

ティーチング・ステートメント

所属 情報工学科

名前 鈴木 昭弘

作成日 2020年9月9日

【責任】

工学部情報工学科に所属し、主にソフトウェア開発、プロジェクトマネジメント、人工知能応用を中心として教育・研究活動を行っている。主な教育活動は初歩的なプログラミング技術、ソフトウェア開発工程の各手法や技法、プロジェクトマネジメント知識、より実践的なソフトウェア開発技術を扱う科目を担当している。また、ゼミ生の卒業研究や就職の支援をするほか、大学運営の業務として入試やオープンキャンパスを担当することもある。

【理念】

私は次のような人材を育てたい。それは今後ますます必要不可欠となるIT企業や情報サービス業などの情報業界において、生き活きと活躍し、さらに情報業界が技術やサービス、そして働き方において発展するように絶え間なく改善していける人材である。情報系企業では開発するシステムの高度化が進み、最新の技術を理解して活用できる高度な技術者が必要である。さらに最新の技術による開発作業自体の効率化や、適切な開発フローを利用してプロジェクト運営を効率良く確実にこなしていくことも求められている。

私はそのために知識の他に実経験を交えて、実社会での開発手法に則した手法も用いて一歩踏み込んだ講義を提供する。これにより学生のソフトウェア開発の一連の知識が整理され、活用できる知識・技術をもった学生を育つことを期待している。

私が担当した学生が将来、利用者と開発者で顧客同士になった際には、互いに技術や管理手法を理解し信頼関係をもってより良いサービスを提供できるようになって欲しいと願っている。

【方針・方法】

上記の理念を実現するための方針として「①実体験をもって多くの知識や技術を身に着ける」、「②情報技術を俯瞰的に捉え活用する」、「③開発者と顧客の双方の立場を尊重・理解することによりシナジーを得る」を掲げ、教育活動を行っている。

①実体験をもって多くの知識や技術を身に着ける

- ・授業では演習・座学問わず技術を経験できる教材を提供している。例えばソフトウェア開発に関する授業では設計書の作成や作図を行い、また、開発時に用いるべきプログラミングの技法や作法についてワークを用意している。さらにソフトウェア開発の管理手法についてはプロジェクトの計画・タスクの分割・見積もりなどを体験できるグループワークを実施している。ソフトウェア開発の手法を学ぶ演習ではウォーターフォールモデルの体験型学習教材を開発して導入した。

- ・知識の定着を促し自身の理解度を確認するため毎回授業中もしくは事後学修として、理解度テストや課題によるワークを行っている。

②情報技術を俯瞰的に捉え活用する

- ・科目および各授業の目的について「なぜそれを理解する必要があるのか」を説明している。
- ・教える知識が社会の中でどう役立ち、さらに開発フローや業務の中で「いつ・どのように・なぜ」用いられるのかを簡潔に説明するようにしている。
- ・上記によって社会に出てから今の開発フローや業務がどのような状態にあるのかを俯瞰的に把握することにより、計画・開発・管理を適切に実施できるようにする。

③開発者と顧客の双方の立場を尊重・理解することによりシナジーを得る

- ・学生が約束を守り、相手を尊重できるようになって欲しいという思いから、授業の開始終了時間を厳守し、授業評価や欠席時の取り扱いも公平に扱っている。また、学生が話している間に途中で遮らずに必ず話が終わってから返答を始めるようにしている。また、講義によっては課題に対するレスポンスを約束するなどを実施している。
- ・業務はプロジェクト単位で遂行することが多くチーム内での協力や、チームだけではなく顧客との協力がプロジェクト成功の鍵を握る。そこでプロジェクトチーム単位でのグループワークにより、協働することによる成果を学生が体験できるようにしている。
- ・希望者のみのワークとして、よりプロジェクトチームと顧客との協働を体験するためお互いが顧客であり開発者となって、互いの希望する製品を開発するPBLも実施している。

【評価・成果】

- ・ソフトウェア開発に関する体験型学習を導入した演習科目について、開発手法を実際にロールプレイを行い体験することができることを評価する授業改善アンケート結果が得られている。
- ・体験型学習を実施した演習科目について、同僚の先生から学生からの評判が良いというコメントを得ている。
- ・座学の中にそれを実践するためのグループワークを取り入れた科目では、座学の内容を実際に体験することで理解がしやすことを評価する授業改善アンケート結果が得られている。
- ・授業全般において、学習する知識が就職後に必要であることを理解した上で授業に臨んだという授業改善アンケート結果が得られている。
- ・座学の講義について課題のフィードバックを約束した結果、その課題の提出率は約96%と多くの課題が提出された。

【目標】

- ・プロジェクトのマネジメント手法に関するより実践的な教材を作成し学科内の学生に対して広く実施していく。また、これを研究論文へとフィードバックする。
- ・ソフトウェア開発やプロジェクトマネジメントに関する勉強会に参加し、講義にフィードバックする。
- ・社会人を対象にしたプロジェクトマネジメントに関する基礎的な講座を実施する。