

【実践報告】

社会人対象のデジタルコンテンツ・クリエイター 育成プログラムの実践

穂屋下 茂*1 久家 淳子*2 時井 由花*2 永溪 晃二*2 古賀 崇朗*2

河道 威*2 米満 潔*2 藤井 俊子*2 本田 一郎*2 五十嵐 勉*3

中村 隆敏*4 高崎 光浩*5 角 和博*4 近藤 弘樹*1

*1 佐賀大学高等教育開発センター *2 佐賀大学 eラーニングスタジオ

*3 佐賀大学農学部 *4 佐賀大学部文化教育学部 *5 佐賀大学医学部

高度情報化社会の急速な進展において、コンテンツ産業の振興のニーズが高まっており、デジタルコンテンツ・クリエイターの果たす役割も非常に大きくなっている。そのような社会状況を踏まえて、社会人の再就職やキャリアアップ支援を目的とする実践的教育プログラムとして、デジタルコンテンツ・クリエイター育成プログラムを実践した。本プログラムは、社会人受講者が映像編集ソフトウェアの使い方などデジタルコンテンツ制作技術を習得し、地域産業の情報発信に貢献できる人材となることを目的としている。

キーワード：生涯学習、eラーニング、学び直し、社会人、地域産業

4. はじめに

本学は、平成14年度から、全国の大学に先駆けて、いつでも、どこでも、何度でも聴講できるVOD型フルeラーニング（本学ではネット授業と称している）を展開してきた¹⁾。さらに地域貢献推進事業²⁾、現代的教育ニーズ支援事業³⁾、人材育成支援モデル事業⁴⁾、学習コンテンツ流通促進事業⁵⁾等を通して、各種のコンテンツを数多く制作するうちに、本学のeラーニングスタジオには、高度な技術を持ったクリエイターが育成され、デジタルコンテンツの編集技術を指導できる環境が構築されてきた。

また、地域産業の振興においては、生産物や特産品のデザイン開発・販売に関わる広報・情報発信能力の向上とそれを担う人材の育成が急務の課題になっている。佐賀県においては、農林水産業や陶磁器業などの従来型地場産業の支援、「アジアのハリウッド構想」、

ツーリズム資源の発掘としての地域文化・地域産業資源の保全と活用のためのデジタルアーカイブの構築などに関わる人材の育成を求めるニーズが高い状況にある⁶⁾。

このような社会状況をうけて、本学では、文部科学省が推進する取組である「社会人の学び直しニーズ対応教育推進プログラム」を平成19年度から委託事業として実施した⁷⁾。本プログラムは、大学、短期大学、高等専門学校における教育研究資源を活用した、社会人の再就職やキャリアアップ等に資する優れた実践的教育への推進を目的としている。本稿では、このプログラムの実践について報告する。

2. プログラムの構成

2.1 実施体制

本プログラムの授業は、Webデザイン、デジタルアート、eラーニングを専門とする教員、ツーリズム、地域文化・資源・産業等の佐賀地域研究を専門とする教員が連携して担当した。デジタルコンテンツの市場と戦略等を教授する一部の科目の講義は、学外の非常勤講師に依頼した。映像編集技術の演習科目では、受講者の質問にすばやく対応する必要があるため、eラーニングスタジオの専門技術員が演習をサポートする体制を整えた。

2.2 コースと科目

本プログラムは、3つのコースで構成した。各コースの科目と学習時間を表1に示す。授業は、対面式の通常授業のほか、Web教材（eラーニング）を利用した授業、及び現地での演習・実習を系統的に組合せたカリキュラムによって実施した。

コースⅠとⅡでは、映像編集に必要なアプリケーションソフトウェアを使用して、ベクター画像やラスター画像の加工、動画映像の収録や編集、さらにWebページの制作などの基礎力が学べるようにした。コースⅢでは、コースⅠとⅡを応用して、地域ニーズにあったコンテンツ商品の開発を目的とした修了研究を実施した。それらの作品は、最後に作品紹介プレゼンテーションによる公開審査会を実施した。

