

KCGの学科再編とインストラクショナル・デザイン

京都情報大学院大学 准教授

江見 圭司

1. はじめに

1.1. インストラクショナル・デザインとは

京都コンピュータ学院および京都情報大学院大学では、全学的に本格的な e ラーニング授業を実施している。e ラーニングコンテンツを作成する際にはそれ独特のインストラクショナル・デザインが必要である。本学の教職員は、メディア教育開発センター主催のインストラクショナル・デザイン入門セミナーや同ワークショップに参加するなどして、多方面からより良い方策を検討し続けている。

インストラクショナル・デザインとは e ラーニングに限ったものではなく、授業全体をどのように設計するのかということを意味する。ニーズ分析を行い、どのような内容のものをどのように教えるのかを明らかにすることからインストラクショナル・デザインが始まる。まず大切なのはニーズ分析である [1]。これは受講生が何を理解したいかを理解し、受講して得られる結果が社会のニーズに合致しているかを検証して、受講生の前提知識なども含めて、総合的に分析することである。その後、その内容をなぜ受講する必要があるのか(学習に対する態度, Attitude)、どのようなスキル(Skill)が必要なのか、どのような知識(Knowledge)を身につける必要があるのかに分類して [2] 学習項目を作成していく。インストラクショナル・デザインに関しては様々な理論があるが、詳細は各文献を参照されたい [3][4]。

京都情報大学院大学が開学して以来、本学は専門課程の1回生から修士課程2回生まで6学年を擁する高等教育機関になった。そして上述の e ラーニング独特のインストラクショナル・デザインの必要性を踏まえて、本学独自のものを確立するためには、従来のフェイス・トゥ・フェイスの授業におけるインストラクショナル・デザインの再検討も必要となる。そして、それらは必然的に、総合的な学科再編に至るカリキュラム改革の一大プロジェクトと連動して展開していった。

1.2. 京都コンピュータ学院の45年

京都コンピュータ学院(KCG)は1963年に、日本最初の民間のコンピュータ教育機関として創立して以来、3万7千人以上におよぶ卒業生を輩出し、産業界において高い評価を得てきた。創立者は今から45年前に情報化社会の到来を予見していた。そして本学には、開学以来、常に創立者由来のパイオニアスピリットを持って教育活動を行ってきたという伝統と実績がある。

2004年には、京都コンピュータ学院が母体となって日本最初

のIT専門職大学院である京都情報大学院大学が開学した。その後、法改正によって2006年3月卒業生から、京都コンピュータ学院4年課程である情報工学科と情報学科を修了すると高度専門士号を取得できるようになった。高度専門士は、日本のすべての大学院への入学資格やその他の国家資格要件、就職後の給与・待遇面でも従来の四年制大学卒業生(学士)と同等である。これにより、専修学校京都コンピュータ学院が京都情報大学院大学の事実上の学部課程になったのである。

2008年に創立45年を迎えるに当たって、単なる「知識・技術の伝授」を超えた、本学建学の理念である「時代を担う創造性豊かな情報処理技術者の育成」をさらに高度に達成するために、1年課程、2年課程、3年課程、4年課程、そして大学院修士課程のそれぞれの修了時での到達目標と各学科・課程のコンセプトを明らかにすることが重要となり、加えて、e ラーニングの出現によってインストラクショナル・デザインの高度化を実現する必要性があるという判断から、学科再編を行うプロジェクトが立ち上がったのである。

プロジェクトでは、まずメンバーが関連文献を大量に読むことから始めた。教育学分野の各種専門書や論文はもちろんのこと、周辺分野の批評や企業の声なども参考にした。批評などの中で、R.P.ドーアの「学歴社会 新しい文明病」[5]は、学歴とは何かということ、別の側面から考察するには興味深い論評であった。また、早稲田大学の大槻義彦教授の「文科系が国を滅ぼす—この国の明日に希望はあるか」[6]には、文科系エリートたち(実は東大法学部のこと)が支配するこの国が滅びつつあるのは、大学教育に責任があると書かれており、真の文科系エリートを育てる新しい大学体制が提案されていて興味深かった。さらに、最高学府であるはずの大学に関する問題点を指摘している石渡 嶺司 [7] などに至っては、大学業界の裏話が多くて、考えさせられる内容であった。教育学上の専門に偏らず、周辺の批評にまで及んだ読書を通じて、幅広い視野を得ることができたと思っている。これら周辺の書籍は一般書なので、大学の現状を知るためには一読をお勧めしたい。

