

主体的学びを育む佐賀大学コンテンツデザインコンテストの開催

穂屋下 茂^{1,5}、米満 潔²、田口 知子²、河道 威²、古賀 崇朗²
永溪 晃二²、田代 雅美²、中村 隆敏³、高崎 光浩⁴、角 和博³

Holding of the Saga University Contents Design Contest to Bring up Independent Learning

Shigeru HOYASHITA^{1,5}, Kiyoshi YONEMITSU², Tomoko TAGUCHI²
Takeshi KAWAMICHI², Takaaki KOGA², Koji NAGATANI², Masami TASHIRO²
Takatoshi NAKAMURA³, Mitsuhiro TAKASAKI⁴, Kazuhiro SUMI³

要 旨

昨今、ICT産業の国際競争はますます激化してきており、文化、芸術、歴史、産業、医療、教育などのあらゆる領域において、映像を中心とした2D表現、立体視を備えた3D表現、及び拡張現実感などの先端インターフェイスによる新たなコンテンツデザイン能力を持つ人材が求められている。高等教育機関においても、質的に高度なコンテンツデザインにかかわる研究や人材育成が期待されている。そのような状況において、本学では2012年から「佐賀大学コンテンツデザインコンテスト」を開催している。コンテストの募集対象は、本学の学生に限定せず、国内外の高校生、学生、一般社会人としている。コンテストの運営は、本学の地域環境コンテンツデザイン研究所（教員組織）、eラーニングスタジオなどの職員及び学生らの協同作業で行っている。本稿では、新設された佐賀大学美術館で開催し、学術的にも教育的にもコンテストの存在を高める取組について報告する。

【キーワード】 大学教育、ICT活用、コンテンツデザイン、コンテスト、就業力

1. はじめに

昨今、ICT産業の国際競争はますます激化してきており、文化、芸術、歴史、産業、医療、教育などのあらゆる領域において、

映像を中心とした2D表現、立体視を備えた3D表現、及び拡張現実感などの先端インターフェイスによる新たなコンテンツデザイン能力を持つ人材が求められている。

高等教育機関においても、質的に高度なコンテンツデザインにかかわる研究や人材育成が期待されている。そのような状況において、本学では2012年から「佐賀大学コンテンツデザインコンテスト（以下、コン

1 全学教育機構

2 eラーニングスタジオ

3 文化教育学部

4 医学部附属病院医療情報部

5 責任著者

テスト)」を開催している¹⁾。コンテストの募集対象は、本学の学生に限定せず、国内外の高校生、学生、一般社会人としている。

コンテストの運営は、本学の教員で組織されている地域環境コンテンツデザイン研究所²⁾、eラーニングスタジオ³⁾などの職員及び学生らの協同作業で行っている。

2013年の第2回コンテストから、本学内に新設された佐賀大学美術館（以下、美術館）で開催して、学術的にも教育的にもコンテストの存在を高めるようにした。本稿ではコンテストの概要とコンテスト開催が大学教育に及ぼす影響について報告する。

2. コンテスト実施の背景

2.1 eラーニングスタジオ

2001年にeラーニングスタジオを学内（文化教育学部附属教育実践総合センター）の1室に有志で創設した。その当時、eラーニングは始まったばかりで、企業にシステムの導入や運営を依頼した場合、その費用は非常に高価であった。また、eラーニングスタジオには大学からの予算措置はほとんどなかったため、サーバの構築・運用、学習管理システム（LMS）の開発、eラーニングコンテンツの開発は、アウトソーシングせず、自大学で行うことにした⁴⁾。ただし、LMSの開発については、地元企業と共同開発した。

その後、文部科学省のGPなどの補助金により、ネット授業（単位の取得できるVOD型フルeラーニング）の展開は軌道に乗ったが、自大学でeラーニングシステム（LMSやコンテンツなど）を開発・運用する方針は貫くことにした。また、学生及び

