行日 2018年7月

発行 千葉工業大学 創造工学部 デザイン化学科 赤澤研究室

編集 榊原 優生 / 小田 彩花

**2016** 【主要メンバー】 榊原 優生 / 小田 彩花  
【スタッフ】 赤澤研3年

**2017** 【主要メンバー】 榊原 優生 / 小田 彩花  
平川 裕基 / 金丸 蓮 / 北村 敏輝 / 高梨 拓未  
【スタッフ】 赤澤研（院生,4年,3年） / 倉斗研（4年,3年） / 稲坂研（院生,4年,3年）  
八馬研（院生,4年,3年） / 長尾研（院生,4年,留学生）  
1,2年有志

---