また、「専門学校」と「専修学校」、そして「大学」の歴史的由来に関しても再度検証した [8]。変化の激しい情報技術の分野で、学科開設に時間のかかる現行制度下の大学では人材育成はおぼつかないことはいままでもない。この点に関しては、新規分野に容易にチャレンジできる専修学校の方が優位性を有している。制

度上の理由で、専修学校は比較的自由にカリキュラムの変更が可能だからである。2003年以後、大学もカリキュラムの変更が容易になった[10]とはいえ、今なお大学では、在学生在入学後に改編された新規カリキュラムを受講することはほぼ不可能である。在学中にも変化が発生するIT分野の教育では、カリキュラムを時代に即して改編できる専修学校の方が有利であることをここで再確認しておきたい。

現在、文部科学省や中教審では、コンピュータ・ITのうち、とりわけソフトウェアの教育は、大学の制度の下では不可能で、それはむしろ専修学校でのみ可能であるというコンセンサスができていくとの話である。今まさに、学科再編の期は熟したと言えよう。

1.3. 高校生が「専門学校」に期待するものは－学習者の立場で

ニーズ分析の一つとして、高校生がKCGに求めるものを把握しておかねばならない。ここでは一例として、(株)JSコーポレーションが高校生に対して行ったアンケート調査[11]を取りあげるが、それによると、専門学校志望者男子の希望するジャンルは、1位に自動車、自動車技術・整備、2位にコンピュータ、3位に公務員、4位に調理、5位にゲーム、6位に情報処理となり、コンピュータ関連分野は不人気とは言えない。また、進学を希望する理由(専門学校志望者男子)の上位4項目は、「希望する業種や職種に進みたいから(72.6%)」、「専門的な知識や技術を学びたいから(70.2%)」、「希望する資格や免許を取得したいから(40.4%)」、「将来の就職に有利だから(27.1%)」となっている。特に専門的な知識・技術や資格取得への志向は、大学志望者の倍近い比率であり、高校生が専門学校に求めているものが伺える。進学先検討基準としては、専門学校志望の男女とも、上位5項目(男女によって順位は異なる)は、「学部・学科・コースの内容」、「就職状況・就職実績」、「取得できる資格」、「カリキュラム」、「学費」となっている。しかし、マーケットの流行にただ迎合するものではなく、社会の要請に即応した上で、その一歩先を見る立場を取るのがKCG伝統の流儀である。

2. 基本方針

2.1. 伝統を踏まえて

(1) 学科分類の明確化と学科名称の変更(学系の設置)

これまでKCGでは、情報分野の進化・変化に即応しながら、学科の改編や新学科の設置を実施してきたが、昨今では学科の数も多く、わかりにくいという批判も生じていた。また、近年では、大学では学科新設ではなく、「学部新設」が流行している。そのため、高校生が「学部」という大分類のキーワードに反応して、学科名の詳細には注意を払わないという傾向がある。

そこで、筆者らプロジェクトチームは、学科名を改編してわかりやすくするとともに、「学部」と同様の概念として「学系(School)」を設けることを提案した。

「学系」は、KCG既存の学科を整理し5つとする。各学系に修業年限の異なる学科を設置し、志願者が将来の目標等にあわせて修業年限を選択できるようにする。

KCGの設置学科は現在、16学科となっている。そこで、KCGの既存の学科と各開講科目を整理し、以下の5つに大別して分類し、「学系」を定義することにした。

A…アート・デザイン学系(School of Art and Design)

B…ビジネス学系(School of Business and Management)

C…コンピュータサイエンス学系(School of Computer Science)

D…デジタルゲーム学系(School of Digital Game and Amusement)

E…エンジニアリング学系(School of Computer Engineering)

本学が扱う「情報」という分野は、「情報処理」というきわめて狭い分野を扱っているというイメージを持たれがちであるが、実際は、世の中にあるすべての「情報」を対象とする境界の融合する広大な分野である。5つの学系に大別することにより、本学が扱う教育内容の分類を明確にし、原則として、各学系には2～4年制の学科を設置するものとする。詳しくは3.1.で述べる。

(2) プロジェクト演習の実施

従来、専修学校は大学に比較すると職業教育・実学的な要素が強かったため、あえて「キャリア教育」を標榜する必要はなかった。一方、従来の大学は職業を意識した教育機関ではなかったため、大学には「キャリア教育」という概念自体が存在しなかった。しかし、昨今ではキャリア教育に積極的に取り組む大学が増えたため、専修学校の特徴ともいえる部分が相対的に薄らいでいるようにも見える。いわゆる「大学の専門学校化」の現象である。

