

質の高い大学教育推進プログラム 実施状況報告書

大 学 等 名	佐賀大学		
取 組 名 称	創造的人材育成～誰でもクリエイター～		
申 請 区 分	教育課程の工夫改善を主とする取組		
取 組 期 間	平成20年度～平成22年度（3年間）		
取 組 学 部 等	全学	取組担当者	穂屋下 茂
W e b サ イ ト	http://net.pd.saga-u.ac.jp/digi-pre/		
取 組 の 概 要	<p>全学部の学生が受講可能なデジタル表現技術者を養成するプログラムを開設し、表現対象を深く理解し、表現する能力を持つ創造的人材育成を行う。履修学生は、所属学部の専門科目に加えて、本プログラムで開講する講義・演習を受講する。受講学生は、これからの高度情報化社会を創造するのに必要な先端的な情報クリエイト技術を習得し、個人の専門領域とデジタル表現技術を組み合わせた新たな知的活動の担い手として活躍が期待できる。</p>		

1. 取組の実施状況等

①取組の実施状況 【1ページ以内】

(1)取組の実施体制（マネジメント体制、教職員の体制、大学としての支援体制）

本プログラムは「情報通信技術活用教育推進専門委員会」及びその下部組織の「ICTを活用した教育検討ワーキンググループ」及び学務部教務課が連携し推進している。また、学務部教務課に非常勤の技術専門職員を任用し、本プログラムの支援にあっている。

(2) 取組の実施計画に掲げた主な内容について

①取組の全体スケジュール及び各年次の実施計画

4月上旬にプログラムの履修者の募集と決定を行った。定員40名に対し、平成21年度は138名、平成22年度は160名の応募者があった。

前学期（4月～9月）、後学期（10月～3月）に必修・選択科目を開講し、当該年度及び次年度の授業科目の検討を行った。平成21年度は必修4科目・選択12科目、平成22年度は必修8科目・選択12科目を開講した。前学期末（7月）及び後学期末（1月）に各科目の授業評価アンケートを実施した。

3月に次年度分のガイダンス冊子（履修の手引き）を作成し、翌年度の開講準備を行った。また、他大学等の先進事例の実地調査等を随時行った（平成20年度：2件、平成21年度：4件、平成22年度：1件）。

②取組に参加する教職員と学生の数等

これまでに、教員17名、職員25名、TA1名、アルバイト10名、合計53名が参加し、第一期～第二期生合わせて約80名の学生が本プログラムを履修している。

(3) 社会への情報提供活動について

プログラムの開始時に、テレビ番組や新聞等による広報活動を行ったほか、学会等での事例報告を計3回行っている。平成21年度と22年度にそれぞれ、「インストラクショナルデザイン」「パペットアニメーション」についての特別講演を行った。財政支援期間の最終年度である平成22年度末には報告書を作成し、学外からの来訪者へも情報提供を行った。また、平成23年3月4日～6日の3日間、第一期生を中心とした実行委員会を組織し、修了研究作品展を計画、実施した。作品展の実施にあたっては、新聞やテレビによる広報活動を行った。それに伴いWebサイトをリニューアルし、これまでに受講生が制作した作品の一部を公開している。

②. 取組の成果 【1 ページ以内】

本プログラムの必修科目では、ソフトウェアや機器を使用した演習や作品の制作が中心となる。プロが実際に制作の現場で使用する機器やソフトウェアを整備できたことにより、より実践に即した教育を行うことができた。また、高度なソフトを使っての演習が主な内容であるため、各科目の担当教員だけでは履修者に対してスムーズに講義を進めることは難しいため、そこで担当教員だけでなく、技術専門職員によるサポートを実施した。これにより、きめ細かいサポートが可能となり、学生へのアンケートでも「他の講義と違い、すぐに質問できるのが良い」といったサポート体制への良い評価が約85%を占めた。また、必修科目では、履修学生は単に作品を制作するだけでなく、プレゼンテーションによる発表を義務付けた。最初は上手く表現できない学生も多いが、発表を繰り返すことにより上達し、修了研究の発表の際には1年次より格段に上達した。更に、他の学生の作品と発表の評価も行い、作品に点数をつけるだけでなく、他の学生の作品に対してコメントをすることで、自分の考えをまとめて言葉にし、相手に伝える力を身につけると共に、他の学生の意見や捉え方を知ることができ、今後に活かすことができた。これらの経験については、「とても大変だったが、これだけのことを2年生の段階で経験できたことは大きい」「学部の卒業研究等への自信へつながった」といった声があがっている。

以上のことにより、履修生は、それぞれの学部の専門分野の知識・技術に加えてデジタル表現技術を身に付けたことにより、様々な場面でコミュニケーション能力を深めることができ、これからの高度情報化社会を創造できる人材を育成するという当初の目的を達成することができた。

さらに選択科目では、学内の教員だけではカバーできない分野についても学外から講師を招いて開講することにより、制作技術以外の面でデジタル表現に必要な分野についての興味のある科目を選び、学習することができる。