教員の支援体制も自然に構築され、メンターの役割も十分に機能するようになった。

結果的には、eラーニングスタジオにeラーニングを推進するために必要な最先端のICTスキルが蓄積されることになった。このICTスキルを教育に活用する能力は、佐賀大学の特徴・強みとなっている。つまり、eラーニングスタジオを設立できたからこそ、コンテストが開催できたといっても過言ではない。

2.2 デジタル表現技術者養成プログラム

2008年度には、eラーニングスタジオのスタッフの授業支援を基に、ネット授業推進員委員会メンバーの教員が「デジタル表現技術者養成プログラム」を開講するに至った。このプログラムは、全学部の学生対象に専門分野の知識・スキルにデジタル表現能力を付加させることによって、卒業後に高度情報化社会のニーズに対応できる能力を持った人材育成を目的としている⁵⁾。デジタル表現技術者養成プログラムの修了研究では、学生はオリジナルのショートムービー、アニメーション、プログラミング、インタラクティブ作品の創作を行っている⁶⁾。

コンテストは、このプログラムの受講生にとって登竜門として、位置付けられている。また、コンテストに応募された作品の管理は、このプログラムの関係者が運営にあたっている。それは、デジタル作品全般に精通したスタッフが必要とされるためである。

2.3 地域環境コンテンツデザイン研究所

2012年には、地域環境コンテンツデザイン研究所（以下、本研究所）を開設した。本研究所は、学内のプロジェクト研究所⁷⁾のひとつで、活動するために必要な施設・経費・人員が一切予算措置されない仮想の研究所である。

本研究所の主な研究対象を表1に示す。本研究所では、人文系、教育系、芸術系、工学系の各分野に在籍する研究者が協力して、佐賀の地域資産を先端システムインタフェースとアートやデザインの視座を持ちながらクリエイティブなコンテンツを開発研究している。この研究者のネットワークを活かして、コンテスト運営に必要な専門分野の人材の確保や、コンテストを地域にPRすることを可能としている。

表1 本研究所の主な研究対象

(1) 歴史的文化遺産: 吉野ヶ里遺跡、川南造船所、佐賀藩の造船所施設(三重津海軍所跡)、佐賀藩の西洋式反射炉の3D立体視映像で復元
(2) 医療関係可視化: 内臓、筋肉、骨の動き、DNA配列など
(3) 工学関係可視化: 「海洋エネルギーの研究」「シンクロトロン光応用研究」高度シミュレーション
(4) 地域、街中再生事業: ARIによる観光マッピング、モバイル端末活用によるエコツーリズム、エコミュージアム
(5) 地域に特化した双方向3Dデジタル教材、学習システム開発
(6) メディア芸術やデザイン要素を持つ地域コンテンツの研究
(7) 3Dスキャナーや3Dプリンターを活用した先端研究
(8) 人材育成と地域のコンテンツ産業の創出支援
(9) コンテストや展示会等によるデジタル文化の啓蒙活動、など

3. 佐賀大学コンテンツデザインコンテスト

3.1 第1回コンテスト

第1回コンテストは、2012年12月に国際会議「ICCC (International Conference on Convergence Content) 2012」⁸⁾とのジョイント企画として、本研究所主催で開催された。会場は、本学教養教育1号館であった。

ICCCは、韓国コンテンツ学会KoCon (Korea Contents Association)⁹⁾および韓国科学技術情報協議会KISTI (Korea Institute of Science and Technology Information)¹⁰⁾による情報コンテンツに関係する幅広い研究を扱う国際会議である。

第1回コンテストは、高校生部門と若手部門(30歳以下)の2つのカテゴリーで募集を行った。佐賀県内だけでなく他県や韓国から、静止画や動画、インタラクティブコンテンツなど計63作品がエントリーされた(表2)。エントリーに際して、作品のテーマは問わなかった。第1回コンテストではコンテスト実行委員会による1次審査を行い、入選作品を決定し、会場内に展示した。入選作品については、2次審査を公開審査として本学で実施した。