この状況を鑑みて、イギリスのキャリア教育を参考にしながら、現代的な視点でわが国のキャリア教育を見直すこととした。具体的ソリューションとしては「プロジェクト演習」という科目を各学科のカリキュラムの幹に設定して、1年次から卒業年次まで段階的にそれを履修することとし、プロジェクトベースの開発工程を繰り返し経験することで、知識ベースの学習だけでは到達できない高度な職業教育を行うことを目指すものとする。詳しくは3.2.で述べる。

(3) 各学系内での積み上げと学系間の移動

学歴は国家資格要件である上に、就職先企業によっては生涯賃金に大きくかかわってくる。修業年限は、当然ながら長い方がメリットも大きい。特に京都コンピュータ学院の4年制学科を卒業すると、就職した際の給与等待遇面においても、4年制大学の学士と同等である高度専門士号が取得できる。より多くの高度専門士号取得者を世の中に輩出し、高度専門士の社会的地位を確立することも、本学の責務である。2年・3年課程の学生が、高度専門士称号を取得できる4年課程にスムーズに移動できるようにするためには、同一学系内の各年限の学科カリキュラムを、連続性のあ

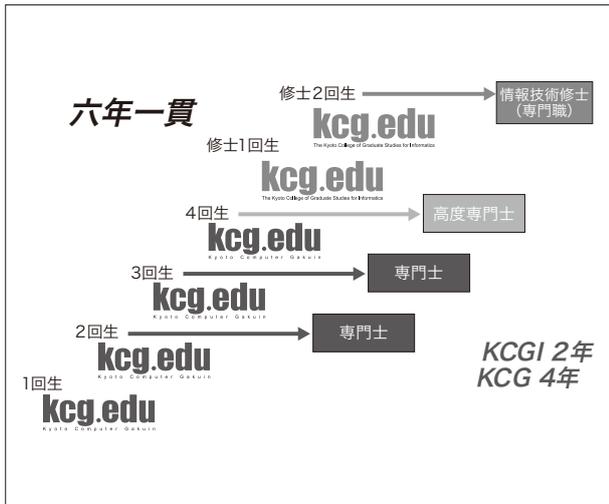


図1 本学の学年制の概要

る積み上げ式とすることが必要となる。また、学生の興味や資質と所属する学系の内容との間に齟齬が生じた場合に、早期であれば学系を転学することも容易であるように配慮して、1回生前期のカリキュラムを設計した。

2.2. キャリア教育

知識基盤社会[12]となった現代では、学生時代に学習した内容や制作した作品を成果として保存する「ポートフォリオ社会」となったと言われている。ここでは、川島太津夫の講演[13]に基づいてキャリア教育について概説しておく。

1990年代半ばから、大学の大衆化と同時に就職氷河期が訪れて、大学の学部教育課程が就職力を鍛える場となり、employability(雇用可能性：満足できる仕事を獲得し、その仕事を維持し続ける能力)が重要視されるようになっていった。このemployabilityは次の4つの力に分類される。

- Generic Skills…あらゆる職業を越えて活用できる「移転可能」なスキル(コミュニケーション、数的能力、問題解決能力、チームワーキング、IT活用力、批判的思考力、業務管理能力、価値・態度つまりやる気・規律・判断力・リーダーシップ・進取性など)
- Vocational Skills…ある「職業」に必要な特定の「技術的」スキル
- Employer-wide Skills…ある特定の「職業」に必要なスキル
- Job-specific Skills…ある特定の「仕事」に必要なスキル

この中で下3つは企業内教育で行うべきものとも考えられるが、Generic Skillsだけは学校教育が担うべきであると考えられており、一般的には「就職力」、「社会人基礎力」などと呼ばれている。その定義は国内でも多種ある[14]のだが、政府内においても文部科学省、厚生労働省、経済産業省によって異なっている。文部科学省は、人間関係形成能力、情報活用能力、将来設計能力、意思決定能力としている。厚生労働省はコミュニケーション能力、職業人意識、基礎学力、ビジネスマナー、資格取得としている。経

