

デジタル・コンテンツ制作及びデザイン教育に関する ベンチャー・ビジネスに向けた実践的研究

研究代表者 工学部 木下 武志

研究目的

高度情報化社会における情報産業の有力な分野として、マルチメディアに應用されるデジタル・コンテンツ制作に対する期待や需要が急増している。また、この関連企業に就職したいという希望を持つ若者が年々増加傾向にあり、多くの関連制作会社の起業が盛んになっている。しかし、デジタル・コンテンツ（例えば、DTP、3-DCG [図1]、Webサイトなど）制作は従来と異なる新しい価値基準や技術・方法を要求する「商品」であるがために、多くの旧態依然とした関連企業がその運営形態や制作システムを模索しているのが実情である。

この状況を踏まえ、当該研究では実際の業務委託を受けて、

- 1) 研究に参加する学生が実務に近い体験を通してベンチャーマインドを高め、情報産業を担うことができる有能な人材を育成する。
- 2) この新しい業種を効果的に運営していくため、求められる制作システムの開発に関する研究を目的とする。

また、インフラ整備とハードウェア、ソフトウェアの急速な普及により、個人レベルでのデジタル・コンテンツ制作が容易にできる状況から、制作に必要なデザイン能力を身につけたいと希望する中学生や高校生、一般社会人が増加している。この需要に応えることを目的として、

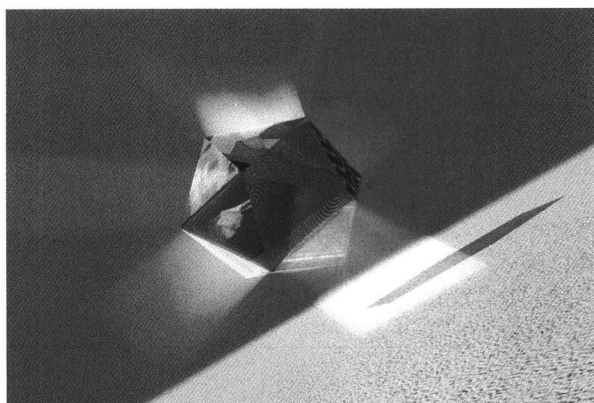


図1 制作したデジタル・コンテンツ作例
（「非線形反応と協同現象」研究会オープニング映像）

- 1) 新しい感性、技術が要求されるマルチメディアと呼ばれる媒体に対応するベーシック・デザイン教育を行なうためのオープンスクールを開講する [図2]。
- 2) ベーシック・デザイン教育に関する教育実践、教材開発、運営などに教官と学生がスタッフとして携わり、新しいデザイン教育に求められる教育方法に関する知識・技術・運営方法についての開発に関する研究を目的とする。

研究成果

今年度中に制作を受託した主な業務の実績とそのクライアント、制作に関与したスタッフの内容と人数を表1に示す。

1. 結果と問題点（木下デジタルデザイン室）
 - 1) 発足した当初、制作用機材の設定が思うように進まず、この事由により制作期間や品質に影響が出た。
 - 2) スタッフである学生達が予想を越えて技術習得に時間がかかり過ぎた。また、現状では学業との両立が困難であること判明した。
 - 3) 受託する業務の内容・数量制限を加えない場合、教官や外部スタッフの本務が滞るという影響を与えた。
 - 4) 予想はされたが、DTPの業務がほとんどであった。CGやWebサイトの業務の比率が増えるように運営方針を考慮したい。

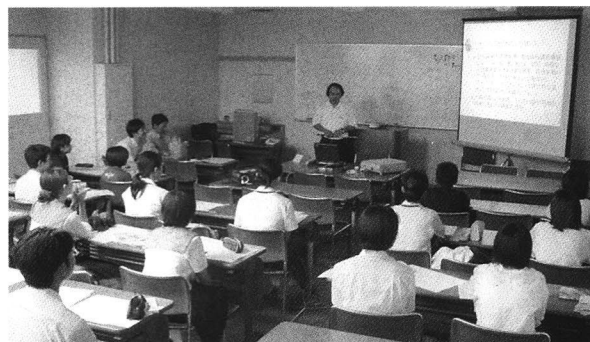


図2 オープンスクールの授業風景

表1 業務別対応スタッフ数

内 容	クライアント	制作スタッフ
2次元グラフィック		
研究報告パネル	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
YU-VBL ロゴマーク	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
YU-VBL News 第5号	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
中間報告会案内ポスター	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
山口大学工学部2001パンフレット	山口大学工学部	
第10回「非線形反応と協同現象」研究報告会ポスター	山口大学工学部	
山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー ホームページ	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
山口大学工学部感性デザイン工学科用封筒	山口大学工学部 感性デザイン工学科	
山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー用封筒	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
YU-VBL News 第6号	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
YU-VBL News 第7号	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
年度末報告会案内ポスター	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
山口大学英文ガイドブック2001-2002 (制作中)	山口大学	
映 像		
テレビコマーシャル「こーがくぶは、宝箱。」篇vol.2	山口大学工学部	
第10回「非線形反応と協同現象」研究会イメージ映像	山口大学工学部	
先導的起業家育成システム実証事業ビデオ (制作中)	山口大学	
教 育		
ベーシックデザイン・オープンスクール	山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリー	
山口県東部高等産業技術学校グラフィックデザイン科	山口県	

2000年6月1日以降, 2001年3月1日現在

教官…… 外部スタッフ…… 大学院生…… 学部生……

2. 結果と問題点（オープンスクール他）

- 1) スタッフとして設定した学生達の教育指導面は未熟ではあるが，研究代表者及び外部スタッフ，大学院生で展開できた。しかし，現状では教官の本務や学生の学業との両立が困難であることが感じられた。
- 2) 当該授業について告知を行ったが，一般に知られるまでには至らなかったようであり，受講者数が予想より少数であった。

産業技術への貢献

当該オープンラボは，「木下デジタルデザイン室」と称し，模擬的にデジタル・コンテンツ制作会社としての形態をとって制作・運営を行っている。従って，1) 制作実務・研究などの実践経験を積んだ学生達が将来，実社会において同じ内容の企業を起こし，新しい制作・運営システムを構築することに繋がっていくと考えられる。また，「木下デジタルデザイン室」自体を学生が受け継ぎ，正式な企業化に発展する可能性も考えられる。2) 本学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリーで開催されるオープンスクールや他の関連教育機関での教育実践も本研究における模擬会社の活動の一端として捉えられる。教育内容・方法の研究は教育産業への発展が期待できるし，デジタル・コンテンツ制作に必要なベーシック・デザイン教育は中，高校生，一般人に対するベンチャー・ビジネス教育であると考えられる。

研究発表

- 1) 木下武志，河野とも江：「ベーシックデザインにおける色彩構成課題の提案」；山口大学工学部研究報告，51(2)，2001.3（投稿中）

グループメンバー

氏名	所属	職（学年）
長 篤志	工・感性デザイン工学	助手
有角 征高	工・感性デザイン工学	M1
河本 幸生	工・感性デザイン工学	M1
野上 雅夫	工・感性デザイン工学	B4
原田 哲也	工・感性デザイン工学	B4
奥村 優理子	工・感性デザイン工学	B4
中張 陽子	工・感性デザイン工学	B4
木下 幹夫	木下デザイン事務所	非常勤講師
坂野 博行	坂野博行デザイン室	デザイナー
河野 とも江	工・科目等履修生	グラフィックデザイナー

連絡先

TEL : 0836-85-9718

e-mail : kino@kde.yamaguchi-u.ac.jp