

## 就業力を育むデジタル表現技術者養成プログラムの実践

古賀 崇朗<sup>\*1</sup>、中村 隆敏<sup>\*2</sup>、藤井 俊子<sup>\*3</sup>、高崎 光浩<sup>\*4</sup>、角 和博<sup>\*2</sup>、  
河道 威<sup>\*1</sup>、永溪 晃二<sup>\*1</sup>、久家 淳子<sup>\*1</sup>、時井 由花<sup>\*1</sup>、  
田代 雅美<sup>\*1</sup>、米満 潔<sup>\*1</sup>、田口 知子<sup>\*1</sup>、穂屋下 茂<sup>\*3</sup>

### Practice of "Digital Expressionist Training Program" to Build Career Skills

Takaaki KOGA<sup>\*1</sup>, Takatoshi NAKAMURA<sup>\*2</sup>, Toshiko FUJII<sup>\*3</sup>,  
Mitsuhiro TAKASAKI<sup>\*4</sup>, Kazuhiro SUMI<sup>\*2</sup>, Takeshi KAWAMICHI<sup>\*1</sup>,  
Kouji NAGATANI<sup>\*1</sup>, Junko KUGE<sup>\*1</sup>, Yuka TOKII<sup>\*1</sup>, Masami TASHIRO<sup>\*1</sup>,  
Kiyoshi YONEMITSU<sup>\*1</sup>, Tomoko TAGUCHI<sup>\*1</sup>, Shigeru HOYASHITA<sup>\*3</sup>

#### 要 旨

佐賀大学では、これまでのeラーニングコンテンツの制作やLMSの管理・運用で培ってきた技術を活かし、2009年度から「デジタル表現技術者養成プログラム」を開講している。本プログラムを履修する学生は、所属学部の特科科目に加えて、画像や映像、Web、3DCGなどのデジタルコンテンツの制作技術について学ぶ。学生がこのプログラムを履修することで、所属学部の特科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、高度情報化社会の中での活躍が期待できる。本稿では、本プログラムでのこれまで4年間の取組みについて報告する。

【キーワード】ICT活用教育、デジタル表現技術、就業力、アクティブラーニング、教職協働

#### 1. はじめに

文部科学省が2011年度から施行した大学設置基準では、「学生が卒業後自らの素質を向上させ、社会的・職業的自立を図るために必要な能力」を就業力と定義し、大学に教育課程内外を通じたキャリア教育の実施を義務づけている。幅広い職業人養成を大学の機能と位置づけるからには、就業力の育成がより重要となり、大学のカリキュラムを始め教育内容の見直しが迫られている。

---

\*1：佐賀大学学務部教務課（eラーニングスタジオ）

\*2：佐賀大学文化教育学部

\*3：佐賀大学全学教育機構

\*4：佐賀大学医学部附属病院

佐賀大学では2001年に「eラーニングスタジオ」を設置し、2002年度からVOD (Video On Demand) 型のフルeラーニング「ネット授業」を全国の大学に先駆けて開講している<sup>(1)</sup>。eラーニングスタジオでは、「ネット授業」をはじめとする各種eラーニングコンテンツの制作や、コンテンツの配信を行うLMS (Learning Management System : 学習管理システム) の管理・運用を行っている。学内の教員や技術スタッフがeラーニングコンテンツの制作やLMSの運用を行う事で、デジタルコンテンツ制作のスキルが学内に着実に蓄積されてきた<sup>(2)</sup>。その一方で、高度情報化社会に対応できる人材は不足しており、そこで活躍できる人材の育成が求められていることから、筆者らがこれまでに培ってきたデジタルコンテンツの制作技術を教育へ活かし、高い表現力を持った人材を育成するための教育プログラム「デジタル表現技術者養成プログラム<sup>(3)</sup> (以降、「本プログラム」とする。)」を2009年4月に開講した。

## 2. デジタル表現技術者養成プログラム

本プログラムは2008年度の文部科学省「質の高い大学教育推進プログラム<sup>(4)</sup>」に採択された教育プログラムである。定員は40名で、プログラムの修了に必要な要件は、必修科目8科目(16単位)、選択科目4科目(8単位)の合計24単位の単位取得である。この修了要件を満たした学生は、卒業時に所属する学部の学位(学士)と同時に「デジタル表現技術者養成プログラム」の修了証を取得することができる。

