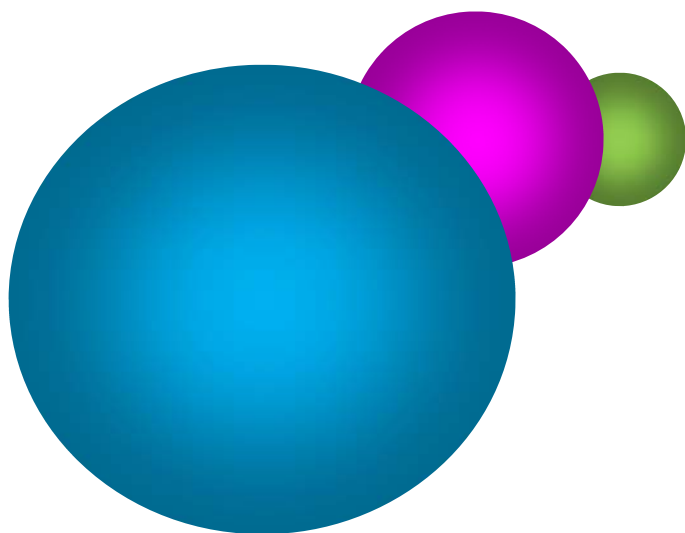


平成26年度文部科学省

成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進事業

デザインコンソーシアム

情報デザイン教育の実態等 に関する調査報告書



情報デザイン教育の実態等に関する 調査報告書

平成 27 年 1 月

デザインコンソーシアム調査委員会

◇◆◇ 目 次 ◇◆◇

I 調査概要	2
1. 調査概要.....	2
2. 調査結果の要約.....	4
II 情報デザイン教育の実態調査	6
1. 教育機関における情報デザイン教育の取組状況.....	6
(1) 情報デザイン教育の取組の有無.....	6
(2) 関連する学科・科目名.....	8
(3) 関連学科の設置年度等.....	10
(4) 情報デザイン教育の今後の動向.....	11
2. 情報デザイン関連学科・科目の実態.....	12
(1) 学習目標・学習内容・学習手法.....	13
(2) 担当学科・科目における学習内容詳細.....	19
(4) 使用図書.....	25
(5) 習得能力の重視度・実施度・達成度.....	31
3. 情報デザイン教育の実施体制.....	34
(1) 実施形態.....	34
(2) 実施体制.....	35
(3) 情報デザイン教育の体系性.....	37
4. 情報デザイン教育の教員養成状況.....	39
(1) 担当教員の保有する知識・経験.....	39
(2) 指導力向上のための取組.....	41
(3) 研修への参加状況.....	42
(4) 学校における研修の実施状況と今後.....	44
5. 今後の情報デザイン教育の推進に向けて.....	46
(1) 情報デザイン教育の必要性.....	46
(2) 情報デザイン教育推進上の課題.....	47
(3) 担当教員の情報ニーズ、研修ニーズ.....	48
6. 企業や社会人を対象とした情報デザイン教育の取組.....	51

I 調査概要

1. 調査概要

(1) 調査目的

本調査は、教育機関における情報デザイン教育の最新動向を調査し、今後の情報デザイン教育の普及促進につなげるために実施する。

なお、平成20年度文部科学省委託専修学校教育重点支援プラン「教育デザイン教育の実施等に関する調査」との経年比較を実施する。

(2) 調査内容

【調査対象】 高等学校（工業・商業・総合）、専修学校（工業・商業・文化教養）、大学・短大

【調査方法】 郵送配布・回収法

【調査期間】 平成26年10月31日（金）～11月25日（月）

【調査内容】 1) 情報デザイン教育関連学科・科目等の設置状況

2) 情報デザイン教育の教育内容

3) 情報デザイン教育の実施体制、教員研修状況

4) 企業を対象とした情報デザイン教育の取組 など

【回収結果】

	発送数	有効回収数		
		学校調査票	教員調査票	学校票回収率
専修学校（工業・商業・文化教養）	472	87	55	18.43%
高等学校（工業・商業・総合）	1,055	117	89	11.09%
大学・短大	1,226	323	214	26.35%
合計	2,753	527	358	19.14%

(3) 調査実施機関

株式会社 インテージリサーチ

【この報告書における調査結果の見方】

- 調査結果の数値は、当該質問項目の回答者の総数（TOTAL 及び n）に占める回答率（%）を示す。

- 回答率（%）については、小数点第2位を四捨五入し、小数点第1位までを表示している。このため、その合計数値は必ずしも 100%とはならない場合がある。

- 回答には、単数回答（S. A）と複数回答（M. A）の2種類がある。複数回答の場合、その回答率（%）の合計は 100%を超える場合がある。

- 調査結果を示した図表においては、表側から「無回答」等の項目を省略している場合がある。このような場合、「無回答」の人数（割合）は TOTAL に計上されているため、各表側のサンプル数の合計値は TOTAL とは一致しない場合がある。

- 数表の○印は、当該質問に対する全体の回答率（TOTAL で表示）とクロス集計後の回答率を比較し、統計的に多い傾向が見られることを示し、△印は少ない傾向が見られることを示す。

2. 調査結果の要約

■教育機関における情報デザイン教育の取組状況

情報デザイン教育は、専修学校、大学短大の5割以上、高等学校の7割で実施されている。情報デザイン教育に関する学科・コースの設置状況は、専修学校で4割、大学短大で2割強、高等学校が1割強である。2008年度と比較すると、高等学校で実施率が高くなっている。

情報デザイン教育が盛んな分野としては、専修学校で「文化・教養」、「工業」、高等学校で、「商業」、「総合」、大学短大で「理学」、「工学」、などである。

情報デザイン教育に関する学科・科目の設置は、専修学校では1990年以降、高等学校や大学短大では2000年以降、急速に増加し、現在に至っている。

■情報デザイン関連学科・科目の実態

情報デザイン教育の学習目標としては、「コミュニケーション能力を高める」「問題解決の「考える力」を高める」などが高くなっている。

学習手法としては、「プレゼン・発表会・展示会など」「創作・制作・制作実習」などが高く、専修学校や大学短大では「チームでのプロジェクト活動」も高い。

学習内容としては、「情報デザインの基礎」「表現の基礎」「プレゼンテーション」など、基礎的なものの実施率が高く、専修学校では「ビジュアルデザイン」、大学短大では「問題の発見と企画」「情報収集と解釈」などの実施率も高くなっている。

学習成果としては、「問題発見・解決」「情報活用」の知識や技術の習得が重視されているが、その達成度は必ずしも高いとは言えず、育成が課題となっていることがうかがえる。

2008年度と比較すると、学習目標については「個々人の表現能力を高める」「自ら発信する「楽しさ」を知る」といったことから、コミュニケーション能力や問題解決能力の向上がより強く意識されるようになった。学習内容については、大学短大や高等学校では大きな変化がみられないものの、専修学校では「情報モラル」や「プレゼンの企画、シナリオ、表現」の実施率が高まるなど、やや変化がみられる。

■情報デザイン教育の実施形態・実施体制

情報デザイン教育の実施形態、実施体制については2008年度と比べて変化がみられる。

実施形態については、「関連する学科・コースの中で体系的に行っている」が専修学校、大学短大で4割前後、高等学校で3割強みられる。このほか「単独の科目・授業の中で総合的な内容になるよう配慮」が各学校種で3割前後みられる。2008年度と比較すると、特に大学短大で「体系的・総合的ではないが教員が意識的に取り組んでいる」が大幅に減少し、総合化の度合いが高くなっている。

実施体制については、2008年度と比較して、専修学校で「熱心な教員が個人的に手探りで進めている状況」が大幅に減少し、代わって「リーダーが中心となって組織的・計画的に推進」「企業と連携しながら推進」が大幅に増加している。

このように、情報デザイン教育は、2008年度と比べて、総合化・組織化が進みつつあると考えられる。

■情報デザイン教育の教員養成状況

情報デザイン教育が普及進展する中、教員の指導力は向上しているか、本調査ではこの点を課題として、教員の情報デザイン教育に関して有する知識・経験、教員研修の状況を調査している。

調査結果を見ると、担当学科・科目で実施している内容でも、教員が十分な知識・経験を有していないのではないかと考えられる内容もいくつか見られる。教員研修についても、指導力向上のための研修への参加経験を有する教員は2割程度にとどまり、参加者でも昨年1年間の校内研修時間1.7時間、校外研修日数1.3日など、研修時間は必ずしも十分とは言えないことがうかがわれる。

■今後の情報デザイン教育の推進に向けて

情報デザイン教育の必要性については、情報デザイン教育に関する学科・教科の担当教員の7割以上が「これらの時代を生きるすべての生徒・学生に必要だと思う」と答えている。

情報デザイン教育の推進上の課題としては、「生徒・学生の意欲向上」のほか、高等学校で「教員等の指導力向上」、大学短大で「教員等の確保」などがあげられている。

これらの課題解決につなげるためか、担当教員では「学校の授業実践や実践校の事例情報」や「類似のカリキュラムやシラバスの情報」への情報ニーズが高い。

また、「情報デザイン教育の教員養成セミナーや研修会」「情報デザイン教育のフォーラムや交流イベント」へのニーズも高い。こうした情報ニーズ、研修ニーズに応えることが求められる。

さらに、学内での計画的・体系的な教員研修についても、ニーズとしては5割以上の担当教員が必要であると回答している。現在の実施率は1割未満にとどまっており、今後、各学校での取り組みを促す施策が必要と考えられる。

■企業や社会人を対象とした情報デザイン教育の取組

企業人や社会人の情報デザイン能力の向上も大きな課題となっている。産業界の国際競争力強化のためには、生徒・学生だけでなく、現役の企業人・社会人の情報デザイン力の向上や、その意義・重要性への理解促進が重要と考えられる。

このために教育機関がどのような役割を果たせるか。本調査では、企業人や社会人を対象とした教育機関による情報デザイン教育の取組状況を調査した。現在、企業人や社会人対象の情報デザイン教育を実施しているのは、専修学校で12%、高等学校で6%、大学短大で16%であった。

実施内容は「公開講座」が多くなっている。このほか、自治体や産官学連携での地域活性化プロジェクトの事例や、民間教育事業者や商工会と連携した研修事業の事例などがみられる。

今後、学校における情報デザイン教育のノウハウや蓄積をいかして、企業人や社会人の情報デザイン能力向上のための学校からのアプローチを開拓することも有用と考えられる。

II 情報デザイン教育の実態調査

1. 教育機関における情報デザイン教育の取組状況

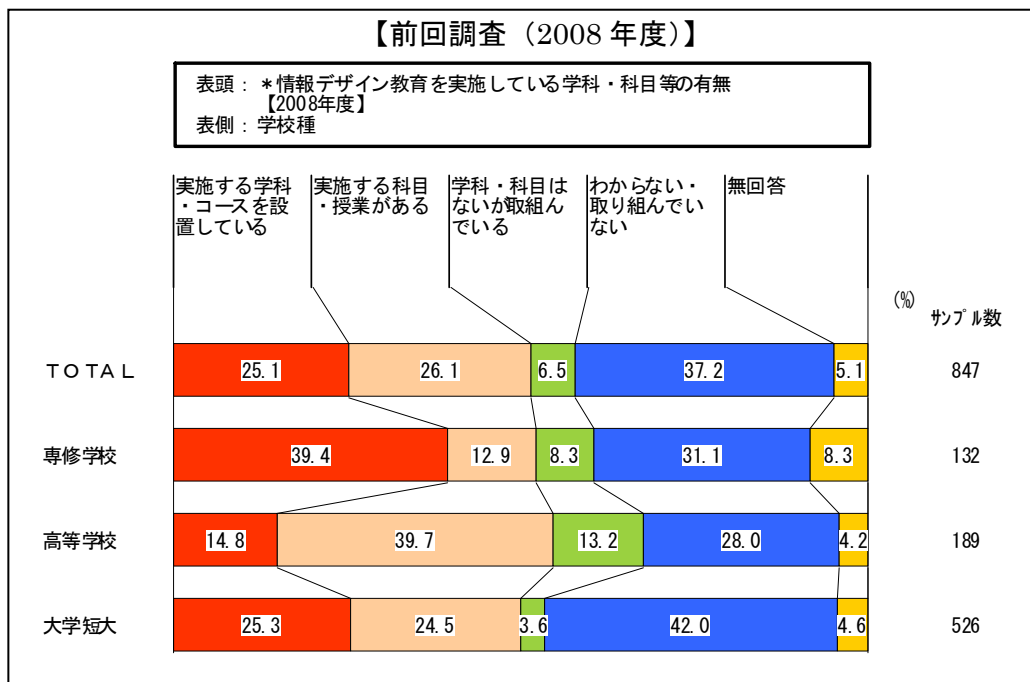
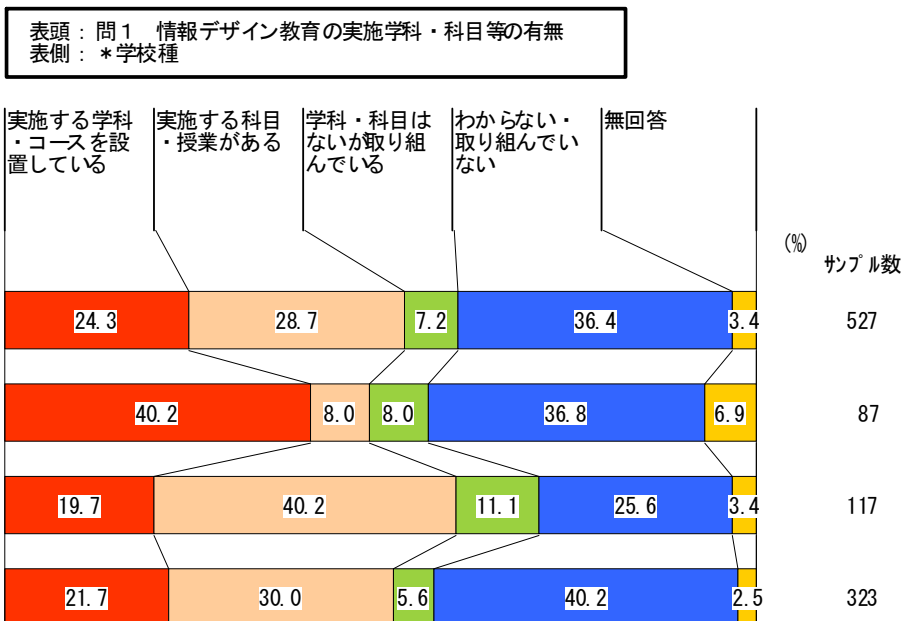
本章では、学校としての情報デザイン教育の実施状況を聞いたアンケート結果をまとめている。

(1) 情報デザイン教育の取組の有無

情報デザイン教育の実施率は、専修学校と大学短大で5割強、高等学校で7割に達する。

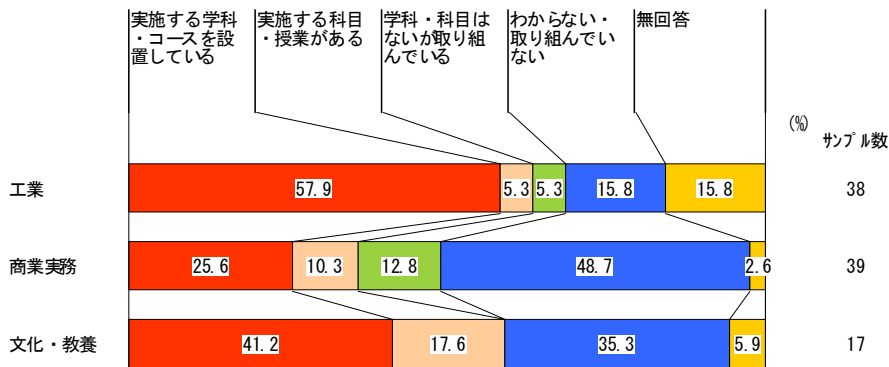
専修学校では「実施する学科・コースを設置している」が高く、比較的体系的に情報デザイン教育が実施されていると考えられる。