表2 コンテスト入選作品内訳

作品の種類	高校生部門 (日本)	若手部門 (日本)	若手部門 (韓国)*	合計
静止画	0 (3)	1 (3)	18 (18)	19 (24)
動画	1 (6)	5 (19)	2 (2)	8 (27)
インタラクティブ	2 (2)	1 (2)	0	3 (4)
その他	3 (5)	3 (3)	0	6 (8)
合計	6 (16)	10 (27)	20 (20)	36 (63)

表中の数値表記: 入選作品数(エントリー作品数)

*韓国からの応募は1次審査済みのエントリー作品数である

公開審査では、専門的な視点から作品の評価をしていただくため外部からコンテンツのクリエイターやデザイナーを招き、本学教員とともに審査員とした。

公開審査では、コミュニケーション能力や就業力の獲得などを旨とする教育的配慮から、入選した作品ごとに5分~10分程度での作品の上映とプレゼンテーションを課し

た（韓国の若手部門については、プレゼンテーションを免除した）。公開審査におけるプレゼンテーションの様子を図1に示す。

2次審査の結果、高校生部門（日本）、若手部門（日本）、若手部門（韓国）の入選作品の中からそれぞれ最優秀賞1点、優秀賞2点ずつを選出した。その後、国際会議の総会の中で本コンテストの表彰式を行った。



図1 コンテスト公開審査（第1回）

3.2 第2回コンテスト

第2回コンテストは2013年12月に、同年に学内に新設された美術館で開催した。第2回コンテストの募集要項は、第1回とほぼ同じで、カテゴリーを高校生部門（中学生以下を含む）・学生部門・一般部門の3部門とした。第2回コンテストには、137作品がエントリーされた（表3）。

表3 コンテスト入選作品内訳（第2回）

作品の種類	高校生部門	学生部門*	一般部門	合計
静止画	3(4)	1(35)	1(3)	5(42)
動画	0(1)	10(53)	9(13)	19(67)
インタラクティブ	0(2)	1(2)	1(2)	2(6)
その他	5(5)	4(14)	0(3)	9(22)
合計	8(12)	16(104)	11(21)	35(137)

表中の数値表記：入選作品数(エントリー作品数)
*海外からのエントリー20作品を含む

第1回に比較して2倍以上の作品がエントリーされた。中でも動画作品が多く2Dや3DCG (3-Dimensional Computer Graphics) のアニメーション、ストップモーションアニメーション、ショートムービーなど多彩な作品が揃った。

第2回コンテストの審査は、第1回コンテストと同様にコンテスト実行委員会による1次審査を行い、入選作品を決定し、会場内に展示した。2次審査も同様に、公開審査という形式やコンテンツのクリエイターやデザイナーを招き、本学教員とともに審査員とした。

審査の結果、3つの部門ごと最優秀賞1点、優秀賞2点ずつを選出した。さらに、協賛企業などの特別賞も選出した。その後、美術館にて表彰式を行った。

第2回コンテストの展示の様子を図2に示す。静止画はパネルとして展示し、動画はプロジェクター等で会場内に投影した。インタラクティブ作品は実物を展示した。また、来場者がインタラクティブなコンテンツを体験できるコーナーを設置した（図3）。

2次審査である公開審査におけるプレゼンテーションの様子を図4に示す。公開審査では、審査員が作品とプレゼンテーションを総合的に評価した。

図5に、学生部門で最優秀賞に輝いたアニメーション作品「鍋島化け猫騒動」の1コマを示す。この作品は、すぐにもTVで放映できるレベルに達している点が高く評価され、コンテストの協賛であるサガテレビからの特別賞「サガテレビ賞」も同時受賞した。



