

その他

Youtube授業動画公開

金岡 翼



* * * * *

概要

オンライン学習ができる環境を作るために、授業の動画を編集し公開を行った。
また、学生だけでなく外部の人も授業を見てもらえる状況を作った。

対象

- 授業に参加している学生(復習用)
- 本授業に興味がある人
- 新入生

目的

- オンライン学習を行う
- 興味を持ってもらう

- 考えのフィードバックを行えるようにしておく
- オンライン学習に慣れてもらう

公開した授業動画

- アントレプレナーシップ入門ーグローバル市場における最先端の起業家精神

タイトル	授業日	公開日
オリエンテーション	2019.04.08	2019.04.10
新しい"当たり前"を創る -世界のアントレプレナー	2019.04.15	2019.04.17
Entrepreneur Journey -創造・起業・成長・成熟のサイクル	2019.04.22	2019.04.26
WHY?の重要性 -課題設定の大切さ	2019.05.13	2019.05.15
Launch First -まず、創り、試すことが大切	2019.05.20	2019.05.23
Money, Money, Money -収益、資金調達、投資家	2019.05.27	2019.05.30
HARD THINGS -スタートアップとリスク	2019.06.03	2019.06.05
総括、さらなる学習方法の紹介	2019.06.10	2019.06.19

- 革新的起業と先端技術 - 世界を変えるイノベーション

タイトル	授業日	公開日
オリエンテーション	2019.04.09	2019.04.12
コアとなるIT -モバイル/5G・IoT・ソフトウェア・デバイス	2019.04.16	2019.04.19
AI技術 -機械学習・深層学習	2019.04.23	2019.04.26
自動運転・ロボティクス	2019.05.07	2019.05.10
遺伝子工学・バイオ・メディカル	2019.05.14	2019.05.15
FinTech・暗号資産(仮想通貨)	2019.05.21	2019.05.28
政府・公共機関におけるイノベーション	2019.05.28	2019.05.30
総括、さらなる学習方法の紹介	2019.06.04	2019.06.06

● アントレプレナーの戦略的思考

タイトル	授業日	公開日
オリエンテーション	2019.06.13	2019.06.19
コミュニケーション	2019.06.20	2019.06.25
直観と反直観	2019.06.27	2019.07.02
デザイン思考(1)	2019.07.04	2019.07.09
企業とスタートアップの世界観	2019.07.11	2019.07.17
デザイン思考(2)	2019.07.25	2019.08.02
「Growth or Die」 - 必要とされる成長と革新	2019.08.01	2019.08.08
まとめとふりかえり	2019.08.08	2019.08.13

● アントレプレナーの事業開発方法

タイトル	授業日	公開日
オリエンテーション	2019.06.14	2019.06.19
プロトタイピング	2019.06.21	2019.06.25
PMF 本当に必要とされているものを作る	2019.06.28	2019.07.09
ビジネスモデルを作る IDEとSME	2019.07.05	2019.07.09
Team Building 仲間を集め組織を作る	2019.07.12	2019.07.19
資金を作る 資金政策：DebtとEquity	2019.07.19	2019.07.24
事業を大きく育てる Growth Hack, DevOps	2019.07.26	2019.08.02
まとめとふりかえり	2019.08.02	2019.08.08

企画の経緯

本講座の説明が行われた際、学習方法としてオンライン学習と反転学習を行うことを聞いた。そのためオンライン学習の方法の1つとして、授業動画の公開を行った。授業動画を公開することで、オンライン学習に慣れてもらうとともに外部の社会人にも興味を持ってもらうことを目標にした。撮影した動画をそのまま投稿すると、無駄な部分が多いので適宜編集を行ったうえで投稿した。

自分が得た学び、自分に起きた変化

自分に起きた一番大きな学びは、“公開して初めて貰えるフィードバックの有難さと意味”である。

今まで趣味で動画編集してきたこともあって、特に考えることもなく“いつも通りに”編集を行っていた。しかし、他のスタッフから動画についてのフィードバックを貰ったことで、初めて“勉強の為に視聴するに値する動画”について考えるきっかけとなった。自分だけでは気づかなかったほんの小さなことを変更するだけで動画を視聴する際のストレスが解消された。そこから、フィードバックを受けつつ“勉強の為に視聴するに値する動画”を編集した。

今まで、自分が編集した動画を公開しなかったため、何が良いかは“いつも通りの自分次第”となっていた。しかし、見てくれる人がいることで初めて良い動画が編集できることを知った。フィードバックが批判するものではなく、気づかせるためのものであることも同時に気づいたので、他人へのフィードバックは“気づいてもらう”ことを目標に行いたい。

今後への期待、計画

今後“授業動画の公開方式”を考える必要がある。現状、授業動画は岡山大学のYouTube公式アカウントで公開を行っている。大学の公式アカウントは登録者数が多く動画を見てもらえる可能性が高い。一方、管理者アカウントを貰っていないため、手間がかかる場面がある。例えば授業動画の公開までの時間がかかることである。編集した動画は学務課に転送したのち広報課に転送される。そこで仮アップロードが行われ、動画の確認を学務課が行ったのち、正式に動画投稿が行われる。そのため動画編集完了から投稿までに約3日を要する。また、投稿した動画の視聴データ分析も依頼する形式であるため量がかさむと負担が多くなってしまう。そのような手間を省くにはSIEEDのYouTube公式アカウントに投稿する方式が改善策として挙げられる。

また、投稿した動画1本が長いいため見たいシーンを探すことが大変であることが授業アンケートで挙げられた。そのため、授業で話しているテーマごとに区切りを入れることで対応したいと考えている。