本プログラムの履修学生は、所属学部の専門科目に加えて、本プログラムの開講科目を履修し、画像や映像、Web、3DCG(3 Dimensional Computer Graphics)など、様々なデジタルコンテンツの制作技術について学ぶ。その課程の中で、これからの高度情報化社会を創造するのに必要な表現技術を習得し、就業力を育み、所属学部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<sup>(5)</sup>。

### 2.1 演習環境の構築

本プログラムを実施するには、プロのクリエイターが実際に業務で使用している高度なソフトウェアや、それを扱うためのハードウェアが必要であった。そのため、演習のためのコンピュータおよびソフトウェア、業務用の収録機器などを導入し、本プログラムの演習環境を文化教育学部内に整備した(図1)。演習用コンピュータとして、Apple社のiMacを40台と、教師用に、より性能の高いMac Pro



図1 演習室での講義の様子

を1台整備した。演習用に整備したコンピュータのスペックを表1に示す。ソフトウェアは、画像や映像、Webの制作現場で広く利用されているAdobe Systems社のAdobe Master Collection CS4や、3DCG制作ソフトウェアのイーフロンティア社のShade 10.5 Standardをインストールした。Master Collectionには、ベクトルグラフィックス制作ソフトウェアのIllustratorやモーショングラフィックス作成ソフトウェアのAfter Effects、WebオーサリングソフトウェアのDreamweaverなど、業界標準とされるソフトウェアが数多く含まれている(表2)。また、より高度な3DCGの制作のため、Autodesk社のAutodesk Entertainment Creation Suite 2011をeラーニングスタジオのコンピュータに整備した。Entertainment Creation Suiteには、映画やゲームでの3DCG制作によく利用される3ds MaxやMaya、MotionBuilderなどのソフトウェアが含まれている。

表1 演習用コンピュータのスペック

項目	詳細
OS	Mac OS X v10.5 (Leopard)
CPU	3.06GHz Intel Core 2 Duo
メモリ	4GB 1066MHz DDR3 SDRAM - 2x2GB
HDD	1.0TB Serial ATA Drive
GPU	NVIDIA GeForce GT 130 512MB

表2 演習で使用するソフトウェア(一部)

ソフトウェア
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Adobe Master Collection CS4               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Photoshop CS4</li> <li>• Illustrator CS4</li> <li>• Dreamweaver CS4</li> <li>• Premiere Pro CS4</li> <li>• After Effects CS4</li> <li>• Flash Professional CS4</li> </ul> </li> <li>■ Shade10.5 Standard for Mac</li> <li>■ Autodesk Entertainment Creation Suite 2011               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3ds Max 2011</li> <li>• Maya 2011</li> <li>• MotionBuilder 2011</li> </ul> </li> </ul>

演習室のコンピュータの利用方法として、本学総合情報基盤センターのLDAP (Lightweight Directory Access Protocol) サーバによる個人認証に加え、NetBootとネットワークホームディレクトリによるクライアント/サーバ環境の構築を行った。但し、Premiere Proによる映像編集など、リソースを多く消費するソフトウェアを利用する場合にはNetBoot環境では動作が不安定になってしまうため、LocalBootも可能な環境を構築し、利用目的によりこれらの環境を使い分けている。また、演習室内にファイルサーバを設置し、授業で使用するデータの共有や、過年度生の作品データの参照ができるようにしている。演習用のコンピュータは、授業等で演習室が使われていない時には本プログラムの履修者が自習や課題作成等での利用ができるように、予約制で解放している。また、Adobe Systems社とCLP(Contractual License Program)<sup>6)</sup>指定校学生向けプログラムを契約したことで、本学の学生と教職員が通常のアカデミック価格よりも安くコンテンツ作成ソフトウェアを購入することができるようになり、ソフトウェアを購入し積極的に学びやすい環境となった。その他にも、業務用のビデオカメラや各種マイク・ミキサーなどの映像制作機器や、大判プリンター、スキャナー等を整備し、学生の学修意欲を高め、実践に即した演習環境の構築を行った。

## 2.2 応募状況

本プログラムの履修希望者数の推移を表3に示す。本プログラムでは入学試験の合格者に対し、入学手続きの際に履修者の募集を行っている。定員40名に対し、2012年度（第4期）は2012年度入学生105名、2011年度入学生13名、計118名の応募があった。プログラムは4期目を迎えてもなお高い倍率を維持しており、学生のニーズに合った教育プログラムであると言える。また、近年では「このプログラムがあったから佐賀大学を受験した」との声も聞かれるようになってきている。なお、履修希望者には担当教員による個人面接を行い、希望者の志望動機やPC（Personal Computer）の利用スキル、カリキュラムを確認し、履修の可否を決定している。