済産業省は前に踏み出す力(アクション)、考え抜く力(シンキング)、チームで働く力(チームワーク)としている。

いずれにしても、KCGではコンピュータの技術的側面を中心に教育を行ってきたため、ビジネスにおけるチームワークやプロジェクト管理のような授業にはあまり力を入れていたとは言い難い。むしろ、グループ校の京都情報大学院大学の方で、それらを重視したカリキュラム設計を行っている。したがって、大学院での教育をKCGへも導入することでキャリア教育の一環になるのは自明である。キャリア教育の主要な部分は「プロジェクト演習」という科目によってそれを担うこととする。

2.3. 新しい情報処理技術者試験が想定する人材像との関係

日本の情報系国家試験である情報処理技術者試験は国家試験の枠組みをこえてアジア諸国に輸出されて、一部の試験区分はアジア諸国と相互互換を開始した[15]。その結果、アジア諸国の人々が、日本国内で、あるいは日本語を使用して現地企業で働くための、IT技術者としてのレベルを判定するものとなりつつある。この試験に合格すると、外国人が日本国内で働くための「就労ビザ」取得に有利になる。アジアナンバーワンを目指す本学としてはこの試験の動向を無視することはできない。

以下に概要を示すが、出典は「情報処理技術者試験 新試験制度の手引 —高度IT人材への道標 みちしるべー(案)」[16]である。

まず、知識体系が、ストラテジ系知識、マネジメント系知識、テクノロジー系知識の3つに分類されて、各レベルのどの試験でも必ず3つの知識体系から出題されることになった。テクノロジーの基礎しか教えていない一般の専門学校や、マネジメントの知識だけ(実践がないという意味)を教えている大学の経営学部と比べると、本学では大学院教員を中心に全ての体系の教育が行われているので、その点では、すでに優位に立っている。超上流といわれている「経営戦略策定」を教育することが急務であることが資料[16]では述べられているが、これについても本学では対応可能である。特に今回の学科再編でビジネス学系が体系付けられることにより、他学系の学生も大いにメリットを享受できるようになるだろう。

3. カリキュラムの概要

3.1. 各学系のカリキュラム

今回の改編カリキュラムでは、各学科は、1年次から4年次まで、学年を追うごとに高度な内容を学習する、段階的積み上げ式の構成としている。2年課程と4年課程では、当然ながらその到達レベルは異なるが、2年次まで履修したときのスキルは、ほぼ同等のものとなるように編成する。理想としては、2年課程修了時には基礎的な技術の完全習熟、3年課程修了時には高度な技術の修得、4年課程修了時には、戦略・企画やプロジェクト管理、運

用管理までの全ての開発プロセスを網羅した高度な技術力の修得を目指す。

以下に、各学系の全体的な目標を社会的背景に言及しながら述べていきたい。

(1)アート・デザイン学系

国際的に見ると、およそ University と呼ばれるところには、アート&デザインの学部や学科が必ず設置されている。わが国では、明治維新の開国の際に、西欧諸国に追いつくために、芸術系学部は輸入されず、近代化に必要な分野である、法学、医学、文学、理工学のみを輸入したという経緯がある[8]。そのため、現在に至るまで、芸術は芸術大学や美術大学、音楽大学でのみ扱われることが多い。また、漫画、アニメ、ゲーム等は、基本的に University で扱う対象ではないとされていたため、「サブカルチャー」の扱いとなっている。

KCGでは、1993年にRIT教授陣の強力なサポートを受けて芸術情報学科(全日制2年)を新設し、その後も芸術系の学科を拡大してきた。アート・デザイン分野がコンピュータと深く結びついていることは、もはや言うまでもないが、今後は、情報デザイン[17]の分野も開拓していく予定である。

(2)ビジネス学系

KCGは、ビジネスよりのコンピュータ技術の教育にも力を入れてきた。2年課程の情報処理科情報ビジネスコースは既に多年にわたり卒業生を輩出しており、2003年新設の4年課程である情報学科コンピュータビジネス系コースも、2007年3月に第一期生を送り出した。また、ITと経営・ビジネスの知識を兼ね備えた人材を育成するためのグループ校、京都情報大学院大学が2004年に開学している。

しかし、ビジネスという言葉は、産業界と高校生の受け止め方に相当な乖離がある。高校生の持つイメージは、簿記会計、商業高校・会計ビジネスの専門学校などであろう。商業高校の科目名にあるように、商品と流通、商業技術、マーケティング、英語実務、経済活動と法、国際ビジネス、簿記、会計、原価計算、会計実務などが概念の中心を占める。一方、京都情報大学院大学で扱うビジネス分野は、経営情報システム[18]を基幹とし、SCM, CRM, ERP, CIO[19], プロジェクト管理[20]などを内包している。