表1 コースと科目と学習内容の概略

コース	科目	時間	備考(主な利用ソフト)
コースⅠ	デジタルデザインA	3時間×5日	ベクター画像編集 (Illustrator)
	デジタルデザインB	3時間×5日	ラスター画像編集 (Photoshop)
	デジタルデザインC	3時間×5日	動画編集 (Premier)
	デジタルデザインD	集中 (8時間×2回)	モーショ画像やコンポジット (After Effect)
	デジタルデザインE	3時間×5日	シナリオ作成、DVカメラ、作品作成
コースⅡ	デジタルアートA	3時間×5日	Webデザイン、HTML、XML (Dreamweaver)
	デジタルアートB	3時間×5日	Webアニメーション (Flash)
	デジタルアートC	集中 (8時間×2回)	3DCGアニメーション作成 (Shade)
	デジタルアートD	集中 (8時間×2回)	デジタルコンテンツの市場と戦略
	デジタルアートE	3時間×5日	音と映像の効果、作品作成
コースⅢ-A	ツーリズムコンテンツA	講義 (8回)	佐賀学Ⅰ: 佐賀の地域観光資源論
	ツーリズムコンテンツB	集中 (8時間×2)	現地学習: 観光資源フィールドワーク
	ツーリズムコンテンツC	集中 (8時間×2)	現地討議: 観光協会・ツーリズムエージェンツ
	修了研究・公開プレゼンテーション	3時間×5日+α	ツーリズムコンテンツ作品制作、及び公開審査会
コースⅢ-B	デジタルアーカイブ・コンテンツA	講義 (8回)	佐賀学Ⅱ: 佐賀の地域文化・産業資源論
	デジタルアーカイブ・コンテンツB	集中 (8時間×2)	現地学習: 佐賀の地域文化・産業資源フィールドワーク
	デジタルアーカイブ・コンテンツC	集中 (8時間×2)	現地討議: 公立図書館・市町役場・博物館・美術館等
	修了研究・公開プレゼンテーション	3時間×5日+α	デジタルアーカイブ作品制作、及び公開審査会

表1に示すコースの各科目の学習時間は15~16時間である。なお、コースⅠとⅡを修了した者には「Webデザイナー」を、コースⅢまで修了した者には「デジタルコンテンツ・クリエーター」の履修証明証を発行するように企画した(コースⅠは、面接の上免除も可能とした)。

2.3 パソコンとソフトウェアのスペック

本プログラムで使用したパソコン

(PC)のスペックは、表2の通りである。ハイビジョン対応の動画編集も可能なように、高スペックのPC(CPU:Core 2 Duo T7500 (2.2GHz)、メモリ:4GB、HDD:160GB)を用意した。また、クリエイト用ソフトウェアには、世界中でよく用いられているコンテンツ制作統合ソフトウェアのAdobe Master Collection CS3を用いた。このソフトウェア

表2 パソコンのスペックとソフトウェア

(a) 演習用ノートPC

CPU	Core 2 Duo T7500 (2.2GHz)
メモリ	4GB
HDD	320GB (160GB × 2 RAID 0)
光学ドライブ	ブルーレイディスクドライブ
GPU	NVIDIA GeForce 8600M GT GPU
ディスプレイ	17型 WUXGA (1920 × 1200)
無線LAN	IEEE 802.11a/b/g/n

(b) 演習用ソフトウェア

コンテンツ制作統合ソフトウェア	Adobe Master Collection CS3
ベクトルグラフィックス	Adobe Illustrator CS3
画像加工	Adobe Photoshop CS3
映像編集	Adobe Premiere Pro CS3
モーショグラフィックス	Adobe After Effects CS3
webデザイン・開発	Adobe Dreamweaver CS3
webアニメーション	Adobe Flash CS3 Professional
3DCG	Shade 9

は、ベクター画像、ラスター画像、動画編集、モーション画像、Web デザイン、Web アニメーションなどが編集できるので、将来受講者の社会的活躍が期待できる。

2.4 LMS の利用

本学のネット授業では、学習管理システム (LMS、 Learning Management System) として、世界中でよく利用されている Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) を利用している⁸⁾。LMS は仮想の教室を Web 上に作り、掲示、談話室、資料配布、レポート課題提示と提出などを可能にする。

本プログラムの実践は、社会人 (学外者) を対象にするため、受講者との連絡には手間を要する。そこで、授業や受講者とのコミュニケーションに、LMS (Moodle) を利用して、欠席・遅刻、授業内容・課題提出と受講者との連絡・案内等に活用した。本プログラムにおける LMS 上のコースの画面を図 1 に示す。



図 1 コースの画面



図 2 受講者募集ポスター (第1期生 B 班)