履修者の学部別の構成を図2に示す。本庄キャンパスの全学部（文化教育学部・経済学部・理工学部・農学部）の学生が毎年度履修している。但し、演習室がある本庄キャンパスと離れた場所にある鍋島キャンパスにある医学部の履修者はいない。4期生までの学部別の学生数の変化をみると、文化教育学部が増加し、農学部は減少している。文化教育学部の学生が増加した理由として、1期生のときにプログラムを履修出来なかった文化教育学部美術・工芸課程の学生が2期生からプログラムの履修ができるようになったことがあげられる。一方で農学部の学生が減少した理由として、2011年度から開講された「佐賀大学版環境キャリアプログラム」が農学部学生の興味・関心を持ちやすいテーマであることからそちらのプログラムへ希望者が移ったことがあげられる。また、開講時には40名程度いた履修者も、本プログラム2年次の修了研究を終えるまでの間に、希望する進路の変更や資格取得等の理由により、途中で履修を辞退する学生がいる。したがって、2年間の本プログラムを修了する学生は每期20～30名程度となっている。

表3 履修希望者数

開講年度	履修希望者数			履修許可	修了者
	入学年度	希望者	合計		
2009年度 (第1期)	2009	142	142	40	22*
	2010	11	160	43	29*
2010年度 (第2期)	2010	7	144	43	28*
	2011	137	144	43	28*
2011年度 (第3期)	2011	13	118	44	—
	2012	105	118	44	—
2012年度 (第4期)					

\*修了者数は未確定

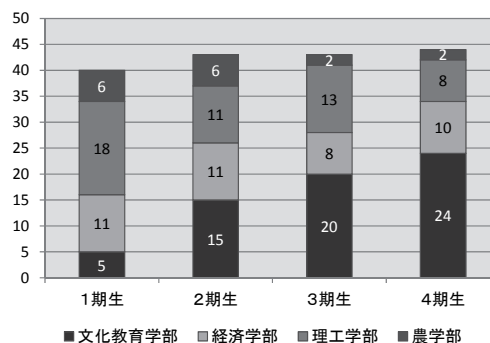


図2 履修者の学部別内訳

### 3. プログラムの学修内容

#### 3. 1 必修科目

プログラム第4期生の必修科目を表4に示す。必修科目は各学期に2科目ずつ、2年間で計8科目を受講する。これらの科目を受講して取得した単位（16単位）は、各学部の卒業に必要な単位数としてその一部を算入することができる。但し、その上限は各学科・課程・専修によって異なる。

必修科目では、LMSを活用し講義資料の配布、連絡、課題の提出、VOD型補助教材の配信、質問調査、時間外でのコンピュータの利用申請などに利用している。授業では、プロが各分野の制作現場で実際に使用しているソフトウェアやハードウェアを使用しながら、画像や映像、Web、3DCGなどの各種デジタルコンテンツの制作技術を学ぶ。

1年次の科目「デジタル表現Ⅰ」では、画像編集ソフトであるPhotoshopや、ベクトルグラフィックス制作ソフトのIllustratorを使用し、画像の編集・加工技術について学ぶ。「デジタル表現Ⅱ」ではシナリオを作成し、それを元に業務用のビデオカメラで撮影し、映像編集ソフトのPremiere Proを使って1分程度の映像を制作する。また、撮影時にはグループによる作品制作を行い、それぞれがカメラマンや音声、監督などの役割を交代で担う（図3）。「Web表現」では、WebオーサリングソフトDreamweaverやPhotoshopを用いたWebサイトの制作技術について学ぶ。「デジタルメディア・アート」は集中講義で開講し、After Effectsを使った合成やモーショングラフィックスなど、映像の編集・加工技術を活用し、10秒程度のカウントダウンムービーを制作する。

2年次前学期に開講される「デジタルメディア・デザイン」では、After Effectsに加えて様々なアプリケーションを複合的に活用し、ミュージックビデオなど、より高度な映像作品を制作する。集中講義形式で開講する「アニメーション表現」では、2Dや3D、Flashやストップモーションなどの各種アニメーションの中から興味があるものを選択し、作品を制作する（図4）。後期学期の「コンピュータ・グラフィックス表現」では、Shadeを使い、3DCGのモデリングからレンダリングまでの行程を学び、3DCG制作の基礎を学ぶ。