ビジネス学系では、目指す職種を「非開発職」として割り切り、文系出身者にも広く門戸を開いている。2年課程では事務職等を目指したコンピュータリテラシーや簿記会計を中心にしながらも、「経営の情報化」に主眼を置きつつ、その魅力をアピールする。4年課程では、京都情報大学院大学との接続性の強いカリキュラムとする。

(3)コンピュータサイエンス学系

KCGの伝統的かつ中心的な学科を擁する学系である。コン

ピュータサイエンス(科目名は計算機システム概論[21]), プログラミングとアルゴリズム, 情報数学を基礎科目としてデータベース技術, ネットワーク技術, マルチメディア技術を習得する。また, 天文学や物理学を中心としたモデル化とシミュレーションのようなサイエントフィックな考え方の習得も重視する。大学の情報系学科では, データベース技術, ネットワーク技術, マルチメディア技術のような応用的な技術やソフトウェア開発・設計を重視しないことが多いが, KCGでは昔から重視している。また4年制学科では特に「ソフトウェア開発やシステム構築に伴うドキュメント作成」も重要視する。

学科としては, 2年課程では, 基礎科目と情報リテラシーとデータベース技術に重点を置く。3年課程では, データベース技術を核にネットワーク技術を主として習得する学科と, データベース・ネットワーク・マルチメディア技術を総合的に学習してソフトウェア開発・設計手法を習得する学科を置く予定である。高度専門士号を取得できる4年制学科は, プロジェクトマネジメントができる人材を育成する。そして, 本学大学院への進学および他大学の研究型大学院への進学も視野に入れた教育を行う。

(4)デジタルゲーム学系

ゲームクリエイターとは「ゲーム会社でゲーム制作に携わる人達の総称」[22]で, 本学系ではそのゲームクリエイターを育成することを主たる目的としつつ, プログラミング技術やソフトウェア工学の習得を目指す。現在, ゲーム会社への就職は困難を極めており, 全国で僅か800人の新卒求人数に対して, 6万人の応募が殺到すると聞いている。入社1年目からできるゲーム会社での職種については(1)ゲームプログラマー, (2)ゲームプランナー(シナリオライターを兼任する場合あり), (3)グラフィックデザイナー, (4)サウンドクリエイターがあるが, このうち, KCGの在学生の希望職種は(1)と(2)が多く, 次いで(3)となる。

ゲームクリエイターになるには作品のポートフォリオを作成せねばならず, このようなポートフォリオ作成を指導しているのは, 芸術系大学を除いては日本の大学では皆無である。KCGではポートフォリオの作成を必須として, 就職するための力を強化している。また, たとえゲーム業界に就職できなくても, 他分野でも活躍できるように, ソフトウェア工学の考え方や初歩的なプロジェクトマネジメント能力を育成するカリキュラムを構成している。

(5)エンジニアリング学系

現在わが国では, 組込み分野での人材不足が, かなり深刻な問題となっている。企業からの求人においても, エンジニアリング系の学生に対する需要は極めて多く, 例年, 本学のこの分野の学生に対しては求人数が圧倒的に多い。しかし, 「組込み」という言葉が高校生の間に浸透しているとは言い難く, さらなる周知が必要とされている。そこでこの学系のカリキュラムは, これまで通り高度なものを維持しつつ, マイクロマウス[23], ETロボコン[24],

MDDロボットチャレンジ[25]などの科目と連携して、各種のロボットコンテストに参加するなどして、組込み分野の重要性を啓蒙していくことが重要であると考えている。

3.2. プロジェクト演習

産業界で活躍し、時代の最先端を切り開いていく人材を育成するためには、キャリア教育が必要である。社会で必要とされる能力として、コミュニケーション力、企画力、プレゼンテーション能力、リーダーシップ、ドキュメント制作能力などが挙げられるが、これらの能力を育成するために、1年次から卒業年次まで、プロジェクト演習を実施する。(図2参照)

