
帝塚山学院大学
 TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


情報と職業
情報とキャリア形成(1)
 情報と職業(1)

中野秀男
 情報メディア学科/ICTセンター長

1 情報と職業 2016/1/12


今日の話

- ▶ 前回の質問やコメントへの回答
- ▶ 旬の話
 - ▶ 「限界費用ゼロ社会」から
- ▶ 情報とキャリア形成
 - ▶ キャリア形成の概論
 - ▶ 「キャリアの探索と形成」益田 勉, 文教大学出版事業部
 - キャリアデザインの心理学
 - ▶ 「21世紀のキャリア論」高橋俊介, 東洋経済新聞社
 - 想定外変化と専門性分化深化の時代のキャリア
- ▶ 情報と職業
 - ▶ 教職のための講義
 - ▶ 5つの教科書から
 - ▶ オーム社, IT Text, 「情報と職業」

▶ 2 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

質問とコメント(1):

- ▶ ゲストスピーカの授業は良い。これからもやって
- ▶ ゲストスピーカの話はわかりやすかったです
- ▶ もっと作っている人の苦勞を聞きたい
- ▶ 公務員の人にも来て欲しい
- ▶ デザイン系や広告系の人話も聞いてみたい
- ▶ LINEのスタンプを作っている人を呼んでくれるといい
- ▶ 日本のアプリが海外でどれくらい売れるか
- ▶ 広告がでないアプリが出てきて欲しい
- ▶ プログラミングやSEは理系でないとダメか。
- ▶ 独立系の企業は危険はありますか

▶ 3 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

質問とコメント(2)

- ▶ 声優にかかる費用が少ない
- ▶ 勉強会などで広報をやっているのはすごい
- ▶ イラレの人は1キャラクターでお金をもらっているのか?
- ▶ 大きな会社にはイラレ屋さんが多くいるが収入は
- ▶ アプリの権利関係の費用は。
- ▶ 個人でパズドラのような大規模なものを作るのは可能か
- ▶ アプリを作るのは技術力と発想力
- ▶ どんなことでも才能やデザイン力やアイデアが必要
- ▶ アプリにも流行がある。
- ▶ 個人事業主で儲かるのは賭け事みたいなもの。
- ▶ タイミングなどが重なってうまくいく。

▶ 4

情報と職業 2016/1/12



質問とコメント(3)

- ▶ コミュニケーション力が大事。
- ▶ アプリの流行らせ方は難しい
- ▶ アプリを選んでもらうのは大変。
- ▶ 3日でアプリが作れるとは
- ▶ iOSアプリの方が作る時に規則が厳しい。
- ▶ ゲーム作りの大変さがわかった
- ▶ アプリを多く作る場所はそれだけアイデアが
- ▶ 才能のある人と組む。
- ▶ なぜカブコンオンラインの課金は高いのか
- ▶ オンラインゲームの場合はサーバは自分で用意か

▶ 5

情報と職業 2016/1/12



質問とコメント(4)

- ▶ デザイン力がある程度あれば大体の仕事は通用しますか
- ▶ 自分の好きなことで将来の仕事に役立たせると楽しく長く仕事が続けられる。
- ▶ 個人でアプリを開発すれば失敗しても損失がない
- ▶ アプリ販売で入ったお金は個人で作った場合全て自分に入るか
- ▶ アプリソフトは作ってみたいが人生が安定しないのは怖い
- ▶ アプリを作るのに一番大事なのは?
- ▶ 一番大事なのはアイデアで、それを以下にアプリの形にするか
- ▶ 有料アプリでも期間限定で無料に。
- ▶ しっかりコミュニケーション能力をつけたい

▶ 6

情報と職業 2016/1/12



質問とコメント(5)

- ▶ 人脈を作る集まりの情報はどうしたら集まるか。
- ▶ アイデアが思い浮かばないときはどうするか。
- ▶ メンテナンスはどのような人がしますか？
- ▶ お金のことまで聞けてよかった
- ▶ アプリの製作はしてみたい。管理はしたくない。
- ▶ デザイン力のある人とアプリが作りやすくなる。
- ▶ あまり工夫せずに社長なれるといい
- ▶ うまく行くとともに悪くなるときもあり、流れを変えるのはどのようにするか
- ▶ 楽しいこともあるが辛いこともあるとわかった
- ▶ アプリで使う絵はペンタブレットか？
- ▶ イラレで気軽にスタンプでまだ未開発のものを

▶ 7

情報と職業 2016/1/12



質問とコメント(6)

- ▶ バズドラはすごい。
- ▶ 絵が描けると伝えたい事が楽になるので武器になる。
- ▶ 自分の性格で仕事の形を選ぶのもある。
- ▶ アプリを作る金よりアプリの広告の方がお金がかかる
- ▶ iOSとAndroidの両方が作れると儲かる。
- ▶ Appleの方がAndroidより安全？
- ▶ Googleがアプリの審査をしないのは残念
- ▶ 位置情報を使うのは今でもAppleか。
- ▶ Androidが審査がないことのメリット、デメリット。
- ▶ iPhoneアプリはWindowsで作れるか。
- ▶ IDE(統合開発環境)

▶ 8

情報と職業 2016/1/12



質問とコメント(7)