2008年度と比較すると、実施率に大きな変化は見られない。

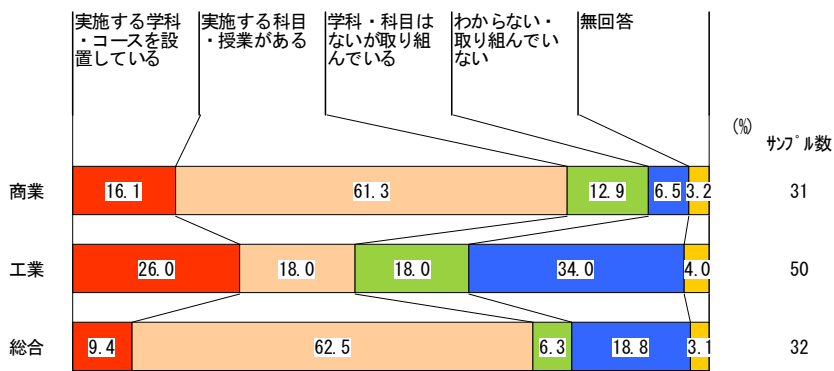


学部・分野別にみると、専修学校では「工業」で、高等学校では「商業」「総合」で情報デザイン教育の実施率が高い。大学では「理学」「工学」で実施率が高い。

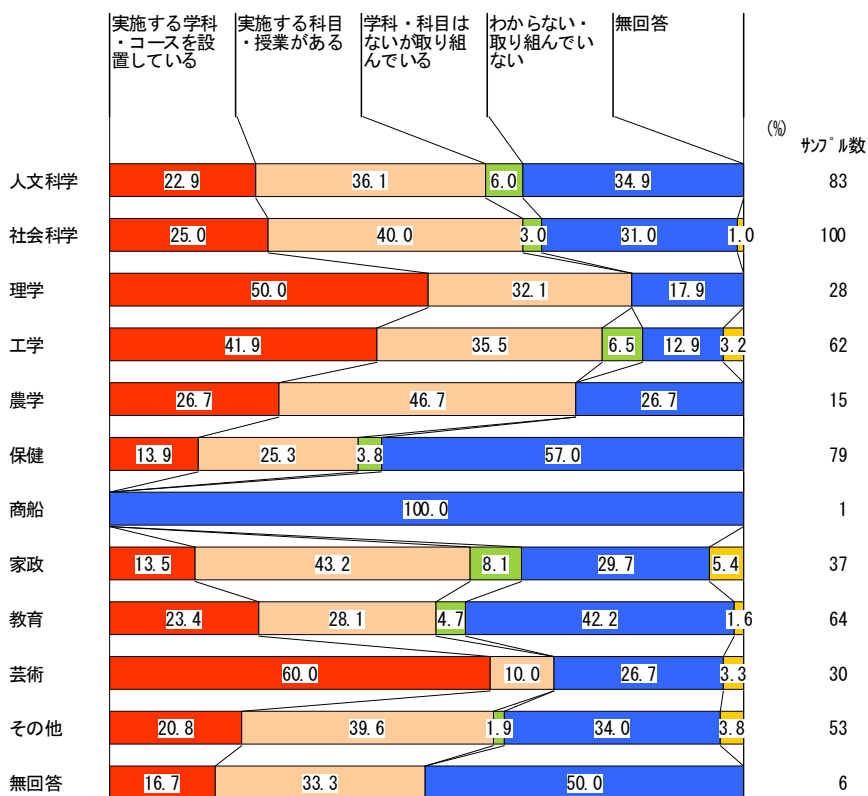
表頭：問1 情報デザイン教育の実施学科・科目等の有無
表側：*学部・分野（専修学校）



表頭：問1 情報デザイン教育の実施学科・科目等の有無
表側：*学部・分野（高等学校）



表頭：問1 情報デザイン教育の実施学科・科目等の有無
表側：*学部・分野（大学）



(2) 関連する学科・科目名

情報デザイン教育に関連する学科名として、次のようなものが挙げられている。

<専修学校>

- CG クリエイト学科
- ITC 映像・音響デザイン学科
- IT エンジニア学科
- Web デザイナーコース
- グラフィックデザイン学科
- クリエイティブ・デザイン学科
- ゲーム・CG 科
- ゲームクリエイターコース
- ゲームクリエイター学科
- デジタルデザイン学科
- デジタルメディア学科
- ビジネスパソコン学科
- ビジュアルコミュニケーションデザイン学科
- ビジュアルデザイン学科
- ブランド創造学科
- プロダクトデザイン学科
- 医療情報学科
- 映像音響学科
- 情報システム学科
- 情報システム工学科
- 情報デザイン学科
- 情報ビジネス・デザイン学科
- 情報ビジネス学科
- 情報メディア学科
- 情報工学科
- 情報処理科
- 情報通信学科

<高等学校>

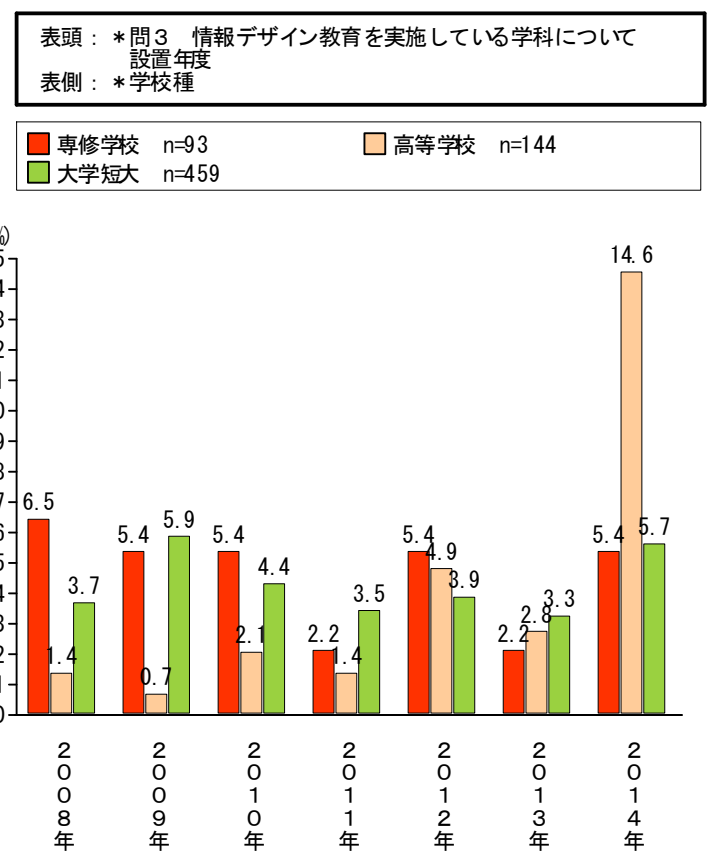
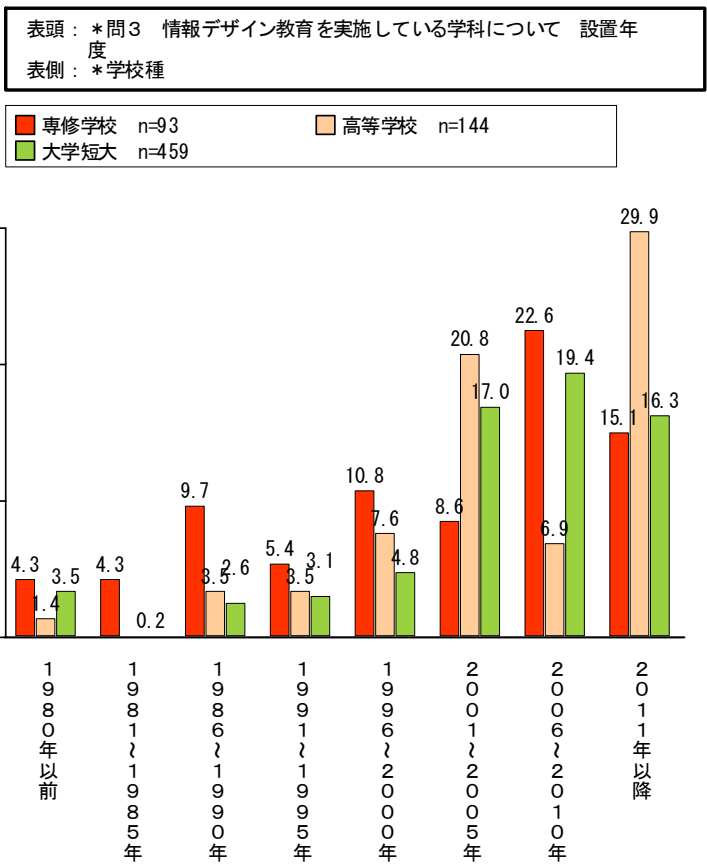
- (商業) 総合情報ビジネス学科
- デザイン・絵画科
- デザイン1 学科
- 国際観光学科
- 情報・繊維学科
- 情報デザイン学科
- 情報技術学科
- 情報処理科
- 染織デザイン学科
- 総合ビジネス学科
- 美術学科

<大学短大>

- グローバルシステムデザイン学科
- サービス創造学部 サービス創造学科
- ソフトウェア情報学部ソフトウェア情報学科
- デザイン学科
- デザイン芸術学科
- ビジネス学科
- ビジュアルデザイン学科
- プロダクトデザイン学科
- マスコミュニケーション学科
- メディア映像学科
- メディア情報学科
- メディア表現学科
- 学芸学部・情報メディア学科
- 教育人間学科
- 経営学科
- 経営情報学科
- 芸術文化学科
- 工学部コンピュータ理工学科
- 工学部情報メカトロニクス工学科
- 材料機能工学科
- 政策情報学部 政策情報学科
- 生活科
- 生活学科
- 総合デザイン学科
- 総合情報学科
- 総合情報学部・総合情報学科
- 総合理工学部数理・情報システム情報系コース
- 知能情報工学科
- 社会学部メディア社会学科
- 社会情報学科
- 社会福祉学科
- 商経学部 商学科・経済学科・経営学科
- 情報・通信工学科
- 情報システム工学科
- 情報ネット・メディア1学科
- 情報ネットワーク・コミュニケーション学科
- 情報メディア学科
- 情報科
- 情報学科
- 情報工学科
- 情報社会学科
- 情報通信工学科
- 情報文化学部 自然情報学科
- 情報文化学部 社会システム情報学科
- 人間科学学科
- 人間環境学科
- 人間社会学部 人間社会学科
- 人文学科
- 美術学科
- 美術学部美術学科
- 表現文化学科
- 仏教学科
- 理学部 情報科学科
- 流通情報学科
- 臨床心理学科
- 歴史学科

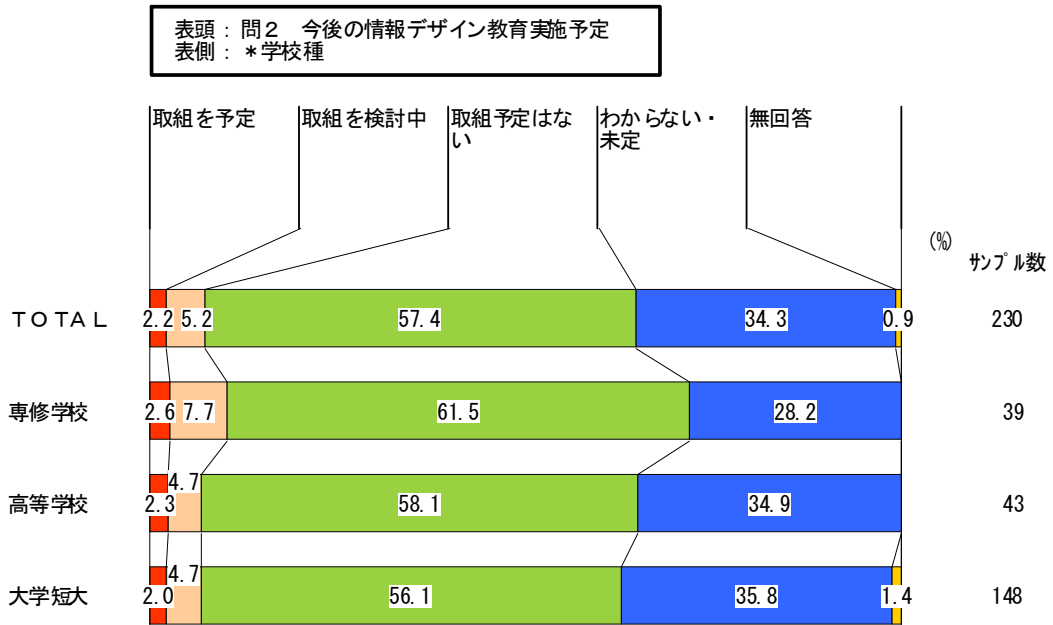
(3) 関連学科の設置年度等

情報デザイン教育関連学科・科目の設置年度は、どの学校種も 2001 年以降の割合が高くなって
いる。高等学校は、「2011 年以降」特に「2014 年」に設置されたものが多くなっている。



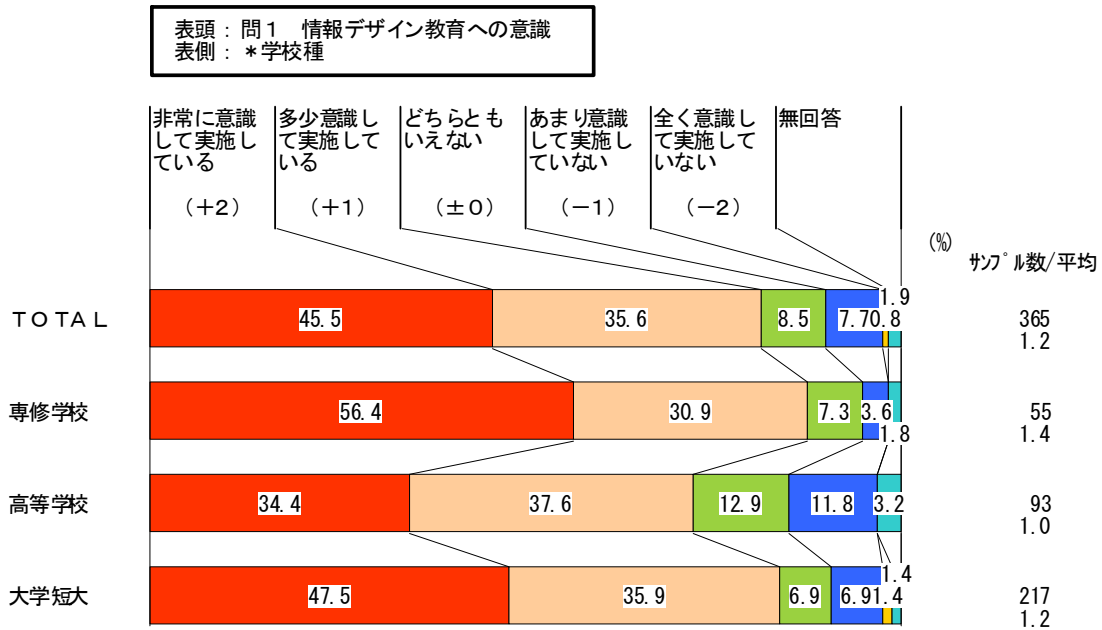
(4) 情報デザイン教育の今後の動向

現在、情報デザイン教育を「学科・科目はないが取り組んでいる」「わからない・取り組んでいない」と回答した学校に、今後の情報デザイン教育の実施予定を聞いたところ、「取組を予定（関連学科・科目の開設等）」「取組を検討中」は専修学校で1割、高等学校、大学短大で7%前後にとどまる。



2. 情報デザイン関連学科・科目の実態

本章以降は、教員単位で情報デザイン教育の実施状況を聞いたアンケート結果をまとめている。
下記の通り、ご回答者の8割以上は、情報デザイン教育を意識的に実施している方々である。



(1) 学習目標・学習内容・学習手法

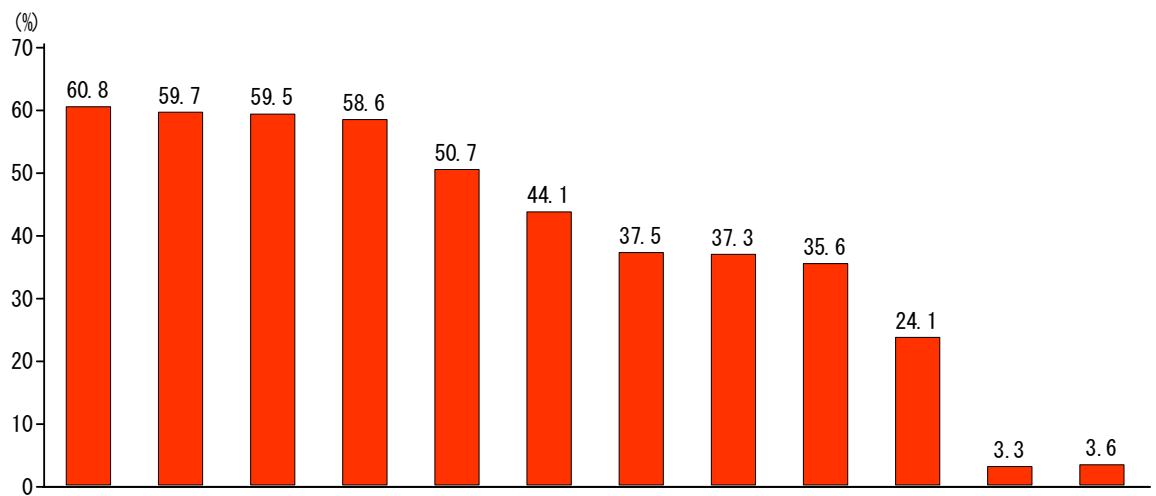
① 学習目標

情報デザイン教育の学習目標を聞いたところ、全体では「コミュニケーション能力を高める」「問題解決の「考える力」を高める」「個々人の表現能力を高める」などが高い。

学校種別にみると、専修学校や高等学校では「アプリケーションソフトの活用を高める」が最も高くなっている。

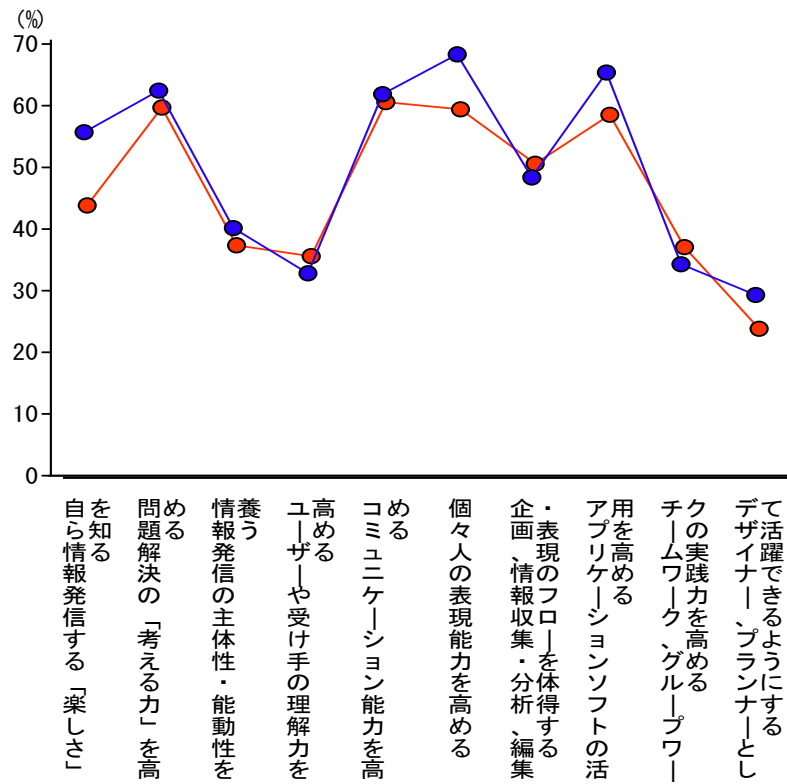
表頭：問4 担当学科・科目で設定している学習目標 (M. A)
表側：*学校種

■ TOTAL n=365



*学校種	n	5	2	6	8	7	1	3	9	4	10	11	12
		コミュニケーション能力を高める	問題解決の「考える力」を高める	個々人の表現能力を高める	アプリケーションソフトの活用を高める	企画・表現のフローを体得する、情報収集・分析、編集	自ら情報発信する「楽しさ」を知る	養う情報発信の主体性・能動性を	チームワーク、グループワークの実践力を高める	ユーザーや受け手の理解力を高める	デザイナー、プランナーとして活躍できるようにする	その他	無回答
0 TOTAL	365	60.8	59.7	59.5	58.6	50.7	44.1	37.5	37.3	35.6	24.1	3.3	3.6
1 専修学校	55	60.0	54.5	50.9	69.1	45.5	49.1	29.1	43.6	41.8	41.8	1.8	3.6
2 高等学校	93	△ 49.5	△ 49.5	66.7	67.7	△ 32.3	43.0	32.3	△ 20.4	△ 22.6	19.4	2.2	5.4
3 大学短大	217	65.9	65.4	58.5	52.1	○ 59.9	43.3	41.9	42.9	39.6	21.7	4.1	2.8

