

第3回分科会活動報告

日 時：2012年 8月30日（木）

場 所：信州松代ロイヤルホテル

出席者：37名

記録者：須藤 園子（関東学院大学）

1. 配付資料

- 1) 分科会日程表
- 2) 2012年度合同研修会 第二分科会参加者名簿
- 3) スマートフォンを使った活用演習 資料
- 4) STYLISTIC Q702/F 11.6型ハイブリッドタブレット 製品紹介リーフレット
- 5) Cラーニングを体験する！～双方向授業体験編～ 資料

2. 研究活動内容「スマートフォンを使った活用演習」

1) 講義「スマートフォンを学ぶ！～基礎講座編～」

9時00分～10時00分

富士通株式会社 モバイルフォン事業本部 森屋氏

大学におけるスマートフォンの活用を考えるにあたっての予備知識として、スマートフォンの特徴やポイントとなる機能、スマートフォンの使い方等についての理解を深めた。

スマートフォンとは、個人用の携帯コンピュータの機能を併せ持った携帯電話のことで、汎用OSを搭載し、利用者が後からソフトウェア等を追加できる機種を指す場合が多い。携帯電話の売れ筋は、Feature Phone（従来の携帯電話）からスマートフォンにシフトしてきている。現在、スマートフォンのOSの主流は、「Android」と「iPhone」の2つで、ユーザはGoogle Playや「App Store」で有料アプリ・無料アプリをダウンロードし、カスタマイズして利用することが可能である。

スマートフォンのポイントとなる機能として、高性能CPUの搭載（負荷に応じて使用CPUコアを変化させる）や、PCのデータをスマートフォンで確認・修正できる機能、指紋センサーによるセキュリティ機能などが挙げられるが、AR：Augmented Reality（拡張現実）の機能は、カメラの新しい使い方として注目されている。ARとは、カメラを通して見る画像に、情報を付加・削除/強調・減退させ、人間の眼で見る現実世界を拡張する事で、ARでどのような情報をスマートフォンに表示させるか等、携帯電話を使った様々なサービスが各社で検討されている。

最近では、学生はスマートフォンを就職活動のツールとして利用している。就職説明会やセミナーの予約、PCメールの確認などPCの代わりに使うことはもちろん、ボイスレコーダー機能を利用して面接の特訓をしたり、SPI対策のアプリケーションを利用したり、様々な使い方を行っている。また、SNSを活用した就職活動（ソー活と呼ばれる）も流行しつつある。

企業においても、スマートデバイスの活用により、ワークスタイルが進化している。大量の資料を持ち歩かなくても、いつでも、どこからでも、最新の情報を確認・更新できるため、生産性の効率化や顧客満足度の向上につながっている。

2) 実習1「スマートフォンを体験する！～タッチ&トライ実践編～」

10時00分～10時15分

富士通製のスマートデバイス（スマートフォン、タブレットPC）を各自で体験した。富士通製のスマートフォン全機種に『Human Centric Engine』を搭載しており、周囲の騒音を解析し、相手の声を聞きやすく変換する。タブレットPCでは、様々な文字入力方式を選択可能で、手書き文字入力の認識度はかなり高い。その他、「らくらくスマートフォン」では軽く画面に触れただけでは反応しない（年長者にとっては、これがストレスになるらしい）、「女子向けスマートフォン」では女性視点の画像修正など、工夫が凝らされている。

3) 製品紹介「STYLISTIC Q702/F 11.6型ハイブリッドタブレット」

富士通の11.6型ハイブリッドタブレット（STYLISTIC Q702/F）について、簡単な製品紹介があった。ハイブリッドタブレットは、キーボード・ドッキングステーション装着時はノートPCとして、分離して単体の場合はタブレットとしても使用が可能なハイブリッド構造で、それぞれの特長を活かした使用が可能。製品紹介を受けて、ハイブリッドタブレットを活用できそうなシーンなどを調査するアンケートが実施された。

4) 実習2「Cラーニングを体験する！～双方向授業体験編～」

10時30分～12時00分

株式会社ネットマン 代表取締役 永谷氏

株式会社ディスコが提供する「Cラーニング」は、携帯電話・スマートフォン・タブレット・PCで利用できるICT利活用教育のためのコミュニケーション型ラーニングツールである。この「Cラーニング」を開発した株式会社ネットマンの永谷氏から、「Cラーニング」の特徴等についてご説明いただき、更に携帯端末で「Cラーニング」にアクセスし、双方向授業を体験した。

