

公益社団法人私立大学情報教育協会  
平成 23 年度第 3 回情報教育研究委員会情報専門教育分科会 議事記録

I. 日 時：平成 24 年 1 月 26 日(木)午後 2 時～午後 4 時

II. 場 所：私学会館アルカディア市ヶ谷

III. 参加者：大原主査、松浦委員、渡辺委員、西村委員、高田委員、斎藤アドバイザー、佐野アドバイザー  
企業アドバイザー：バンダイナムコゲームス、日本アイ・ビー・エム、ネットマークス、  
日立製作所、廣済堂  
事務局：井端事務局長、森下主幹、野本

IV. 検討事項

1. 情報クリエイター系の学習成果の到達目標について委員の意見

- ・ 区分について、総合・情報表現・情報技術で分けたままで、理解が取れたら融合してはどうか。詳細部分を検討してダブリなどの整理を実施。
- ・ 企画と制作部分は両方にまたがる部分があるのではないか。
- ・ うけおった企業が、メトリックスが必要でしっかりしたコンセプト通りにつくる、評価値をさせるのか、つくったあとの評価、妥当性をどう説明するかが不足していないか。
- ・ 順位付けができないか、学校で利用できるスタイルにならないか。
- ・ 総合は全員の対応で、情報表現は専門とする人、情報技術は技術系としての構造が考えられる。

2. 意見から変更案について

- ・ 情報クリエイター系の表現は、情報コンテンツ・サービス系とした。
- ・ 一般レベル（総合）と専門レベル（情報表現・情報技術）に分けて、「情報表現に限定して利用する場合、情報技術に限定して利用する場合、両者を複合的に利用する場合など、目的に応じて大学で判断。」として説明を追加した。
- ・ 到達目標 1 では、「情報メディア」では、2 項目をまとめ「社会的特質、心理的効果、特徴などの概要を総合的に理解」とした。「情報クリエーション」では、「有用性と安全性に配慮」を追加した。「情報技術」は 2 項目にし、一部は到達目標の 2 以降に移動した。
- ・ 到達目標 2 では「総合」を「プレゼンテーション」と「実用とエンターテインメント」にし、「プレゼンが行うことができる」「基本的な機能を活用できる」にした。「情報表現」では、制作部分は到達目標 3 に移動し、イメージ創出は「イメージとメディア選択」とした。「取材・編集」では、「収集方法を理解し、マルチメディア機材等を活用できる」として制作部分は除いた。ツールの活用は「ネットワーク活用技術」とし、「サービスにネットワーク技術を活用できる」として詳細なツールは技術の変化も考慮して記述から除いた。
- ・ 到達目標 3 は、企画から「企画・制作」に変更した。「コンテンツビジネス」として「コンテンツを企画・制作する考え方を理解し、説明できる」を最初に設定した。「メトリックス」として「企画どおりにできているか、安全性は確保できているか等」を評価する基本的な手法を理解し、説明できる」とした。「プロダクション」では映像を例にした表現を止め、「ストーリーやシナリオの構築を含むコンテンツ創作の工程にしたがって、基本的な分担作業ができる」とした。制作に分類していた芸術的な表現などは「アート表現」として「独創性と一貫性を持たせ、ユーザの感性に訴えるコンテンツを創作することができる」イメージ、表現形式・方法などをまとめ整理した。「情報技術」は「利用環境」と「グローバル先端技術」に整理して詳細な技術名は除いた。
- ・ 到達目標 4 は、「豊かな社会を実現するためのコンテンツ・イノベーションに取り組むことができる」とした。最初に「コンテンツ・イノベーション」で「コンテンツの創造や利用が社会にもたらす新たな価値や変化を考えることができる」とした。「情報デザイン」では「安全・安心な面から自然及び仮想世界との共生」の記述を加えた。「リスク」として「社会インフラとしての情報メディアがもたらすリスクを技術的側面から検証・評価できる」とした。

3. 今後の予定

- ・ 産学連携交流会で、大学・企業にアンケートを実施し、意見を聴取する。
- ・ 来年度は、教育の仕方や指導力など授業モデルの検討を予定する。