



常に新しいことや
楽しいことに
目を向け続けることが、
数年後の仕事に生きてきます。

編集部ICT課 I.N

得点集計ソフト企画担当
人文社会学部卒
2013年度入社

仕事とやりがい



編集部の理科チーム、算数チームを経て、編集部ICT課に配属。入社して驚いたことは、入社して日の浅い時期に、提案したアイデアが社内表彰されたこと。大きな自信とモチベーションにつながったと語る。

今の部署では、得点集計など校務ソフトを担当。企画の段階では自分の頭の中だけで動いていたシステムが、完成して実際に動いているのを見たり、それが世に出て現場からいい評判が聞こえてくると、人の役に立っていることに大きな喜びを感じます。世の中の変化に合わせたデジタル教材など新しいものが求められる一方、学校の現場では急激な変化は望まれず、新しいものと使い慣れたものの両方が求められています。これからは、学校現場で定着している多くの教材にICTを取り入れるなど、時代に即した教材を企画していきたいです。

One Day

9:00	業務スタート
10:00	● 企画検討の社内打ち合わせ
12:00	昼食
13:00	● 企画資料作成
15:00	システムの問い合わせ対応
17:15	↓ 退社

■仕事のPOINT

いつも新企画を意識する毎日

新企画の提案会議では役員にプレゼンテーションすることもあります。企画にはシステムを使う先生方の声が最も重要なので、それを代弁する営業担当者と話し合うことが多いです。また、教育関係の最新ICTコンテンツが集まる展示会でヒントを探すこともよくあります。



My Time ボードゲーム

友人とボードゲームを作ろうという話になり、既存のボードゲームの分析をして、ゲームのルールを検討して決めるなど、試行錯誤の繰り返し。気づけば仕事と同じくらいの情熱を注いでいました。