3. 受講者の募集

受講資格は、高等学校又は中等教育学校を卒業した者、もしくはそれと同等以上の学力

表3 受講者の内訳

区分	受講者定員 (人)	応募者数 (人)	受講者数 (人)	修了者数 (人)	修了率 (%)	履修証明 発行数(人)
現に職業を有する者(正規社員)	30	27	16	9	56	7
現に職業を有する者(非正社員)		2	2	2	100	2
育児・結婚等により就業を中断した者		0	0	0	0	0
ニート・フリーター		3	3	2	67	2
その他		11	9	8	89	6
(合計)	30	43	30	21	70	17

があると認められた社会人で、Word、Excel、PowerPoint 等のある程度使用できる者とした。受講者の定員は 30 名としたが、PC は 15 台しか用意できなかったため、A 班と B 班の 2 つの班に分けて実施した。受講者募集は、ホームページの他、ポスター、配布ビラ、さらに新聞や TV などのマスコミでも行った。B 班の 15 名を募集したときのポスターを図 2 に示す。

平成 19 年 10 月に、第 1 期生 A 班の 15 名を募集した。18 名応募があり、審査の上 15 名の受講者を決定した。第 1 期生の B 班は平成 20 年 3 月に募集を行い、26 名の応募があり、審査の上 15 名の受講者を決定した。受講者の内訳を表 3 に示す。表では、現在職業を有する正規社員、職業を有するが非正社員、育児・結婚等により就業を中断した者、ニート・フリーター、その他に分けて示している。

表4 プログラムの実施スケジュール

()の数字は受講者定員数

必修・選択 (期間)	コース	2007年度	2008年度		2009年度	
必修* (3ヶ月)	コースⅠ	(15) →	(15) →		(30) →	
必修 (3ヶ月)	コースⅡ		(30) →		(30) →	
選択 (3ヶ月)	コースⅢ			(30) →		(30) →

*基礎技術を既に取得している人は、面接の上、免除も可能

4. プログラムの実施結果

4.1 プログラムの実施

プログラムは、表 1 のコースと科目を表 4 に示すように実施した。A 班は平成 19 年 11 月から、B 班は平成 20 年 6 月から実施した。授業は、原則として週 2 回の通常授業(1 回 3 時間)と集中授業(1 日 8 時間)で実施した。毎回の授業での課題提出や、実習時間を重ね、多くの作品を作成し互いに評価し合うことで、受講者に更なる制作意欲や向上心を持たせるようにした。

各コースの修了要件は、各科目の出席時間は 80%以上であること、与えられた課題は全

て提出することとした。以下に、コースⅠ、Ⅱ、及びⅢの実施状況について簡単に述べる。

4.1.1 コースⅠ

(1) ベクター画像の基本的な描画方法を学習した。画像編集ソフトウェア (Illustrator) の使い方や操作方法に重点を置いた説明や実習を行った。画像の性質や画像ファイルの種類を取り上げ解説して、関連するソフトウェアや他授業に連携して使用できるようにした。演習の様子を図3(a)に示す。

(2) 写真などのラスター画像の基本を理解し、画像編集ソフトウェア (Photoshop) の効果的な使い方と基礎を学習した。

(3) 動画編集ソフトウェア (Premiere) の操作方法をマスターすることを目標に、詳しい説明と実習を行った。実際の編集でよく使用する機能を中心に内容を絞り、習熟度を上げるようにした。

(4) モーショングラフィックスやコンポジット (合成技術) について学習した。動画編集の中で合成作業やコンポジット作業は時間がかかり、計画性も必要となってくる。グループ作業として、図3(b)に示すようにブルーバックスクリーンを前に演技を行い、架空の観光地巡りを行うという課題は、その難易度の高さに対して柔軟な発想で質の高い作品をつくりあげた。

(5) シナリオ作成、ビデオ作品制作を通して、デジタルコンテンツ・クリエイターに必要な基本的な知識である「構成力」を身につけることを目的として授業、実習を進めた。受講者はシナリオを書き、カメラを回し、編集をして、自らのオリジナルな作品を完成させていく中で、「ものづくり」の本質的な「楽しさ」に幾分触れることができ、受講者のスキ



(a) Illustrator



(b) スクリーンの前で収録

ルアップに資することができた。

4.1.2 コースⅡ

(1) Web ページ作成ソフトウェア (Dreamweaver) の使い方を学びながら、Web ページ用の画像編集を含めた Web ページの制作技術を学習した。HTML のタグの説明を少なくし、ソフトウェアでの操作が、Web ページ上でどのように表現されるのかを確認しながら授業を進めた。Web ページで使用する画像は、デジタルデザインで学んだ画像作成技術も活用するように配慮した。