2008年度（青線）と比較すると、学習目標は「個々人の表現能力を高める」「自ら発信する「楽しさ」を知る」がやや低くなっている。



② 学習手法

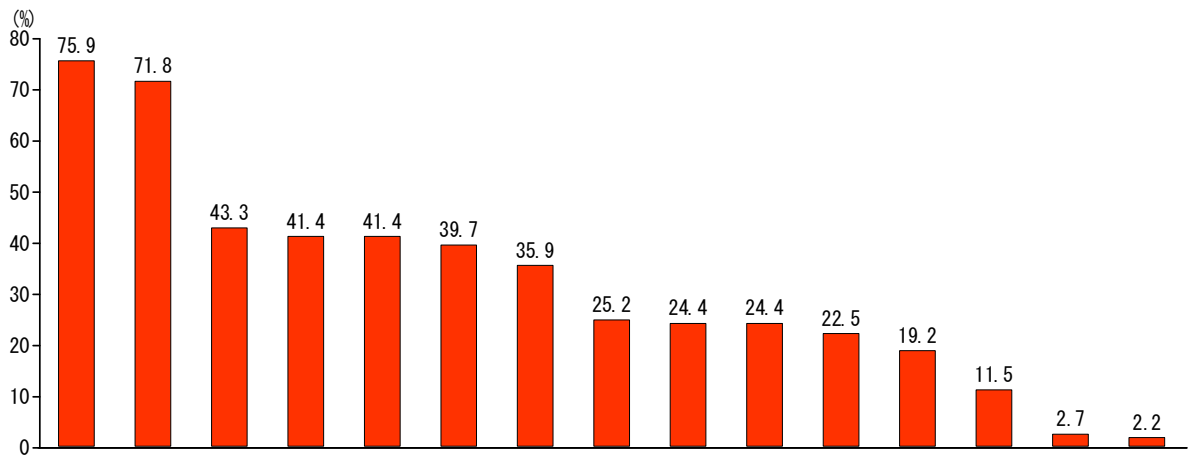
情報デザイン教育の学習手法を聞いたところ、「プレゼン・発表会・展示会など」「創作・制作・制作実習」が高い。

学校種別にみると、専修学校や大学短大では「チームでのプロジェクト活動」も実施率が5割である。

また、専修学校は他の学校種よりも「企業とのタイアップ授業やインターンシップ」が高い。

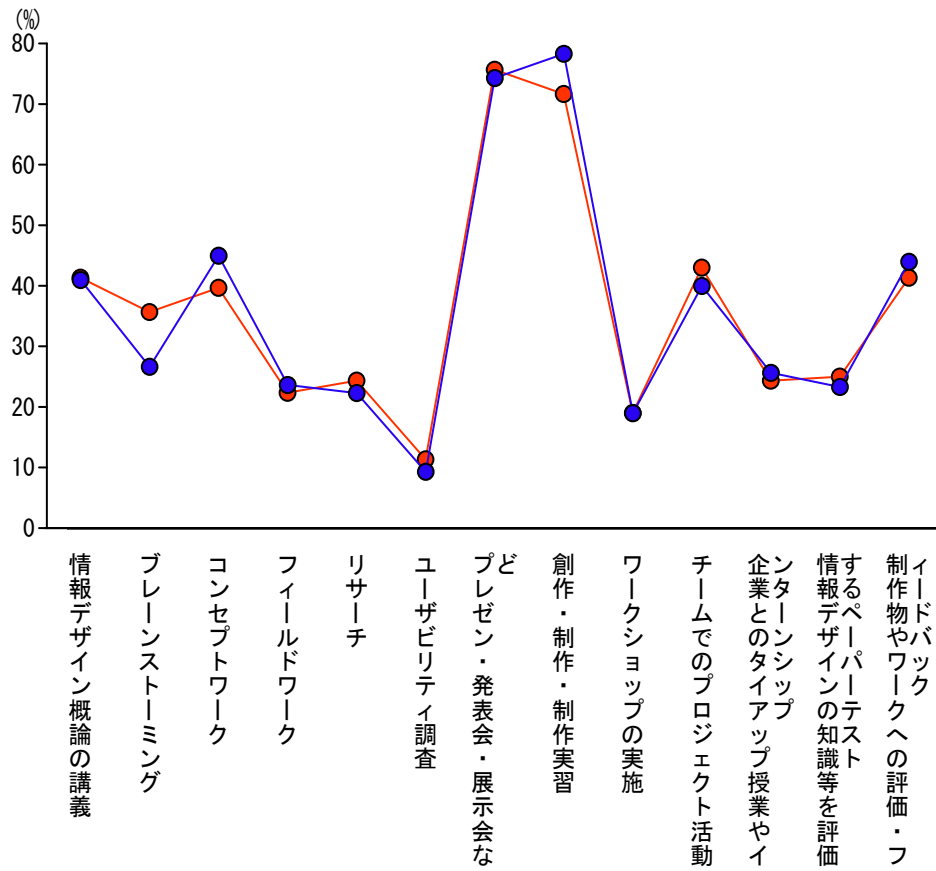
表頭：問3 担当学科・科目で採用している学習手法 (M. A)
表例：*学校種

■ TOTAL n=365



*学校種	n	7	8	10	1	13	3	2	12	5	11	4	9	6	14	15
		プレゼン・発表会・展示会など	創作・制作・制作実習	チームでのプロジェクト活動	情報デザイン概論の講義	イードバック制作物やワークへの評価・フィードバック	コンセプトワーク	ブレインストーミング	情報デザインに関するペーパーテストの知識等を評価	リサーチ	企業とのタイアップ授業やインターンシップ	フィールドワーク	ワークショップの実施	ユーザビリティ調査	その他	無回答
0 TOTAL	365	75.9	71.8	43.3	41.4	41.4	39.7	35.9	25.2	24.4	24.4	22.5	19.2	11.5	2.7	2.2
1 専修学校	55	80.0	76.4	50.9	47.3	45.5	50.9	38.2	32.7	23.6	45.5	34.5	21.8	9.1	3.6	1.8
2 高等学校	93	71.0	72.0	△21.5	35.5	37.6	△28.0	△21.5	△37.6	△12.9	△14.0	△10.8	△10.8	△5.4	5.4	4.3
3 大学短大	217	77.0	70.5	○50.7	42.4	41.9	41.9	41.5	△18.0	29.5	23.5	24.4	22.1	14.7	1.4	1.4

2008年度（青線）と比較すると、学習手法は「ブレインストーミング」がやや高くなっている。



③ 学習内容

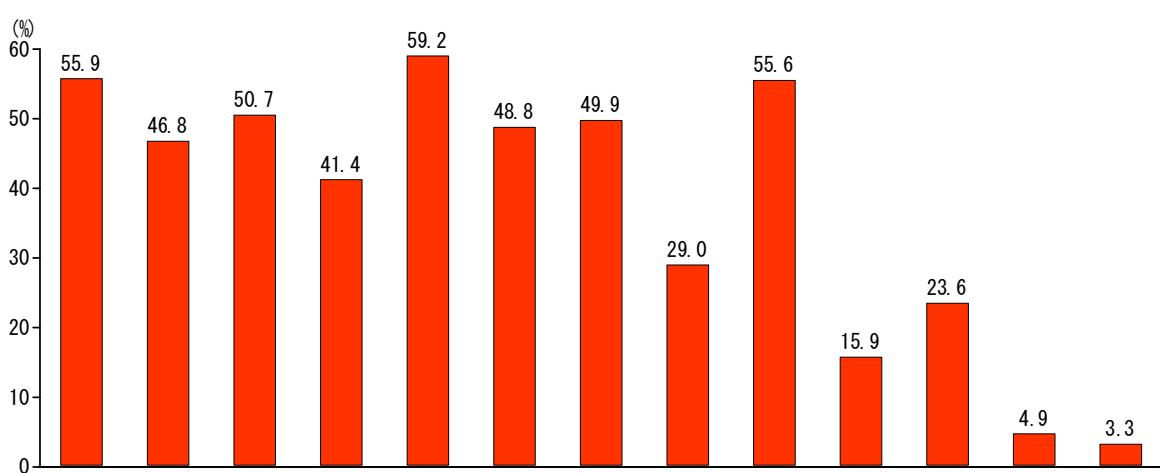
情報デザイン教育の学習内容を聞いたところ、全体では「情報デザインの基礎」「表現の基礎」「プレゼンテーション」など、基礎的なものの実施率が5割以上みられる。

学校種別にみると、専修学校ではこのほか「ビジュアルデザイン」の実施率が高い。

大学短大では「問題の発見と企画」「情報収集と解釈」なども5割以上の実施率である。

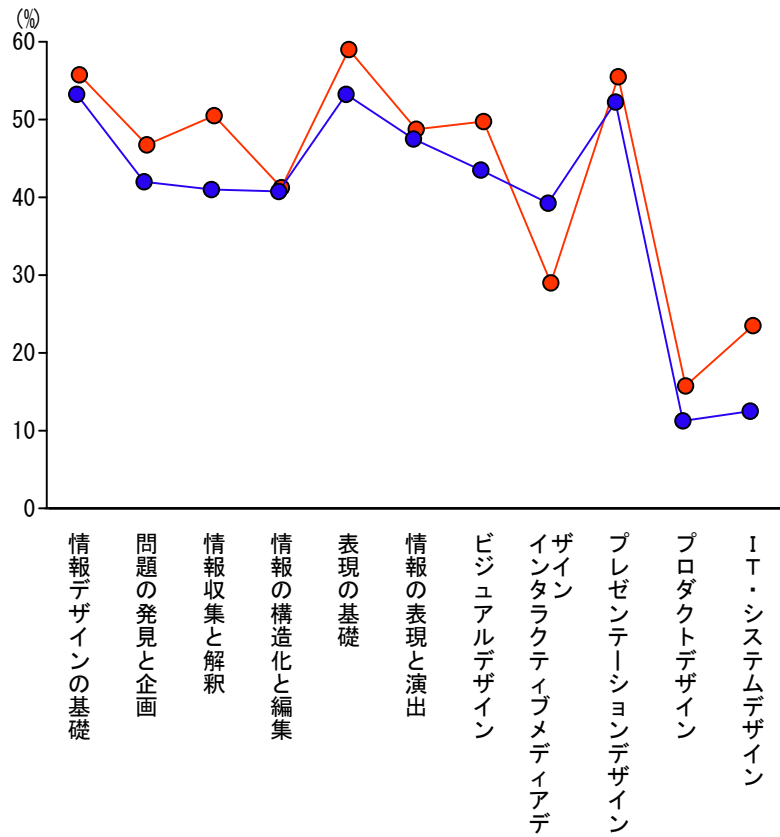
表頭：問2 担当学科・科目の中にある学習内容 (M. A)
表側：*学校種

■ TOTAL n=365



*学校種	n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		情報デザインの基礎	問題の発見と企画	情報収集と解釈	情報の構造化と編集	表現の基礎	情報の表現と演出	ビジュアルデザイン	デザイン インタラクティブメディアデ	プレゼンテーションデザイン	プロダクトデザイン	IT・システムデザイン	その他	無回答
0 TOTA	365	55.9	46.8	50.7	41.4	59.2	48.8	49.9	29.0	55.6	15.9	23.6	4.9	3.3
1 専修学校	55	61.8	40.0	40.0	47.3	61.8	43.6	74.5	32.7	63.6	5.5	23.6	1.8	1.8
2 高等学校	93	57.0	32.3	38.7	20.4	54.8	41.9	44.1	14.0	53.8	17.2	11.8	5.4	5.4
3 大学短大	217	53.9	54.8	58.5	48.8	60.4	53.0	46.1	34.6	54.4	18.0	28.6	5.5	2.8

2008 年度（青線）と比較すると、学習内容は「情報収集と解釈」「IT・システムデザイン」が高くなり、「インタラクティブメディアデザイン」が低くなっている。



(2) 担当学科・科目における学習内容詳細

担当学科・科目の学習内容の詳細について、学校種別にまとめたものが下記の表である。

網掛けは、実施率 40%以上の学習内容である。

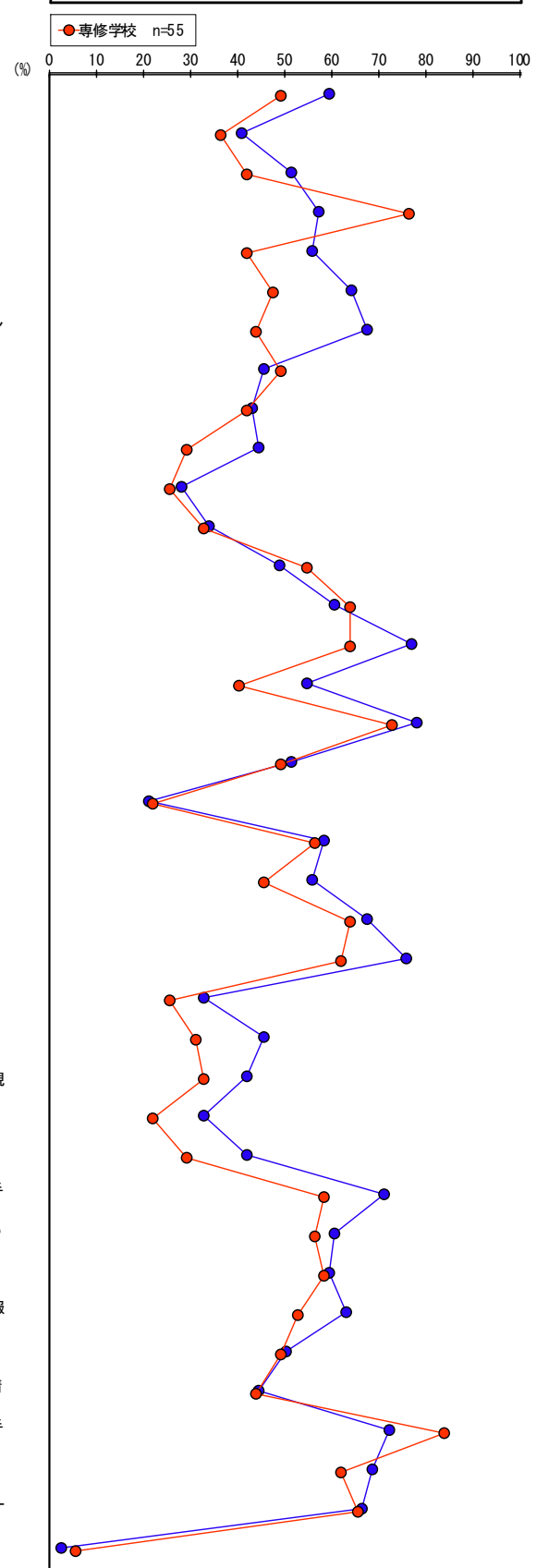
専修学校と大学短大では『情報デザインの基礎』『問題の発見と企画』『プレゼンテーション』について実施率の高い項目が多い。専修学校ではこのほか『表現の基礎』『ビジュアルデザイン』『インタラクティブメディアデザイン』についても実施率が 40%を超えるものがいくつもみられ、幅広く実践的な情報デザイン教育が行われている。

