

2021 年度における情報メディアセンター主催講習会について

甲斐 晶子[†], 村上 雄大[†], 中村 修也[†], 上之蘭 和宏[†], 中川 幸子[†]

抄録 情報メディアセンターでは、本院の学生および教職員を対象とした講習会を開催している。本稿ではセンターが主催する講習会の概要を示すとともに、2021 年度の活動実績について述べる。

キーワード : 講習会, ネットワーク, 3D アプリ, VR アプリ

1. はじめに

情報メディアセンターでは、2013 年度より様々な実践的情報技術の習得を目的として正課外の各種講習会プログラムを展開している。特定のソフトウェアの操作や、ある分野の技能を深く追求することで、多様な ICT 人材の育成を目指している。本稿では、2021 年度 4 月から翌年 3 月までに開催した講習会について報告を行う。

2. 各講習会の応募者数と参加者数

2021 年度に実施した各講習会の申込者数と参加者数を表 1、各講習会の実施回数を表 2 に示す。

表 1. 各講習会の申込者数と参加者数

講習会名	申込者数	参加者数
ネットワーク講習会	21	8
3D アプリ講習会	62 [*]	27
ー3D アプリの基礎	53	16
ーVR アプリの基礎	48	11

※双方に申し込みをした重複申込者を除いた数

表 2. 各講習会の回数

講習会名	回数	備考
ネットワーク講習会	ー	自学自習
3D アプリ講習会 (3D アプリの基礎)	3	リアルタイム 3 回とも同内容
3D アプリ講習会 (VR アプリの基礎)	2	リアルタイム 2 回とも同内容

3. 各講習会の概要

本章では、2021 年度に実施した各講習会の概要とその成果について述べる。新型コロナウイルスの影響により正規授業についても一時的にオンライン体制にな

っていたことを鑑み、本年度の講習会は全てオンライン講習会として開催した。

3.1 ネットワーク講習会 (CNAP)

本講習会は、インターネットの仕組みについて学び、コンピュータネットワークを構築するために求められる知識および技術の習得を目指す講習会である。2021 年 11 月から翌 3 月までオンラインで開催し、申込者数は 21 名、参加者数は 8 名であった。

本講習会では、Cisco Systems 社が開発したオンライン教材ならびに講習会担当講師が作成した映像によるオンライン教材を用いた自学自習と、対面でのネットワーク機器を用いた実践的な演習を通じ、ネットワーク技術者に求められる知識の習得を目指す。なお、本講習会では CCNA の Version7 に準拠した内容を扱うが、3 つの領域に分かれており、そのうちの 1 番目の領域「Introduction to Networks」を対象とした。2 番目以降の領域については受講希望者を募ったが、参加希望者はいなかった。

講習会の実施に当たっては、原則としてオンラインでの自学自習を主としているが、今年度は講師と受講者間でのコミュニケーションを促進するため、Webex Teams を期間の途中から採り入れ、質問の受付・回答や、開催の案内に一部利用した。また、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、実際には実機による演習が必要不可欠ではあるが、一部 Cisco 社から提供されているビジュアルシミュレーションツールである Packet Tracer を用いた仮想的な演習と試験を取り入れた。

上述の工夫を試みたものの、本講習会は中程度の専門知識を要し、将来的にネットワーク技術者を目指す学生を対象としたカリキュラムであることから、特にネットワークに関する前提知識のない受講生には難易

[†] 青山学院大学附置情報メディアセンター

度が高い。それを自学自習で進めなければならないため、ドロップアウトが目立つ結果となった。より初心者向けの講習会についても、次年度以降計画している。

3.2 3D アプリ講習会

本講習会は、ゲームエンジンおよび統合開発環境である Unity を利用してアプリケーション開発の基本と VR の基礎を学ぶ講習会である。本講習会は「アプリ開発の基本」「VR アプリの開発」と2つのテーマから構成され、同一内容の講習を前者は3日間、後者は2日間実施した。各回とも定員は6名であったが、3D アプリ講習会では「3D アプリの基礎」に53名、「VR アプリの基礎」に48名（延べ人数62名）と多数の申し込みがあり、抽選で選ばれた各6名が参加した。講習会は2022年2月に実施し、全て Webex を使用してリアルタイムで開催した。

本講習会は Unity の操作方法から始まり、Unity によるアプリケーション開発に必須となる C# プログラミングと、マウス、キーボード、スマートフォンなどの出力デバイスを用いて、実際にプログラムを書きながらアプリの設計・構築を行う。アプリ開発の基本と仕組みを学んだのち、ユーザインタラクションを意識したアプリケーション開発の経験から情報技術に関する理解を深める。

講習会は全参加者が同時間に集まる一斉形式を採った。全員が意欲的に参加し、概ね滞りなく進行したが、一部の学生に PC 環境や通信環境のトラブルがあり全体の進捗が遅れた際には他参加者からの不満げな様子が見て取れた。今後は、個々のペースで進められる自学自習形式や対面での講習会開催など実施形態の検討が必要と考えられる。

本講習会の狙いは、ゲーム開発の基本を学ぶ機会を学内に展開することであり、アプリ開発に関する知識と経験を得た人材の育成への貢献を目指したが、終了後の事後アンケートでは、「ゲーム作成をより学習したい」といった意見や、「VR・AR 技術に関する学習をしたい」といった意見があり好評を博したことから、当該分野の学習意欲喚起に一定の効果があったと言える。

4. おわりに

以上、2021 年度の講習会について報告した。情報メディアセンターが主催する講習会の目的は前述の通り、多様な ICT 人材の育成である。ネットワーク講習

会が提供する情報基盤の基礎知識は平時においても通信環境を支える重要な要素であり、社会からの需要も高い。2020 年度から開講している 3D アプリ講習会は申し込みが定員の 7～8 倍という多さだったことから、昨今のメタバースに関連した VR・AR 技術への関心が学生においても高まっていると考えられる。情報メディアセンターとしては社会のニーズを的確にとらえつつ、その先を見据えた ICT 人材を育成できる講習会を引き続き企画・実施することが求められる。

本年度の講習会はすべてオンラインで実施したが、個々の習得状況に合わせたきめ細やかな指導や、異なる PC および通信環境への対応などオンライン特有の課題も残った。一方で、個々のペースで進められるような教育デザインに変更するのであればオンライン非同期型が適している場合もあろう。次年度以降についても、講習の目的や対象者に合わせ柔軟に実施形態を検討し、初学者でも修了できるよう講師が意識的に目標設定や教授方法の調整を行うとともに、各種ツールで参加者の学修を支援することで、情報メディアセンターの知見を広く青山学院の教職員・学生へと還元できると考える。

参考文献

吉嶺加奈子, 上之藺和宏, 槌屋洋亮, 中川幸子, 中村修也, 村上雄大 (2021) 「2020 年度における情報メディアセンター主催講習会について」, 青山インフォメーション・サイエンス, Vol. 49, No. 1, pp. 38-40