このように高度なソフトウェアを使った演習が中心となるので、担当教員1人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。そこでデジタルコンテンツ制作の技術を身につけた職員も講義や演習のサポートに当たっているほか、プログラムを修了した学生も演習のサポートを行っている。すなわち、本プログラムの必修科目は、教職協働が成り立っているからこそ実現している。

これら個別のソフトウェアや機材について学んだ後に、本プログラムの集大成として位置づけられる科目「デジタル表現修了研究」にて修了研究作品の制作を行う。修了研究で制作した作品については、学外の一般施設にて作品の展示会（図5）を行い、一般にも公開すると共に、学内にて発表会（図6）を行っている。2期生からは、作品展での作品評価と発表会での発表評価を元に、「最優秀賞」を1名に「優秀賞」を2名に授与した。

プログラムではプレゼンテーション能力の育成についても力を入れており、履修学生には修了研究の発表会だけでなく他の必修科目においても数分の口頭発表と質疑応答を行っている。各必修科目でこのような機会を設ける事で、プレゼンテーションに苦手意識のある学生でも徐々に慣れることができるようにしている。

表4 必修科目（第4期生）

No.	科目名	内容	年次	学期
1	デジタル表現Ⅰ	ラスターとベクトルのグラフィックデザイン	1年次	前期
2	デジタル表現Ⅱ	シナリオ・DVカメラでの撮影・映像編集	1年次	前期
3	Web表現	Webサイトの構築	1年次	後期
4	デジタルメディア・アート	カウントダウンムービーの制作	1年次	後期(集中)
5	デジタルメディア・デザイン	様々なメディアを活用した高度な動画の編集	2年次	前期
6	アニメーション表現	セルから立体までの各種アニメーション	2年次	前期(集中)
7	コンピュータ・グラフィックス表現	3DCG	2年次	後期
8	デジタル表現修了研究	修了研究作品の制作・発表・展示	2年次	後期(通年)



図3 デジタル表現Ⅱでの撮影の様子



図4 アニメーション表現での作品作成の様子



図5 修了研究作品展の様子



図6 修了研究発表会の様子

### 3.2 選択科目

2012年度に開講された本プログラムの選択科目を表5に示す。履修学生は卒業時までにはこの中から4科目以上の単位を取得する必要がある。また、その単位は教養教育主題科目の単位としてそのまま認定される。選択科目は追加や統廃合を経ながら、前学期・後学期合わせて年間12科目程度開講されている。選択科目では、写真や映画のようなデジタル表現に直接深く関わる科目や、マーケティングや著作権法など、制作技術以外の面でもデジタル表現に必要な分野について、必修科目を補う内容を幅広く学修することができる。例えば、映画製作に興味がある学生の場合、「映画製作（図7）」や「デジタル表現技法」「シナリオ入門」「身体表現入門」などの科目を履修することで制作技術だけでなく、人間力（コミュニケーション能力、創造力、表現力など）が身につく。教育での活用を考える場合には「教育デジタル表現」や「インストラクショナルデザイン」を履修すると良いだろう。「情報メディアと倫理」や「デジタル表現特講」では、コンテンツ制作時に欠かせない著作権やマーケティングについて学ぶことができる。

中でもコミュニケーション能力の育成につながる身体表現入門（図8）やシナリオ入門

表5 選択科目（2012年度）

No.	科目名	内容	形態	学期
1	情報メディアと倫理	情報メディアを取巻く社会現象	対面講義	前期
2	教育デジタル表現	教育支援システムの利用	対面講義(演習を含む)	前期
3	プログラミング表現	PHPによるプログラミングの基礎	対面講義(演習を含む)	前期
4	映画製作	映画形態論、映画の文法	対面講義 or ネット授業	前期
5	画像へのアプローチ	写真技術に関する基礎知識	対面講義 or ネット授業	前期
6	シナリオ入門	デジタルコンテンツの脚本	対面講義	前期(集中)
7	身体表現入門	自らを表現する能力の育成	対面講義(演習を含む)	前期(集中)
8	プロデューサー原論	プロジェクトの統括と遂行	対面講義	後期
9	インストラクショナル・デザイン	教育設計手法	ネット授業	後期
10	デジタル表現技法	映画製作に関する基礎知識	対面講義 or ネット授業	後期
11	伝統工芸と匠	佐賀の伝統工芸について	対面講義 or ネット授業	後期
12	デジタル表現特講	マーケティング・著作権法等	対面講義	後期(集中)