(2) Web アニメーションや Flash コンテンツの制作技術を学習した。Flash は万能なソフトウェアであり、Web アニメーションだけでなく、音声や映像の利用や、スクリプト言語を利用した様々な制御を行うこともでき、様々なタイプのコンテンツの制作が可能である。その分操作方法も多岐にわたり、制作するコンテンツに合わせて様々な知識が必要になる。授業ではそれまでに学んだソフトウェアとのインターフェイスの違いや表現方法の違いについても触れ、Flash の特性について解説しながらコンテンツの制作を行った。

(3) 3DCG の歴史と現状を理解し、3DCG の基本的な作成方法を学習した。ほとんどの受講者が 3DCG は初めての体験であった。モデリングからレンダリング、アニメーションや合成作業まで中身の濃い内容になった。3次元の感覚に当初戸惑いながらも、それまでのアプリケーションスキルを基に、妥協しない作品をつくることができた。

(4) 実際に Web サイト構築を仕事として行う企業側から見た視点で授業を行った。実際にどのようにして Web サイトの企画、構築がなされているのか、実際に佐賀県ではどのような現状なのかという点に重点を置いて授業を進めた。

(5) これまでに学んだソフトウェアを活用し、Web サイトを制作した。制作に当たっては、サイトのレイアウトやページ数以外にも、ターゲットとするブラウザやディスプレイの解像度といった点も作品の条件にすることで、より実際の制作現場を意識させるように工夫した。また、なるべく制作の時間を取るように配慮したが、ほとんどの受講者が規定の時間だけでは作品を完成することができず、多くの受講者が授業の時間外にも制作活動を行った。

4.1.3 コースⅢ

コースⅢでは、コースⅠとⅡのスキルを利用して(A) ツーリズムコンテンツ (佐賀の地

域観光資源論)か、(B) デジタルアーカイブス(佐賀の地域文化・産業資源論)の講義等で知識を得ながら、実習でコンテンツ制作を行った。

(A) ツーリズムコンテンツ eラーニング及び対面の授業で佐賀の地域観光資源論を学びながら、コースⅢでのWebページ作成にあたり、修了研究のテーマを決め、資料となる情報の収集を目的として、テーマの候補地を訪問し、地域の調査や関係者への取材を行った。

「ツーリズムコンテンツ概論」、「ツーリズム資源論」、「棚田ツーリズム論」をeラーニングで、「さが食と農の絆づくりプロジェクト」、「農家民宿論」、「農村体験論」、「教育ファーム論」、「干潟エコツーリズム論」、「棚田ツーリズム実践論」、「有田町食と器」は対面授業で実施した。

ツーリズムコンテンツは、Webページを作成するにあたり各ソフトウェアも活用した。テーマを決め、テーマの候補地を訪問し、自ら取材を行うことで、受講者に制作意欲を持たせることができる。限られた制作時間の中で、クライアントの意向を把握し、良い作品を制作することが課題である。

(B) デジタルアーカイブス eラーニング及び対面の授業で佐賀の地域文化・産業を学びながら、コースⅢでのWebページ作成にあたり、修了研究のテーマを決め、資料となる情報の収集を目的として、テーマの候補地を訪問し、地域の調査や関係者への取材を行った。

「地域文化資源活用論Ⅰ」、「デジタルアーカイブスと地域振興概論」、「データベース論」をeラーニングで、「干潟生活生業文化・映像誌有明海沿岸」、「重要文化的景観」 「葦野の棚田のデジタルアーカイブス」、「窯業文化アーカイブス論」、「歴史文化資料論」、「歴史文化資料のデジタルアーカイブス論」、「歴史文化資料論Ⅰ」、「歴史文化資料学」、「干潟の生業生活文化論」を対面授業で実施した。

古い写真のスキャンに時間がかかったため、多くのデータをアーカイブできなかった。アーカイブ作業ではこのスキャン作業の効率化が課題と考える。

修了研究の1例を示す。受講者4人でチームを組んで有田町歴史民族資料館に収蔵されている過去の写真をスキャンしてデータ化し、来館した人が、キオスク端末を使って、年代やカテゴリーで見たい写真を検索できるという目的でコンテンツを制作した。4人が各自得意な分野(データベースの制作、データ整理、コンテンツデザイン、コンテンツ制作)を担当した。四季にあわせて4つのイメージを制作した。図4は、デジタルアーカイ

