

平成23年度「東日本大震災からの復旧・復興を担う専門人材育成支援事業」実績報告書

1. 事業の概要

(1) 事業名(全角30字以内)

携帯アプリ制作に求められる、情報デザインスキル習得のための学習システムの構築

(2) メニュー・分野

メニュー		分野
	1-① 産業界の高度化等において必要な専門人材育成のための人材育成コース試行導入等【短期】	
○	1-② 産業界の高度化等において必要な専門人材育成のための人材育成コース試行導入等【中長期】	④クラウド等IT
	2 被災地においてニーズが高く供給が不足する分野の教育支援	
	3 専修学校等の就職支援体制の充実強化	—

「その他」分野名

(4) 事業実施期間

平成24年1月16日～平成24年3月31日

(5) 事業の概要

【人材育成コースの試行導入(中長期)】情報デザイン能力を習得したコンテンツ作成分野における学習環境の整備と人材育成が求められています。スマートフォン等の携帯端末の普及など高度化されたネットワーク環境下では、的確に情報発信することが重要であります。平成22年度文科省補助事業で日本電子専門学校が始めた、情報デザイン教育産学コンソーシアムの組織化を整備し、スマートフォンやタッチデバイス等の携帯端末アプリ開発で求められる情報デザインスキル学習の教材のさらなる蓄積を図りました。また産業界が求める、携帯端末アプリ開発における専門人材に必要なスキルセットの調査をおこないました。さらに、東北地方にて専門学校生、大学生および高校生を対象とした4日間の集中トレーニング(以下、リーダーズ・キャンプ)を実施し、携帯端末アプリ開発で求められる情報デザインスキル習得のワークショップを開催しました。これらのきっかけを踏まえ、次年度以降、実施するリーダーズ・キャンプの実績を踏まえて、短期間で実施可能なスキル開発カリキュラムの仕様を研究しました。

2. 文部科学省との連絡担当者

省略

3. 事業内容の説明

(1) 事業の内容について(推進協議会における具体的な取組内容)

米IDCは、スマートフォン市場は急ペースで成長しており、2010年第4四半期に出荷台数が世界で1億台を超え、PCよりも多くなったと発表しています。

MM総研による2010年度上期(4～9月)の国内携帯電話端末の出荷状況によると、上期のスマートフォン出荷台数は223万台。前年同期(106万台)から2倍以上に増えたと報告されています。また、一般社団法人「情報通信ネットワーク産業協会(GIAJ)」では、多種のアプリケーションの進展や携帯電話を支える端末・ネットワークサービスが大きく変化する中で、買い替え市場の活性化、2台目需要、法人市場等の新たな需要が拡大により、2014年度にはスマートフォン需要は2000万台を超えるものと予測しています(米IDC、MM総研、情報通信ネットワーク産業協会)。

このようにスマートフォンの需要とその重要性は今後も急速に高まることが期待されているだけでなく、これらは次代のコンピューティング・プラットフォームとして新たに幅広い業界・分野で活用される事が予想されています。

本事業においては、スマートフォンなど携帯端末アプリ開発などの成長分野に必要な、情報コンテンツ制作・配信分野における情報デザイン能力を取得した人材育成の養成を目的として、ユーザエクスペリエンス開発やユーザインターフェース開発に関する専門人材育成のための教材や授業事例を用意するとともに、リーダーズキャンプを実施しました。教材は、過去の補助事業等において作成した教材コンテンツや、新規に作成する最先端技術を反映させた教材・企業が提供する教材をもとに作成しました。並行して実施する「産業界が求める、携帯端末アプリ開発における専門人材に必要なスキルセットの調査」の結果をリーダーズキャンプに反映するとともに、リーダーズキャンプの結果を教材に反映しブラッシュアップを図りました。

今回作成したアーカイブ教材等の教育コンテンツ(過去の事業で開発した教育コンテンツ等を取りまとめて整理したもの)は、ポータルサイトに公開し、今回のリーダーズキャンプに参加できなかった技術習得希望者などに公開しています。さらに、今後革新される携帯端末アプリケーション技術に対応して順次内容を更新できる仕組みの構築を検討しました。

