

# プロジェクトマネジメント手法を用いた技術職員による 社会貢献事業の実践報告

○村松 歩<sup>a)</sup>

<sup>a)</sup> 浜松医科大学技術部

## 1. はじめに

近年、全国で技術職員の組織化が進められており、他専門分野の技術職員や教員と協業して業務を実施することが増加していると推察される。実施する業務によっては技術職員がリーダーとして実施する業務が増加していくと考えられる。

一方、これまでの技術職員は幅広い職場で業務を行っており、職員によっては一人職場になることがあり、プロジェクトマネジメント手法を学ぶことなくリーダー格となる可能性があるため、方法論を知っている職員が他職員に対してマネジメント手法を伝達していく必要がある。

そこで今回は、技術職員がプロジェクトマネジメント手法を用いて、小学生向けの社会貢献活動（技術教室）を企画・開催したので、その実践報告を行う。

## 2. プロジェクトマネジメント

プロジェクトマネジメントとは、プロジェクトを成功させるために実施するマネジメント手法であり、主にスケジュール管理、人員手配、資金・物品管理等を行うことである。プロジェクト活動の特徴は主に4つの構成要素から成る。

- ①プロジェクトに明確に定義された目標がある。
- ②開始日と完了日がある。
- ③永続的ではない一時的なプロジェクトメンバーから構成される。
- ④目標達成のための予算がある。

## 3. 実施したプロジェクト概要

本プロジェクトは、本学が実施する社会貢献事業を技術部の職員が主体となって実施することである。本学では教職員が企画する社会貢献事業を実施するため予算があり、それぞれの教職員がプレゼンテーションを実施し、予算が配分される。今回の企画内容としては市内小学生向けのプログラミング教室を開催することを企画し、大学側より予算7万円が分配された。

今回のプロジェクト目標は以下とした。一つ目は、社会貢献事業で実施する小学生向け教室で、参加者の満足度を高めることである。本学では教員が社会貢献教室の講師を行うことはあるが、技術職員が講師を行うことは稀である。そのため、技術職員が実施する社会貢献に参加する方の満足度が低かった場合、次年度以降で技術職員が考案する企画が大学側に通らなくなる可能性が考えられる。また、参加する側も技術職員が講師の教室には参加を控えてしまう可能性が考えられる。そのため、今後も技術職員が活躍する機会を増加させるために、参加者の満足度を高めることを一つ目の目標とした。

二つ目は、技術部内におけるグループを超えた事業を実施することである。本学技術部は教育研究グループと研究支援グループの2グループとなっているが、グループ間で実施する業務が少なく、技術部所属の技術職員は兼任されている学内の講座やセンターの教授指示の元でそれぞれが業務を行っている。そこで、本プロジェクトでは技術部内の職員が参画できる事業形態を構築し、2つのグループ内から1名以上をメンバーに加えてグループを超えてプロジェクトを遂行することを二つ目の目標とした。

本プロジェクトは大学側から予算配分され、技術部長から実施許可が得られた日をプロジェクト開始日（2024/7/19）とし、事業が終了する日（2024/8/27）を終了日と設定した。

本プロジェクトを実施するにあたり、プロジェクト憲章を作成し、アサインするプロジェクトメンバーへ説明を行った。プロジェクト憲章には、プロジェクトの目的、プロジェクトスコープ、WBS、スケジュール、予算計画、プロジェクト体制、プロジェクトリスクと対策対応表を記載した。

## 4. プロジェクトメンバー

本プロジェクトを実施するにあたり、図1に示すような体制を構築した。プロジェクト統括には技術

部長、プロジェクトリーダーとして自身が担当した。事業を円滑に実施するため、副技術部長にアドバイスを頂けるよう、アドバイザーに就いて頂いた。プロジェクトメンバーは機器利用支援グループから1名、研究教育グループから3名をアサインした。プロジェクトメンバーをアサインするため、各技術職員が兼任する所属先の上長に事業内容を説明し、許可を得た。