- ▶ 在宅ワークの収入は。
- ▶ 宅や喫茶店で仕事をすることが増えてきて仕事のやりかたが変わってくる。
- ▶ サテライト勤務。在宅勤務の方が時間が効率的
- ▶ 家で仕事をするのはオンオフの切り替えが大変
- ▶ 自宅勤務は増えるか。
- ▶ カフェで仕事をしている人も多い。
- ▶ 堺市の情報漏えいはこれからどんな対策が。
- ▶ マイナンバーへの影響は
- ▶ 中野家のコンピュータの数
- ▶ PCは何年で買い換えるのがいいか
- ▶ 差異という言葉


▶ 9

情報と職業 2016/1/12




旬の話: 限界費用ゼロ社会

- ▶ 3つのファクターで費用がゼロに
 - ▶ 通信: インターネットでゼロに
 - ▶ エネルギー
 - ▶ 輸送
- ▶ 資本主義から共有型経済に
 - ▶ 狩猟経済→農耕経済→(物々交換から貨幣の登場)
 - ▶ 資本主義、共産主義、社会主義
 - ▶ 資本主義から共有型経済へ
- ▶ IoTの時代
- ▶ 協働型コモンスの企業が
 - ▶ TIMESのカーシェアリング、Uberのタクシー、airbnbの民泊

10 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


キャリアの探索と形成

- ▶ キャリアを考える
- ▶ 1.自己探求
 - ▶ 自己理解、発達過程、能力開発
- ▶ 2.環境の検討
 - ▶ 仕事理解、組織理解
- ▶ 3.調和・意志決定
 - ▶ 目標設定、組織適応
- ▶ 4.行動
 - ▶ 機会開発、関係形成、変化対応

11 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


キャリアの探索と形成(2)

- ▶ ライフステージ論(ドナルド・スーパー(1910-1994))
 - ▶ 成長期
 - ▶ 探索期: 14歳から25歳
 - ▶ 確立期: 25歳から45歳
 - ▶ 維持期
 - ▶ 下降期(解放期)
- ▶ キャリアの定義(辞書)
 - ▶ (一生の)経歴、生涯、履歴
 - ▶ 生活手段:(生涯の、または専門的な)職業
 - ▶ (職業での)成功、出世
 - ▶ 進路、経路

12 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


キャリアの探索と形成(3)

- ▶ キャリア定義の4分類(Hall, 1976)
 - ▶ 昇進・昇格の累積としてのキャリア(地位・出世)
 - ▶ 組織のなかで
 - ▶ 専門職業としてのキャリア(専門職業)
 - ▶ 法律家、医師、学者、牧師
 - ▶ 生涯を通じた一連の仕事としてのキャリア(職業経験)
 - ▶ 職業経験を通してのキャリア
 - ▶ 生涯を通じた様々な役割経験としてのキャリア(役割経験)

13 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


情報と職業(オーム社)

- ▶ 1.情報社会と情報システム
- ▶ 2.情報化によるビジネス環境の変化
- ▶ 3.企業における情報活用
- ▶ 4.インターネットビジネス
- ▶ 5.働く環境と労働観の変化
- ▶ 6.情報社会における犯罪と法整備
- ▶ 7.情報社会におけるリスクマネジメント
- ▶ 8.明日の情報社会

14 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


情報と職業(丸善)

- ▶ 1.情報化社会と職業
- ▶ 2.情報化社会と生活
- ▶ 3.情報社会と高等教育
- ▶ 4.情報技術と社会の改革
- ▶ 5.情報技術と人材育成
- ▶ 6.情報産業と国際化
- ▶ 7.情報技術とメディアの利用

15 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


働く環境と労働観の変化(1)

- ▶ **働く環境の変化**
 - ▶ 企業のアイデンティティ
 - ▶ 個人のアイデンティティ
 - ▶ 専門性の向上と資格取得
 - ▶ 各業務のスペシャリスト(専門職)に vs ジェネラリスト(一般職)
 - ▶ 人事制度の変化
 - ▶ ビジネスのグローバル化
 - ▶ vs 地域に特化したローカリゼーション
 - ▶ ビジネスのスピード化

16 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY


働く環境と労働観の変化(2)

- ▶ **職場環境の変化**
 - ▶ 在宅勤務
 - ▶ SOHO: Small Office/Home Office、サテライトオフィス
 - ▶ モバイルオフィス
 - ▶ コワーキング、コワーキングスペース
 - ▶ 自分の机のない職場
 - ▶ ラーニングコモンズ
- ▶ **仕事内容の変化**
 - ▶ 販売員の存在意義
 - ▶ 中間管理職の存在意義: 運用部門/会社と開発企画部門/会社
 - ▶ 電子メールやグループウェアによる社内コミュニケーション

17 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

働く環境と労働観の変化(3)

- ▶ **職場での情報リテラシー**
 - ▶ パソコンでの文書管理能 → デザインや映像にも
 - ▶ パソコンのシステム管理 → クラウド利用とPC、タブレット、スマホに
- ▶ **情報化による業務内容の変化**
 - ▶ 鉄道の改札業務
 - ▶ 銀行の窓口業務
 - ▶ 旅行代理店
- ▶ **企業の情報化と求められる人材の変化**
 - ▶ 情報システムに対する基礎的な知識を将来を読む力
 - ▶ 企画提案力
 - ▶ プロジェクトを管理する力
 - ▶ 業務改善のための高い視点

18 情報と職業 2016/1/12  帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY
