

## JMOOC 向け起業家育成コンテンツの開発

植野貴裕<sup>†1</sup> 小嶋聡<sup>†1</sup> 沼田周<sup>†1</sup> 江見圭司<sup>†1</sup> 大西健吾<sup>†1</sup>

JMOOC 向け IT 起業家育成コンテンツの開発。学生目線で見れば若手世代の受講者を獲得するコンテンツとなるような工夫を施したことを報告する。

### JMOOC Content Development on IT Entrepreneurship

TAKAHIRO UENO, SATOSHI KOJIMA, SHUU NUMATA, KEIJI EMI, KENGO ONISHI

We have looked into several bullying report systems, and developed a trial system.

#### 1. はじめに

##### 1.1 JMOOC とは

インターネットを通じ無料の学習機会を大規模に提供する MOOCs をはじめとした教育のオープン化が欧米で進み、日本でも類似の取り組みが進められている[1]。

JMOOC とは、Japan Massive Open Online Courses の略称で、MOOCs を提供しているプロバイダの一種であり、日本全体の大学・企業の連合による組織として 2013 年に日本版 MOOCs の普及・拡大を目指し設立された、一般社団法人日本オープンオンライン教育推進協議会のことである[2]。

##### 1.2 JMOOC 大学生チーム選手権

JMOOC 向け IT 起業家育成コンテンツを開発するにあたり、JMOOC 大学生チーム選手権に出場した。

JMOOC 大学生チーム選手権とは、JMOOC の受講対象者は生涯学習も含めた多様な学びを求める学生・社会人・退職者の国内外で延べ 30 万人以上。しかし、若手世代である 10 代～20 代前半の受講者数が約 10% と少ないのが実情で、若手世代に JMOOC の大学生の力で JMOOC を盛り上げ、若手世代の受講者数拡大を趣旨とし以下の三点を目的として開催されたイベントである[3]。

- (1) 大学生に JMOOC のすばらしさ、意義を知ってもらい、大学生の力で JMOOC を盛り上げ、若手世代の受講者を増やす。
- (2) 大学生に社会アピールできる場を提供する。
- (3) 自校の知名度やブランドイメージを向上する

#### 2.1 問題点を踏まえたコンテンツ要件

JMOOC 向け IT 起業家育成コンテンツを開発する

にあたり、前述した問題点を踏まえてコンテンツに必要な要件について説明する。

日本国内の MOOCs の問題点と JMOOC 大学生チーム選手権の趣旨を踏まえて、以下の三点を要件にした。

- ・ 若手世代が取り組みやすい工夫
- ・ 飽きずに講義を受講できる工夫
- ・ 講座を最後まで受講してもらえる工夫

#### 2.2 JMOOC 向け起業家コンテンツ開発

前述の要件を踏まえて JMOOC 向け IT 起業家育成コンテンツを開発した。具体的には以下のことをした。

- ・ 若手世代が取り組みやすい工夫として、KCG グループの非公式キャラクターの‘きよこたん’の活用。
- ・ 飽きずに受講できる工夫として、講師を複数の教員にお願いして 1 人の講師が講義をするだけではない飽きない映像構成とした。
- ・ 講座を最後まで受講してもらう工夫として次の講義へと続く次回予告の部分を工夫することで受講者の継続受講を促した。

以下の図 1 は JMOOC 向け IT 起業家育成コンテンツの開発の工程表である。工程表に基づき、以下の講座一覧のコンテンツを開発した。

目指せ！IT ベンチャー～きよこたと起業を考える～

Lesson1：ベンチャービジネスへの挑戦～ベンチャー：新たなる希望～ [約 7 分]

Lesson2：企業における経営理念～企業経営の鬼～ [約 9 分]

<sup>†1</sup> 京都情報大学院大学  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Lesson3 : IT 業界の現状～日本の IT への挑戦者～ [約 7 分]

Lesson4 : 企業内のシステム～人、物、金、情報の支配者～ [約 8 分]

Lesson5 : 進化するウェブシステムの開発と企業～プログラマーの覚醒～ [約 10 分]

Lesson6 : 身近になった映像編集と企業～デジタル映像の帝王～ [約 7 分]

Lesson7 : ヒットするゲーム制作と企業～デジタルゲームの創造主～ [約 11 分]

Lesson8 : 広がる組込みソフトウェアと企業～エンジニア無双～ [約 11 分]

Lesson9 : つながるネットビジネスと企業～ウェブビジネスの軍師～ [約 7 分]

Lesson10 :アントレプレナーシップとリーダーシップ～リーダーシップジェネシス～ [約 9 分]

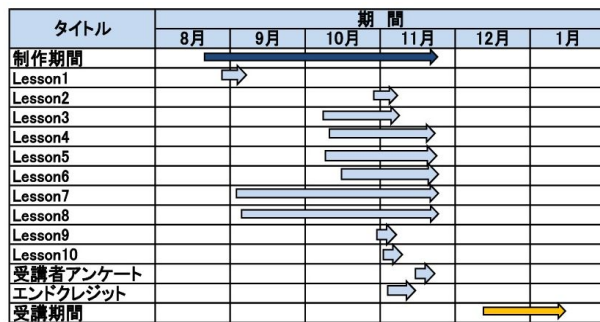


図 1 JM00C 向け IT 起業化育成コンテンツの開発工程表

### 3. 実施報告

IT 起業家育成コンテンツを開発して JM00C 大学生選手権大会で 12 月 10 日から 1 月 15 日まで講座を受講者に公開した。結果は以下の通りとなった。