図2 コンテスト展示会場（第2回）



図3 インタラクティブ体験（第2回）



図4 コンテスト公開審査（第2回）



図5 学生部門：最優秀賞作品（第2回）

緑視率とは？

緑視率とは、緑の部分を写真から抜き出すことで、写真全体のピクセル数との比が緑視率！

緑視率 72%

本ツールのコンセプト

複数の測定結果を収集

緑視率 32% 緑視率 21% 緑視率 34%

複数の測定結果と地図情報とを統合して街の緑の分布を可視化

地図情報

・街づくりやグループでの話し合い、情報共有を可能にします。
・手軽な操作で、専門知識がなくても測定できます。

緑視率マップ作成ツール

佐賀大学大学院工学系研究科 都市工学専攻
博士前期課程 1年 溝上智奈美

緑視率マップを作ってみよう

① ツールを立ち上げて「Camera」のタブに切り替えます。
② 「撮影」ボタンを押すとカメラが起動し、緑視率を知りたい風景の写真を撮ります。
③ 写真が撮れたら中央の「解析」ボタンを押すと、自動的に緑の部分を認識して緑視率を計算してくれます。
④ 「追加」ボタンでマップ上に測定点が追加されます。

①: カメラを起動
②: 解析開始
③: カメラモード時の画面上のボタン
④: マップへ追加

①: ツールを立ち上げて「Camera」のタブに切り替えます
②: 「Map」タブを押してマップ画面に移動します。
③: 「作成」ボタンを押すと、これまでに測定した緑視率がアイコンで表示されます。

緑視率の測定方法

・カメラを水平に持ち、真っ直ぐ前に構えます。
・視線の高さは地面から150cmが目安です。
・いろんな方向を撮ってみましょう。

150cm

緑視率マップを見てみよう

緑視率マップ作成ツールを持って街を歩いたら色々な場所で測定し、アイコンが追加されていくと街の緑の分布が地図上で見れるようになります。
方向によって緑視率が変わるので、色々な方向で測定しましょう。

・アイコンの位置と向きで測定地点の位置情報と方向を表現
・方向は8方位刻みで表示（北Nを0度として45度ずつ切り替え）
例）電子コンパスで方向が310度の斜北西（NW）

各地点の写真

① 佐賀市立西高等学校
② 佐賀市立西高等学校
③ 佐賀市立西高等学校

アイコンをタッチ

各アイコンにタッチすると、その地点の緑視率と写真、方向等の情報を確認できる。

緑視率を色分け

0-10% 40-50% 90-100%

0% 50% 100%

・アイコンの色は緑視率を10段階に色分け
・黄色が緑視率が低い地点、緑が高いほど緑視率が高い

画面下のボタン
A: ケースの切り替え
B: 緑視率マップ
C: カメラ画面
(Aは今回は使いません)

2013/12/07-08
contents design contest

図6 特別賞：菱美会賞（第2回）

図6に、コンテストの協賛である佐賀大学理工学部同窓会からの特別賞「菱実会賞」を受賞した「緑視率マップ作成ツール」を示す。このツールは、スマートフォンやタブレットのカメラ機能を使って、誰でも緑視率をデータベースに送れるところが高く評価された。

3.3 第3回コンテスト

第3回コンテストは、美術館において、2014年11月12日（水）～16日（日）に開催した。第3回コンテストの募集要項は、第2回と同じで、カテゴリーを高校生部門(中学生以下を含む)・学生部門・一般部門の3部門とした。

前回までに、応募者から「エントリーにおいて英語での記述が負担になっている」との声があったため、エントリー以降の手続きも含めて、日本語のみでエントリー可能とした。

そのためか、昨年度より多い152作品のエントリーがあった(表4)。佐賀県周辺だけでなく、東北地方や関東地方など日本全国の高校生、学生、一般の人からエントリーがあったことから、本コンテストについ

て全国に周知されつつあることがわかる。

2次審査である公開審査は11月15日(土)に第2回と同様に実施した。

3.4 入賞作品

第1回から第3回までの入賞作品のリストを表5に示す。本コンテストでは、毎回、実施報告書を作成し実績として残すとともに、コンテストの周知や展開のための資料として活用している。