一方、大学短大は「調査」「分析と解釈」の実施率が専修学校を上回る。

		(%)		
		専修学校 n=55	高等学校 n=93	大学短大 n=217
情報デザインの基礎	1 情報社会とデザイン	49.1	49.5	41.5
	2 情報メディアとデザイン	36.4	29.0	39.6
	3 情報デザインとは	41.8	29.0	33.2
	4 情報モラル	76.4	76.3	51.6
問題の発見と企画	5 企画の開始	41.8	29.0	41.5
	6 コンセプトメイキング	47.3	30.1	45.6
	7 コンセプト具現化とデザイン計画	43.6	29.0	42.9
	8 チームオペレーション	49.1	11.8	27.6
情報収集と解釈	9 調査	41.8	18.3	45.6
	10 分析と解釈	29.1	25.8	48.4
	11 マーケティングリサーチ	25.5	14.0	11.1
情報の構造化と編集	12 情報アーキテクチャ	32.7	11.8	34.1
	13 インタフェースの設計	54.5	17.2	39.2
	14 企画プレゼンテーション	63.6	30.1	48.8
表現の基礎	15 平面構成	63.6	44.1	41.0
	16 立体構成	40.0	22.6	20.3
	17 色彩構成	72.7	52.7	47.0
	18 質感構成	49.1	24.7	22.1
	19 音構成	21.8	16.1	19.8
	20 運動・動き構成	56.4	25.8	35.5
	21 デザイン要素と心理	45.5	32.3	32.3
	22 画材・コンピュータ	63.6	37.6	37.8
情報の表現と演出	23 レイアウトとその要素	61.8	46.2	42.9
	24 関連性の表現	25.5	15.1	39.2
	25 空間・時間展開の表現	30.9	16.1	26.7
	26 ユーザインタフェースの表現	32.7	7.5	28.6
	27 画像表現	21.8	14.0	19.4
	28 静的表現・動的表現	29.1	21.5	26.7
ビジュアルデザイン	29 平面媒体中心の情報伝達の手法等の基礎と応用	58.2	38.7	39.2
	30 ビジュアルデザインにおける企画等の基礎	56.4	24.7	31.8
	31 平面媒体による情報表現	58.2	32.3	35.0
インタラクティブメディアデザイン	32 Webなどを中心とした情報伝達手法等の基礎と応用	52.7	36.6	47.9
	33 デジタルメディアにおけるコンテンツ企画等の基礎	49.1	16.1	30.4
	34 デジタルメディアにおける情報表現等	43.6	14.0	32.7
プレゼンテーションデザイン	35 一般社会におけるプレゼン手法などの基礎と応用	83.6	62.4	59.9
	36 プレゼンの企画、シナリオ、表現	61.8	57.0	54.4
	37 プレゼンの実施環境、リハーサル	65.5	48.4	44.7

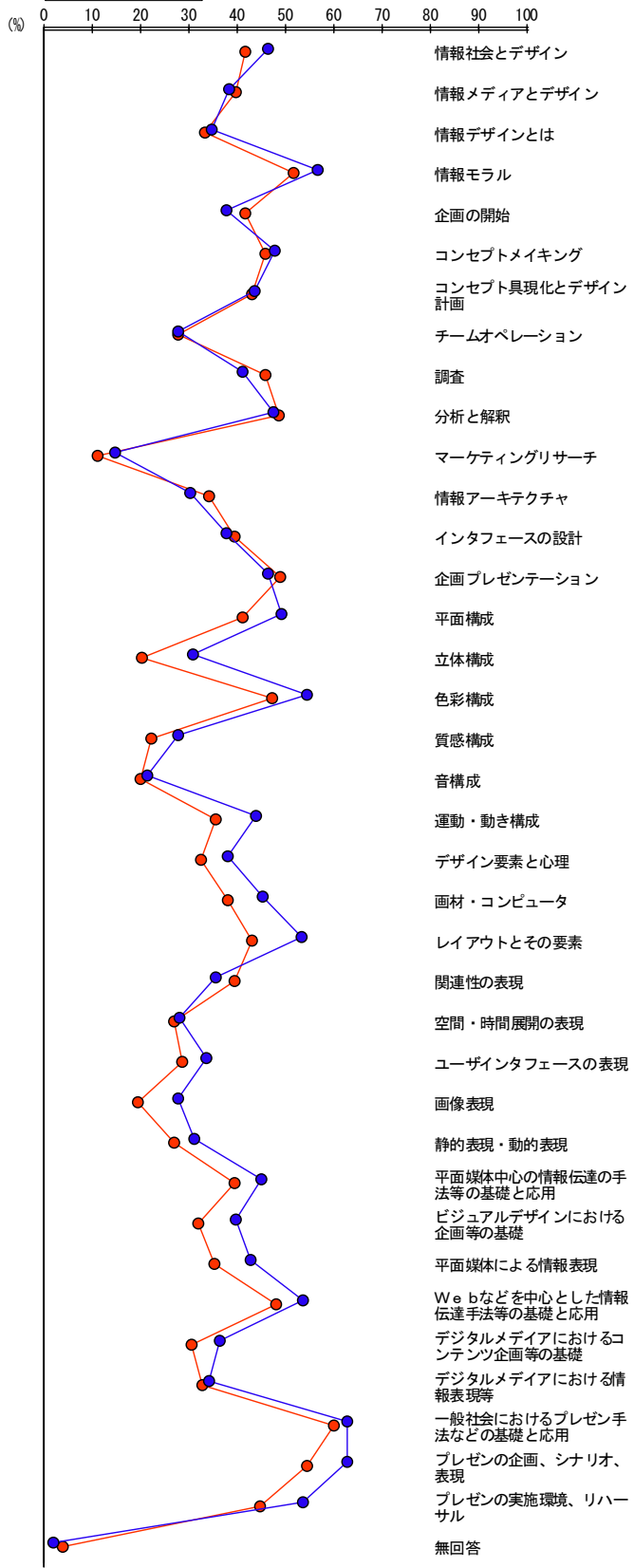
2008年度（青線）と比較すると、大学短大と高等学校では学習内容に大きな変化が無いが、専修学校は「情報モラル」や「一般社会におけるプレゼン手法などの基礎と応用」の実施率が増加する一方で、「コンセプトメイキング」などの実施率が減少している。

表頭：問5 担当学科・科目での学習内容について (M. A)
現在実施している学習内容
表側：*学校種



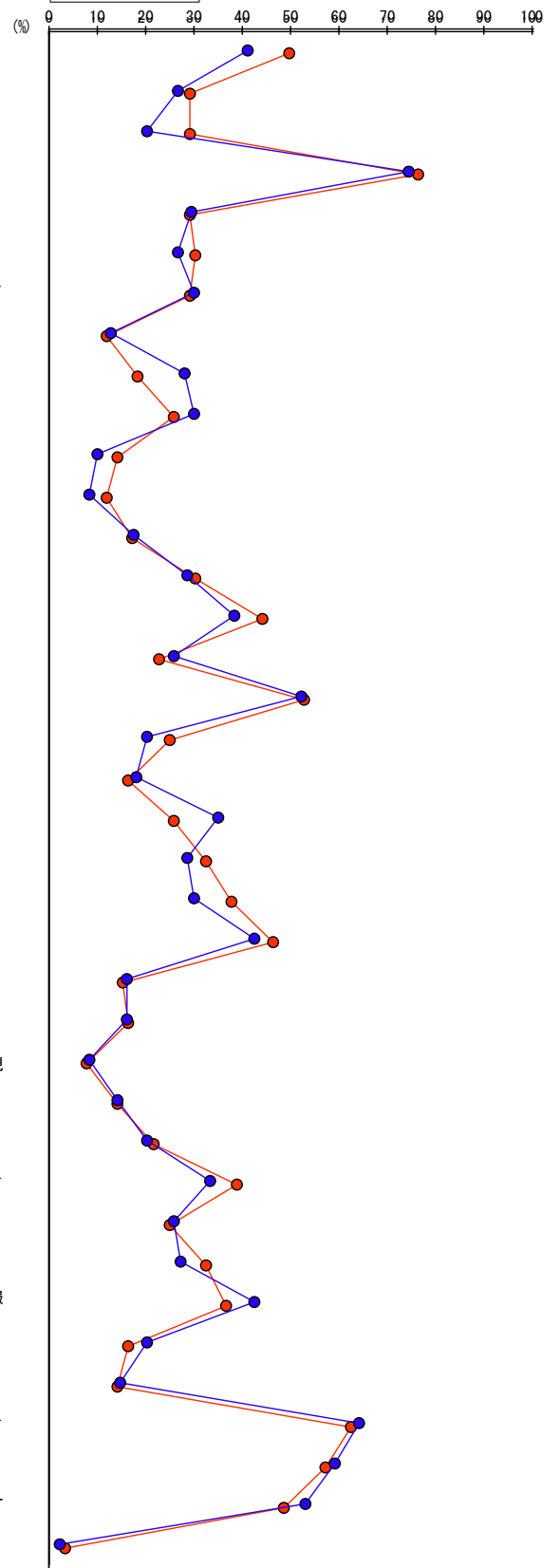
表頭：問5 担当学科・科目での学習内容について (M. A)
現在実施している学習内容
表側：*学校種

●大学短大 n=217



表頭：問5 担当学科・科目での学習内容について (M. A)
現在実施している学習内容
表側：*学校種

●高等学校 n=93



今後実施したい学習内容としては、どの学校種でも「情報収集と解釈」に関する項目が高くなっており、特に「マーケティングリサーチ」へのニーズが高くなっている。

		(%)		
		専修学校 n=55	高等学校 n=93	大学短大 n=217
情報デザインの基礎	1 情報社会とデザイン	7.3	12.9	12.4
	2 情報メディアとデザイン	14.5	14.0	10.6
	3 情報デザインとは	12.7	10.8	14.7
	4 情報モラル	16.4	14.0	19.8
問題の発見と企画	5 企画の開始	14.5	16.1	11.5
	6 コンセプトメイキング	18.2	16.1	11.1
	7 コンセプト具現化とデザイン計画	18.2	12.9	12.0
	8 チームオペレーション	20.0	20.4	19.4
情報収集と解釈	9 調査	25.5	21.5	18.4
	10 分析と解釈	27.3	17.2	21.7
	11 マーケティングリサーチ	38.2	21.5	24.0
情報の構造化と編集	12 情報アーキテクチャ	20.0	10.8	14.7
	13 インタフェースの設計	10.9	12.9	12.4
	14 企画プレゼンテーション	7.3	16.1	12.0
表現の基礎	15 平面構成	16.4	14.0	7.8
	16 立体構成	21.8	16.1	12.4
	17 色彩構成	9.1	15.1	9.2
	18 質感構成	16.4	17.2	12.9
	19 音構成	27.3	19.4	18.9
	20 運動・動き構成	10.9	17.2	11.5
	21 デザイン要素と心理	20.0	11.8	13.4
	22 画材・コンピュータ	12.7	16.1	9.2
情報の表現と演出	23 レイアウトとその要素	5.5	16.1	10.6
	24 関連性の表現	20.0	15.1	12.0
	25 空間・時間展開の表現	23.6	22.6	13.4
	26 ユーザインタフェースの表現	18.2	19.4	18.0
	27 画像表現	25.5	20.4	16.1
	28 静的表現・動的表現	25.5	20.4	15.7
ビジュアルデザイン	29 平面媒体中心の情報伝達の手法等の基礎と応用	14.5	10.8	6.0
	30 ビジュアルデザインにおける企画等の基礎	10.9	10.8	8.8
	31 平面媒体による情報表現	14.5	11.8	6.0
インタラクティブメディアデザイン	32 Webなどを中心とした情報伝達手法等の基礎と応用	16.4	18.3	17.1
	33 デジタルメディアにおけるコンテンツ企画等の基礎	20.0	20.4	16.6
	34 デジタルメディアにおける情報表現等	23.6	16.1	17.1
プレゼンテーションデザイン	35 一般社会におけるプレゼン手法などの基礎と応用	7.3	14.0	15.2
	36 プレゼンの企画、シナリオ、表現	7.3	18.3	13.4
	37 プレゼンの実施環境、リハーサル	5.5	17.2	13.8

このほかに取り組んでいる「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」の向上のために実施している学習内容として、下記のようなものがあげられた。

専修学校

- CMSの構築
- UMLによるシステム設計の表現技法。
- VI（ビジュアル・アイデンティティ）の授業にて、情報デザインを学ぶ。ビジュアルデザイン科では、全学年をチーム分けし、イベントの企画・運営をおこなっている。
- ユーザーや受け手のニーズに対して仮説を立て、適切な質問を組み立てること
- ユニバーサルデザインについて
- 企業からテーマ依頼を受け、学生チームプロジェクトとして調査～発表まで 市主催イベント向けポスターデザインコンペなど
- 公式テキストを使い情報デザインを学ばせる授業を別途、時間割に組み込んでいる。
- 実践的な課題を設定し、フィールドワーク、ブレインストーミングを通じて、客観的現状の把握と主観的情報の結合による問題解決策の創出から、企画書の作成、プレゼンテーションまでの一連の流れを演習することによって、他人理解の大切さと共感を生む情報を創る喜びを学ぶ。
- 情報に関わる検定・試験等の科目としての講義が中心となります。（左記のチェック項目について）
- 地元企業や商店、公共団体との産学連係
- 同じコンテンツに対してプレゼンテーションの対象（相手）を変えるメニュー

高等学校

- 3D-CGによる表現
- アイデアソン・ハッカソンの実施・参加・見学（Race for Resilience）
- サムネール段階におけるコンセプトの明確化と教員とのコミュニケーション
- デザイン選手権など各種コンテストに応募 他授業（販売実習など）からのポスターなどの依頼
- パッケージデザイン 地図作成
- ロゴタイプデザイン、現代家紋デザイン、キャラクターデザイン
- 科目「課題研究（商品開発）」では、毎年県のプレゼンテーションの大会にエントリーしている。科目「課題研究」履修生徒は、年度末に全員が一年間の研究テーマをプレゼンテーションしている。
- 課題研究、実習と提携した企画・プレゼンテーションに関する学習
- 文書デザイン検定受験。

- 3D プリンタなどのデジタルファブリケーションツールの活用。
- PBL による演習 LMS を活用した学習、相互評価
- SNS (facebook) を活用した課題の投稿・アートやデザイン情報の投稿・その外の相談などを授業の一環として行っている。
- インフォグラフィックス、UX などのリテラシー及び実践、グループワーク
- ヴィジュアルリテラシー教育 受講生間での相互評価
- クロスメディアへの対応能力 ユーザー中心設計への対応。デザイン評価能力 (評価と、その伝達、能力、: レビュー力)
- ゲームプログラミング
- サイン計画に関連する実践的演習
- ソフトウェア開発方法論
- ツールとして FileMaker と FileMakerGO を使い、モバイルを用いた情報デザインを行なっている。
- ディベートを通じた、情報収集・分析・論理的思考力の育成
- デザイン思考、など。
- ファッションブランドの構築とファッションビジネスの構築を主題とする授業 ex) 学生チームによるブランドビジネスの構築
- プロトタイピング 人間中心設計 (ISO9241-210 に基づく) くり返しのデザイン
- 異文化間コミュニケーション実践 (海外と交流)
- 各種プロジェクト演習など
- 学生個人のアイデンティティの確立のためのワーク 例 セルフブランディング
- 学内ネットワークを活用した、グループで行うシステム開発
- 企業活動とデザイン 企業のコミュニケーション戦略とブランド作り
- 検索能力、プログラミング能力
- 検定試験対策
- 効果的なインタラクションを実現する上で、情報の発信者と受信者との「共感領域」の形成の方法に重点をおいた実習を行っている。
- 情報セキュリティの基礎知識 (SNS 利用時の心構えなど)
- 情報の受け手に対する配慮 ユニバーサルデザイン 心理学 国際関係論
- 情報メディア技術の基礎として信号処理、画像処理技術を講義している。
- 心理カウンセラーの方にコミュニケーション関係で3科目ご担当頂いている
- 創造教育とイメージトレーニングシュミレーションをとり入れています。

(4) 使用図書

教科書、参考書、教材として使用しているものを聞いたところ、下記の書籍等があげられた。

①教科書として使用している図書

専修学校	
AFT 色彩検定公式テキスト	AFT 対策テキスト編集委員会
J 検情報デザイン	専修学校教育振興会
入門 CG デザイン	CG-ARTS 協会
入門マルチメディア	CG-ARTS 協会
よくわかるマスターweb クリエイター	FOM 出版
すべての人に知っておいてほしいWEB デザインの基本原則	MdN
基本情報技術者試験対策テキスト 1~3 他多数	TAC
HTML+CSS クイックマスターHTML5 対応	WeNet
フォトショップ・イラストレーター	ウィネット
プレゼンテーション技法 コミュニケーション技法	ウィネット
レイアウトの「き」	グラフィック社
DreamweaverHTML&CSS3 レッスンブック 他	ソシム
HTML5&CSS3 レッスンブック	ソシム
Illustrator レッスンブック CS6	ソシム
ゼロからはじめる IT パスポートの教科書	とりい書房
印刷メディアディレクション	ワークスコーポレーション
栢木先生の IT パスポート教室 栢木先生の基本情報技術者教室	技術評論社
これからはじめる illustrator の本	技術評論社
世界一分かりやすい Photoshop 操作とデザインの教科書	技術評論社
DTP 印刷	玄光社
30 時間アカデミック情報リテラシーoffice2007、60 時間エキスパート Word&Excel2007/2010 30 時間マスターAccess2007	実教出版
情報セキュリティ読本	実教出版
ワークショップデザイン	日本経済新聞出版社
J 検情報デザイン完全対策公式テキスト	日本能率協会マネジメントセンター
高等学校	
ビジュアル情報処理	CG-ARTS 協会
実践マルチメディア	CG-ARTS 協会
入門 CG デザイン	CG-ARTS 協会
「デザインの教室」	MdN コーポレーション
マルチメディア応用	コロナ社
デザイン技術	海文堂
「図形と画像の表現」	実教出版
30 時間でマスターPhotoshopElements5.0/6.0/7.0	実教出版
office2010	実教出版
コンピュータデザイン	実教出版
マルチメディア表現	実教出版
メディアデザイン	実教出版
最新情報の科学	実教出版