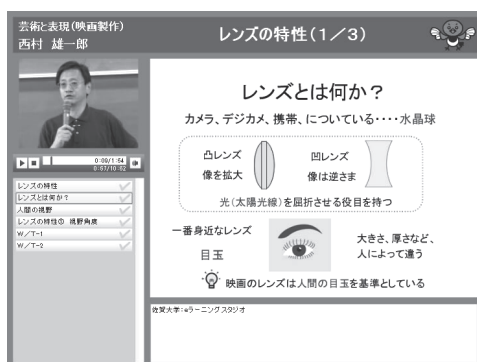


図7 映画製作（ネット授業）の講義画面



図8 身体表現入門での発表会の様子

などの科目を、集中講義で開講している。これらの科目は本プログラムの年次末質問調査中の「興味を持った選択科目」の項目で毎年1位・2位の人気を集める科目であり、本プログラム履修学生に対して事前に科目を紹介するほか、履修登録の際に優先枠を設けている。

## 4. 質問調査の結果

### 4.1 入学時の質問調査の結果

プログラム履修希望者の面接時にコンピュータスキルについての質問調査を実施している。その結果を図9に示す。これによると、近年の履修希望者は静止画や動画を使った作品作りの経験がある学生の割合が増加している。

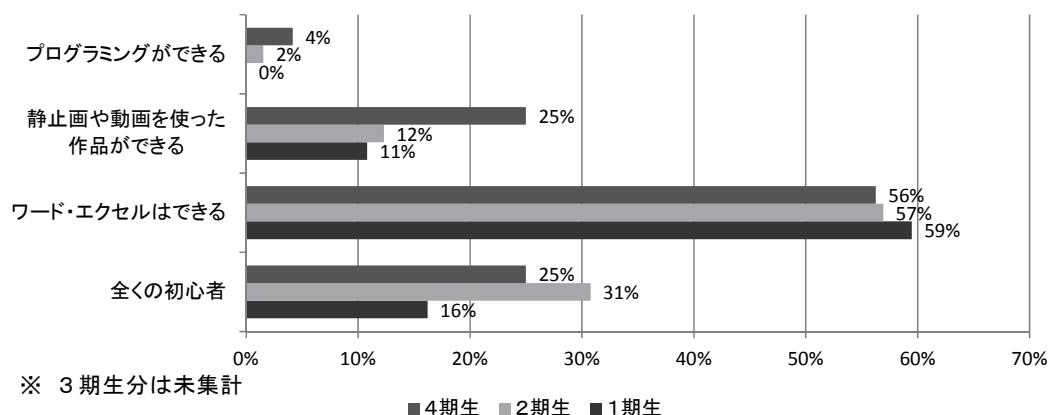


図9 履修希望者のコンピュータの利用スキルについて

### 4.2 本プログラムでの学修内容の理解度および満足度

毎年次終了時に、学修内容の理解度や本プログラムに対する満足度について質問調査を実施している。学修内容の理解度についての結果を図10に示す。いずれの年次でも、全体的に50%以上の学生が「よく理解できている」もしくは「大体理解できている」と答えている。記述式の感想の項目にも「他の講義と違い、すぐに質問できるのが良い」「先生やスタッフのサポートのおかげで無事に修了することができた」など内容のサポート体制についての良い感想が多く、スタッフによるサポート体制（教職協働）がうまく機能していると評価されている。