ブス修了研究の(a)打合せ、(b)制作状況、
(c)作品の概観を示す。

4.2 特別の課程と履修証明

文部科学省は、平成19年3月に、
大学に在学する学生以外の者を対象と
した「特別の課程」を履修した者に対
し、履修証明書を交付できるように学
校教育法を改正した。しかし、本学で
特別の課程として、本プログラムの履
修証明を行うためには、学則の一部を
大学教育委員会等で改正しなければな
らなかつた。各種の教務関係の委員会
および評議会を通過して、平成20年4
月から適用できるようになった。

特別の課程で、履修認定を行うため
には、120時間以上が必要で、それも
平成20年4月以降に120時間以上履
修しなければならなくなつた。幸いに
も平成19年11月に入学した第1期生
の半分(A班)は、コースⅡとⅢで、
120時間以上あつたので、履修証明は
可能になつた。

仕事が忙しくなり途中で断念した人
もあつたが、平成21年3月14日、晴
れて第1期生21名が修了した(表4
参照)。8名の「Webデザイナー」、13
名の「デジタルコンテンツ・クリエー
ター」である。なお、8名の「Webデ
ザイナー」のうち、前半に入学したA



(a) デジタルアーカイブの打合せ



(b) 制作状況



(c) 作品の概観

班でコースⅠとⅡを習得した4名には、佐賀大学公開講座に準じる証明書（Webデザイナー）を発行した。

4.3 公開審査会

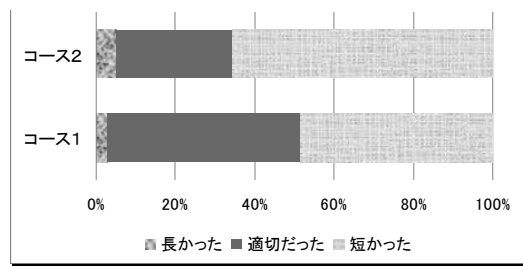
コースⅢにおいては、作品制作を行う修了研究を義務付け、コンペティション形式での制作に取組み、公開審査会でのプレゼンテーションを実施した。優秀な修了研究については、表彰を行うこととし、学長賞等などの4つの賞を設け表彰した。

本プログラムはスキルアップを望んでいる受講者の技術の訓練にとどまるだけでなく、社会から要請されるテーマに取り組むことによって社会人基礎力・就職基礎能力を高めことを目標にしている。今後は、優秀な研究作品は連携団体等の支援のもとに実用化を図りたいと思っている。

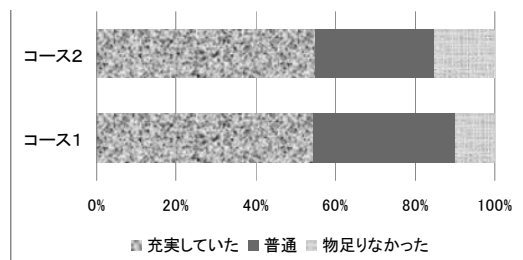
4.3 アンケート結果

受講者のコースⅠとⅡのアンケートに授業評価を図5に示す。コースⅠとⅡの授業の内容や説明等に関しては、良好な評価であった。授業時間については、全体的に時間が足りなかったという声が多かった。コースⅢに関しても、授業内容は全体的に良い評価が得られた（図6参照）。

受講者の自己評価は低くかったが、修了作品の依頼主の団体からは良い評価を得ることができた。コースⅢで実際のコンテンツを作成することにより、受講した各科目を再確認することができ、理解度が深まったという声がコースⅢの受講者から多く聞かれた。また、担当講師からも、すでに学習した内容を忘れていたり、



(a)



(b)