事業を実施するにあたり、次世代創造医工情報教育センターから社会貢献事業の実施経験のある教員1名に事前準備から当日実施時における協力をして頂いた。

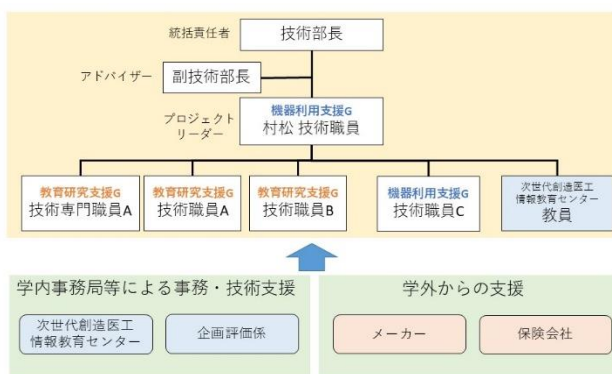


図1：プロジェクト体制図

## 5. 技術教室内容

本プロジェクトで企画した技術教室では、小学生向けに「研究・開発者体験教室」を開催した。近年では、子供の理科離れや技術離れが進んでおり、その対策が必要であると言われている。大学で働く教員や技術職員は卓越した技術を有しており、実際に行っていることの楽しさを伝えることで、子供達の理科離れや技術離れの解消につながるのではないかと考えた。そこで、今回は、IoT デバイスを用いた開発からポスター作製まで実施することで、研究開発者の体験教室を実施した。

表1に技術教室当日の内容を示す。今回の技術教室は2つの企画で構成されており、1つ目の企画としては夏休みに開催する「研究・開発者体験教室」として、MESHを用いたプログラミング及びCANVAを用いたポスターの作成を企画した。2つ目の企画としては、教室で作成したポスターを秋に開催する医大祭にポスター掲示を行い、社会貢献で実施した内容を学内外に周知するとともに、教室参加者が来場した際には自分で作成したポスターをプレゼントした。事業の評価を行うため、教室終了時に参加者へプログラミングとデ

表1：技術教室当日の内容

教室名	発明家になろう ～研究・開発者体験教室～
対象者	小学年3生から6年生 8名
実施日	2024年8月25日(日)
時間	10:00-16:00(集合9:45)
午前の部 プログラミング	【講義】30分程度 1. 発明とは 2. プログラミングとは 3. MESHの使い方 【実習】90分程度 1. MESHを使ったプログラミング
午後の部 デザイン	【講義】60分程度 1. デザインとは 2. Canvaの使い方 【実習】120分程度 1. Canvaを使ったポスター作製

ザインの授業・実習に関する10件法のアンケートを作成した。なお、今回開催する教室はMESHの公式セミナーではない。

## 6. 技術教室アンケート結果

図3(a)に午前の部(プログラミング)、図3(b)に午後の部(デザイン)のアンケート結果を示す。プログラミング、デザインともに授業・実習の「楽しかった」項目が10点近い値を示した。それと比較して、時間が短かったと点数が付けられた。

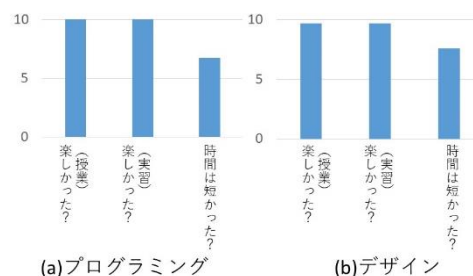


図3：アンケート結果

## 7. まとめ

今回はプロジェクトマネジメント手法を用いて社会貢献事業を実行した。本プロジェクトでは、プロジェクトメンバーに2グループの職員をアサインすることが出来、参加者アンケートの結果から、高い満足度を与えることが出来たと考えられることから、プロジェクト目標は達成出来たと言える。

プロジェクトマネジメント手法はマネジメントの基礎であるため、他職員(主に若手)に実務を通じて伝えていくことが重要である。