

## 人間発達科学部(旧教育学部)におけるマルチメディア系演習について

人間発達科学部 准教授 上山 輝

キーワード：マルチメディア, Illustrator, Photoshop, Flash, 演習, デザイン, OJT

### 1. はじめに

本報では、筆者が担当する高等学校「情報」免許の必修科目である旧教育学部「マルチメディア表現演習」及び人間発達科学部におけるマルチメディア系演習の一つである「コンテンツデザイン演習」を例に、人間発達科学部および旧教育学部におけるマルチメディア系演習の内容や進め方について簡単に紹介する。

### 2. マルチメディア表現演習

旧教育学部においては、情報教育課程の中に教育情報システム専攻とマルチメディア芸術専攻が設置され、両専攻とも教員免許（高等学校「情報」）取得のための必修科目として「マルチメディア表現演習」（3年生対象）が用意された。但し、この科目だけで必要なスキルを全てカバーするようなものではない。1, 2年時に Illustrator, Photoshop, Flash などを使用した課題に取り組んできた学生を主な対象としており、それぞれの制作についての能力がある程度整い、個人単位のコンテンツ制作力が身に付いているという前提で用意された科目である。そして、この授業では、新たな条件として「プロジェクト遂行型演習」及び「グループ作業」が要求される。グループ作業を遂行する場合は誰がどの程度の役割を担ったのかがわかりにくく、評価が難しいと考えるのが通常であろう。しかし、実社会に出れば当然起こりうるプロジェクトの遂行やグループによる仕事は、業務の場合は金銭面での担保や役職による上下関係等で総合的に不公平感をなくしたり、正当化したりする。この授業での取り組みにおいては、それらと比較した場合いくつかの教育的利点がある。一つはチームづくりから全員が同じ目線でスタートし、かつ責任を共有する仕組みを作りあげること、もう一つは複数人の意欲、技術、個性、役割などを考慮しながら各人が取り組むことで、個人で行う場合とは質の異なる真剣さを要求されることである。従って個々の学生は自分のおかれた状況に対する責任を明確に意識して取り

組むこととなる。授業の最初にこれらの意義を学生と共有した後、予め成績は作品の質によりグループ全員が同じ成績となることを説明し、取りかかってもらうことにしている。ハードウェアは総合情報基盤センターに設置されている iMac（約 30 台、メモリ 1GB）を使用した。

#### <課題1>

インターネット上のコンテンツの中で、「問題がある」「面白い」（年度によってテーマは異なる）といった印象を持つコンテンツを紹介し、その理由を明らかにしながら、インターネット上のよりよいコンテンツのあり方に向けた本質的な問題点や改善点の整理をし、Illustrator を使ってパネル化し、発表する。

#### <課題2>

課題で整理された問題点、改善点をふまえ、オリジナルコンテンツを企画する。当該コンテンツを巡る現状把握、コンセプト（妥当性）、具体案、担当、スケジュール等をまとめた企画書を提出

#### <課題3>

企画書に従ってコンテンツを制作し、発表する。最終的な完成形での発表と相互評価を課す。授業評価アンケートの自由記述結果から見ると、やはり4～5人でのグループ作業が最も難題であることが窺われる。価値観の異なるメンバーとどのようにして同じ方向で作品を仕上げていくかということ、グループの中の1人か2人に過重な作業分担が行われてしまったときに周囲はどのように解決するのかなど、難しい問題が起こっていることは授業風景からも容易に想像できる。ただし、グループ作業が難しいというコメントが授業の進め方に対する問題点としては指摘されなかった。

授業環境としては、最終的に外部のレンタルサーバを借りて制作したコンテンツなどが発表される事もあり、インターネットに接続された環境と、グループ作業を容易にする機材、アプリケーションの活用は一定の効果を上げているものと考えている。

### 3. コンテンツデザイン演習

人間発達科学部においては、人間情報コミュニケーションコースの授業として「コンテンツデザイン演習」（2年生対象）を開講している。学年やカリキュラムが異なる事もあるが、視聴覚系のコンテンツ制作に関連する初めての授業ということもあり、受講者のほとんどはIllustrator, Photoshop, Flashなどの使用経験がない。従って、基本的なツールの使用方法からコンテンツ制作に関連する企画、最終的な課題制作までの流れを現実的な制作時間を含めて理解してもらう事を意図した課題を設定している。

#### <課題1>

CDアルバムのジャケットデザイン。各自がアーティストとしてデビューする事、あるいはプロデュース等に関わる事を想定したCDアルバムのジャケットデザインをする。印刷媒体としての展開を意識した企画、レイアウト、タイトル、キャッチコピーなど、必要事項を適切に設定し、視覚化する。

#### <課題2>

課題1で制作したCDアルバムのデザインを素材にしたスポットCM(15秒/30秒)を制作する。Adobe Flash, Apple Motion等、アニメーションにも対応できる映像加工・編集アプリケーションを使用し、音楽についてもApple Garagebandを利用して自作する事を目標とする。

なれない制作系の課題に取り組む学生にとって、適切なツールのガイド等が必要だと考える事もあるが、一方では各自のイメージを実現させるために使用するツールやテクニックが異なり、場合によっては複数のアプリケーションを使い分ける事も必要になる。従って、なるべく受講者の構想やイメージを引き出しながらツールの使用法を学んでもらうような取り組みが重要であると考えている。

### 4. まとめに代えて

カリキュラムが異なるため、単純な比較はできないが、総じて新学部になり、アプリケーションの使用法等に対する支援の重要性が増した。旧学部では就職を希望する分野のスキルに特徴があり、専門性を高めることが各自の進路に影響を及ぼす事を理解している学生が多かったのに対して、新学部ではより広範囲のスキルを要求されている事が関係していると考えている。専門性を高めるためには、より効率の良い学習

環境、授業方法などがいっそう重視される事になるだろう。そのためには企業内で行われるOJT(On the Job Training)的な仕組みがもっと必要になるのではないかと考えている。つまり、実際の制作作業により近い環境で、具体的な目標を達成する事が各自のスキルになるだろう。さらに他者や社会に対してもなんらかの働きかけを生み出すような仕組みを用意する事が、達成感や次のステップへの動機付けにつながると考えられる。それらの実現に具体性を持たせる意味でも、学習環境として、ハードウェアだけでなく、ソフトウェア的にも現実の社会に即した制作環境を充実させることは今後とも必要であろう。