まず JM00C 大学生チーム選手権の受講者の少なさについて表 2 は受講者の年齢別統計である。表 2 から、10 代～20 代前半の受講者数は 41 名で、全体の割合では、17%だった。

年代	受講者総数
10 代以下	6
10 代	5
20 代	41
30 代	42
40 代	68
50 代	77
60 代	47
70 代	16

80 代	2
------	---

表 2 年齢別受講者数統計

次に、修了率について約 15%の修了率だった。また、JM00C では全設問の回答が修了条件なため設問数に比例して修了率は変わる。本講座の受講者アンケートの結果をまとめたのが表 3 である。

質問	選択肢	割合
本講座全体に対する満足度をお答えください。	大変満足	46.94%
	やや満足	28.57%
	普通	22.45%
	やや不満	2.04%
	不満	0%
	未回答	0%
本講座のテーマはおもしろかったですか？	おもしろかった	67.35%
	ややおもしろかった	24.49%
	あまりおもしろくなかった	8.16%
	つまらなかった	0%
本講座の内容は理解できましたか？	よく理解できた	38.78%
	理解できた	44.90%
	あまり理解できなかった	16.33%
	まったく理解できなかった	0%
	未回答	0%
本講座は今後何かに役立つと思いますか？	とても役に立つと思う	34.69%
	役に立つと思う	51.02%
	あまり役に立たないと思う	12.24%
	役に立たないと思う	2.04%
	未回答	0%
講師やキャラクターが複数でてくることに違和感はありましたか？	違和感が強く抵抗感があった	2.04%
	違和感が強いが抵抗感はなかった	6.12%

	違和感ないが抵抗感があった	8.16%
	違和感なく抵抗感もなかった	38.78%
	違和感どころかわかりやすかった	44.90%
目標とする人材像もしくは進路にたいしてヒントはありましたか？	目標とする人材像があった	40.82%
	目標とする人材像がなかった	6.12%
	進路にたいしてヒントがあった	46.94%
	進路にたいしてヒントがなかった	8.16%
	どちらもなかった	16.33%
	未回答	0%

表3 受講者アンケート

画面例をあげておく。



図2 きよこたんと大西健吾



図3 続きを見たくするための部分



図4 卒業生のインタビュー

#### 4 考察

JM00C 向け IT 起業家育成コンテンツを開発してコンテンツの面白さには関しては高い評価を得ることが出来た。これはキャラクターの活用、次回予告の工夫によりもたらされたと考える。しかし、講座全体に関しては、面白さに対し、評価が落ちる結果となった。この結果は、内容の理解しやすさ、役に立つかどうか、講師やキャラクターが複数でてくることへの違和感、目標とする人物像からの結果だと思われる。特に、内容の理解しやすさ、役に立つかどうかに関しては、面白さに対し、大きく評価が目減りしたため、コンテンツとして分かり易くする工夫、役に立つ実感を与える工夫が必要だと考えられる。

また、修了率は15%とMOOCsの修了率はコースにもよるが、サインアップから修了までの割合が一桁であることが頻繁に起きていて、平均で5%~10% [5]なのに対し上回ることができた。この結果は飽きずに受講できる工夫として、講師を複数の教員にお願いして1人の講師が講義をするだけではない飽きない映像構成にしたことが反映されたのだと考えられる。

## 5 まとめ

JMOOC 向け大学生チーム選手権の結果を受けて、要検証ではあるが、JMOOC 大学生チーム選手権の趣旨であった。若手世代の受講者獲得は達成することができた。これは面白いコンテンツを提供出来たからだと考える。しかし、受講者アンケートの結果から改善すべき点も、多く見つかった。改善点からは教育コンテンツとしての価値の充実が求められていることが分かる。したがって、当コンテンツは若手世代の受講者獲得を目指すあまり面白さに力を入れすぎたのだと考えられる。従って、JMOOC 向け IT 起業家育成コンテンツの開発を通して、コンテンツの面白さの重要性が分かった。しかし、より良いコンテンツにするには受講者にとっての面白さと、教育コンテンツとしての価値の充実の両方のバランスが必要であると考えられる。

## 謝辞

出演した以下の方々に謝辞を申し上げる。北山寛巳，上田治文，田淵篤，長谷川功一，前田勉，高弘昇，篠田和敏，鎌田涼，下田義博，鹿間朋子  
また制作において協力した以下の方々に感謝する。

荒賀貴司，鈴木瑛裕，片桐友香，何瑛西，李小林，張乗化

## 参考文献

- [1] 田中恵子 NAIS Journal Vol.10 [EU オープン教育政策に関する考察]
- [2] <http://www.JMOOC.Jp/about/> 2016 年 2 月 8 日現在
- [3] <https://open.netlearning.co.Jp/event/> 2016 年 2 月 8 日現在
- [4] <http://kisobi.Jp/online-learning/3604/> 2016 年 2 月 8 日現在
- [5] [http://www.niad.ac.Jp/n\\_kokusai/qa/no17\\_MOOC.pdf](http://www.niad.ac.Jp/n_kokusai/qa/no17_MOOC.pdf) 2016 年 2 月 8 日現在
- [6] JMOOC 選手権\_集計データ 160122\_京都情報大学院大学