

公益社団法人私立大学情報教育協会
平成23年度第1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23年6月30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：大原委員主査、松浦委員、西村委員、高田委員、須田委員(Skype)、
斎藤アドバイザー、佐野アドバイザー
企業アドバイザー：マイクロソフト、バンダイナムコゲームス、日本アイ・ビー・エム、
FUJITSU ユニバーシティ、日立製作所、ワオ・コーポレーション、廣済堂(Skype)
事務局：井端事務局長、森下主幹、野本

IV. 検討事項

1. 委員の紹介

2. 今年度の計画について

- ・ 情報専門分科会としては、到達目標が大学にとってどの程度効果的なのかクリエータ系含めて提案をしていきたい。教員の指導能力について3～4年先の改善モデルも提案したい。高度情報化社会に求められる情報系人材・役割を明確にしたい。
- ・ 社会との関係で学びのシステムを作りたい、そのために情報・クリエータ学士力を今年度中に見直し、サイバFDの先生に意見を求め、24年4、5月にとりまとめをしたい。

3. 情報系学士力の見直しについて案が提示された

- ・ 到達目標1では、歴史、変遷、役割が理解され、製品、サービスの現在を理解されるようにした。また、社会的価値の理解されるように変更した。
- ・ 到達目標2では、ツールの意味を明確にして、ツールとの関係を明確にした。
- ・ 到達目標3では、企業サイクルと情報システムのサイクルを分かりやすく示すことにした。
- ・ 到達目標4では、職業倫理を明示的に追加した。

4. 3委員からクリエータ系学士力について案が提示された

(1) 到達目標案1

一般レベル：情報クリエータ系の基礎知識を当該専門領域で活用できる力

専門レベル：情報クリエータ系の知識をコンテンツ制作、情報表現、情報活用などに適用し実践できる力

到達目標1：情報メディアの基本原則および技術的要素の基礎を理解している。

到達目標2：コンテンツ処理および制作に用いる基本的なツールの操作方法を身につけ、効果的な情報表現ができる。

到達目標3：ヒューマンインタフェースとその設計について理解している。

到達目標4：情報メディアとコンテンツの利用を通じて、豊かな社会の実現を考えることができる。

(2) 到達目標案2

一般レベル：コンテンツ領域全体に共通して必要となる情報クリエーターの基礎力

専門レベル：コンテンツの各専門領域において必要となる情報クリエーターの表現者としての応用力

到達目標1：コンテンツの基本原則および情報クリエーターの基本的役割を理解している。

到達目標2：コンテンツ制作の基本目的を理解し情報クリエーターとしての基本表現力を身につける。

到達目標3：社会的ニーズを把握して企画を構想でき、パッケージ制作とプレゼンテーションを実現する。

(3) 到達目標案2

一般レベル：情報クリエータ系の基礎知識を当該専門領域で活用・運用できる力

専門レベル：情報クリエータ系の知識を情報利活用、Web設計、動画編集、デジタルコンテンツ制作などに適用できる力

到達目標1：デジタルコンテンツ制作技術の基本原則および技術的要素の基礎を理解している。

到達目標2：デジタルコンテンツ制作の基本的なツールを必要に応じて組合せ、適切なメディアで表現し利用することができる。

到達目標3：デジタルコンテンツを応用したシステムのライフサイクル(要件定義、設計、開発、構築、運用、保守)の概要を理解している。

到達目標4：デジタルコンテンツの利用を通じて、豊かな社会の実現を考えることができる。

- ・ 以上の3案の提案と補足説明として、メディアを理解しているコンテンツとして考え、コンテンツを作ることにはツールが必要になることで、GUIやヒューマンインターフェースなどの考えを入れている。製作プロセスがITメディア含めて活用できる考えをいれた。社会との関連やどういう責任があるかを考えさせたいなどの説明がされた。

5. 委員の意見

- ・ クリエータ系は範囲があいまいで難しいと感じる。大学でなくてはできないこと、背景を学んでほしい。技術的なところを理解していれば、実際はどんなツールも使える。
- ・ プロジェクトマネジメントと国際性があっても良いと考える。マネジメントは大学では先生が教えにくい、経験が必要だが、コミュニケーションとして考えたらどうか。クリエイタとしてプロジェクトマネジメントはどこまで学ぶべきか限られた範囲との思いもあるが、外部経験者を招いたら緊張感ありモチベーションもあがるが、実務に付かないとわからない感覚がある。外部との連携を通してプロジェクト管理体験を学んでいる。企業の評価軸と大学の評価軸が違い、大学では自己管理が出来ることになると思われる。
- ・ 学生の間に、大いに夢をみることを考えてほしい、価値を創造することが必要と考える。
- ・ コンテンツを作るだけでなく、サービスも含めて考えたらどうか。ビジネスプラン事業計画をたてて、成果物を出すことを4年間で行えば、企業に入って役に立つのではないか。
- ・ クリエータ系の定義は、コンテンツ系なのか。一社一人の時代は終わって、製作グリッドの時代で世界パラダイムシフトが必要と考える。
- ・ デザインとしては、何を教えたらいいいのか、社会的価値について何らかの制約をマネジメント、役割が理解できるようになるのではないかと、大学で共通の課題ができたらいのではないかと。
- ・ コンテンツ系としても、どのように何のために使うのか、人との関わりの部分も含めて広げた方がよいのではないかと。文化や生活のキーワードが入ってくれば特長が出ると考える。
- ・ デザインとしてはトータルシステムがデザインできるが、専門分化していたものが、総合的見方をする必要が認識されてきた。工学、芸術でもクリアできない、トータルデザイン人間システムを創造する能力も身につける必要があり、全体と部分を洗い直す必要がある。人にどう訴えるか人の感覚が必要でチェックリストはあるが標準化されていない。
- ・ コンテンツとしては、全体を知る必要と幅が広がっているので特化する必要があるのではないかと。
- ・ 社会ではどんな仕事があるのか、どんな成果を考えられるのか、情報技術のバックボーンでクリエイタ系として整理する必要も考えられる。目的にそったグランドデザインができる必要がある。
- ・ 企業としては学んだ知識を直結させることより、いろんな経験で柔軟性を希望する場合もある。全員がスーパーマンにはなれないので、総合力、現場力、特出する力など自分の立ち位置がわかる力が必要。一人々がいいものを持っているので束ねる力も期待される。ネット上で人を集めてコンポーネントする力などで、携帯端末ナビなどソリューションとして捉える柱のコンテンツを巡る全体システムを含めないと職人になってしまう。
- ・ 情報デザインは総合情報デザインとして、現実と設計のデザインがあり枠組みが難しい。
- ・ フェースブックでのハッカー例から、犯罪をどう防ぐかの視点のため、その文化にリンクしないとどんな天才でも評価されない。社会に就職できる、軸があってどういうソリューションを提供できるかが大切ではないか。
- ・ 学士力の到達目標はフレームワークをつくって情報とクリエイタ系に分かれるような形に整理をしたい。

6. 次回の予定

- ・ クリエータ系の学士力作成を継続して3名の先生にお願いして、検討を実施する。
- ・ 次回委員会予定 9月2日（金）14時からとする。