(2) 教育プログラム・教材の開発内容等

本事業では専門学校、大学等の教育機関、情報コンテンツ制作・発信企業、映像制作企業等で構成される事業推進協議会を組織し、以下の取り組みを行いました。

- ① 企業法人を対象としたフォーカスグループインタビュー・アンケート等を行い、企業が携帯端末アプリ開発における専門人材に要請するITスキルとは何かを調査する。この結果を基に、リーダーズキャンプの中で求められる人材像などの説明を加え、カリキュラムに反映させる。
- ② 情報デザイン教育の単元(約5時間)レベルの基礎教育教材を、教育機関から提供してもらい、数名の学生と共に模擬授業を行い、これらの学習過程を映像化し、授業事例とする。
- ③ リーダーズキャンプでは、その期間・受講生スキル等が統一されていないことが予想されるため、教育機関・企業などが提供する教材をもとに専用の教材を開発する。
- ④ 携帯端末アプリ開発をビジネスとしている企業から情報デザインスキル習得を中心とした携帯端末アプリ開発のテーマ及び教材を提供してもらい、リーダーズ・キャンプ(受講生と指導役として企業人とのセッション)を開催する。リーダーズキャンプでは、受講生は課題提示から成果物発表までを実践する。受講生は東北地方を中心に専門学校生、大学生等の約34名を対象とする。また、リーダーズ・キャンプの受講・開発・発表シーンは映像化し、今後授業事例として公開にする。
- ⑤ 平成22年度補助事業で作成したコンテンツに加え、最新技術を活用した教育コンテンツ(②)を制作する。また、過去に作成した教材・映像、今回実施するリーダーズキャンプ内容等とともにアーカイブス化し、授業用教材として公開する。
- ⑥ 本事業の進捗を随時公開し、より多くの個人・団体に事業成果を広く公開するために、専用ポータルサイトを設置する。

(3) 実証講座等の内容

東北地方において、携帯電話系のアプリケーション開発をおこなっている企業は多くありません。しかし、一方で地元で生産された農林水産物を販売するオンラインショッピングが、東京を中心とするネット企業の中で活況を見せているのも事実です。さらに、地元から情報発信を続けている草の根ネットが、大手企業と連動し、情報発信をしている事例も増えてきています。今回の被災のような場合、地域に根差したコンテンツが多くの人の目に留まり、復興支援の拡大につながることも十分に考えられる要素です。

地域密着型のコンテンツを開発するための一連の方法を学び、草の根的なページではあるが、内容的には大企業が作成したものに負けないコンテンツを作るための方法を短期間で身に付ける教材を作成することは、携帯電話系のアプリケーションエンジニアを育成し就業支援に役立つとともに、多方面に利益をもたらします。

(4)事業実績について(地域の人材ニーズに対しての具体的な事業成果)

①産業界が求める、携帯端末アプリ開発における専門人材に必要なスキルセットの聞き取り調査の実施

対象:7社

調査方法:インタビュー形式

②情報デザイン基礎教育教材(模擬授業)の学習過程の映像化

内容:インフォメーショングラフィックの模擬授業を実施し、その様子を映像化して配信する。

形式:教員1名と4名の学生による模擬授業。

③リーダーズ・キャンプの実施と実施過程の映像化

対象:東北地区の専門学校生、大学生等34名

形式:4日間の合宿形式

講師:企業人11名

内容:受講者はユーザーエクスペリエンスに関する課題に対して、プロトタイプ制作とプレゼンテーションを実施

(5)成果の普及・平成24年度以降の事業展開(自校・他校・企業・団体・地域との関係)

平成22年度文科省補助事業で日本電子専門学校が始めた、情報デザイン教育教材のアーカイブ化を更に進め、情報デザインスキルを習得した携帯端末アプリ開発における専門人材を育成する教育機関と連携します。携帯端末アプリケーション開発エンジニア育成をターゲットとしていない教育機関等に対しても、その成果を公開し人材育成の推進に努めていきます。また、携帯アプリ制作をビジネスとしている企業、教育関係者と連携し、リーダーズ・キャンプのような、短期間で実施可能なスキル開発カリキュラムの仕様を作成します。

4. 事業のスケジュール

	1月					2月					3月				
	初旬	上旬	中旬	下旬	末	初旬	上旬	中旬	下旬	末	初旬	上旬	中旬	下旬	末
協議会				●							●				●
分科会				●	●						●	●	●		
調査					●						●		●		●
開発				●				●			●	●	●		
実証講座				●				●				●	★	●	
成果発表会															●