プロジェクト演習では、グループワーク、コンペへの参加等の実習を通して、段階的にキャリア能力の向上を目指す。また、各プロジェクトでの成果物を残していくことで、学習の過程と身につけた能力を就職活動でもわかりやすく示せるように、ポートフォリオを作成する。各プロジェクト演習では、発表・口頭試問を各学期に2回(中間発表および最終発表)行う。特に課題の発表などは大ホールで行うなどして、プレゼンテーション能力の育成を重視する。この発表は同学系の上級生および下級生に公開する。下級生は上級生の発表を参考にして、自らの方向性を考えることができ、また上級生は、プロジェクト管理等の視点から下級生の発表を見て批評、指摘することで、課題のインプリメンテーションとプレゼンテーションを客観的に捉える力を身につけることができる。現代にあっては、他者とのコミュニケーションやグループワークを苦手とする若者も多いが、就職し、就労するためには必ず必要となる能力である。以下にプロジェクト演習の到達目標を列挙する。

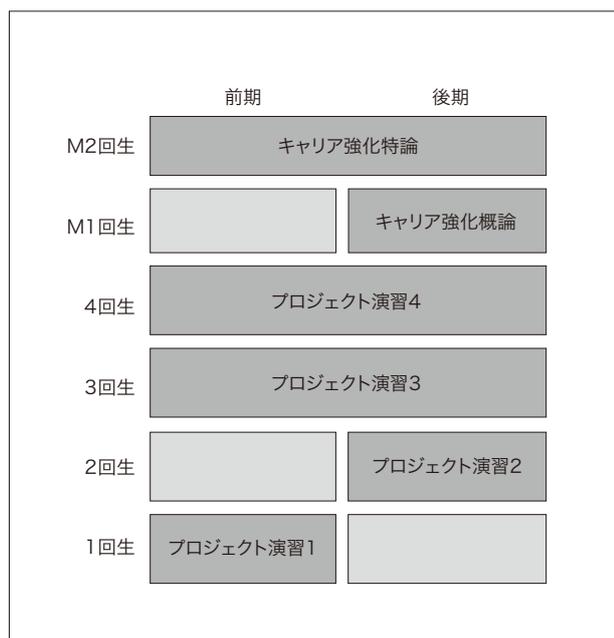


図2 プロジェクト演習の実施年次と大学院科目との関連

●プロジェクト演習1(1年次前期)…コミュニケーション力、チームワーキング力を養う。自分の考えを他者に伝わるように表現することを目標として、考え抜くことを習慣づけ、企画・設計することを学習するが、解決策の実現可能性までは問わない程度とする。

●プロジェクト演習2(2年次後期)…チームで議論し考えたことをカタチとして作り上げる。つまり解決策の実現可能性を問う。説得力のあるプレゼンテーションや、簡単なドキュメント制作を義務づける。従来の卒業実習に該当するものとする。

●プロジェクト演習3(3年次通年)…自分の専門分野を確立した後に、副専攻を交えた開発を行う。このときに複眼視的思考力を養成することに主眼を置く。1年間のプロジェクト管理能力が問われる。従来のゼミナールに該当するものとする。

●プロジェクト演習4(4年次通年)…ドキュメント制作までを目標とする。京都府下などの関連企業との産学連携を目指すものとする。従来のゼミナールに該当するものとする。

●リーダーシップセオリー(修士課程1年次通年)、キャリア強化科目(修士課程1年次後期から2年次通年)…上記科目を履修してきた学生が京都情報大学院大学へ進学すると、外国からの留学生や社会人とのチームワークを体験することになる。世界に通用するITプロフェッショナルが到達目標となる。

3.3. 個別科目に関して

詳細なカリキュラム設計にあたり、特に留意した点を挙げておきたい。

- (1)ラーナーオリエンテッド…カリキュラム設計に際しては、教える側の押し付けとならないよう、常にラーナーオリエンテッドの教育となるように、その視点と思想を今まで以上に明確化した。
- (2)学系間の共通化、副専攻の設定…3年次以上では複眼視的思考力を養成するために、副専攻を設ける。副専攻は、他学系の科目とする。学系を越えた履修を推奨することにより、開講科目とカリキュラム設計における合理化とシナジー効果を期待する。副専攻の履修科目が一部の科目に集中しないように、2年次の終わりに副専攻の希望調査を行い、開講科目を調整する。
- (3) eラーニングを用いた合理的学習…KCGのeラーニングシステムは一般には稀な優れたものを導入している。eラーニングはすべての学生が自分のペースで学習することが可能なシステムである。この新しい教育システムによって、全学的に学力を一定のレベルに維持することが容易になった。そこで、学生一人ひとりに完全に個別対応するeラーニングをさらに高度化する。授業設計を明示し、学生がいかにして着実に力をつけるか、というプロセスを具体的に示すことで保護者や高等学校教諭からのさらなる信頼も得たい。

