
高度 ICT 人材育成教育における情報デザイン手法の導入事例

A Case Study Research into the Educational Program of an Advanced ICT Course, Using the Information Design Method

木塚あゆみ* 安井重哉† 岡本誠‡ 伊藤恵§ 大場みち子¶

あらまし 単なる開発技術者だけでなく、社会的課題の本質を掘り下げ ICT を利活用した解決策をデザインできる高度 ICT 人材が求められている。新しい高度 ICT 人材育成のためには、ICT スキルに加え、解決策をデザインするスキルが必要である。本稿では高度 ICT 人材育成教育プログラムに情報デザイン手法を取り入れた事例を報告する。

1 背景と問題点

産業界が求める ICT 人材像は、これまではマネジメントや技術スキルが高い人材であった[1]。しかし最近では、新たな課題を発見でき、分野横断的な知識とスキルをもち、課題解決のためのサービスやシステムなどを分析・デザイン、具現化できる人材が求められるようになってきている[2][3][4]。課題解決のためのデザイン手法を学ぶことで、従来のソフトウェア開発の要求工程に起因する手戻り発生等の問題の、根本的な改善につながる事が期待できる。

従来の ICT 教育手法・教育体制に加え、課題解決のためのデザインスキルを養うため、公立はこだて未来大学の高度 ICT コースで情報デザイン手法の導入を試みた。2012 年に情報デザインコースと連携し、学部 3 年向けの授業「ユーザーセンタードデザイン」を試みた。しかし、情報デザインコース学生向けの既存の授業の枠組みであったため、高度 ICT 人材に求められるスキルやテーマ設定に差異があった。そこで、文部科学省「情報技術人材育成のための実践教育ネットワーク形成事業」(大学院生対象)で、既存の枠組みから独立した夏期短期集中授業を実施することになった。この枠組みを利用し、授業「ビジネスサービスデザイン実践¹」を行った。

2 実施概要

授業は、表 1 の要領で実施した。1 チーム 5 人で受講生を 4 チームに男女比を考慮して分けた。授業の評価として、最終発表と終了後の自己評価アンケートを用いた。

現場で浮かんだ様々なアイデアをできる限りビジュアルを用いて、頭のイメージを外化し考えるためにスケッチを使った(図 1)。スケッチに慣れていない学生のために簡単に練習をする時間を設けた。2 日目はサービスデザインに用いられる設計対象に時間軸を

*Ayumi Kizuka, †Shigeya Yasui, ‡Makoto Okamoto, §Kei Ito, ¶Michiko Oba, 公立はこだて未来大学

¹ 授業は合計 5 日間実施したが、前半 3 日間の演習のみを本稿の対象とする。

表 1. 実施スケジュール

概要：「新銭湯スタイル」をテーマとして、函館市内の銭湯などの調査に基づき、新しいサービスをデザインする。市内の銭湯や温泉に実際に出向き、銭湯オーナーや常連客へのインタビュー、観察スケッチ、参与観察を通じて問題発見と分析を行う。最終的には新しい銭湯のサービスをジオラマや物語を用いて提案する。		
1 日目	2 日目	3 日目
9:00-11:30 ガイダンス スケッチ練習 11:30-16:30 フィールドサーベイ 16:30-17:30 気付き共有・まとめ	9:00-10:30 Experience Map 作成 10:30-12:00 アイデア出し 13:00-17:30 ジオラマ作成 (アイデアをかたちに)	9:00-15:00 発表準備 15:00-17:30 発表



図 1. スケッチによる外化

含んだ Experience Map の作成法を説明し、実際にグループごとに作成してもらった。この Map をもとにアイデアを具体化し、新しい銭湯のサービスをシチュエーション別に物語とジオラマで表現した。最終発表は地元住民や銭湯関係者、メディアの前でスライドとジオラマを用いて行った。振り返りや気付きの共有は、実施スケジュール中、頻繁に行った。

3 結果と今後の課題

授業終了後アンケートから「今までにない顧客の体験や感情に着目したデザインプロセスが分かった」「表現、デザインの考えをシェアすることができた」「頭で考えたアイデアをアウトプットする方法が分かった」「デザインという他の領域の開発プロセスを学べる良い機会だった」といった意見が見られた。また授業の満足度を見ると、満足・やや満足が 95%であったことから、この授業が有意義であったと推測される。しかし、3 日間という短期間の実施であったため、デザインスキルが身についたというより、手法を知るきっかけになったと考えられる(図 2)。今後は、どの程度スキルを身につけるのが高度 ICT 人材育成にとって適切であるか調査する必要がある。

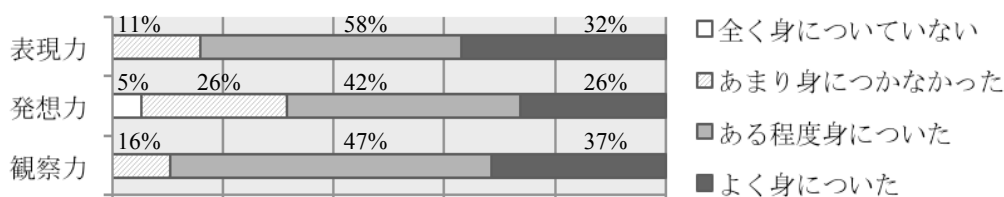


図 2. アンケートより：演習前より【観察力・発想力・表現力】が身についたと思うか

参考文献

- [1] 総務省. 高度 ICT 人材育成に関する現状と課題, 2008.
- [2] 一般社団法人 日本経済団体連合会. 今後の日本を支える高度 ICT 人材の育成に向けて(2011-10-18), 2011.
- [3] 独立行政法人 情報処理推進機構. IT 人材白書 2013, 2013.
- [4] Service Design Network Japan Conference 2013. <http://sdnc.service-design-network.org/jp13>