今後は資格試験対策についても力を入れ、選定期間中に制作したCGやWebといった分野のeラーニング教材を、平成23年度より配信する予定である。

地域との連携の成果として、他大学の学生や一般市民、地元の商店街とも協力し、修了研究作品の一つである市民映画を制作した。上映会では、300名近い観客があり、大盛況となった。その後も公民館やケーブルテレビ等での上映を行っている。また、AR（拡張現実）の研究においては、本プログラム履修生の作品を佐賀県立宇宙科学館での「AR体験コーナー」や企業展への出展等を行っており、県内外の企業からの問い合わせも多く、県外企業と共同での作品制作や、企業展への共同参加等も行っている。平成21年度および平成22年度の「日韓海峡映画祭・映像づくり若者キャンプ」に本プログラムの履修生が参加し、平成22年度は本プログラムの履修生が韓国の参加者と協力し制作した作品が「最優秀作品賞」を受賞した。

③. 評価及び改善・充実への取組 【1 ページ以内】

プログラム実施の中核となる「ICTを活用した教育検討ワーキンググループ」が毎週集まり、担当や専門が違う教職員同士が頻繁に履修状況等に関する情報や意見を共有又は交換することにより、意思統一の図れた教育を現場に的確に反映させ、より質の高い実施体制を構築する。

また、本学では学習支援のツールとして学習管理システムを活用している。本プログラムでは、連絡事項の伝達や資料の配付、課題（作品）の提出、アンケート等で活用している。更に、本プログラムをeポートフォリオ活用のモデルケースの一つとして、入学初年度の段階から自らの学習目標を意識させ、活動を記録し、キャリアアップへとつなげるとともに、学習管理システムとeポートフォリオを連携し、本プログラムの習熟度が確認できるようにする。この習熟度と学生の満足度により評価を行う。また、各科目で実施している授業評価アンケートの結果や、それを大学教育委員会FD専門委員会が解析したものをフィードバックし、外部評価の提言も参考にし、高等教育開発センター教育開発部門による企画修正等により、プログラムの更なる改善を図る。

④. 財政支援期間終了後の取組 【1 ページ以内】

財政支援期間終了後となる平成23年度より、学内でプログラムの継続に必要な予算措置を行っている。また、その予算の中から、2名の技術専門職員を配置し、プログラムの運営や演習の補助に当たっている。このことにより、財政支援期間終了後もこれまでの体制を維持し、同規模でのプログラム推進を継続できる。

今後の課題としては、演習に使用しているソフトウェアや機器について定期的に更新する必要があるが、そのためには多額の費用がかかり、そのための予算の確保があげられる。また、プログラム修了生に対し、本プログラムで学んだことを活かし、専門分野の研究やあるいは就職へ活かすための支援をどう行っていくかが今後の課題となる。

2. 取組の全体像 【1 ページ以内】

■ プログラムの全体像

概要と目的：

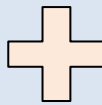
全学部の学生を対象に、それぞれの専門分野の知識・技術に加えてデジタル表現技術を身につけ、これからの高度情報化社会を創造できる人材の育成を目的とする。

履修学生は、所属学部の専門科目に加えて、本プログラムで開講する講義・演習を受講する。受講生は、これからの高度情報化社会を創造するのに必要な先端的な情報クリエイト技術を習得し、個人の専門領域とデジタル表現技術を組み合わせた新たな知的活動の担い手として活躍が期待できる。

必修科目

(2年間で8科目)

プロが制作の現場で使用するソフトや機器を使った演習・作品制作を中心に学ぶ。2年次には修了研究と作品展を行う。担当教員だけでなく、技術職員によるサポートを実施。



選択科目

(卒業時まで4科目以上)

制作技術以外の面でデジタル表現に必要な分野について学ぶ。学内の教員で対応できない分野についても、学外から講師を招き開講する。

「ICTを活用した教育検討ワーキンググループ」を中心に、教職員が随時情報の共有や意見交換を行いながら、学習管理システム等も活用し、教育の現場へ反映する。

「デジタル表現技術者養成プログラム」の修了証を交付

- ・修了研究作品の一つの市民映画の制作では、他大学の学生や一般市民、地元の商店街とも協力し、映画を制作した。上映会では、300名近い観客があった。
- ・AR（拡張現実）の研究において、佐賀県立宇宙科学館での「AR 体験コーナー」や企業展への出店を行い、企業と共同でのコンテンツ制作を行い、企業展への共同参加を実施。
- ・平成22年度の「日韓海峽映画祭・映像づくり若者キャンプ」にて「最優秀作品賞」を受賞。

■ 今後の展開

平成21年度に開講された本プログラムは、3年連続で定員の3倍以上の学生が履修を希望している。第三期生の履修希望者からは「このプログラムがあったから佐賀大学を受験した。」との声もあり、ニーズの高いプログラムであることが見て取れる。また、初年度終了時のアンケートでは、約85%の学生が「満足」あるいは「大変満足」と回答しており、大変満足度の高いプログラムでもある。2年間で各学部の科目に加えて本プログラムの科目を学ぶことは大変ハードであるが、その経験は高度情報化社会の担い手として社会に出るにあたり、必ず役に立つものである。

今後、学習管理システムとeポートフォリオを連携した学習目標や到達度の確認、評価システムを改善していく。また、関係資格の取得についてもアナウンスを強化するとともに、eラーニング教材を使つてのサポートを行い、積極的な資格取得を促進する。現在、学士力として問われている実践力やコミュニケーション力、協調性などは、デジタルコンテンツ制作を進める上でも必要不可欠なものである。今後も本プログラムでは学士力の向上とともに、「これからの高度情報化社会を創造できる人材の育成」を図っていく。