

学生プロジェクト運営でプロジェクトを活発化させるために 有効であった手法の結果とその考察

松山晃大¹・榎本賢太郎²・瓜生真也³・玉有朋子⁴・森口茉莉亜⁴・有廣悠乃⁵

(¹理工学部4年、²生物資源4年、³デザイン型AI教育研究センター・

⁴高等教育研究センター・⁵研究・産学連携部 地域産業創生事業推進課)

1. はじめに

徳島大学イノベーションプラザのアプリ開発プロジェクトは『学生の学生による学生のためのアプリ開発』をコンセプトに今年度から活動を行っている。本プロジェクトではアプリのレイアウト・イラスト・文章構成・プログラミング・広報といった多岐に渡るスキルを要し、メンバーと役割分担しながらアプリの制作を行う。利用ユーザーの満足度が高いアプリ制作には、メンバーが自ら学び意見を出し合う主体性や行動力を持ちプロジェクト一丸となりアプリを制作する想像力が求められる。

プロジェクトを設立し動き出した時、メンバー達は『自分は何をすべきか・なぜこの作業を行うのか・作業を進める為には何が必要か』の想像が難しく、筆者の思い描いた通りの成果物をメンバーが制作することは容易では無かった。しかし、諦める事なく筆者のマネジメントに問題があると考え試行錯誤を続けて来た。現状を振り返ると、設立時に比べメンバーに活力があり主体的に行動している様にした。

本稿では、メンバーに行なったアンケート結果を元に、どの手法が効果的であったのかとその考察について報告する。

2. プロジェクトの実情

本プロジェクトでは開発と広報の2チーム計11人で活動を行っていた。開発チームでは6人中4人がプログラミング初心者であった為、半年間の技術向上学習(個人開発)を行なったが、メンバーのモチベーション維持に苦労した。週1回2時間の勉強会を開くなどして作業を進めたが、やる気はあるがプログラミングに対して興味が薄

れていく者もいた。広報チームでは、『学生の為のアプリ』を制作するにあたり、徳島大学生にアンケートを行う必要があると考え、その準備を行なった。しかし、広報チームメンバーの多くは『既にあるアプリを広める』ことに興味を持ちプロジェクトに参加しており、アプリを広める為の必要な作業だが、実感の湧きづらいことに対してのモチベーション引き出すことが出来なかった。また、ポスター製作時にイラストが苦手なメンバーが居た為、苦手を補うためのアドバイスをを行っていた。しかし、次第にメンバーのモチベーションが下がっていった。

3. 試行錯誤

プロジェクトの課題を感じた筆者は、書籍やブログ記事、メンバーや瓜生先生、玉有さん、森口さん、有廣さんからの協力を得ながら、さまざまな試行錯誤を行なった。[表1]

また、プロジェクト内で Google Forms を使用し『半年前と現在のプロジェクト満足度とその理由・プロジェクトに関する意識や考え方が変わった出来事とその理由』等についてアンケートを行ない6名からの回答を得た。その結果『半年前と現在のプロジェクト満足度とその理由』では10ポイント中平均2ポイントの上昇が確認でき、上昇した理由として『担当が細かくなったことでやりたいことを選んで取り組めるようになったから』『チームに貢献しているという実感を得られるようになったから』の2つの理由が占めた。『プロジェクトに関する意識・考え方が変わった出来事とその理由』では『設立の経緯を知って、認識を改めた』『ワークショップ以前は何をするのか分からなかった。しかし、メンバーと交流し仲を

深めたことで、もう一度やる気を出すことができた』『今までぼやっとしていた目標を明確化することで、モチベーションが上がった。また、自分が出した意見や考えが採用されたことがあったのもあると思う』と結果が得られた。

今回の調査から、半年前と現在で試行錯誤によるプロジェクトの変化が認められた。また、目標の明確化や希望した作業の活動、筆者に対する共感がメンバーのモチベーションに寄与していることが示唆された。

4. おわりに

上記で述べた試行錯誤により、メンバーのモチベーション向上やチーム内の行動に変化が生ま

れた。また、メンバーが積極的に活動に関わることで、筆者が想像していたプロジェクトの進め方に近づき、運営がスムーズに流れるようになった。

筆者にとっては、学年を超えて多数の人たちをまとめプロジェクトを運営することが、初めての経験であった為、自分で試行錯誤しながらプロジェクトを進めることは、大きな経験となった。また、今回の試行錯誤を通して、筆者自身はチームメンバーへの「伝え方」の大切さを学ぶことができた。今後チームで活動する際には、チームメンバーと協働するために、「伝え方」を考えていきたい。

表 1, 効果があったと感じた試行錯誤の内容とその後の観察、アンケート結果と考察について

試行錯誤の内容	結果、考察
Google Forms を使ってメンバーに対してプロジェクト満足度や改善点に関するアンケートについて計 2 回調査を行った	普段、面と向かって言えないことを記述式ではなく選択式にすることで、意見を表す心理的負担を減らし本音のデータを集めることができ、メンバー間の交流が少ない等のプロジェクト課題発見と改善につながった
筆者が「なぜプロジェクトを設立しようと思ったのか」の気持ちや考え、プロジェクト理念をメンバーと共有した	筆者の考えに共感してくれる様になり、作業内容の理解やメンバーのモチベーションが向上したことが普段の観察やアンケート結果から判明した
すべての作業指示する際に「なぜ行うのか」「だれを対象としているのか」を忘れずメンバーに伝えるようにした	筆者の主観ではあるが、成果物の質が向上しているように感じた。また、担当の作業がどうプロジェクトに影響するか想像しやすく、モチベーションも向上していると考え
メンバー自らでプロジェクトの目標(ミッション)を設定した	何を目指したらいいのか理解しやすくなった様子で、目標達成には何をすべきかをメンバー全員考えやすくなった
苦手な作業を克服させるのではなく、メンバーの希望に沿った作業の役割分担に変えた	作業を細分化しメンバーが「やりたい」と思った作業を行うことで、モチベーションの向上それによる成果物の質の向上が見られた
現時点でメンバーそれぞれが出来そうな所から具体的なアプリ開発の作業を開始した	メンバーの中で「アプリを作る」といった作業が始まったことで、「プロジェクトに貢献している」や「一員である」といった認識が生まれ、作業に対して意識が変化したとアンケート結果から判明した