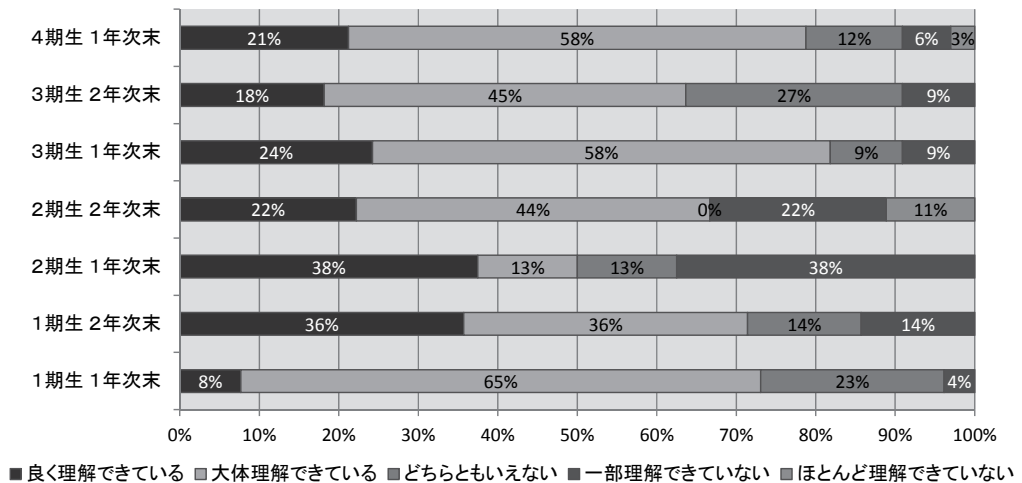


図10 プログラムでの学修内容の理解度

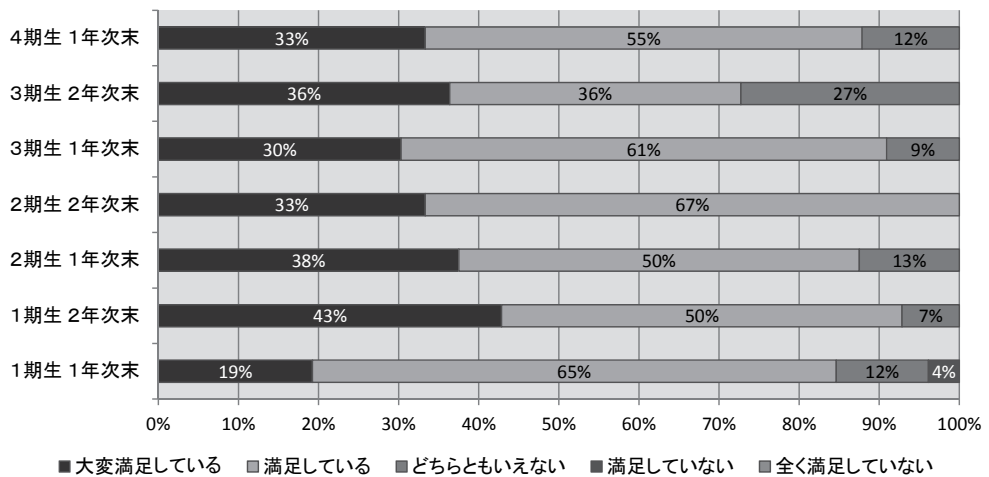


図11 プログラムの満足度

本プログラムに対する満足度についての質問調査の結果を図11に示す。いずれの年次でも、合計すると70%以上の学生が「大変満足している」あるいは「満足している」と回答しており、大変高い満足度が得られていると言える。これはサポート体制が充実している点と、普段は扱うことのできない業務用の機器や多くのソフトウェアを使い、様々な分野を学修できる点が良いとの感想が例年多く見られた。また、2年次末の感想としては、「苦手な私でもプレゼンテーションに慣れることができた」「学部を超えた交流が出来た」などの意見が見られた。

プログラム履修者の演習室の利用時間（授業時間以外で1週間あたり平均してどのくらい利用したか）についての質問調査の結果を図12に示す。1年次でも予習・復習・課題などで授業時間外に演習室を利用する学生は多いが、2年次には本プログラムの修了研究があり、その作品制作を行うため利用時間が1年次と比べ更に増加している様子が窺える。1年次には「もっといろんなソフトウェアや機器を使えるようになりたい」という声が多かったが、2年次には「プログラムを修了しても利用したい」「夜間や土日でも使えるように開放して欲しい」などの意見が多く見られた。

修了にあたっての感想としては、「所属する課程では学べないことが学べたり、他学部の人とも交流ができたところ良かった」「デジタルに強いということが自分たちの世代では当然とみなされている。このプログラムを受けることで、よりデジタルに強い、詳しい何かができるようになったことはクリエイターではない仕事でも役に立つと思う」などの意見が見られた。