また、大学教育の主体的学びにつながる活用を図っている。第1回目の報告書冊子を図7に示す。

4. アンケート結果

4.1 応募者へのアンケート

本コンテストは、作品募集のチラシを作成し、九州一円の高等学校、専門学校に送っている。また、本コンテストに関係しそうな学部や学科のある大学にも発送している。第3回の作品募集のチラシを図8に示す。

表4 コンテスト入選作品内訳 (第3回)

作品の種類	高校生部門	学生部門	一般部門	合計
静止画	0 (4)	5 (86)	2 (4)	7 (93)
動画	1 (4)	10 (33)	5 (12)	16 (49)
インタラクティブ	0 (0)	1 (1)	0 (1)	1 (2)
その他	2 (2)	0 (2)	3 (4)	5 (8)
合計	3 (9)	16 (122)	10 (21)	29 (152)

表中の数値表記: 入選作品数(エントリー作品数)



図7 第1回コンテストの報告書

表5 第1回から第3回までの入賞作品リスト一覧

	部門	賞	作品名	作品の種類
第1回 (2012年度)	高校生部門	最優秀賞	クレイドル	インタラクティブ
		優秀賞	脳性麻痺で不自由な方のためのマウス	インタラクティブ
		優秀賞	ほまーぶプロジェクト	その他
	若手部門	最優秀賞	dissolve	動画
		優秀賞	Escape journey	動画
		優秀賞	PROJECTION MAPPING「THE GLITCH MAGES」	その他
第2回 (2013年度)	高校生部門	最優秀賞	iPadによる集団タイポグラフィ パフォーマンス	その他
		優秀賞	高校生が夏祭りでのプロジェクションマッピングをやってみた	その他
		優秀賞	やつしろ包装紙	その他
	学生部門	最優秀賞	鍋島化け猫騒動-ダイジェスト版-	動画
		優秀賞	誰そ彼	動画
		優秀賞	未来歴史学研究室へようこそ！	その他
	一般部門	最優秀賞	19	動画
	佐賀県知事賞		遠つ人 領巾振りしより	動画
	菱美会賞		緑視率マップ作成ツール	インタラクティブ
	サガテレビ賞		鍋島化け猫騒動-ダイジェスト版-	動画
第3回 (2014年度)	高校生部門	最優秀賞	高校生がプロジェクションマッピングをやってみた第6弾	その他
		優秀賞	卒業式におけるプロジェクションマッピングを使ったテーマ表現	その他
		優秀賞	白い紙	動画
	学生部門	最優秀賞	Radiolaria～放散虫と極微世界～	静止画
		優秀賞	melt away with rain	動画
		優秀賞	佐賀大学日韓学生共同制作作品	動画
	一般部門	最優秀賞	JITENSHA PUNK	動画
		優秀賞	創造船	動画
		優秀賞	帰れない日々	動画
	佐賀県知事賞		肥前見聞録「秘窯の里 大川内山」	動画
有朋会賞		佐賀大学日韓学生共同制作作品	動画	
菱美会賞		人工花火	インタラクティブ	

本コンテストは、第2回よりコンテストのWebサイトに専用の申込フォームを設け、エントリーを受け付けている。エントリーの際に、応募者へのアンケートを行った。このアンケートで「本コンテストを何で

