

に分かりやすく伝える経験を積むことができました」と、永沼瑞穂さんは語る。

2年次になると、8つの「プログラムの」の中から1つ選んで学びを深めていく。3年生の峯岸朋弥さんは、「私は『ネットワークシステム』を選択しました。『ウェブプログラム』の演習では、実際のウェブサイトをイメージして贈答品注文サイトを作りました。学んだことを形にすることの面白さを実感し、3年次の『プロジェクト』で自分が取り組みたい課題や履修したい科目も見えてきました」と語る。そのほかにも、新商品企画を立案したり、経営課題を分析したりして、実践的な内容を演習形式で学ぶ。

ビジネスに不可欠な協調性やコミュニケーション力を磨く

3年次にはよいよ「プロジェクト」で、研究・開発の共同作業を行う。「プロジェクト」の研究テーマは、学生も起案できる。仁木朋美さんも、テーマを起案した学生の1人だ。

「友人と3人で『動画と写真でオリジナル卒業アルバムを作るスマホ向けアプリケーションサービス』を

起案しました。2年次に、ウェブデザインなどの知識だけでなく、企画提案やシナリオ作成について学んでいたのが、企画内容を具現化するのに役立ちました」

また、担当教員や共同作業を行う学生の仲間も、自分たちで見つけなければならぬ。「小学生向けのプログラミング学習ソフトの開発」というテーマを友人と起案した峯岸さんは、メンバー募集に奔走した。「担当の先生から、同じ『プログラム』を選択した学生だけではよいチームにならないと助言を受け、自分とは違う『プログラム』の学生にも仲間に加わってもらいました」

8つの「プログラム」に分かれて学んだ学生が、「プロジェクト」では各自の能力を生かし、また足りない部分は補い合って1つのものをつくり上げる。その過程では、様々な困難があつたと永沼さんは語る。

「やる気がある人とそうでない人の作業量に差がつき、不満の声が出たこともありました。ただ、力を合わせなければ目標を達成できないため、各自の役割を明確にして作業を進めました。また、授業時間以外にも週1回空き時間に集まり、自宅に

帰ってからはネットミーティングでメンバーと進捗を確認しました」

「プロジェクト」を通して、実社会でも起こり得る困難を経験し、問題解決力はもちろん、ビジネスでも必要な協調性、コミュニケーション力などを身につけていく。

「プロジェクト」の学びで将来の目標を具体化させる

「プロジェクト」は、将来のビジョンを具体化するための場でもある。仁木さんも「プロジェクト」の成果物が学外のビジネスコンテストで認められ、就職にまでつながった。

「学外コンテストで入賞して、企業から商品化を提案され、現在は新サービスを共同研究中です。企業の目に留まったのは、企画力・開発力だけでなく、利用者目線やマーケティング視点も踏まえた企画書作りやプレゼンができたからだと思えます。これらはすべて2年次までに学んだことです。この経験をアピールし、若手でも企画開発に携われるIT企業に内定をいただきました。卒業演習では、『プロジェクト』の学びをさらに深め、就職後に生かしていきたいです」(仁木さん)

大学の思い

学内で学びを終わらせず
学外でも自信をつけさせる



ネットワーク情報学部
教授
松永賢次
まつなが けんじ

1年次から、実社会を意識した問題や課題を与え、知識を活用する場を提供しています。例えば、2年次の「インタラクティブデザイン」の演習では、お菓子のエクスペリエンスデザイン(*)をするという課題に取り組みます。学生たちは、お菓子の製造過程のデモンストレーションを見たり、パティシエの話を聞いたりしながら、お菓子と人との関係性を探り、チームで1つのデザインにまとめていくのです。また、学びを教室内や学内で終わらせないために、学外コンベンなどへの参加を推奨し、学生の目を外に向けさせることを心がけています。学生の中には、本学部が第1志望ではなかった学生も少なくないため、学外でも自分の力を試し、成長を実感できる機会を設けることで、社会に出る前に自信をつけさせたいと思っています。

「プロジェクト」で得た能力を自信を持ってアピールし、逆指名を受けて就職を決める学生も少なくありません。4年間の学びを通して、自分の強みを企業に売り込めるだけの力を身につけてほしいと考えています。

* 人工物(モノやシステム)の見た目や形状だけでなく、人と人工物の関係性を考慮しながらデザインすること。