5. 事業実施体制

(1) 推進協議会の構成

組織名	代表者	役割等	都道府県
学校法人電子学園	松澤 保	推進協議会議長・総括	東京都
専門学校デジタルアーツ仙台	川村 浩之	基礎教育教材開発	宮城県
東北工業大学	両角 清隆	リーダーズ・キャンプ	宮城県
情報教育研究所	渋谷 正行	調査	宮城県
アドビシステムズ株式会社	増渕 賢一郎	アーカイブス化/リーダーズ・キャンプ	東京都
有限会社セネカ	野尻 研一	アーカイブス化/基礎教育教材開発	神奈川県
株式会社モーフィング	加藤 晃央	リーダーズ・キャンプ	東京都
株式会社セカンドファクトリー	齋藤 善寛	リーダーズ・キャンプ	東京都
財団法人専修学校教育振興会	ハツ田 亮	調査	東京都
株式会社インテージ	濱野 秀彦	調査	東京都

(2) 分科会の構成(設置は任意)

【アーカイブス化分科会】

組織名	代表者	役割等	都道府県
有限会社セネカ	野尻 研一	主管	神奈川県
アドビシステムズ株式会社	増渕 賢一郎	・ 基本教材・リーダーズ・キャンプの映像化、アーカイブ化	東京都
有限会社東京堀田制作集団	村木 威文		埼玉県
株式会社リードガイダンス	中村 和正		東京都

【調査分科会】

組織名	代表者	役割等	都道府県
株式会社インテージ	濱野 秀彦	主管	
財団法人専修学校教育振興会	ハツ田 亮	・ フォーカスグループインタビュー・アンケートの作成・実施・分析	
情報教育研究所	渋谷 正行		

【基礎教育教材開発分科会】

組織名	代表者	役割等	都道府県
専門学校デジタルアーツ仙台	川村 浩之	主管 ・ 基礎教育教材の作成・実施	東京都
日本電子専門学校	井上 順子		
有限会社セネカ	野尻 研一		
学校法人電子学園	松澤 保		

【リーダーズ・キャンプ分科会】

組織名	代表者	役割等	都道府県
アドビシステムズ株式会社	増渕 賢一郎	主管	東京都
日本電子専門学校	中川 聡	・リーダーズ・キャンプの企画・実施・検証	東京都
東京デザイン専門学校	戸田 吉彦		東京都
東北工業大学	両角 清隆		宮城県
株式会社モーフィング	竹前 太朗		東京都
株式会社セカンドファクトリー	齋藤 善寛		東京都
株式会社クスール	上泉 洋介		東京都
日本電子専門学校	海野 晴博		東京都
学校法人電子学園	松澤 保		東京都

【事務局】

組織名	代表者	役割等	都道府県
日本電子専門学校	海野 晴博	主管	東京都
株式会社リードガイダンス	本橋 一步	・推進協議会・分科会・成果報告会開催準備 ・予算管理 ・ポータルサイトの統括管理(設置・運営)	東京都
財団法人専修学校教育振興会	吉岡 奈緒美		東京都

(3)事業実施協力専修学校・企業・団体等

組織名	代表者	役割等	都道府県
(学)電子学園日本電子専門学校	理事 松澤保		東京都
(学)菅原学園専門学校デジタルアーツ仙台	科長 川村浩之		宮城県
(学)原宿学園東京デザイン専門学校	科長 戸田吉彦		東京都
財団法人専修学校教育振興会	課長 ハツ田亮		東京都
東北工業大学	教授 両角清隆		宮城県
アドビシステムズ株式会社	部長 増渕賢一郎		東京都
株式会社インテージ	主任研究員 濱野秀彦		東京都
有限会社セネカ	代表取締役 野尻研一		神奈川県
株式会社モーフィング	代表取締役 加藤晃央		東京都
株式会社セカンドファクトリー	取締役副社長 齋藤善寛		東京都
株式会社クスール	取締役 松村慎		東京都
有限会社東京堀田制作集団	マネージャー・デザイナー 村木威文		埼玉県
株式会社リードガイダンス	取締役 中村和正		東京都
情報教育研究所	代表 渋谷正行		宮城県

(4)事業の推進体制(図示)

