

**サギタリウス・チャレンジ チャレンジ部門**  
**企画実施報告書**

タイトル	人生時計～あなたは人生を変えられるか～	
実施日	2014年 4月 2日 (水) ～ 2015年 2月 16日 (月)	
代表者	学生証番号	氏名
	211925	國久侑輝
企画概要	<p>大学で有意義な時間を過ごしてもらうために「人生時計」を制作する。この時計は通常の時計とは違い、時間が減り大学生活のタイムリミットが表示されるスマホのアプリである。この制作したアプリを多くの人に知ってもらい、使用してもらいたいと考イベントを行うものとする。</p>	
活動状況	<p>6月、新規メンバー募集。アプリの制作を開始。 9月、アプリ完成。試作会を行うための準備を行う。 10月、知人に声をかけラーニングコモンズでアプリの試作会を実施。アプリをインストールしてもらい、約1か月の実機調査を行う。 11月、調査終了。アンケートを実施。 1月、アプリ告知会実施。約20人の人が参加。 2月(現在)アプリのリリース完了。</p>	
考察	<p>人生時計を制作し、10月に試作会を通して大学生に使用してもらった。その結果分かったことは大学生の意識を変えるのは難しいということです。まずアプリの時間の表示を見ても、ただ見るだけでは単純に時間が減っていくだけで行動に繋がるほどの動機にはなりません。しかし、やりたいこと、もしくはやらなくてはいけないことがあり、その状態で減っていく時間を見たときには違いがあります。いかに残りの時間を効率よく使うかべきか考える必要に駆られている状態、いわゆる危機感を持って見てもらうと行動に繋がりやすいことが分かりました。実際にメンバーの一人がアプリを使って試験期間を過ごしてもらったところ、前学期に比べて成績が大きくアップしました。このことからアプリの使用に際し、さらなる動機づけの要素を与えることができればアプリの効果を上げることができると考えられます。今後はこうした結果をもとにアプリの効果を高めていきたいと思えます。</p>	
所感	<p>自らの失敗の経験をもとにこれから大学で学んでいく大学生の意識を変えたいと決意し始まった今回の活動。最終選考に通った時はチームのメンバー同士で飛び上るほど喜んだことを今でも覚えています。しかし、その後8か月におよぶサギタリウス・チャレンジを通して様々な困難にぶつかりました。メンバー同士意見のぶつかり合い、求めているものの違いから言い争いになることもありました。しかし、その度にお互いに向き合い続けることで前に進み、絆を深めていけたと思えます。今後、今回のチャレンジで培った経験をもとに社会に出ても精進していきたいと思えます。</p>	