知ったか」聞いたところ、「学校からの紹介」「出展者、関係者からの紹介」が多かった(図9)。

新聞やWebサイト、テレビなどの情報からはまだまだ弱いが、佐賀県外への周知方法としては、コンテストの紹介サイトへの掲載が有効なようである。

本コンテストでは、2次審査の際にも参加者へのアンケートを実施している。



図8 第3回作品募集チラシ

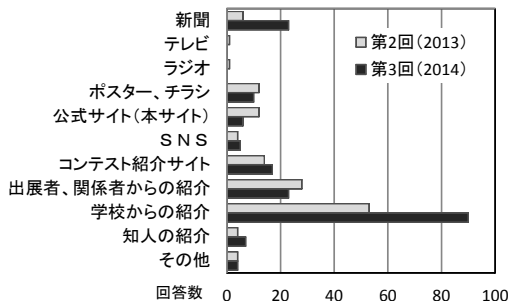
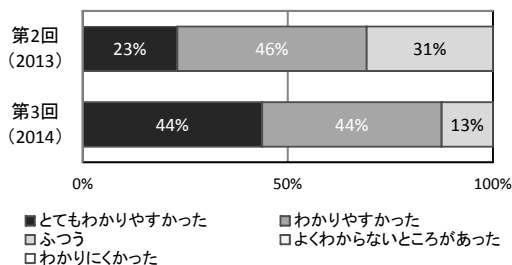
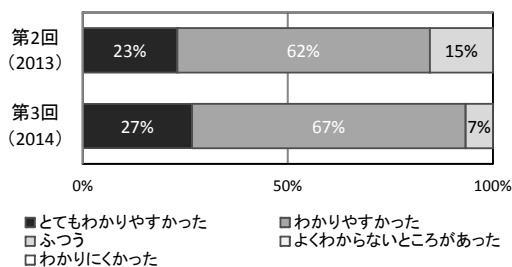


図9 このコンテストを何で知ったか



(a) エントリー方法



(b) 作品の提出方法

図10 エントリー方法と作品提出について

その際に、エントリー方法と作品提出について聞いたところ、図10に示すように、大きな問題は無いようである。

本コンテストでは、新たに制作したものに限らず、著作権などに問題がなく許諾さえ得られていれば、他のコンテストに入賞した作品や企業に納めた作品などでもエントリー可能にしている。

そこで、作品について聞いたところ、図11のような回答が得られた。半数以上が、過去の作品を応募しており、授業の課題で制作した作品や他のコンテストに応募した作品が多いのが分かった。

また、コンテストの2次審査に関しても、良い印象であったようである（図12）。

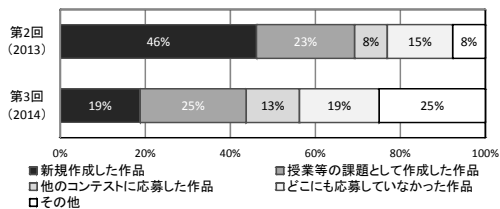


図11 2次審査対象作品の内訳

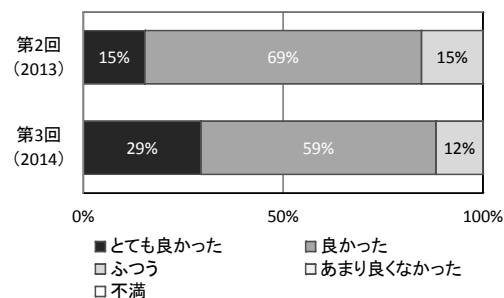


図12 公開審査の印象

4.2 展示会での来場者

展示会は、来場者が多ければ多いほど、作品を展示した者にとって、「うれしい」、「怖い」という感情と同時に自信にも繋がりと、教育的効果は大きいと考えられる。

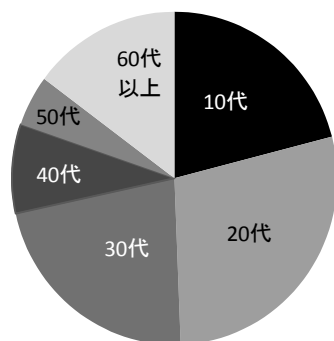
第3回の展示会は、より多くの人に見ていただきたい、特に学内の学生、教職員などにも見ていただきたいということで、前回の2日間から5日間に展示期間を延長した。来場者数についてまとめたものを表6に示す。