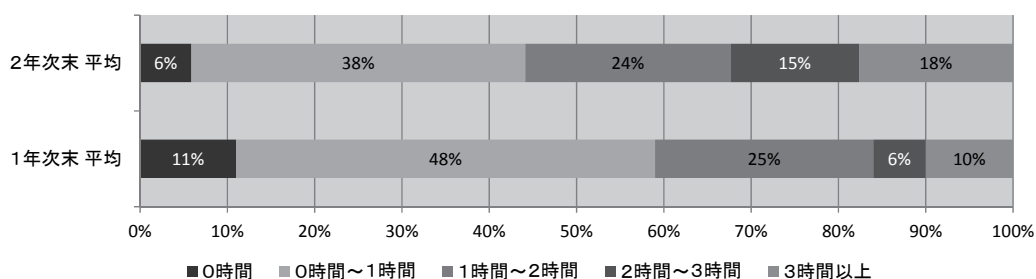


図12 授業時間外での演習室の利用時間（1期生～4期生）

## 5. 本プログラムの成果と今後の展望

デジタル表現技術者養成プログラムという新しい学修プログラムは多くの学生に就業力を高める学びの方法として認知される可能性がある。すなわち、本プログラムはアクティブラーニングの先行事例となり、自分の進路として21世紀型の知的コンテンツ産業界を視野に入れている人やデジタル表現技術を自分の研究領域に活用したい人、さらにはアートやデザインという能力を新しい表現分野で開花したい人に開かれる全く新しい学修プログラムとなっている。本プログラムを実施する中で、教員と職員（技術スタッフ）が協同で教育に関わること（教職協働）で、結果的に職員の教育に対する意識やコンテンツ制作能力も向上している。

本プログラムを受講した学生の活躍には目を見張るものがある。その一つとして、学生らと市民の協働プロジェクト「オープン シネマ コンソーシアム」において、自主的な市民映画制作を行っている。このプロジェクトの目的は、学生主体の協働事業として、映像

関連、メディア関連進路希望の各大学学生が中心となり、市民と共に映画制作を経験することにより、問題解決、協調学修、地域連携、キャリアデザインを学びインフォーマルラーニングとして学士力、就業力を高めることである。

本プログラム履修学生の主な受賞歴を表6に示す。佐賀県だけでなく国内外の各種コンテストで受賞するまでに至っている。また、本プログラムの履修学生はeラーニングコンテンツ制作のクリエイターとして活動している。このことは、eラーニングスタジオにとって、「ネット授業」をはじめとする各種eラーニングや本プログラムのようなICT（Information and Communication Technology）活用教育を推進する上で大変大きな力となっている。さらに、最近では履修学生の活躍やコンテンツ制作能力が認められ、県内の企業組合や本学のCM（Commercial Message）の制作など、履修学生へのコンテンツ作成依頼も増えてきた。

本プログラムを修了した学生からは「受講するのは大変だったが、やって良かった」という声が多く聞かれた。実際、それぞれの所属する学部 of 専門科目に加えて本プログラムを履修するのは大変だったと思われる。しかし、本プログラムの履修学生は、複数のサークルやボランティア活動への参加や教員免許の取得など、他でも活動的な学生が多く、今後、本プログラムで学んだことを活かし多方面での活躍が期待される。

本プログラムを履修するためには、教養教育や各専門教育課程の多数の科目も十分に勉強する覚悟と実践が必要である。2年間で修了するためには、学生生活の設計に欠かせないタイムマネジメント能力も必要である。また、本プログラムの科目の多くは、主体的学修を促すアクティブラーニングの先行事例でもあり、就業力育成につながっている。本プログラムは、これまで学生の就業力を養うプログラムとしても試行的に実施してきており、学生のニーズは年々高まっている。募集案内を読んで興味を持ち面接を受ける学生の志望動機の中には、自分自身のプレゼンテーション能力を高めたいという希望も多くあった。今後、是非とも大学の教育課程の正規の教育プログラムとして位置づけられることを期待する。

表6 プログラム履修学生の主な受賞歴（～2012年）

年	受賞内容
2010	■ 日韓海峡映画祭・映像づくり若者キャンプ：最優秀作品賞（1期生）
2011	■ 第7回学生国際ショートムービー映画祭：監督賞（2期生） ■ 北信濃映画祭 第9回 60秒シネマコンペティション：「田中要次特別賞」受賞（2期生） ■ つくっとサガアワード2011 動画部門：Gold（最優秀賞）受賞（1期生） ■ 佐賀市映像コンテスト2011：特別賞（1期生）
2012	■ 福岡空港フォトコンテスト2012：入賞（1期生） ■ 第1回 サガテレビCMコンテスト：グランプリ（2期生） ■ 佐賀市映像コンテスト2012：審査員特別賞（1期生） ■ つくっとサガアワード2012 クリエイティブ作例 映像部門：Gold（最優秀賞）受賞（2期生） ■ 第1回 佐賀大学コンテンツデザインコンテスト：日本若手部門 最優秀賞・優秀賞 受賞（2期生）

