

未来をデザインする教職学協働

好きになる 楽しくなる キャンパス

学生、教員、職員、あらゆる立場の人が知恵を出し合えば、
思いもよらないアイデアが飛び出してくるかもしれません。
目指すのは、「ここに来てよかった」と笑顔になれる大学です。



SPECIAL TALK

KAKEHI YOSHIYUKI
LEE SAEROM
KOTANI MOMOE
KAWAIKE HIROFUMI

教職学協動の実績



幸町キャンパスでは毎年4月に新入生歓迎祭、10月に香川大学祭を開催しています。企画・運営については、H.O.P.(大学祭実行委員会)の学生と各学部等の教員や学生生活支援課職員が協力して行っています。どちらも学生主体のイベントであるため、H.O.P.がメインで企画・運営を行います。教職員は、企画・運営内容の精査、予算面での調整、準備や運営の補助等をし、H.O.P.の活動をサポートしています。コロナ禍の影響で例年通り実施できないことが多いため、その都度双方で話し合いを行い、開催に向けて準備を行っています。

詳しくは下記のQRコードから



香川大学のDXは私たちに任せろ!
～学生中心のDX推進チーム「DXラボ」～

欠席届申請システム
オンライン選考用個室BOX
予約システム

履修登録
取消申請システム

SDGs登録システム
Actions in Kagawa University for SDGs

勤務時間記録システム
Kadakintai

香川大学は、2021年7月にDX推進戦略である「デジタルONE戦略」を策定し、学内全体でDXを推進しています。その一環として、創造工学部及び創発科学研究科で情報技術を学ぶ学生を中心とするDX推進チーム「DXラボ」を組織し、学生・教員・職員が協働してデザイン思考に基づいた、調査やシステム内製開発を行っています。

「DXラボ」では、教職員や学生の目線で業務を俯瞰して調査する「業務UX調査」と、学生がファシリテーターとなり業務を改善するためのアイデアを創出する「業務改善アイデアソン」を通して多角的に業務のありかたを見直し、デザイン思考を実践しています。また、業務部門と協働による「システムの内製開発」や、教職員を対象とした、学生が「DXラボ」や授業等で培ったノウハウを伝える「業務システム開発ハンズオン」を開催し、教職員自らが業務に関するシステム開発を行っています。このような様々な取組を行うことで学内の業務改善やDX推進を行っています。



日本一小さな県から世界を守る
サイバー防犯ボランティア「SETOKU」

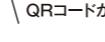
「SETOKU(SEcurity Team Of Kagawa University)」は、サイバーセキュリティ分野の「安全・安心な地域社会の実現」に向けて結成された、香川大学生のボランティア団体で、香川県警察や他機関と連携して香川大学ならびに地域における①犯罪被害防止のための教育活動、②広報啓発活動、③サイバー空間の浄化活動を中心に取り組んでいます。特に、地域の小学生を対象として学生が講師となり授業を行った犯罪被害防止のための教育活動はメディアでも大きく取り上げられました。SETOKUの活動は学生を中心となり、依頼に応じて企画立案から実施まで行っています。全体的な取り纏めの他、依頼元との交渉については教員が行っており、職員はメディア展開などで事務的にサポートしています。

香川大学とJR四国は、共同研究による連携事業として「地域の魅力の再発見」と「地域に貢献する人材育成」を目的とした「極め付け四国鉄旅」を企画しました。

県内を探訪し、地域の文化や人々とのふれあいを通して魅力を発見する旅です。

貸切列車内において、香川大学の教員から地域の歴史や
文化を学び、旅先では学んだことを肌で感じることができま
す。現地の案内や弁当のデザインなどは経済学部学生プロ
ジェクトの学生が関わっており、全体の計画や学生のアイ
デア実現のサポートを教職員が行っています。

詳しくは下記の
QRコードから



「ラス作家・杉山利惠さんの作品『Blue Birth』」

ここイノベーションデザイン研究所（一D研）は、違うフィルターを持つ人たちが風通しよく議論でき、新しいアイデアを抽出することで、いろんなものが生まれるよう願つてつくりました。1階にはガラス作家・杉山利恵さんの作品「Birth」が飾ってあり、「さまざまな人の化学反応が起こっていノベーションが生まれる」一D研の理念を象徴しています。庵治石（花崗岩）とガラスを混ぜることで生まれた美しいブルーが印象的な作品ですが、なぜこういうきれいなブルーになるのか詳細はわかつてい

セロン先生も関わっておられる國枝孝之先生のプロジェクト・中野武哉のデジタルアーカイブには、非常に可能性を感じますね。すべての史料をいったんデジタル化して再構築すると、思いもよらない事実がわかるので、画一的な解釈になりがちだったのをデジタル化して保存しよう」というだけのプロジェクトではないところに魅力があります。

李 ブログラミングという手段・手法で与えられた問題の解を求めるのは得意ですが、問題探しや「デザイ

わからぬいし、正解の基準も自分で決めないといけないし、どこまでやれば十分なのかも自分たち次第。ゼロから何かを生み出すのは大変だと日々思っています。

筧　与えられた問題の回答を書くのが受験だけど、社会では「何が問題か」を見つけて本質を見極められる人を世界中が求めていて、本学もそういう人材を育てる挑戦をしています。まさにそのための教職学協働です。一D研と同時期に、文系と工学系の研究科が完全に一体化した創発科学研究科という大学院をつくりました。「創造」とは少し意味が異なり、どっちへ飛び出すかわからないけれどポンと生まれる別のアイデア、それが「創発(emergence)」です。様々な専門領域の先生方が起爆剤になつて、多少不協和音があつてもその方がエネルギーになるんじやないかというくらいユニークな大学院です。今その博士後期課程をつくろうとしています。セロン先生が経験してきた博士課程とはかなり雰囲気が変わるものでしょうね。

ても良いし、学生が羨ましいなど。
造形・メディアデザインコースの先生方は「以前は」という言葉を口にしません。「前は前、これからでしょ」と、新しさを追求します。エンジニア、メディア、プロダクト、ソリューション、それぞれ分野が違う先生方が一つのコースに集まつて、ぶつかり合いながら新しいものをつくって、学生に最善の回答を提供し、共感・共有することを目指しているんです。そういう環境で学ぶ学生たちはとても優秀ですから、去年卒業した学士1期生たちが、社会で自分の力に気づくのが楽しみです。私は感性工学とデータマイニングを専門に、人間の感性を数値化してものづくりに活用する研究をしていますが、データを収集する場や私の研究を用いてものづくりをする場が「つながる」ようになりました。
研究者としても、領域が違うからこそ合致して、一つの目標に向かって力を合わせていける環境があると感じます。

「人」どんなプレイヤーが集まつて いるかです。

「問題を解く」よりも
「デザイン」する力を

ない、偶然の産物でもあります。さしく一D研にふさわしい作品だと

ンからものづくりを進めるプロセスは、デジタルアーカイブを通して

多くて、分野の連携が密で、私が知る工学部とは本当に違いますね。自

生の研究も前に進むんですね。そういう環境は簡単にできるものでは