最新情報処理	実教出版
情報と表現	実教出版
情報メディア	実教出版
精選情報技術基礎	実教出版
電子商取引	実教出版
文書デザイン	実教出版
デザイン製図	実教出版
「社会と情報」	第一学習社
社会と情報	東京書籍
デザイン技術、デザイン史	東京電機大学出版局
「文書デザイン」	東京法令出版
デザイン技術	文部科学省
大学短大	
PRODUCT DESIGN「商品開発に関わるすべての人へ」	ワークスコーポレーション
CG&映像しくみ事典-完全カラー図解 映像クリエイターのためのグラフィックバイブル	ワークスコーポレーション
Design Rule Index デザインの色彩	BNN 新書 日本色彩研究所
コンピュータグラフィックス	CG-ARTS 協会
デジタル映像表現 [改訂版]	CG-ARTS 協会
マルチメディアと情報化社会 コンピュータグラフィックス	CG-ARTS 協会
実践マルチメディア Web デザイン	CG-ARTS 協会
入門 CG デザイン	CG-ARTS 協会
入門 web デザイン	CG-ARTS 協会
入門マルチメディア	CG-ARTS 協会
Web クリエーター能力認定試験 HTML4.01 対応初級公認テキスト&問題集改訂版	FOM 出版
情報活用力	noa 出版
身近なテーマでつくって学ぶ!学生のための office2010&情報モラル	noa 出版
「コンピュータ演習」「情報処理入門 Windows7 版-office2010 対応-	STS システムテクニカルサービス
デザインの学校これからはじめる Dream weaver の本	インプレスコミュニケーションズ
デザインの学校これからはじめる Flash の本	インプレスコミュニケーションズ
インタラクションと情報のデザイン	オーム社
HTML5&CSS3 レッスンブック	ソシム
ゲームの作り方:Unity で覚える遊びのアルゴリズム	ソフトバンククリエイティブ
コンセプトのつくりかた「つくる」を考える方法	ダイヤモンド社
情報デザイン入門:渡辺保史	平凡社新書
『情報デザインベシクス』	ユニテ
ソーシャルメディア社会の教育	開隆堂
HTML+CSS デザイン 基本原則、これだけ。	株式会社エディンコーポレーション
改訂等 6 版 LaTeX 美文書作成入門	技術評論社
写真から作る 3 次元 CG	近代科学社
Web クリエーターズガイドブック	工学社
30 時間でマスター-office2010	実教出版
30 時間でマスタープレゼンテーション+PowerPoint2010	実教出版
Flash CS5/Action Script3.0 (CG リテラシー)	実教出版
office2010 で学ぶコンピューターリテラシー	実教出版
Web デザイン	実教出版
プレゼンテーション+PowerPoint2010 よくわかるホームページビルダー15	実教出版

マルチメディア表現 ～図形と画像の処理～	実教出版
『超デジタル時代の「学び」』	新曜社
「情報」（東京大学教養学部テキスト）	東京大学出版会
アプリを作ろう!HTML5 入門 HTML5+CSS3+JavaScript で学ぶ Android/iPhone アプリ	日経 BP マーケティング
情報トピックス 2013	日経 BP 社
長沢伸也（編集）、感性をめぐる商品開発-その方法と実際、2002。	日本出版サービス
デザインの色彩	日本色研
J 検情報デザイン完全対策公式テキスト	日本能率協会マネジメントセンター
情報リテラシー	富士通エフ・オーエム
『HTML タグ辞典+CSS』	翔泳社
ずっと受けたかったソフトウェアエンジニアリングの授業 1・2 増補改訂版	翔泳社

②参考にしている図書

専修学校	
デザイン・印刷知識集 DTP 増補改訂版	(株) ジーイー企画センター
大学、専門学校と学生をつなぐ学校案内デザイン	BNN
デザイン&文字の見本帳	MdN
視覚表現	グラフィック社
デザイナーズハンドブック	パイインターナショナル
CG&映像しくみ事典	ワークスコーポレーション
CGWORLD	ワークスコーポレーション
デジタル映像表現 CG クリエイター検定問題集	画像情報教育振興教会
情報デザインの教室	丸善出版
平成 26 年度情報処理技術者試験 IT パスポート	技術評論社
ゴールデンライフ	紅屋オフセット株式会社
7 日間でマスターするレイアウト基礎講座	視覚デザイン研究所
メディアデザイン	実教出版
デザインノート	誠文堂新光社
高等学校	
色彩検定公式テキスト	A・F・T
ADC 年鑑	ADC
デジタル映像表現及び CG クリエイター公式問題集	CG-ARTS 協会
入門 CG デザイン	CG-ARTS 協会
色彩検定 3 級最短合格完全ガイド解説&問題集	MDN
「+designing」	毎日コミュニケーション
MdN	エムティエヌコーポレーション
やさしくはじめる illustrator の学校など	マイナビ
グラフィックアーツ	印刷学会出版部
60 時間でエキスパートメディアデザイン	実教出版
フォトショップエレメンツ 7.0	実教出版
「はじめての PHOTOSHOP」 「はじめての illastrator」	秀和システム
カラーコーディネイタ検定	商工会議所
「TECHNE 映像の教室」	小学館
J 検 情報デザイン完全対策公式テキスト	日本能率協会マネジメントセンター
IT リテラシー (情報デザイン)	日本文教出版
大学短大	
Illustrator スーパーリファレンス CS5	(株) ソーテック社
Research & Design Method Index	BNN
Web デザイン	CG-ARTS 協会
デジタル映像表現	CG-ARTS 協会
ビジュアル情報処理	CG-ARTS 協会
マルチメディア	CG-ARTS 協会
入門 web デザイン	CG-ARTS 協会
それは情報ではない	Mdn
現場でかならず使われている CSS デザインのメソッド	MdN
情報倫理ハンドブック	noa 出版
『想像の共同体』 ベネディクト・アンダーソン	NTT 出版

Information Design Workbook	ROCKPURT
あなたはネットワークを理解していますか	SB クリエイティブ (株)
お父さんのためのゲーム企画講座	Soft Bank Creative
The Art of Game Design	Taylor&Francis
考具	TBS ブリタニカ
Interaction Design	Wiley
jQuery デザインブック	インプレスコミュニケーションズ
「情報社会を生き抜くプレゼンテーション技術」等	ぎょうせい
メディアリテラシ (植田・増永)	サイエンス社
ゲームはこうしてできている	デジトイズ出版局
デジタル映像制作ガイドブック	ワークスコーポレーション
CG 映像しくみ事典	ワークスコーポレーション
POV-Ray による 3 次元 CG 制作、ビジュアル情報処理	画像情報処理教育振興協会
情報デザインの教室	丸善出版
基礎からわかる情報リテラシー (改訂第 2 版)	技術評論者
デザイン人間工学	共立出版
大学生のための「読む・書く・プレゼン・ディベート」の方法	玉川大学出版部
人間中心設計の基礎	近代科学社
アカデミック・スキルズ	慶應義塾大学出版
プレゼンテーション・パターン	慶應義塾大学出版会 CCC メディアハウス
「分かりやすい表現」の技術	講談社
PowerPoint による理系学生、研究者のためのビジュアルデザイン入門	講談社
Office2010 で学ぶコンピューターリテラシー	実教出版
SolidWorks による 3 次元 CAD	実教出版
web デザイン	実教出版
ビジネスプレゼンテーション森脇道子監修 武田秀子編著	実教出版
最新情報処理概論	実教出版
誰のためのデザイン: D. A. ノーマン	新曜社
初心者のための機械製図	森北出版
小宮山博史 (編) 「タイポグラフィの基礎」	誠文堂新光社
『「学び」の認知科学事典』	大修館
知の編集工学	朝日新聞社
情報デザイン原論	電機大出版局
演習 web プログラミング入門	同友館
Adobe Illustrator 基礎テキスト	日経 BP 社
UX デザイン入門	日経 BP 社
創造性の科学-図解・等価変換理論入門-	日本放送出版協会
イメージ編集	武蔵野美術大学出版局
graphic design 視覚伝達デザイン	武蔵野美術大学出版局
情報デザイン入門	平凡社
改訂新版インターネット講座	北大路書房
ノンデザイナーズ・デザインブック	毎日コミュニケーションズ
『近代世界システム 1~4』エマニュエル・ウォーラーステイン	名古屋大学出版局
VISUAL DESIGN1~5	六耀社
リチャード・メール「色彩の学校」(表現の基礎として)	ポーンデジタル

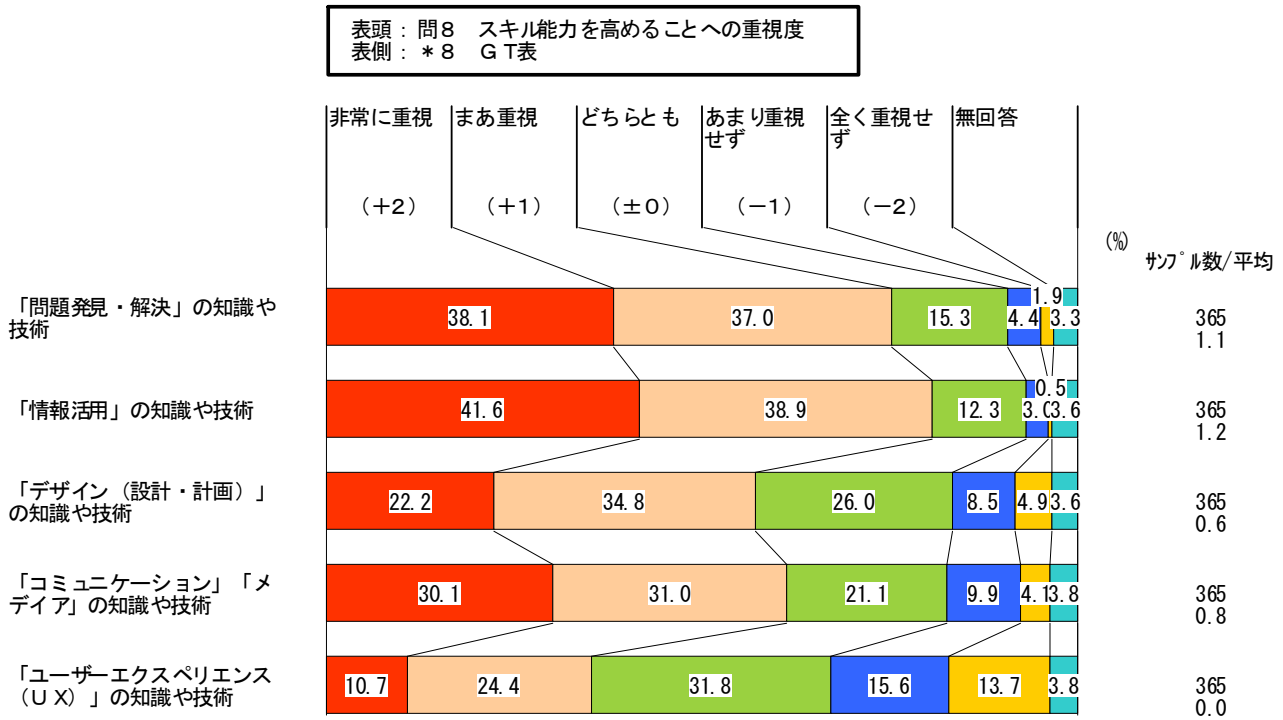
③実習用の教材

専修学校	
MDN	ワークスコーポレーション
ゴールデンライフ	紅屋オフセット株式会社
PowerBook、IllustratorCS6、PhotoshopCS6、DreamweaverCS6 アクリルガッシュ 他	
プロジェクトペーパー スケッチブック、テンプレート 色えんぴつなど	
高等学校	
ペジェドリル	laputa
Illustrator 標準デザイン講座 myshade3 一週間でマスターする for Windows	SE 毎日コミュニケーションズ
マイクロソフトパワーポイント 2013	マイクロソフト
地域を変えるデザイン	英治出版
デザインの学校これからはじめる Illustrator&Photoshop の本	技術評論社
「30 時間でマスターphotoshop6. 0」	実教出版
30 時間でマスター office2010	実教出版
30 時間でマスターPhotoshopElements	実教出版
60 時間でエキスパート メディアデザイン	実教出版
CG リテラシー Photoshop&Illustrator CS4 for windows	実教出版
Web デザイン	実教出版
色の手帖	小学館
フォトショップエレメンツ、メタセコヤ、MSP、パワーポイント	
日本情報処理技能検定の各種問題	
大学短大	
Human-Computer Interaction	Coursera
IPA (情報処理推進機構)・OSS (オープンソースソフトウェア) モデルカリキュラム	IPA
学生のためのアカデミック情報リテラシー	noa 出版
できるホームページ HTML&CSS 入門	インプレスジャパン
一週間でマスターする IllustratorCS3	毎日コミュニケーションズ
FileMakerPro、FileMakerGO	
N. Y 「ADC 年鑑」 / 「Graphis」 年鑑/→USA 「アイデア」 …など	
TED の Website	
インターネットサイト	
スキャニング TV	
ホームページ作成検定試験問題集、プレゼンテーション作成検定試験問題集	
最先端情報機器 (ルンバ・スマートウォッチ)	

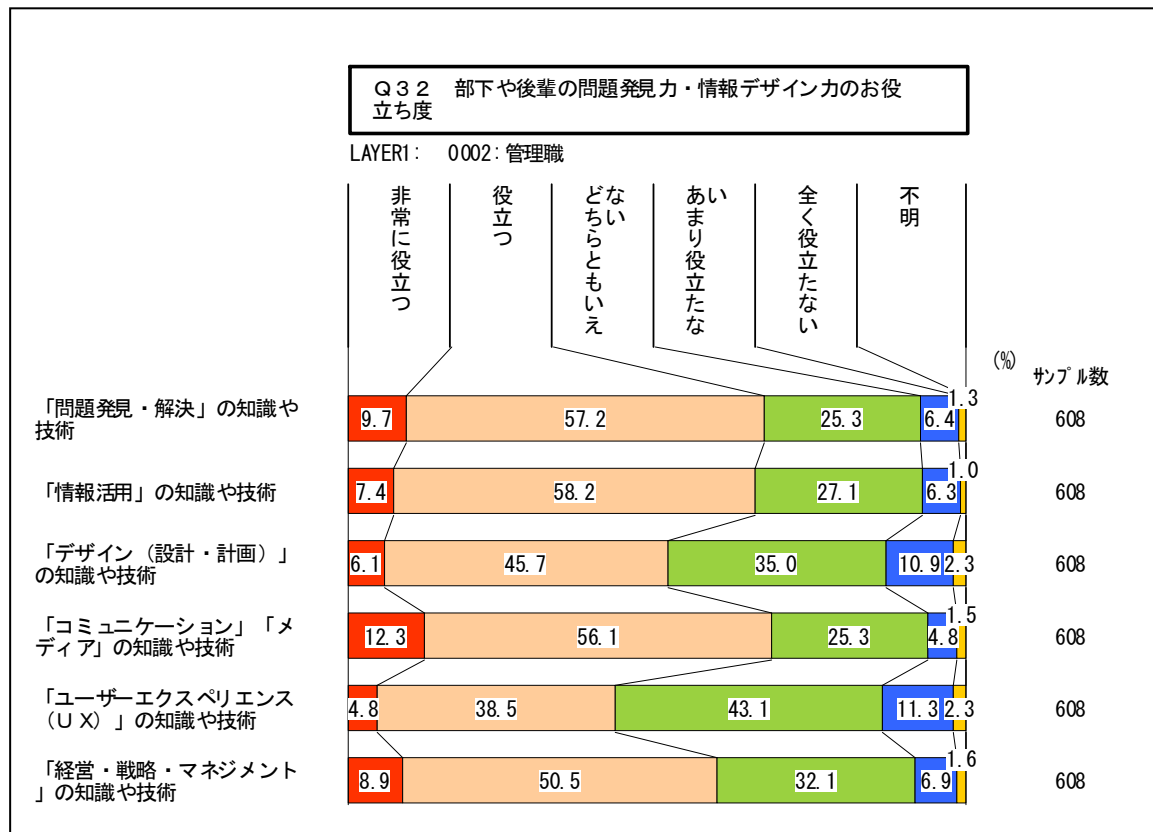
(5) 習得能力の重視度・実施度・達成度

① 重視度

情報デザイン教育においてどのようなスキル・能力の向上を重視しているか聞いたところ、「問題発見・解決」の知識や技術」や「情報活用」の知識や技術」の習得が重視されている。



2013年度にデザインコンソーシアムが実施した「企業人の情報デザイン能力へのニーズ調査」で、情報デザイン能力がビジネスに有用かどうかを管理職に聞いた結果が下記図である。「問題発見・解決」や「情報活用」の能力を重視する傾向は、学校、企業とも共通している。



②学校種別の重視度・実施度・達成度

習得能力の重視度・実施度・達成度について、学校種別に整理したのが下記表である。重視度は、高等学校や大学短大では「問題発見」「情報活用」で高くなっているが、専修学校は多岐にわたり、「デザイン」「コミュニケーション」なども高い。

実施度も、重視度の高い項目を中心に5割前後みられる。

達成度は、あくまで自己評価であることに注意が必要だが、重視度、実施度に比して低くなる傾向にある。専修学校の場合、「デザイン」「コミュニケーション」についての達成度は高いが、「問題発見」「情報活用」の達成度が低くなっている。