「Cラーニング」は、多くの学校で携帯電話を持ち込むことが禁止されていた10年以上前に、携帯端末で利用するラーニングツールとして開発された。

「Cラーニング」の4大コンセプトは、①コミュニケーションラーニング（先生と学生がつながる）②コラボレーションラーニング（教室を越えて先生同士がつながる）③コミュニティラーニング（教室と教室、学生と学生がつながる）④クラウドラーニング（共通インフラでつながる）である。このようなコンセプトに基づいて開発された「Cラーニング」には、「アンケート」「出席管理」「掲示板」「教材倉庫」「小テスト・ドリル」「みんなで評価」などの機能がある。

「Cラーニング」の特徴は、インターネットにつながる端末であればどんなものでも利用可能なこと、それぞれの端末（携帯電話・スマートフォン・タブレット・PC）に合わせた専用インターフェースが用意されていること、SaaS型なので大掛かりな設備投資や保守が不要であること等である。

実際にそれぞれの端末から「Cラーニング」にアクセスし、いくつかの機能を体験した。出席管理は、学生が教員からアナウンスされた「確認キー」（4桁の数字）を入力し送信することで、リアルタイムに出欠を確認できる仕組みになっている。アンケートは、選択式と記述式が設定でき、その場で学生の回答を集計し、結果をプロジェクタで教室内に表示し、共有することもできる。小テストやドリルは自動採点されるので、結果や解説を確認しながら授業の復習ができる。

教育イノベーションを起こすには、教員・学生・事務職員の個々のメリットを考えつつ、それらが一体となったプロセスが必要である。教員が求める双方向授業、学生が求める学習環境の向上、事務職員が求める業務効率、個々のメリット（部分的な効果）に見えていながら、全体を巻き込んでいくプロセスステップが教育イノベーションにつながる。

5) ワークショップ「スマートフォンを活用した学生サービス」

13時00分～17時30分

座長：石田（立正大学）・中村（亜細亜大学）

(1) ワールドカフェ

午前中の講義と実習を踏まえて、「スマートフォンを活用した学生サービス」について、ワールドカフェ（60分）にて意見交換を行った。

(2) 中間発表

ワールドカフェのまとめで挙げた、各グループのキーワード3つを発表した。

(3) グループ討議

各グループのキーワードを中心に、スマートフォンを活用した大学における新しい学生サービスを提案できるよう、グループ討議を行った。

(4) 各グループの提案

A 学生生活便利アプリ

目的：学生生活を楽しく快適に過ごしてもらう

問題点：①空き時間の居場所がない

②建物・施設の場所が分からない

③サービスを学生が知らない

提案：抱えている問題点を解決するための機能を有したアプリを提案する。

①施設・教室の空き状況検索機能

⇒授業がない時間帯の居場所が見つかる。

②地図 GPSルート案内機能

⇒スマートフォンの地図・GPS機能を活かしたルーと案内。

行きたい場所に迷わず行ける。

③ヘルプ機能

⇒学生生活における様々な不安を解消できる。

B 快食アプリ

食堂の混雑状況をリアルタイムで知りたい、食堂のメニューを事前に知りたい、事前に席や料理を予約したい、などの学生の要望に応える「食堂を快適に利用できるアプリ」。

・今週のオススメメニューや人気メニューを確認

音ボタン…調理動画を確認できる

味ボタン…香りも体験できる!?

詳ボタン…料理の写真、シェフのコメント、食材、カロリー等が確認できる

・各食堂やパン屋の混雑状況をリアルタイムで確認

その日に食事ができる空き教室情報やパンの焼きあがり時間、売り切れ情報等も確認できる。混雑状況は、「LINE」でも個人配信されることを想定。

・事前予約ができる

事前にメニューを確認し、予約（電子マネーで支払）ができる。席の予約もでき、受付番号と出来上がり時間のメール通知があるので、待たずに食事できる。

10名以上集まると利用できる団体席には、スマホの充電スポットが設置。新入生応援週間や就活応援週間など、優先利用のキャンペーンが実施され、コミュニケーションの充実が図れる。

・その他

クーポンの取得。食堂の「Facebook」でのページオススメメニューの紹介やリクエストメニューの募集（100イネ!で新メニューに）。

C あると便利だけど、なくても困らない、優しさと愛にあふれたアプリ

6つの機能を備えたアプリ。

■ 食堂ツール

混雑状況・メニューの確認。アプリからクーポンの取得や注文ができる。おサイフケータイでの決済も可!

