

情報コンテンツ・サービス系教育における学習成果の到達目標（中間まとめ案）

平成24年3月7日

第3回産学連携人材ニーズ交流会（情報系分野）

一般レベル : 情報コンテンツ・サービス系の基礎的な知識・技能・態度を活用できる力。
 専門レベル : 一般レベルに加えて、情報コンテンツ・サービス系の知識・技能・態度を情報表現の企画・制作などに適用できる力。
 専門レベルの使い方 : 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。

【到達目標1】		情報メディアの基本原理および表現技術の基礎を理解している。	
		到達度として身につける能力	
理解力	一般レベル	情報メディア	情報メディアの社会的特質、心理的効果、特徴などの概要を総合的に理解し、コンテンツを利活用する上での関係について理解し、説明できる。
		情報クリエーション	表現目的に基づき、有用性と安全性に配慮して、デザイン力とシステム活用能力を用いコンテンツを創作する工程であることを理解し、説明できる。
	情報表現	情報表現とコンテンツ	芸術的感性をICT上で発揮し、コンテンツを各分野で活用できるようにすることを理解し、説明できる。
		デザイン、造形の基礎	デザインと造形をコンピュータ上で実現する基礎的な方法を理解し、説明できる。
	情報技術	コンピュータとネットワーク	情報表現に必要なデジタル技術の歴史や特徴について、概要を理解し、説明できる。
		構成要素	画像、音響、テキストなどの構成要素を理解し、その符号化方式と利用形態を理解し、説明できる。

【到達目標2】		デジタルコンテンツ制作のツールを駆使し、適切なメディアで表現し活用することができる。	
		到達度として身につける能力	
説明・活用能力	一般レベル	プレゼンテーション	表現目的に基づきマルチメディアを効果的に用いてプレゼンテーションを行うことができる。
		実用とエンターテインメント	実用目的なのかエンターテインメント目的なのかを把握でき、コンテンツ制作ソフトの基本的な機能を活用できる。
	情報表現	イメージとメディア選択	表現目的にしたがって、各種メディアを選択し、効果的なイメージを創作できる。
		取材・編集	イメージ創作に必要な素材の収集方法を理解し、マルチメディア機材等を活用できる。
	情報技術	ネットワーク活用技術	コンテンツを含むインタラクティブなサービスにネットワーク技術を活用できる。
		ユーザビリティ	適切なインターフェースを用いて、ユーザが理解しやすく、使いやすい情報コンテンツを制作できる。

【到達目標3】		社会のニーズに対応した価値あるコンテンツの企画・制作ができる。	
		到達度として身につける能力	
企画・制作力	一般レベル	コンテンツビジネス	ビジネスとして成り立つようにコンテンツを企画・制作する考え方を理解し、説明できる。
		プロジェクト	コンテンツ制作に関わる基本的なプロジェクト管理、品質管理、人材管理等を理解し、プロジェクトに参加することができる。
		メトリックス	コンテンツが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。
	情報表現	プロダクション	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。
		アート表現	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。
	情報技術	利用環境	利用環境を考慮したコンテンツを制作する知識を持ち、制作に取り組むことができる。
		グローバル先端技術	グローバルな視点に立ち、コンテンツビジネスに必要な情報通信技術に加えて、先端技術を利用できる。

【到達目標4】		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。	
		到達度として身につける能力	
省察力	一般レベル	コンテンツ・イノベーション	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。
		情報倫理	共生の社会を形成するために、情報の作り手・受け手の立場で責任ある行動ができる。
	情報表現	表現領域	社会、生活、文化等の幅広い領域にわたるニーズに対応したコンテンツの評価と考察ができる。
		情報デザイン	安全・安心な面から自然及び仮想世界との共生も含め、バランスのとれたコンテンツ・サービスの全体設計を配慮することができる。
	情報技術	ユニバーサルデザイン	共生の社会を形成するためにユニバーサルデザインなどを考え、定性的な評価を行うことができる。
		リスク	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。