(4)リメディアル教育…現在、学力低下が叫ばれ、多くの大学がこぞってリメディアル教育に取り組んでいる。大学や専修学校での入学前教育は高等学校教諭の関心が高いところであり、そういった教育がしっかりしている学校には安心して進学させられるという声も多々聞こえてくる。背景には高校に入学してくる生徒の学力低下により、高校の授業時間では十分に今までのような力をつけさせることができないという、高校の先生方の現実的な思いもあるように思われる。それらのことを鑑みても、リメディアル教育に取り組むことは必要不可欠であろう。本学では、現にeラーニングを最大限に活用したりリメディアル教育を実施している。

4. 将来ビジョンとまとめ

将来的には、入学者のニーズに徹底的に合わせたクラス編成も考えていきたい。各分野それぞれに優秀な学生は特進クラスとして、より高度なゴール設定をしてその能力を伸ばし、ペースの遅

い学生には、それぞれのペースに応じた学習環境を整えていく。

現在、高校生やその保護者が進学先を選ぶ際の大きな関心事は、就職状況である。そのための方策として、産学連携を強化することも大きな課題である。特にプロジェクト演習4(4回生ゼミナール)において、その研究・開発に企業が協賛してくれることを今まで以上に期待したい。採用企業側には、自社に必要な人材を学生のときから育成し、採用することができるというメリットがある。企業側の生の声を聞くことは、社会が求める人材を育成する上でも非常に重要なことであり、教員、学生ともに、より実践的な教育・学習が実現できる。企業奨学金の獲得も、今まで以上に大きな目標の一つである。

さらには、この連携を国外にまで広げていき、アジア全域から入学志願者が集まり、アジア全域の企業から、卒業生に対する求人が来るような教育機関の確立を、将来ビジョンの一つとして掲げたいところである。

参考文献

[1] (a) ウィリアム・W. リー, ダイアナ・L. オーエンズ, 清水 康敬 (訳), 日本ラーニングコンソシアム (訳), "インストラクショナルデザイン入門—マルチメディアにおける教育設計 (情報デザインシリーズ)", pp.1-321, (東京電機大学出版局, 2003); (b) William W. Lee, Diana L. Owens, "Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training", pp.1-304, (Pfeiffer & Co, 2000); (c) William W. Lee, Diana L. Owens, "Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions", pp.1-488, (Pfeiffer & Co, 2004) … (b) は第5版でその翻訳が (a) である。(c) は第6版で最新である。
 [2] 内田 実, 清水 康敬, "実践インストラクショナルデザイン—事例で学ぶ教育設計 (情報デザインシリーズ)", pp.1-143, (東京電機大学出版局, 2005)
 [3] (a) R.M. ガニエ, 岩崎信 (監訳), 鈴木克明 (監訳), "インストラクショナルデザインの原理", pp.1-462, (北大路書房, 2007); (b) Robert M. Gagne, Walter W. Wager, Katharine C. Golas, John M. Keller, "Principles Of Instructional Design 5th", pp.1-408, (Wadsworth Pub Co, 2004)
 [4] (a) ウォルター ディック, ジェームス・O. ケアリー, ルー ケアリー, 角 行之 (翻訳), "はじめてのインストラクショナルデザイン", pp.1-381, (ピアソンエデュケーション, 2004); (b) Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, "The Systematic Design Of Instruction 6th", pp.1-400, (Allyn & Bacon, 2004)
 [5] R.P. ドーア, 松居 弘道 (訳), "学歴社会 新しい文明病", pp.1-295, (1978年, 岩波現代選書)
 [6] 大槻 義彦, "「文科系」が国を減ぼす—この国の明日に希望はあるか" pp.1-239, (1998年, ベストセラーズ)
 [7] 石渡 嶺司, "最高学府はバカだらけ—全入時代の大学「崖っぷち」事情", pp.1-254, (2007年, 光文社新書)
 [8] (a) 長谷川 亘, "日本の私学と「専門学校」の概念", アキウム vol.9, pp.38-41, 1998.; (b) 長谷川 亘, "「大学編入」のインパクト", 看護展望 vol.24 No.5, pp.48-52, 1999
 [9] ゲーム学会 (Game Amusement Society) サイト
<http://www.dmic.org/game/home.shtml?style=academic>
 [10] 「大学の設置等の認可の申請手続き等に関する規則」が「大学の学部、学部の学科及び短期大学の学科の設置認可の申請の時期を、開設しようとする年度の前年度の9月30日までとする。」と変更された。
http://www.mext.go.jp/b_menu/public/2003/030104.htm
 [11] 高校生白書(200年8月実施。サンプル数:専門学校志望者786名|男子292名,女子494名)大学志望者1,839名|男子869名,女子970名)|
http://school.js88.com/assessment/wp13/wp13_p004.pdf