また、一般の来場者にもアンケートを行い、来場者の10分の1の方々から回答を頂いた。その結果の一部を図13に示す。

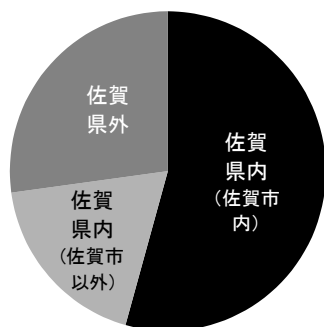
来場者の年齢層は、ほぼ全ての世代が来場した。特に20代、30代の方が多かった。来場者のお住まいの大半は、佐賀県内であった。

表6 来場者について(2014)

日程	内容	来場者数
11月12日(水)	開会式・展示	116
11月13日(木)	展示	153
11月14日(金)	展示	154
11月15日(土)	公開審査・展示	162
11月16日(日)	トークイベント・展示	289
合計		874



(a) 年齢層



(b) 住まい

図13 来場者のアンケート結果(2014)

コンテストを何で知ったかは、「学校からの紹介」が一番多く、次いで「出展者、関係者からの紹介」と「知人からの紹介」が多かった。数は少ないが「新聞」「テレビ」

「ポスター・チラシ」「Facebook」「Webサイト」などの回答もあった。

展示に関しては、ほぼ満足していただいたようであるが、本展示は動画が多いので、「動画作品はスイッチャーを入れて、見たい作品をすぐ見たい」というコメントもあった。

この他、「レベルが高くて驚いた。多くの人に見て欲しい」「今度は大人だけで、ゆっくり来たい」「いろんな感性を感じた」「手作り感があった」など、いろいろなコメントがあった。

5. コンテスト実施と大学教育

本コンテストを実施して大学教育にどのような効果をもたらすか振り返ってみた。企画段階からコンテスト実施まで関わった著者らで、話し合うことなく、「コンテストと教育の関係」について感じたことを各自10項目程度ずつ出し合った。70以上の項目が集まった。主な意見は次の通りであった。

- ・ 新しい美術コンテンツへの挑戦、目覚め
- ・ 他者のプレゼンに影響されて自身のプレゼン技術のレベルアップ
- ・ 多くの作品を鑑賞し評価することによる批評能力の向上
- ・ 自己満足的視点の作品から一般視聴者を意識した客観的作品へ
- ・ これまで学修した知識・スキルの取捨選択
- ・ 他大学の学生や社会人との交流による見識の獲得
- ・ 審査員やコンテンツ制作関係者からの

助言や指導による向上心

- ・ コンテンツ制作や技術習得への意欲の刺激
- ・ プロの作品や経験談、制作方法を聞く良い機会
- ・ 全国から応募された作品を見ることによる技術レベルの認知
- ・ 様々なクリエイターとの交流
- ・ 今後の制作活動や就職時に活かされる第三者からの作品評価
- ・ プロの評価を得る貴重な体験
- ・ 学内外の人との交渉を経験することによる就業力の向上
- ・ イベント運営の経験
- ・ 著作権についての認識
- ・ 大学と地域を結ぶイベントの役割、情報の配信

これらの項目を4つのカテゴリー「アクティブ・ラーニング」「作品制作意欲」「就業力養成」「その他」に分類した結果を図14に示す。

カテゴリーの詳細は、以下の通り。

- (1) アクティブ・ラーニング：コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、評価能力、鑑賞能力、批判能力、広い視野や新分野への目覚めなど、大学教育全般が今、目指している能動的学修、主体的学びに関係する要因
- (2) 作品制作意欲：コンテストはICTを活用して制作した作品の展示会とコンテストであり、ICTを活用した作品制作でその達成感を味わう一方、多くの作品をみて触発され、また第三者評価を受けて最新技術の利用への向上心が芽生える