高等学校では、「情報活用」の達成度は高いが、それ以外は達成度が低い。

大学短大は、自己評価が高く、達成度は他の学校種よりも高くなっている。

なお、どの学校種でも「ユーザーエクスペリエンス」については重視度、実施度が低く、達成度も1割程度と低くなっている。

		(%)			
		a)重視度	b)実施度	c)達成度	c/a
専修学校	「問題発見・解決」の知識や技術	67.3	45.5	23.6	0.4
	「情報活用」の知識や技術	83.6	65.4	36.4	0.4
	「デザイン(設計・計画)」の知識や技術	61.8	49.1	38.2	0.6
	「コミュニケーション」「メディア」の知識や技術	70.9	54.6	40.0	0.6
	「ユーザーエクスペリエンス(UX)」の知識や技術	34.6	27.3	10.9	0.3
高等学校	「問題発見・解決」の知識や技術	68.9	46.2	37.7	0.5
	「情報活用」の知識や技術	70.9	65.6	47.3	0.7
	「デザイン(設計・計画)」の知識や技術	54.8	42.0	30.1	0.5
	「コミュニケーション」「メディア」の知識や技術	58.0	40.9	24.8	0.4
	「ユーザーエクスペリエンス(UX)」の知識や技術	37.7	23.7	17.2	0.5
大学短大	「問題発見・解決」の知識や技術	79.8	71.9	53.9	0.7
	「情報活用」の知識や技術	83.8	79.7	61.7	0.7
	「デザイン(設計・計画)」の知識や技術	56.7	46.6	39.1	0.7
	「コミュニケーション」「メディア」の知識や技術	59.9	51.2	40.1	0.7
	「ユーザーエクスペリエンス(UX)」の知識や技術	34.1	21.2	15.6	0.5
* 平均		61.5	48.7	34.4	0.6

※「●●度」は、5段階評価の上位2段階を合計した割合である

3. 情報デザイン教育の実施体制

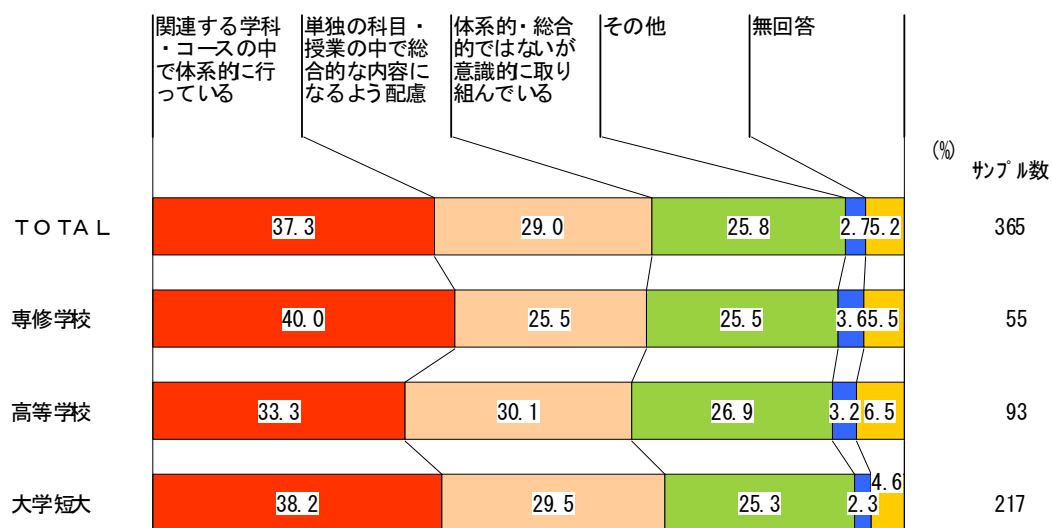
(1) 実施形態

学校における情報デザイン教育の実施形態を聞いたところ、「関連する学科・コースの中で、複数の科目を組み合わせて、体系的に行っている」がどの学校種においても高く、専修学校・大学短大で4割前後、高等学校で3割以上である。

一方、「体系的・総合的ではないが意識的に取り組んでいる」も各学校種で2割強みられる。

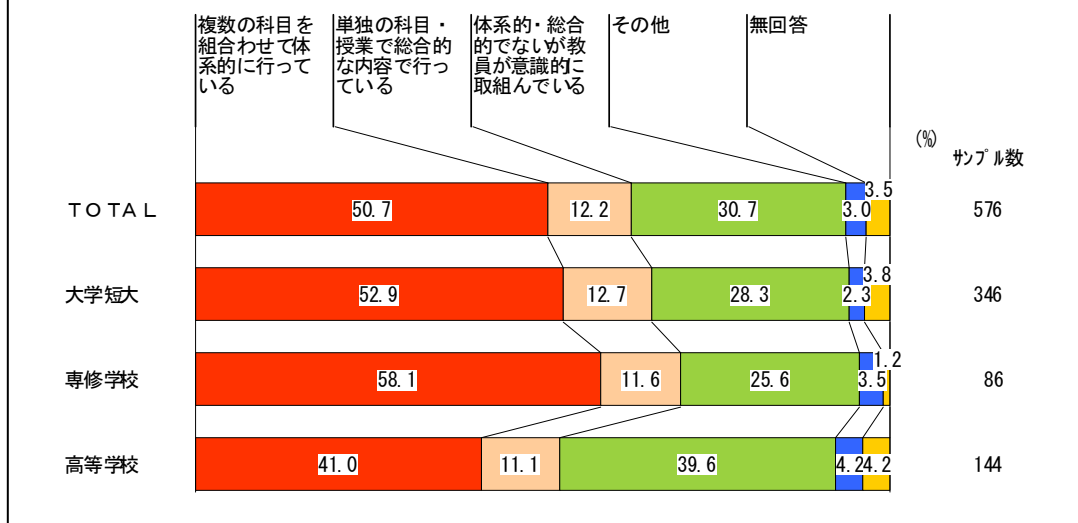
2008年度と比較すると、高等学校では「体系的・総合的ではないが意識的に取り組んでいる」が減少し、「単独の科目・授業の中で総合的な内容になるよう配慮」が増加している。

表頭：問9 「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」向上のための取り組み状況
表側：*学校種



【前回調査（2008年度）】

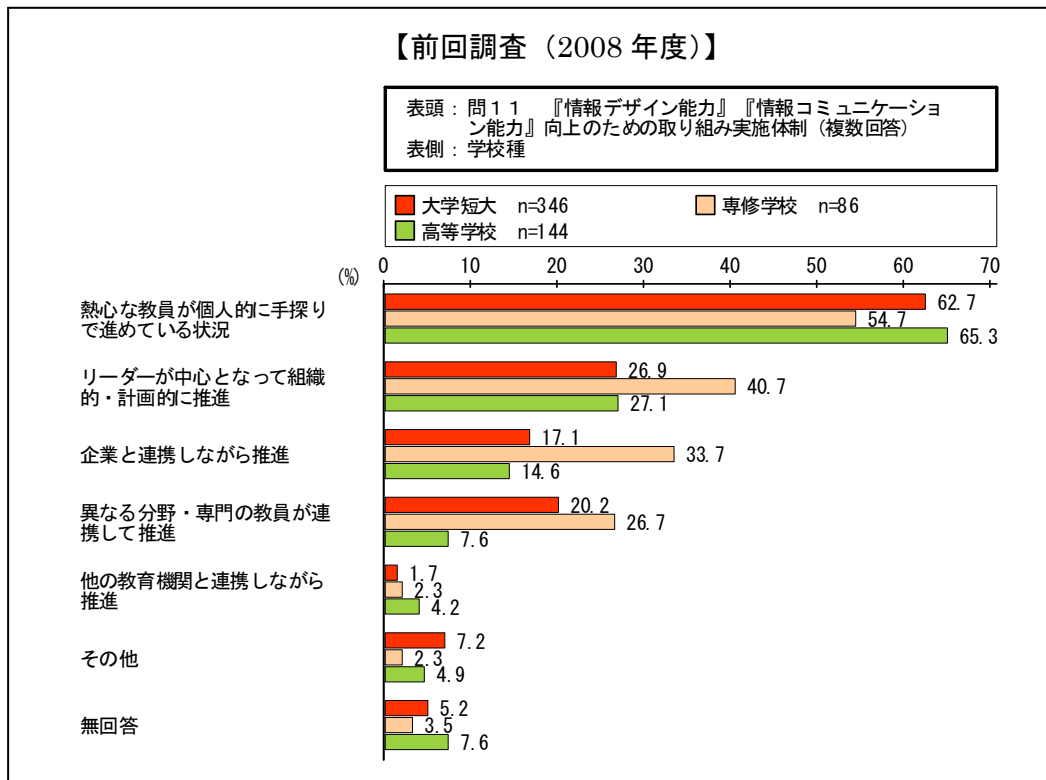
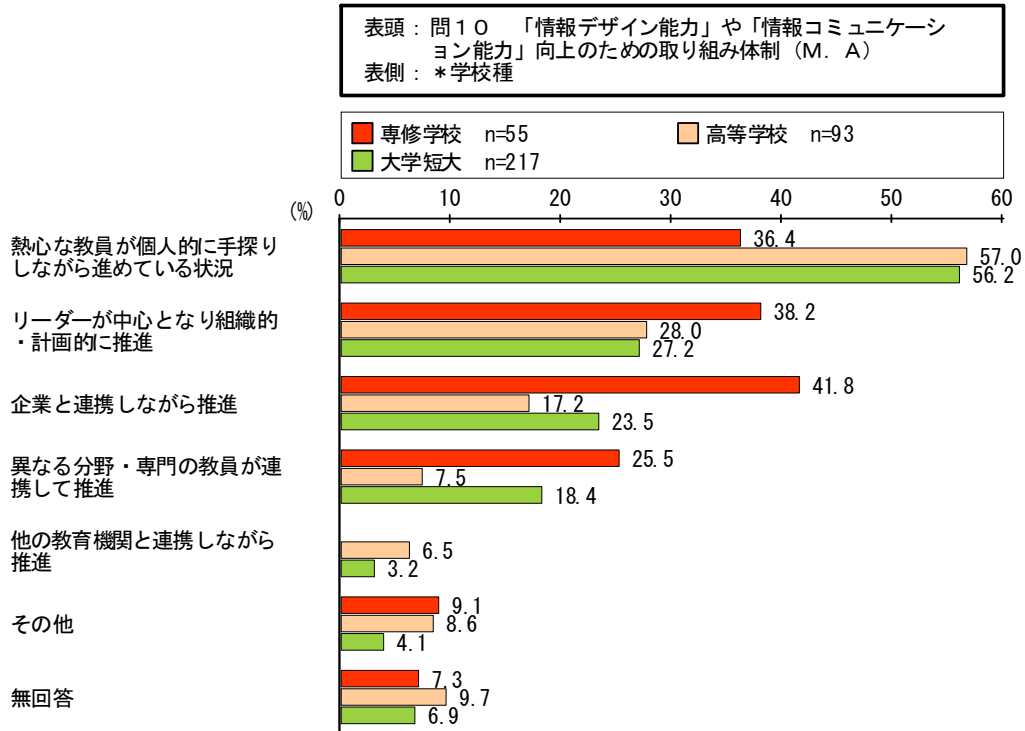
表頭：*問10 『情報デザイン能力』『情報コミュニケーション能力』向上のための取り組み
表側：学校種



(2) 実施体制

情報デザイン教育の実施体制を聞いたところ、学校種別に状況が大きく異なる。

専修学校では「リーダーが中心となり組織的・計画的に推進」「企業と連携しながら推進」が高く組織的な取組が進展しているが、高等学校や大学短大では「熱心な教員が個人的に手探りで進めている状態」が半数以上であり、2008年度の状況からあまり変化していない。

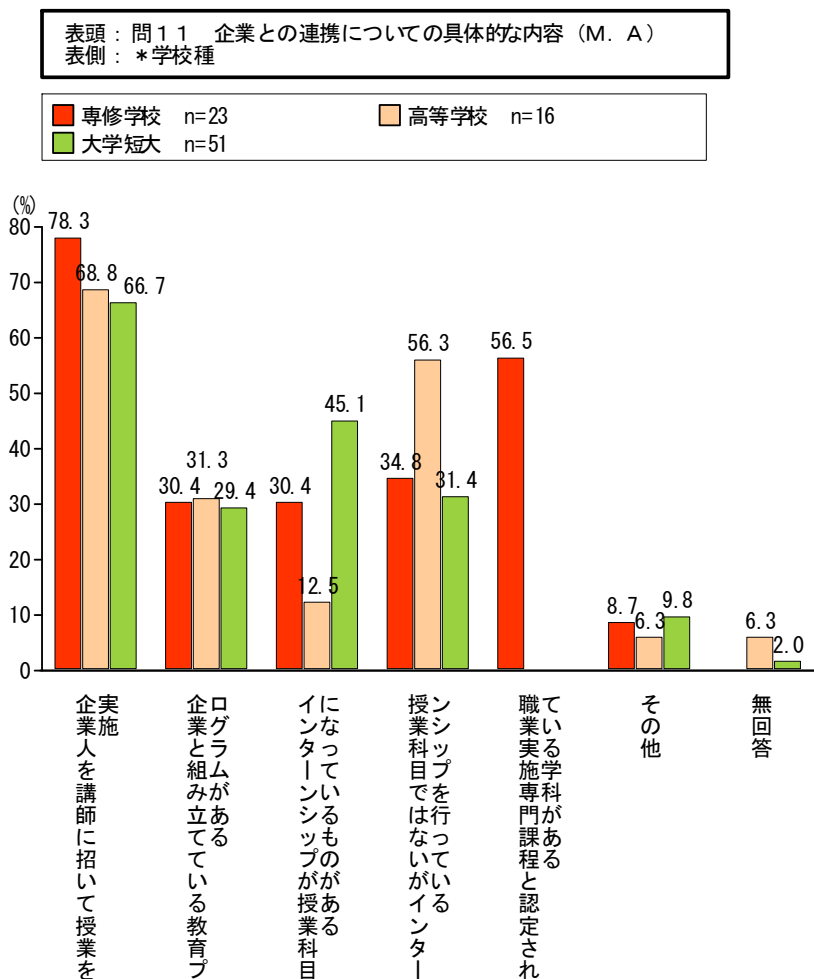


「企業と連携しながら推進」していると回答した人にその内容を聞いたところ、どの学校種でも「企業人を講師に招いて授業を実施」がもっとも高くなっている。

専修学校ではこのほか「職業実施専門課程と認定されている学科がある」が高い。

大学短大では「インターンシップが授業科目になっているものがある」が高くなっている。

一方、「企業と組み立てている教育プログラムがある」も、どの学校種でも3割前後みられる。



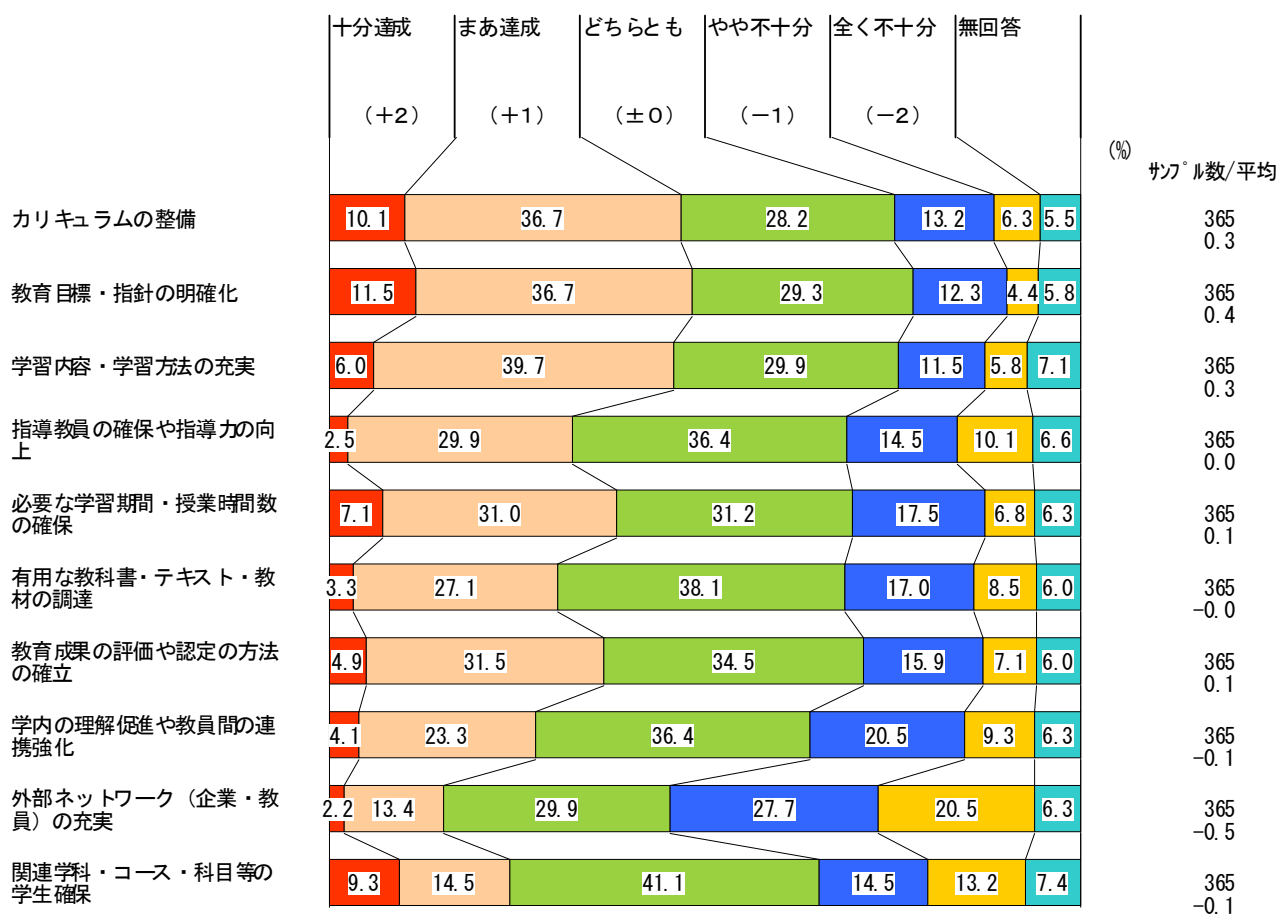
(3) 情報デザイン教育の体系性

情報デザイン教育の体系的な実施状況を聞いたところ、「カリキュラムの整備」「教育目標・指針の明確化」については比較的達成率が高く、次いで「必要な学習期間・授業時間数の確保」「教育成果の評価や認定の方法の確立」などの達成率も一定程度みられる。