## 6. まとめ

近年、タブレット端末やクラウド環境の急速な普及など、情報化社会の進展は目覚ましいものがある。デジタル表現技術者養成プログラムは2013年度で5期目を迎える。この4年間実施して以下のような結果及び知見を得た。

- ・本プログラムは全学部の学生が履修できるプログラムとし、各学部の専門知識を増幅できる新しい就業力を身につけた学生を養成することができるようになった。
- ・必修科目と選択科目を適切に配置して、最新のデジタル表現技術を活用する創造力を学ぶだけでなく、教育の基本となるプレゼンテーション能力やコミュニケーション能力、協調性、自己表現能力なども高めるアクティブラーニングの内容にした。
- ・入学時の情報リテラシーの高さが年々増しているが、著作権など情報モラルに対する意識の低さも目立つので、情報モラルの向上にも務めた。一部の学部の学生には、高校情報免許科目として認定できるようにした。
- ・本プログラムを履修する中で、特に2年次の必修科目「デジタル表現修了研究」における作品制作を通して学生は自信をつけている。その結果、社会的な活躍が目立ち、学内外のコンテストにおいて受賞する学生が現れはじめた。
- ・特に、学生らと市民が一体となって自主的に制作した市民映画は好評であった。マスコミ等からも大きな評価を得て、新聞等でも大きな紙面で紹介された。
- ・一方向の講義を極力少なくした双方向型の学修形態で形成される主体的な学修としてのデジタル表現能力は、どのような進路においても必要不可欠なものである。
- ・近年、大学卒業時に社会から問われはじめている学士力の視点からも、本プログラムが学士力を高める学びの場としての可能性を感じさせる。

今後も履修学生が本プログラムを経て成長し、学内外から高い評価を得られるようになり、その結果として本プログラムの更なる発展へとつながることを期待するとともに、学生の要望に応じたより良い学修環境を提供できるように、プログラムの内容を改善していきたい。

## 謝 辞

本プログラムは学外のクリエイターの方々や非常勤講師をはじめ、多くの人々の協力により実施され、ここまで発展してきた。この場を借りて全ての関係者に感謝の意を表す。また、本プログラムにおいて取組んだ研究の一部は2012年度科学研究補助金（挑戦的萌芽研究）（代表：穂屋下茂）の支援を得て実施したことを記す。

## 参考文献

- (1)穂屋下 茂：“eラーニング導入により変化する大学教育改革”、文部科学省の政策広報誌「文部科学時報 7月号」、No. 1578、pp. 60-61 (2007).
- (2)古賀崇朗、藤井俊子、中村隆敏、角和博、高崎光浩、大谷誠、江原由裕、梅崎卓哉、米満潔、久家淳子、時井由花、河道威、本田一郎、永溪晃二、田代雅美、穂屋下茂：“教養教育におけるネット授業の展開”、佐賀大学高等教育開発センター、大学教育年報、No. 8、pp. 33-45 (2012).
- (3)デジタル表現技術教育プログラム：  
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/digi-pre/> (2013/03/31アクセス)
- (4)質の高い大学教育推進プログラム (教育GP)：  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/koutou/kaikaku/gp/program/08033118.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/kaikaku/gp/program/08033118.htm) (2013/03/31アクセス)
- (5)穂屋下茂、中村隆敏、高崎光浩、角和博、大谷誠、藤井俊子、古賀崇朗、永溪晃二、久家淳子、時井由花、河道威、米満潔、原口聡史、本田一郎、梅崎卓哉：“就業力を育む教育実践～デジタル表現技術者養成プログラム～”、情報教育研究集会講演論文集 (京都)、pp. 340-343 (2010).
- (6)CLP (Contractual License Program)：  
<http://www.adobe.com/jp/volume-licensing/education/cumulative-licensing-program.edu.html>  
(2013/03/31アクセス)

本稿に記載されている社名および商品名は、それぞれ各社が商標または登録商標として使用している場合があります。