[12] P・F・ドラッカー (著), 上田 惇生 (翻訳), "ネクスト・ソサエティー 歴史が見たことのない未来がはじまる", pp.1-320, (ダイヤモンド社, 2002)
 [13] 川島太津夫, "キャリア教育のあり方について考える—EmployabilityとGeneric Skillsをてがかりに—, 京都女子大学現代GP講演, (2006年11月)
 [14] (a) 大学コンソーシアムひょうご神戸設立記念シンポジウム, "社会は大学に何を期待するのか, 大学教育におけるジェネリックスキルの獲得"
<http://www.consortium-hyogo.jp/report/pdf/resume03.pdf>
<http://www.consortium-hyogo.jp/report/pdf/resume04.pdf> (資料編)
 (b) 大学コンソーシアム京都
<http://www.consortium.or.jp/fdqa/>
 [15] 情報処理推進機構: 情報処理技術者試験センター: 調査・研究・海外: アジア共通統一試験
http://www.jitec.jp/1_18else/kaigai_002.html
 [16] 情報処理技術者試験 新試験制度の手引—高度IT人材への道標 みちしるべー(案)
[http://www.jitec.jp/1_00topic/topic_20070907_public_comment_11\).pdf](http://www.jitec.jp/1_00topic/topic_20070907_public_comment_11).pdf)
 [17] (a) 中川 憲造 (編集), "最新 コンピュータデザイン (基礎シリーズ)", pp.1-159, (2006年, 実教出版); (b) 松岡 正剛 (著), "知の編集工学", pp.1-346, (2001, 朝日文庫); (c) (財) 専修学校教育振興会 (監修), "J 検情報デザイン完全対策公式テキスト", pp.1-224, (2007年, 日本能率協会マネジメントセンター)
 [18] TAC 中小企業診断士講座 (編集), "スピードテキスト (4) 経営情報システム / 新規事業開発 (中小企業診断士ターゲット・シリーズ)", (2004年, TAC 出版)
 [19] 経林書房情報処理試験対策室 (編集), 安田 龍平 (著), "システムアナリスト合格完全対策 (2005年版)", pp.1-385, (経林書房, 2005)
 [20] (a) 金子 則彦, "プロジェクトマネジメント完全教科書 2007年版" (日本経済新聞出版社, 2007); (b) Project Management Institute, "プロジェクトマネジメント知識体系ガイド第3版 A Guide To The Project Management Body Of Knowledge" pp.1-427, (Project Management Institute, 2005)
 [21] アイテック情報技術教育研究部 (編纂), "コンピュータシステムの基礎 第14版", pp.1-605, (2007年, アイテック)
 [22] (a) 平林久和"ゲーム会社 & 関連企業就職志望者のためのゲーム業界就職読本 (2001年度版)" pp.1-217, アスキー (2000); (b) 前田勉, 江見圭司, 作花一志, "ゲーム設計授業の実践", ゲーム学会合同研究会論文集 (2007)
 [23] 財団法人ニューテクノロジー振興財団 - ロボメディア -
<http://www.robomedialab.org/directory/jp/game/index.html>
 [24] ETロボコン 2007 <http://www.etrobo.jp/>
 [25] ESS2007: Embedded Systems Symposium 2007
<http://www.ertl.jp/ESS2007/mdd/index.html>

江見 圭司
Emi Keiji

1998年3月, 京都大学大学院人間・環境学研究所博士課程修了。博士(人間・環境学)。1998年から, 京都コンピュータ学院で非常勤講師。CGゼミナール, 大卒者コースなどを担当する。佛教大学, 大谷大学短大でも非常勤講師。2001年3月から, 金沢工業大学情報工学科 映像メディア情報通信システムコア担当, 主としてCGを担当。2004年, 金沢工業大学情報フロンティア学部メディア情報学科 専任講師。2006年4月から, 京都情報大学院大学准教授。