一方、「指導教員の確保や指導力の向上」「学内の理解促進や教員間の連携強化」「外部ネットワーク（企業・教員）の充実」の達成率が相対的に低いという状況にある。

各項目の達成状況は全般に専修学校でやや高く、ついで大学短大、高等学校となっている。

表頭：問12 「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」向上のための取り組みの達成度
表側：*問12 GT表



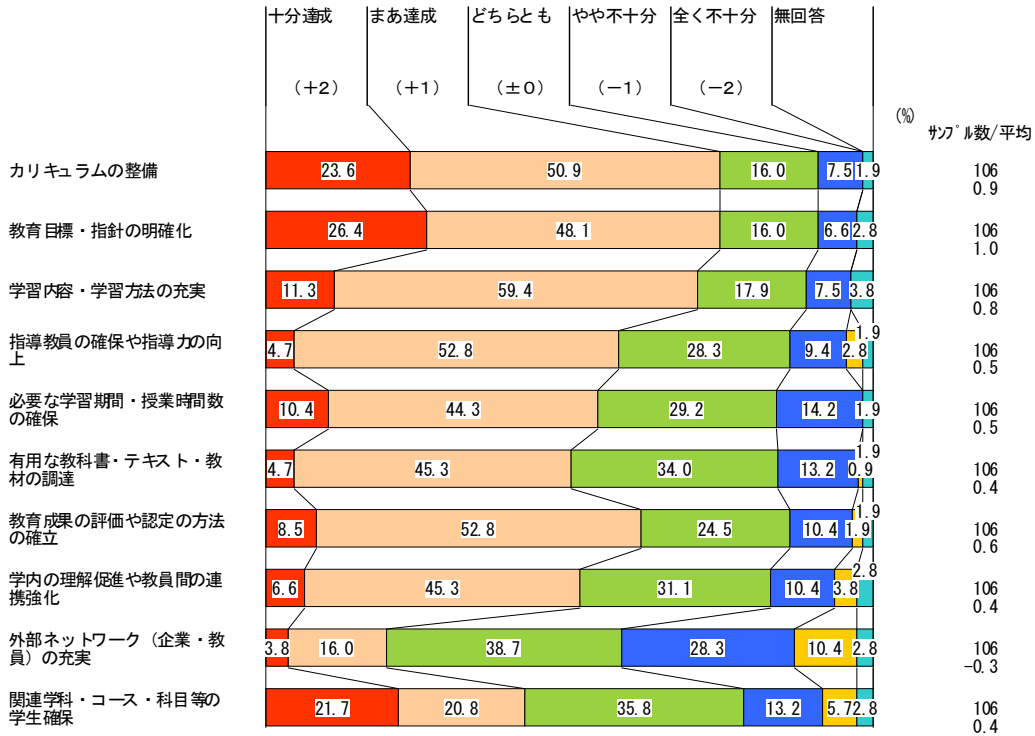
	達成率(十分達成+まあ達成)		
	専修学校 n=55	高等学校 n=93	大学短大 n=217
カリキュラムの整備	41.8	41.9	50.2
教育目標・指針の明確化	47.3	36.6	53.4
学習内容・学習方法の充実	30.9	39.8	52.1
指導教員の確保や指導力の向上	32.7	22.6	36.4
必要な学習期間・授業時間数の確保	41.8	38.7	36.8
有用な教科書・テキスト・教材の調達	40.0	28.0	29.0
教育成果の評価や認定の方法の確立	34.6	32.3	38.7
学内の理解促進や教員間の連携強化	32.8	19.4	29.5
外部ネットワーク(企業・教員)の充実	29.1	8.7	15.2
関連学科・コース・科目等の学生確保	3.6	18.3	31.3

※網掛けは各学校種で実施率が平均以上のもの

教員個人で取り組む場合と、組織的に取り組む場合とで、情報デザイン教育の体系性は大きく異なる。教員個人で取り組む場合は、「カリキュラムの整備」や「教育目標・指針の明確化」なども達成率が4割以下であり、組織的に取り組む場合との差が大きい。

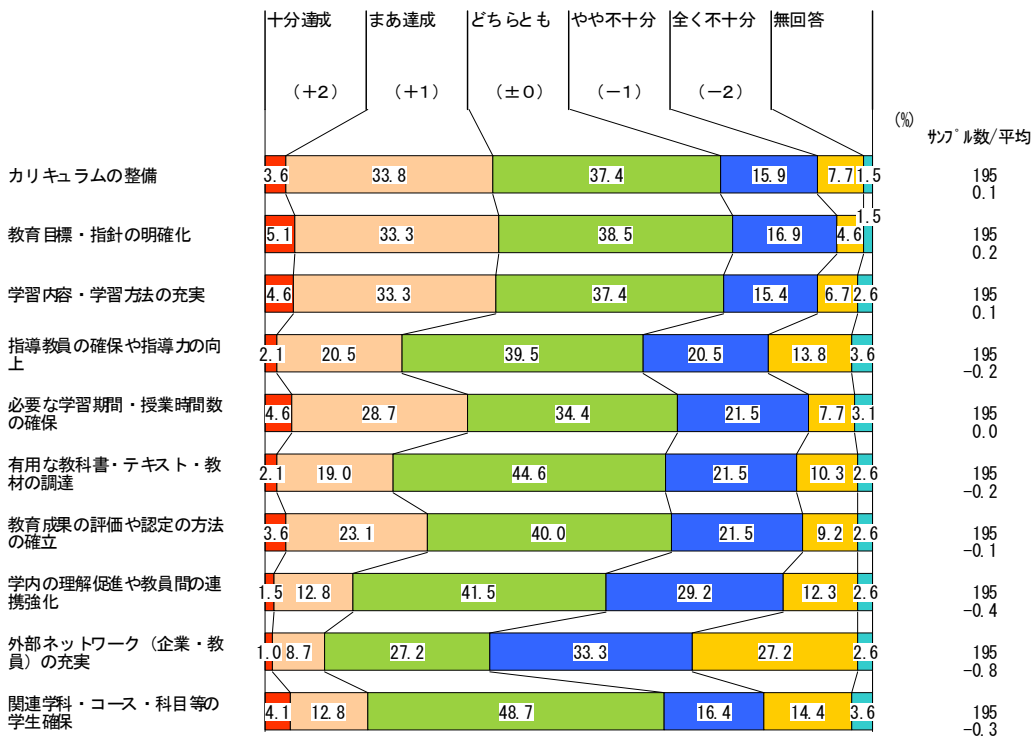
表頭：問12 「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」向上のための取り組みの達成度
表例：*問12 GT表

LAYER2: 問10 「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」向上のための取り組み体制 (M. A) 0001:リーダーが中心となり組織的・計画的に推進



表頭：問12 「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」向上のための取り組みの達成度
表例：*問12 GT表

LAYER2: 問10 「情報デザイン能力」や「情報コミュニケーション能力」向上のための取り組み体制 (M. A) 0002:熱心な教員が個人的に手探りしながら進めている状況



4. 情報デザイン教育の教員養成状況

(1) 担当教員の保有する知識・経験

情報デザイン教育の担当教員が有する知識・経験を聞いたところ、『プレゼンテーションデザイン』についてはどの学校種でも知識・経験の保有者が多くなっている。

専修学校や大学短大では『情報デザインの基礎』『問題の発見と企画』『情報収集と解釈』についても保有者が4割以上みられる。また、専修学校は「コンセプト具現化とデザイン計画」「チームオペレーション」が高く、大学短大は「調査」「分析と解釈」が特に高くなっている。

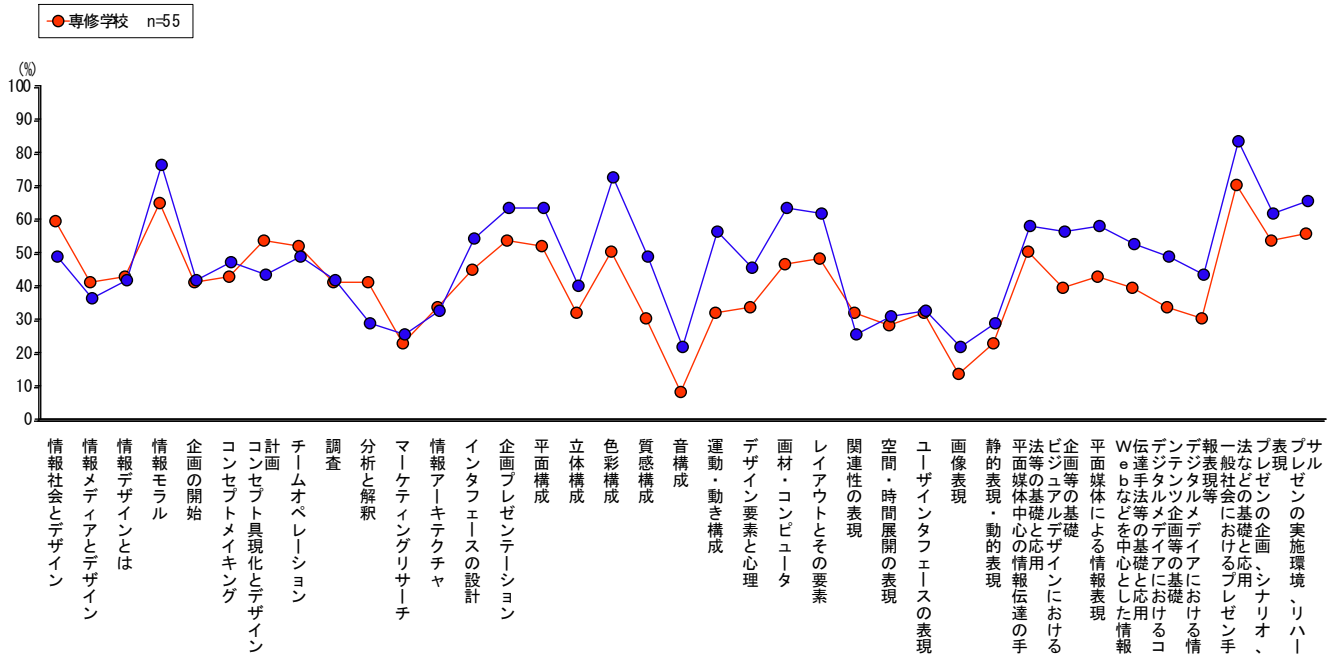
		(%)		
		専修学校 n=55	高等学校 n=93	大学短大 n=217
情報デザインの基礎	1 情報社会とデザイン	60.0	41.9	52.5
	2 情報メディアとデザイン	41.8	34.4	54.8
	3 情報デザインとは	43.6	20.4	38.2
	4 情報モラル	65.5	83.9	55.8
問題の発見と企画	5 企画の開始	41.8	30.1	50.2
	6 コンセプトメイキング	43.6	26.9	54.4
	7 コンセプト具現化とデザイン計画	54.5	26.9	43.3
	8 チームオペレーション	52.7	17.2	40.1
情報収集と解釈	9 調査	41.8	35.5	60.8
	10 分析と解釈	41.8	37.6	64.1
	11 マーケティングリサーチ	23.6	33.3	19.8
情報の構造化と編集	12 情報アーキテクチャ	34.5	18.3	48.4
	13 インタフェースの設計	45.5	30.1	53.5
	14 企画プレゼンテーション	54.5	41.9	58.5
表現の基礎	15 平面構成	52.7	43.0	47.5
	16 立体構成	32.7	28.0	33.2
	17 色彩構成	50.9	49.5	49.8
	18 質感構成	30.9	29.0	29.0
	19 音構成	9.1	25.8	22.6
	20 運動・動き構成	32.7	29.0	36.9
	21 デザイン要素と心理	34.5	33.3	40.6
	22 画材・コンピュータ	47.3	39.8	43.8
情報の表現と演出	23 レイアウトとその要素	49.1	40.9	44.7
	24 関連性の表現	32.7	21.5	48.4
	25 空間・時間展開の表現	29.1	20.4	34.6
	26 ユーザインタフェースの表現	32.7	14.0	39.6
	27 画像表現	14.5	21.5	25.8
	28 静的表現・動的表現	23.6	22.6	32.7
ビジュアルデザイン	29 平面媒体中心の情報伝達の手法等の基礎と応用	50.9	30.1	43.3
	30 ビジュアルデザインにおける企画等の基礎	40.0	16.1	38.2
	31 平面媒体による情報表現	43.6	28.0	38.7
インタラクティブメディアデザイン	32 Webなどを中心とした情報伝達手法等の基礎と応用	40.0	51.6	56.7
	33 デジタルメディアにおけるコンテンツ企画等の基礎	34.5	22.6	40.6
	34 デジタルメディアにおける情報表現等	30.9	21.5	42.4
プレゼンテーションデザイン	35 一般社会におけるプレゼン手法などの基礎と応用	70.9	67.7	73.7
	36 プレゼンの企画、シナリオ、表現	54.5	63.4	66.4
	37 プレゼンの実施環境、リハーサル	56.4	54.8	57.1

＜担当教員の知識（問13）と教育内容（問5）＞

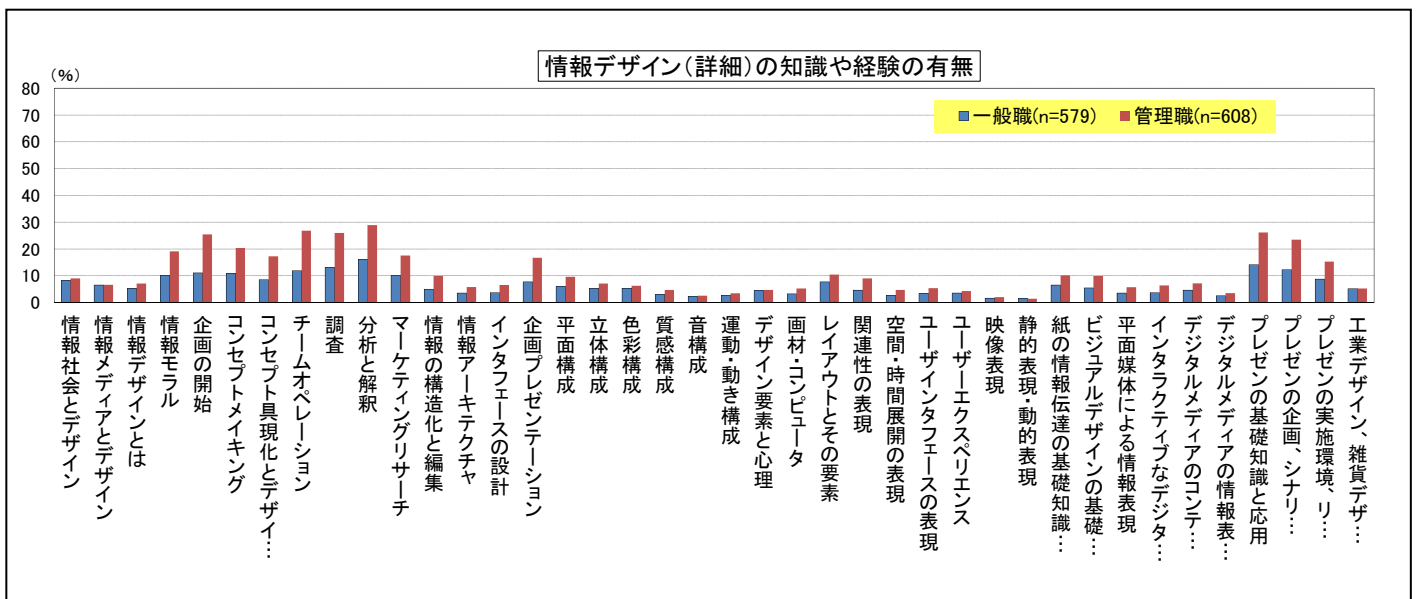
担当教員の知識（赤線）と、教育内容（青線）とは高い相関がみられる。

なお、教育内容（青線）の実施率よりも、教員知識（赤線）の保有率が低い項目も多数みられる。情報デザイン教育の教育内容の充実のためには、担当教員の知識向上が重要である。

表頭：担当教員の知識（問13）と教育内容（問5） ※図中の赤線が教員知識 青線が教育内容



なお、2013 年度にデザインコンソーシアムが実施した「企業人の情報デザイン能力へのニーズ調査」で、企業人が有する情報デザインの知識・経験を聞いたのが下記図である。企業人の場合は、これらについて全く知識・経験が無い層も、一般職の 52.8%、管理職の 30.8%を占めている。



