帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

情報と職業
仕事観、キャリア

中野秀男
情報メディア学科/ICTセンター長

今日の話

- もう一度
  - この講義の位置づけ
  - 講義の進め方
  - 講義のスケジュール
  - 採点:コメント用紙の内容と出席点で採点します。
- 前回の質問
- 仕事観、キャリア
- 「情報と職業」の教科書の内容
- ちょっと業界と職種

帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

コメント用紙

- 15回分とまとめで16枠に数行書いて講義の最後に提出
- 講義の最初に返します
- 書いて欲しいこと
  - わかったこと
  - わからなかった言葉
  - 興味があったこと(講義中の話以外でもいいです)
  - 聞きたいこと
  - 質問の答で更に聞きたいこと
- c-learningで答えてもらっても構いません
  - コメント用紙は出席の替わりなので必ず提出
  - c-learningでも出席は取ります

帝塚山学院大学
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

進め方(1)

- 進め方
  - コメントや質問への回答、講義
    - 講義1: 仕事の種類
    - 講義2:キャリア
  - 3人のゲストスピーカ
- 到達目標
  - 仕事に対する理解
  - キャリアに対する理解
  - 情報メディアがどれだけ世界を変えていて、これからどう変えるか
- コメント用紙で毎回往復レポート
  - コメント用紙は出席確認も兼ねています
  - c-learningでも出席は取ります
  - 伝えたい事はc-learningを使ってもらってもかまいません
    - 講義コード: 3124181

進め方(2)

- 講義用のホームページを作成しています
  - http://tezuka-gu-ict.jp/teachers/nakanohideo/
  - 配布資料やVODや利用URL
  - 教材倉庫にもリンクがあります
- 覚えるポイント
  - 言葉を知る、意味を知る、理解する
    - キャリア、仕事観
    - なぜ働くのか？
    - 情報メディアの仕事やキャリアへの使い方
  - いろいろな職業
    - 業界
    - 職種

質問(1)

- 楽しい講義をしてください
- 将来につながる話を聞きたい
- 心理学科ですが履修します
- 前期はレポート提出はあったが、後期はないのか
- この講義を通して職の種類や、自分にあっている職を知りたい
- ゲストスピーカで映像系の人は来ないのか
- ゲストスピーカや会社の話：生の声が聞けるのは勉強に
- ゲーム会社の人の話を聞きたい
- マンモスのゲームの作者と話をしてみたい
  - 実際にどれぐらい儲かっているか

質問(2)

- 情報に関する職業は何種類くらいあります
- 情報メディアだから自分の個性を活かした働き方が
- 大手の会社の人にもきて欲しい
- 役職定年がある。
- 勤務年数とともに給料が上がると思っていた。
- 雇用形態が変わるとか入社試験の時に伝える
- 将来、動画制作や編集に関する仕事に就きたい
- 無くなっていく職業
- アメリカと日本の雇用形態、それぞれに長所と短所
- 日本と米国の仕事のスタイルは違いすぎる
- 定年75歳は結構やばい

質問(3)

- ITパスポート：非IT関係の仕事
- 映像：最初は違う会社に入って、引き抜かれる
- アプリを作る上で知っておくべき知識や資格は
- シリコンバレー凄い
- AppleやGoogleの仕組みや凄さをもっと知りたい
- ちょっとした仕事は機械やロボットがやったらアルバイトがなくなる
- 情報系は食いっぱぐれがない
- ブラック企業の判断基準は何ですか
- 情報系でそれなりにもらえるジャンルや役職は

質問(4)

- ITパスポート：非IT関係の仕事
- 首と言われて30分以内に出ていくのは
- 情報メディアが変える仕事、どれぐらい変わるか、今働いている人はどうなるのか、もっと深く知りたい
- 変えることができる部署は
- アメリカの働き方は日本の労働法に合うのか
- 機械とAIが仕事を賄うと整備士が増えていくのか
- Googleのロゴのドア
- グーグル自転車はおもちゃみたい
- Appleの新社屋が縦ではなく横にでかい
- Facebookのオフィスにジムがある

教材倉庫に

- 10年後に消えていく、なくなる職業(ミクロな視点で)
  - http://gendai.ismedia.jp/articles/-/40925#
- 経済産業省から(マクロな視点で)
- ガードナーが予測する最先端技術の未来
  - http://make2020.net/blog/it-hype-cycle/
- なぜ働くか

教科書「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

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リゼーション
    - 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

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

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

教科書「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

キャリアの探索と形成(1)

- 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

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

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
  - 生涯を通し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)

業界と職種

- 業界
  - 製造：素材、電機・機械、生活関連用品
  - IT・通信・インターネット、エネルギー、交通・運輸
  - 建設・不動産・住宅
  - 金融、流通・小売
  - サービス・レジャー・アミューズメント
  - マスコミ、商社・教育・人材・コンサルティング

業界と職種

- 職種
  - 営業
  - 事務・スタッフ関連職
  - 企画・マーケティング
  - 技術関連職：メーカー系
  - 技術関連職：IT・通信・インターネット系
  - 金融スペシャリスト
  - 流通・サービス関連職
  - 制作関連職