図5 コースⅠ・コースⅡのアンケート結果

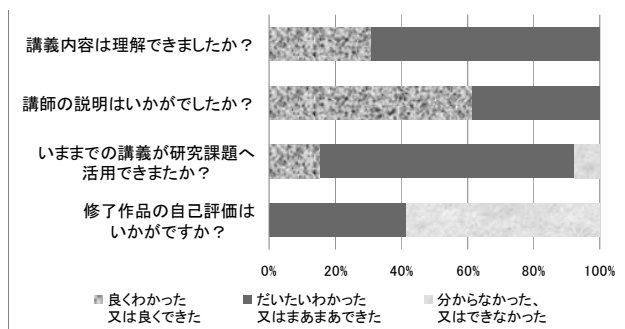


図6 コースⅢのアンケート結果

覚えていても活用することができなかった受講者も見られたが、修了研究を作成する中で再学習したり、新たに知識を高めたりと意欲が高まっているという声が聞かれた。

5. プログラムのカリキュラムの改善

5.1 平成20年度のプログラムの問題点

平成20年度のプログラムは、コースⅠ、Ⅱを受講して「Webデザイナー」を取得、さらにコースⅢを受講して「デジタルコンテンツ・クリエイター」を取得する構成にしていた。本プログラムは、多くのボランティア的な講師群からなっており、時間的な制約の中で実施している。

コースⅠは、デジタル画像の編集に必要なアプリケーションソフトウェアの基礎を学習することを主体にした技術演習の積み上げ方式の授業のため、欠席は厳禁である。しかしながら、仕事の都合上遅刻や欠席をする受講者も多々あった。授業は、積み上げ方式のため、かなり補習を実施しなければならなかった。

コースⅡは、問題点として、コースⅠ同様の出席状態であった。コースⅡはアプリケーションの操作だけでなく、ファイルの階層等パソコンの基本的な知識と、コースⅠで学習した内容を理解している必要もあり、演習時間の不足が問題になった。

コースⅢでは、実際のコンテンツを作成することにより、受講した各科目を再確認することができ、理解度が深まる狙いがあった。すでに学習した内容を忘れた者、覚えていても活用することができなかった者が多く、修了研究を作成する中で苦労が目立った。

このような問題点を少しでも解決するために、平成21年度は、カリキュラムの組換えを行った。特に、eラーニングを活用した授業を増やすことにより、受講者にも教員にも、少し優しいカリキュラムとした。

5.2 eラーニングを利用した学習環境へ

社会人対象の場合、多くの人が仕事を持っているため、全プログラムを通して、欠席・遅刻は多い。コースⅠ～Ⅲのスケジュールを考えると多くの補習時間を設けるのは難しい。

画像編集ソフトウェア操作スキル習得が主体の授業であるので、できる限り対面式で行う方が良いと思われるが、昼間は仕事で夜勉強となると、時間的な制約が大きくて、出席

できない時もしばしば生じる。そこで、授業の一部をeラーニング化できれば、時間と場所の制約から開放され、学習しやすい環境が構築できる。

そこで、ブレンディット型eラーニングを取り入れ、基礎的な部分をeラーニングによる学習にして、スクリーニングで応用と実習というカリキュラムにすることによって、効率的な学習構成とした。

講師が実際に授業している様子をビデオ収録し、それを元にパワーポイントと同期させてVOD型eラーニングの授業を制作するのは比較的容易である。平成20年度のコースⅢの授業の一部はVOD型eラーニング化して実施した。

画像編集ソフトウェアを習得するための演習をeラーニング化するには、かなりの時間と手間がかかる。しかし、授業のポイントを押さえて制作すれば、受講者は何度でも繰り返し学習でき、それを対面授業(演習)時間にパソコンで試してみることができる。特に、本プログラムで習得しなければならない映像編集ソフトウェアは、WordやExcelと異なり、覚えなくてはならないメニューやコマンドが数多くあるので、eラーニングで何度も繰り返しながらスキルのイメージトレーニングをすればスキル習得の上達はかなり早くなる。

平成21年度からは、eラーニングの授業で、映像編集ソフトウェアを使って何ができるか、どのような操作方法かなどを学習して、対面授業(演習)で実際に試すような方法を導入した。全体の半分が対面授業で、4分の1がeラーニング、残りが作品制作等の実習時間となっている。

eラーニングでは、受講者は何度でも聞きながら、自分で操作できるようになり、講師陣も演習時間を充実して教えやすくなる。eラーニング化した科目の画面例を図7に示す。

パソコン演習をeラーニング化することは、本プログラムに限らず、パソコンと映像編集ソフトウェアさえあれば、Web上でも学習できる環境を構築することにもつながり、多くの人が学習できるので、結果的に、デジタルコンテンツ産業育成に繋がると期待される。