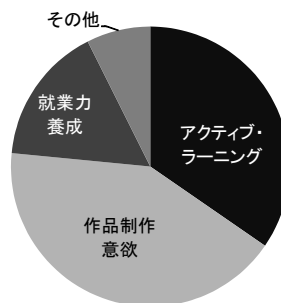


図14 コンテストが教育にもたらす効果

- (3) 就業力養成：将来、専門家としてクリエイターへの志願が強くなる場合も含め、各学部の専門に付加して高度情報化社会のニーズに対応できるキャリア教育としての役目を果たすことも可能
- (4) その他：著作権、産業及び地域連携など、社会人になれば直面する事柄にも触れる絶好の機会

コンテストの会場である美術館は、「美術・工芸に関する作品を展示・収集・保管し、広く地域の方々の観覧に供するとともに、これに関する教育及び研究に資することにより、芸術及び文化の振興を図る」ことを目的としている。

コンテストは、その意にそったものである。古典的な美術・工芸はこれまで長い歴史があり、決して粗雑にするものではないが、高度情報化社会に突入した現代社会において、ICTスキル（ローテクもハイテクも）を駆使した作品は新しい分野の美術・工芸として重要な役割を果たすことは間違いない。本学の学生らが、各学部で専門の勉学に励みながらも、本学が他大学に先駆けて提供している「デジタル表現技術力」

を修得して、グローバル社会で大いに活躍するための糧にして欲しいものである。

6. まとめ

佐賀大学地域環境コンテンツデザイン研究所主催で、佐賀大学コンテンツデザインコンテストを実施した。第1回においては63作品、第2回では137作品、第3回では152作品のエントリーがあった。様々なジャンルの意欲的な作品が集まった。

コンテスト実施が大学教育へ及ぼす効果を振り返ってみて、コンテストは単なるICT作品の展示や評価に留まらず、能動的・主体的学修の場を推進するものであり、コンテストの実施が大学教育にもたらす効果は非常に大きいことが自覚できた。

今後も継続することに意義があるし、主催者としての責任も大いに感じる。作品の公募や集客など、広報活動も大きな課題であるが、これらの課題をひとつずつクリアし、今後ともコンテストをより良いものに育てていきたい。

最後に、コンテストに作品をエントリーしていただいた皆様、コンテストの開催に向けて企画・準備・運営にご協力を頂いた関係者の皆様、コンテストの開催にあたりご協賛・ご後援を賜りました皆様に深く感謝の意を表す。

参考文献

- 1) 佐賀大学コンテンツデザインコンテスト
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/scdc/>
(2015/1/23アクセス)
- 2) 佐賀大学地域環境コンテンツデザイン研究所
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/supla-con/>
(2015/1/23アクセス)
- 3) 佐賀大学 e ラーニングスタジオ
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/e-learning/>
(2015/1/23アクセス)
- 4) 穂屋下 茂、角 和博：大学 e ラーニングの経営戦略 ～成功の条件、吉田文、田口真奈美、中原淳編著、東京電機大学出版局、95-128、(2005-3)。
- 5) デジタル表現技術者養成プログラム
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/digi-pre/>
(2015/1/23アクセス)
- 6) 古賀崇朗、中村隆敏、藤井俊子、高崎光浩、角 和博、河道 威、永溪晃二、久家淳子、時井由花、田代雅美、米満 潔、田口知子、穂屋下 茂：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、全学教育機構紀要、佐賀大学全学教育機構、創刊号 (2013-7)、13-22。
- 7) 佐賀大学プロジェクト研究所
http://www.saga-u.ac.jp/kokusai/supla_1.html
(2015/1/23アクセス)
- 8) ICCC 2014 <http://iccc2012.koreacontents.or.kr/>
(2015/1/23アクセス)
- 9) KoCon (Korea Contents Association)
<http://eng.koreacontents.or.kr/>
(2015/1/23アクセス)
- 10) KISTI (Korea Institute of Science and Technology Information) <http://en.kisti.re.kr/>
(2015/1/23アクセス)