

## 論文内容の要旨

情報工学コース

学 生 番 号	35317037	氏 名	松尾樹
研 究 室 名	瀬戸崎研究室		
研 究 題 名	シナリオベース型オンラインコンテンツの開発 ーバーチャルオープンキャンパスを事例としてー		
論文内容の要旨			
<p>少子化が進むなか、大学の統廃合がこれまで以上に予想されている(文部科学省 2018)。そのため、大学は特色作りや世界中からの学生募集等の経営努力が必然となった。そこで大学は学生募集広報のひとつであるオープンキャンパスを通し、自学のキャンパスライフの魅力を総合的に伝えている(日本私立学校振興・共済事業団 2018)。一方、オープンキャンパスの時間的制約により参加者に自学の魅力を十分に伝えきれない可能性も指摘されている(佐久間ら 2020)。そこで本研究では、時間及び場所の制約なく「体験」を得る方法として「シナリオベース型オンラインコンテンツ」に着目し、オープンキャンパスへ行く目的のひとつである研究室訪問を Web 上で体験できるコンテンツを開発した。シナリオベース型コンテンツとは、文章や画像、映像、音声、選択肢などで構成されたシナリオを電子画面上で読み進めていくコンテンツである。さらに、高校生及び大学生を対象にアンケート調査を行い、本コンテンツの学生募集広報としての有用性を評価した。</p> <p>本研究では、Web 上での教員との疑似的な対話を通して参加者が研究室の雰囲気や大学での研究を知ることができるとした「バーチャル研究室訪問」を開発した。開発環境にはノベルゲーム開発ソフト(TYRANOBUILDER, STRIKeworks 社製)を使用した。コンテンツの保管にはレンタルサーバー(Star Server Free, Net owl 社製)を使用した。サーバーとのファイルの送受信には FTP クライアントソフト(FFFTP, <a href="https://github.com/ffftp/ffftp">https://github.com/ffftp/ffftp</a>)を使用した。また、バーチャル研究室訪問を Web サイトに掲載し、長崎大学情報データ科学部バーチャルオープンラボにて公開した。さらに、上記の Web サイトを用いてアンケート調査を実施した。調査対象は、長崎県内公立高校普通科の1年生40名、長崎大学情報データ科学部の1年生70名の2グループとした。</p> <p>高校生から得られた主観評価の結果、バーチャル研究室訪問は、紹介された分野への興味や他分野の研究への興味を高めることが示された。さらに、シナリオベース型コンテンツの利点である容易な操作でシナリオを体験できる点や、オンラインコンテンツの利点であるインターネットに繋ぐだけで体験できる点が利便性を高める上で有用であったことが示された。また、参加者の興味に応じて紹介される「オススメ機能」が有用であったことが示された。一方、研究の具体的な活用例や研究と関連する職業等に関する情報掲載の要望が挙げられた。また、研究紹介時に動画等を用いることで、分かりやすく研究内容を伝える必要性が示された。</p> <p>大学生から得られた主観評価の結果、バーチャル研究室訪問は、参加者が所属している学科の各研究室で行われている研究について詳しく知るきっかけとなることが示された。さらに、参加者自身が興味を持つ研究分野の発見にも繋がり、入学後のコース選択や研究室選択にも有用であることが示唆された。</p> <p>今後の課題は、本研究で得られた知見をもとにコンテンツを改善することである。さらに、大学の学生募集広報への活用によって、本コンテンツの有用性を検証する。</p>			