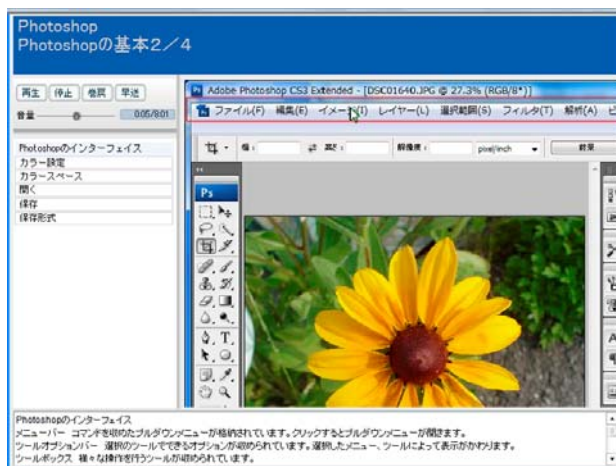


図7 eラーニング画面の例

6. まとめ

- 1) 高度情報化社会において、デジタル表現能力を要する人材を育成することは、地域の情報産業の展開に不可欠なものである。そこで、社会人に対し、履修証明が発行できる「デジタルコンテンツ・クリエイター育成プログラム」を実施した。
- 2) 履修証明を行うには120時間以上が必要である。本プログラムでは9～14ヶ月の期間を要し、30名の入校者に対し、21名が履修証明を獲得した。
- 3) 本プログラムは連絡を密にとる必要があり、LMSを利用することにより、学外から情報が得られるようにした。
- 4) 第2期目に当たっては、eラーニングを多く活用して、講師側と履修側の便宜を図ることにより、よりスムーズに履修できるようにした。

平成20年度には、20以上の大学から、eラーニングスタジオの視察があり、本プログラムの取組に高い関心があった。今後もカリキュラム等の見直しを図りながら、より一層、地域のデジタル産業育成に役立つように、クリエイター育成の方法を確立していくように心がけたい。

謝 辞

本事業は、文部科学省の委託事業「社会人の学び直しニーズ対応教育推進プログラム」の元を実施した。また、佐賀大学地域貢献室推進室の協力を得て推進した。さらに、本事業では、学内外の先生方に講師を務めていただいた。この場を借りて、お世話になった皆様に感謝の意を表す。

【参考文献】

- 1) 角 和博、穂屋下 茂、中村隆敏、中島亮一：佐賀大学の Net 授業システム、日本産業技術教育学九州支部論文集、第11巻（2003）、23-26.
- 2) 穂屋下 茂：eラーニングシステムによる生涯学習の推進、ネットワーク社会における生涯学習、AVCC、Vol.4（2004-11）、46-49.
- 3) 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、（2007-7）、60-61.
- 4) 中村隆敏、山口史倫、吉永伸裕、三浦洋輔、池上 仁、池田絵美、梶原しおり、江原由裕、穂屋下 茂：鑑賞型有田焼伝統工芸 e-Learning コンテンツの開発、日本教育工学会、第22回全国大会講演論文集（大阪）、1p-B101-7、（2006-11）、391-392.
- 5) 本田一郎、久家淳子、富永理加、時井由花、古賀崇朗、河道 威、米満 潔、藤井俊子、角 和博、穂屋下 茂：学習コンテンツ「地域の環境」の制作と流通促進事業の実施、教育システム情報学会、第33回全国大会講演論文集（熊本大学）、A2-2（2008-9）、60-61.

- 6) 佐賀大学地域創成型学生参画教育プログラム推進委員会編: 大学教育と地域創成～佐賀大学の教育実践～、佐賀大学 (2008-3).
- 7) 久家淳子、時井由花、古賀崇朗、河道 威、本田一郎、米満 潔、藤井俊子、中村隆敏、高崎光浩、角 和博、穂屋下 茂、近藤弘樹: デジタルコンテンツ・クリエイター育成プログラム「社会人の学び直し」の実践報告、教育システム情報学会、第33回全国大会講演論文集(熊本大学)、B7-3 (2008-9)、276-277.
- 8) 米満 潔、梅崎卓哉、藤井俊子、江原由裕、穂屋下 茂、角 和博、高崎光浩、大谷 誠、大月美佳、皆本晃弥、岡崎泰久、渡辺健次、近藤弘樹: Moodle と XOOPS を基盤とし大学の要求を考慮した学習管理システムの開発と運用、情報処理学会論文誌、48-4 (2007)、1710-1719.