

## 編集後記

3年前の巻頭言で、パソコン教室からパソコンが消える日がそう遠くなく来ることを述べたが、実際、本学でもアクティブラーニングのためのグループ学習ルームが、「〇〇commons」という名のパソコンのないパソコン教室が何か所もつくられ、いつも学生でにぎわうようになった。また、例年、学期終わりにレポート作成のため、そして、年度初めには、全学生が Web による履修登録のために IT センターのパソコンがあるパソコン教室としてのオープン PC コーナーには、パソコン利用待ちの学生が長蛇の列を作っていたものだが、最近では学生数が増えているにもかかわらず、列ができるどころか、ピーク時にも空席がちらほら見られる。

本年報の学生アンケートにも表れているように、学生へのパソコンの普及が進んだのも一因であるが、これとは別に、聞くところによるとパソコンの代わりにスマートフォンでこれらの作業をしているということである。学生の目の良さ、器用さに感心することもさることながら、ICT の進歩のすさまじいスピードには今さらながら驚かされる。今やパソコンそのものがレガシー・デバイスの仲間入りをしようとしているのである。私が想像していたのは別の理由で、パソコン教室からパソコンが消える日が来そうである。

同じく学生アンケートのまとめで述べたことであるが、現在、巨大 ICT 企業が莫大な資金と人材を投じて提供しているさまざまなサービスの中から、学生は自分に合ったより良いサービスを選択できる環境にある。このような時代に IT センターは学生に何をサービスして行けばよいのであろうか？ 上述した 3 年前の巻頭言で、ユーザー目線の IT サービスの重要性を述べた。デザインの世界でいうユーザー中心設計（User Centered Design）である。実際、ここ数年 IT センターは、かつての大型計算機時代のサービスの考え方から脱却し、常にユーザーのことを念頭に置きながらユーザー目線のサービスを意識して行うようになってきた。ユーザー中心設計の先には、ユーザー参加型デザイン（Participatory Design）という考え方がある。ユーザーがデザインの段階から一緒に参加し、ユーザーのニーズをよりきめ細かくフィットしたものをつくるというものである。

IT センターでは 2014 年 3 月にスマートフォン用のモバイルポータルアプリ「モバイル関大」を公開した。これは、有志の学生グループからの発案で学生と一緒に開発設計したものである。まさに、ユーザー参加型デザインである。「モバイル関大」は、ダウンロード数では、公開から 1 か月で学生数の半数を超えるに至った。「モバイル関大」に巨大 ICT 企業ではできない、IT センターだからこそできるサービスの方向が見えたように思う。

2014年5月

(IT センター所長 柴田 一)