■ 混雑状況確認

PC 教室や図書館などの学内施設の混雑状況が確認できる!

■ 就職応援

音声診断やカメラメーキャップなどの面接対策、就職活動報告書の提出、SPI 模擬テストなどの機能がある!! 落ち込んだ時にも音声で励ましてくれてテンション UP!

■ 緊急時対応ツール

災害時の通報や救命器具のマップ参照。

■ 出会い応援ツール

「みんなでやれば恐くない!!」

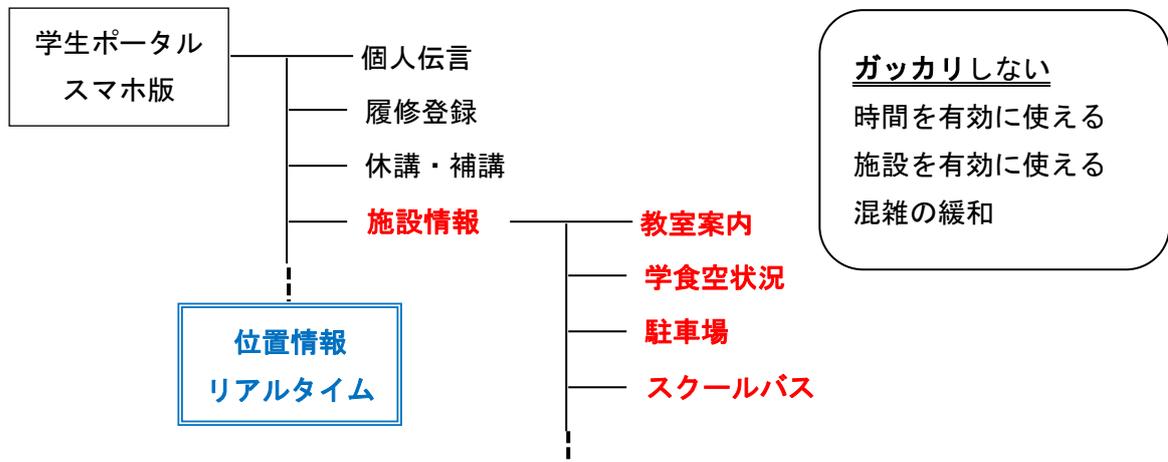
共通の趣味や学生生活でやりたいことなどを、学内の学生に募って新しい「出会い」を応援。一人じゃ行けないサークル見学も、仲間と行けば恐くない!

■ メッセージツール

教務情報、サークル情報を閲覧する!! お気に入り☆を付けて管理もできる。

D 学生ポータルアプリ化

学生ポータルをアプリ化し、スマートフォンの利点である位置情報とリアルタイム性を活かして施設情報の充実を図る。



新サービスは、学生と教職員の双方に有益でありたいので、低コストで職員が負荷をかけずに“あれば便利なサービス”を検討。

厳密な予約システムにはせず、「行ってみたら混んでいてガッカリ」を少なくするための“ゆるい”システムとする。

例) ・教室案内 ストリートビューの学内版

- ・学食、駐車場、スクールバス乗り場等にカメラを設置し、ライブ映像によって混雑状況を表示

結果的に混雑緩和および施設の有効活用につながる

E どんな疑問も即座に解決!! 山田くん

問題点 ・困った時にどこが窓口か分からない。

- ・窓口で並ぶ・たらい回しにあう。
- ・直接話すのが苦手。
- ・直接聞きに行く時間、電話代。

提案 どんな疑問も即座に解決できるアプリ「山田くん」を提案。

- ・いつでもどこでも
- ・すぐに聞ける
- ・わかる人がすぐ答えてくれる

特徴 ・Twitter 感覚で質問回答。

- ・全世界の人が使える。
- ・回答者に”座布団”がたまり、ARで確認できる。
(窓口にいる職員にスマホをかざすと、座布団の枚数がわかる!)
- ・担当部署までのルート表示。

- ・窓口の混雑状況がわかる。
- ・”座布団”はたまと学食のクーポンになる。

各グループの提案後、ビーンスター株式会社 代表取締役 鶴野様より、各グループの提案について講評をいただいた。



以上