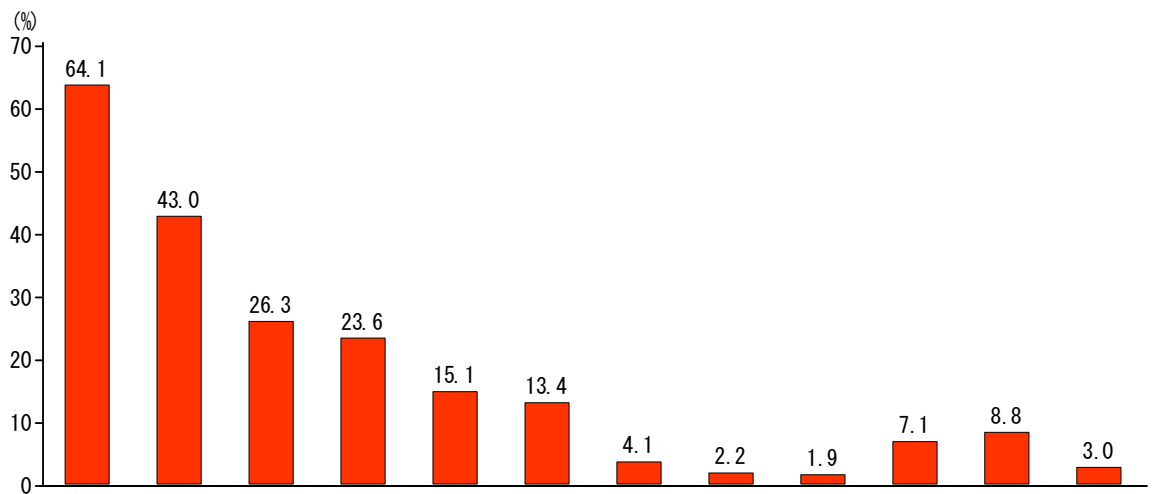
(2) 指導力向上のための取組

情報デザイン教育の担当教員が指導力向上のために行っていることを聞いたところ、「図書、インターネット等による自学、自習」がもっとも高く、次いで「担当する学科・科目等の教務やOJTを通じた習得」が高くなっている。

このほか、大学短大では「学会発表などの論文チェック」が高く、専修学校では「校内・校外の自主的な勉強会、研究会への参加」「民間教育訓練機関等の講習会、セミナーへの参加」「関連する資格の取得」などが他の学校種に比べて高い。

表頭：問14 情報デザイン教育の指導力向上のためにしたいこと (M. A)
表側：*学校種

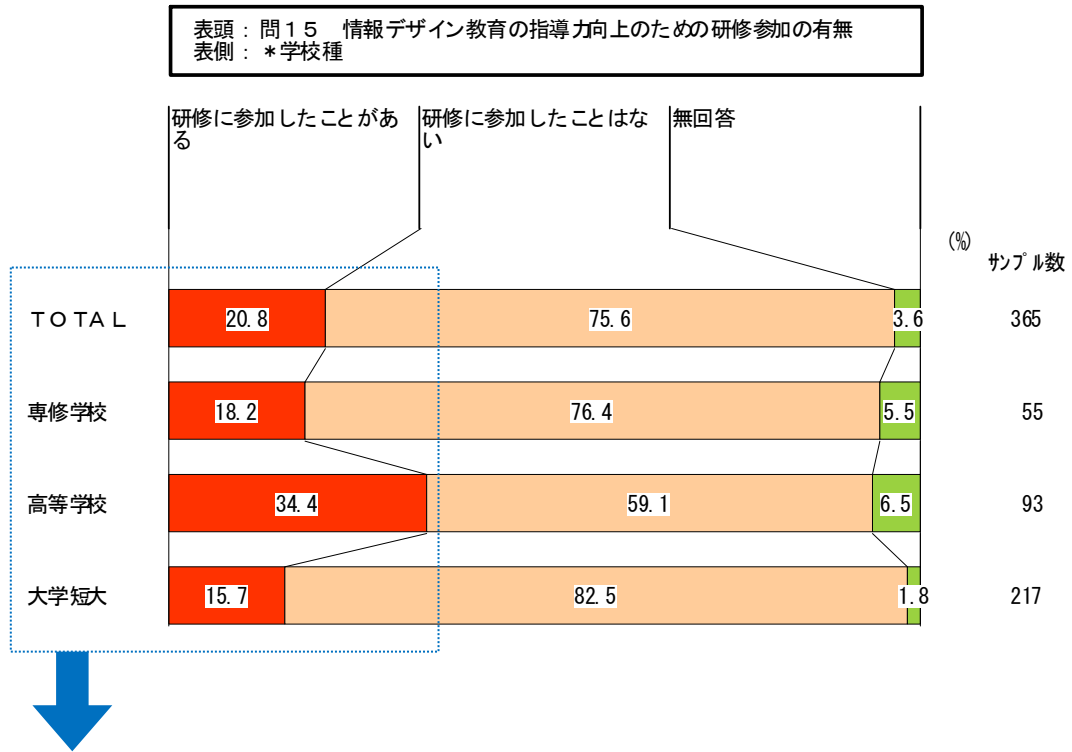
■ TOTAL n=365



*学校種	n	2	1	3	5	4	6	9	7	8	10	11	12
		図書の自学、インターネット等による自学、自習	やOJTを通じた習得 担当する学科・科目等の教務	学会発表などの論文チェック	校、内・校外の自主的な勉強会 研究会への参加	民間、セミナーへの参加 教育訓練機関等の講習会	関連する資格の取得	大学、大学院の講座の受講	通信教育の受講	専修学校、各種学校の講座の受講	その他	特に何もしていない	無回答
0 TOTAL	365	64.1	43.0	26.3	23.6	15.1	13.4	4.1	2.2	1.9	7.1	8.8	3.0
1 専修学校	55	49.1	40.0	5.5	34.5	25.5	23.6	7.3	5.5	0.0	7.3	10.9	3.6
2 高等学校	93	61.3	34.4	1.1	22.6	15.1	11.8	5.4	1.1	5.4	4.3	14.0	4.3
3 大学短大	217	69.1	47.5	42.4	21.2	12.4	11.5	2.8	1.8	0.9	8.3	6.0	2.3

(3) 研修への参加状況

情報デザイン教育の指導力向上のための研修への参加状況を聞いたところ、参加経験ある教員は全体で2割に留まり、参加経験のない教員が多数を占める。



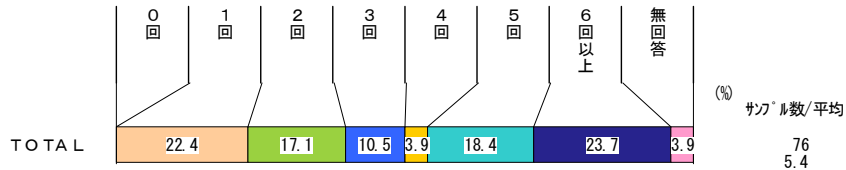
<研修参加回数等>

「研修に参加したことがある」と回答した人の参加回数等は下記の通りである。

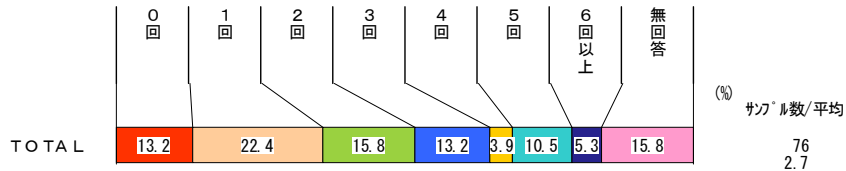
	平均値
研修参加回数（累積）	5.4回
うち実習を伴う研修参加回数	2.7回
昨年1年間の校内研修時間	1.7時間
昨年1年間の校外研修日数	1.3日

※「昨年1年間の校内研修時間」「昨年1年間の校外研修日数」の平均値は、「無回答」を0として計算して算出

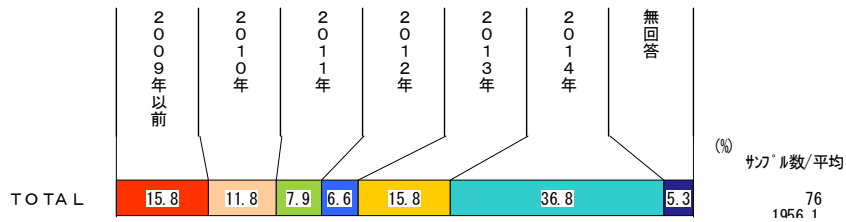
表頭：*問15-1 情報デザイン教育に関する研修への参加回数



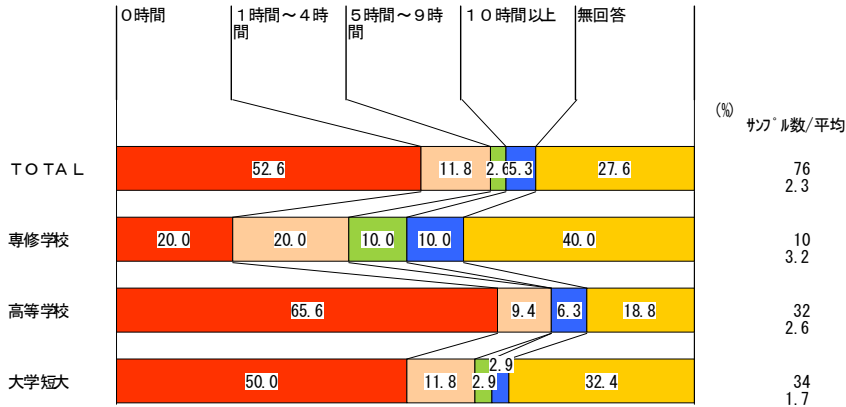
表頭：*問15-1 情報デザイン教育に関する研修で実習を伴う研修への参加回数



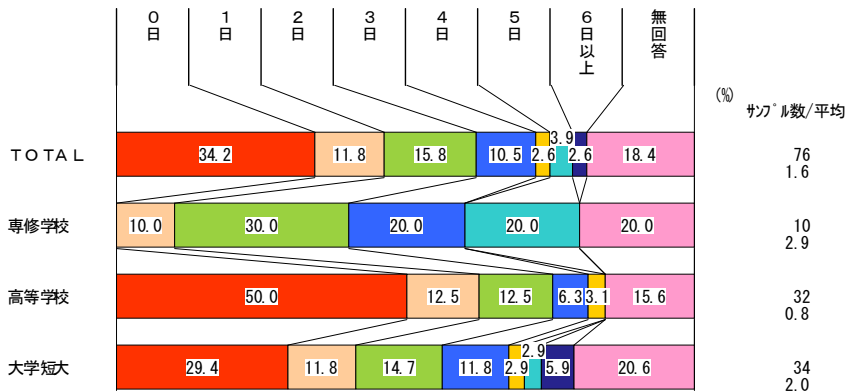
表頭：*問Q15-1 研修に参加した年



表頭：*問15-2 情報デザイン教育に関する校内研修の時間



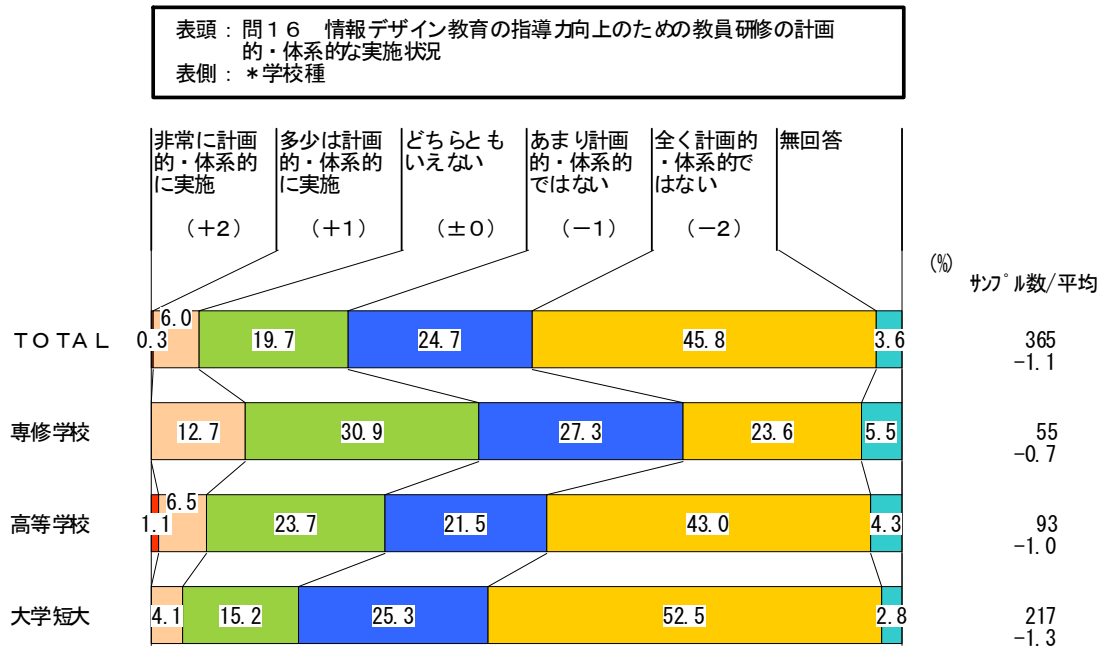
表頭：*問15-2 情報デザイン教育に関する校外研修の日数



(4) 学校における研修の実施状況と今後

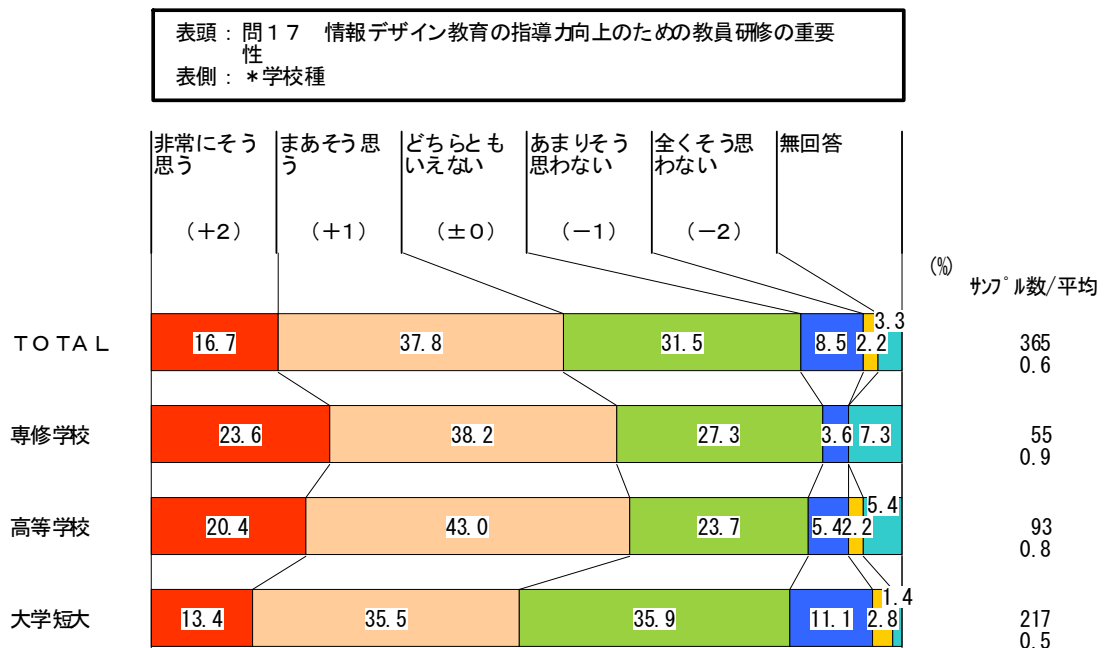
① 情報デザイン教育の教員研修の実施状況

学校として計画的・体系的に情報デザイン教育の教員研修を行っているかを聞いたところ、『計画的・体系的に実施（非常に+多少は）』しているとは全体で1割未満であり、計画的・体系的に実施されていない学校が7割と多数を占める。



② 情報デザイン教育の教員研修の重要性

情報デザイン教育の指導力向上のための教員研修の重要性を聞いたところ、担当教員の半数以上は『重要』と回答している。



③ 情報デザイン教育の教員研修の充実を進める上での課題

教員研修受実に向けた課題を自由回答形式で聞いたところ、「時間・費用が無い」といった回答や、「情報デザイン教育の意義・重要性の理解」が必要という回答が多かった。

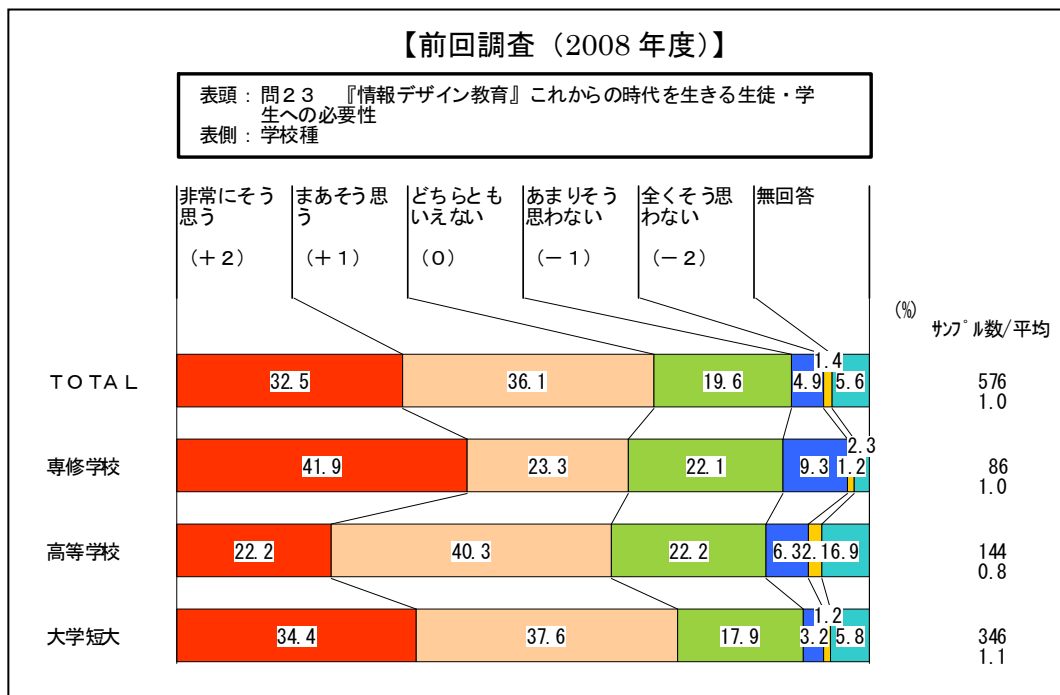
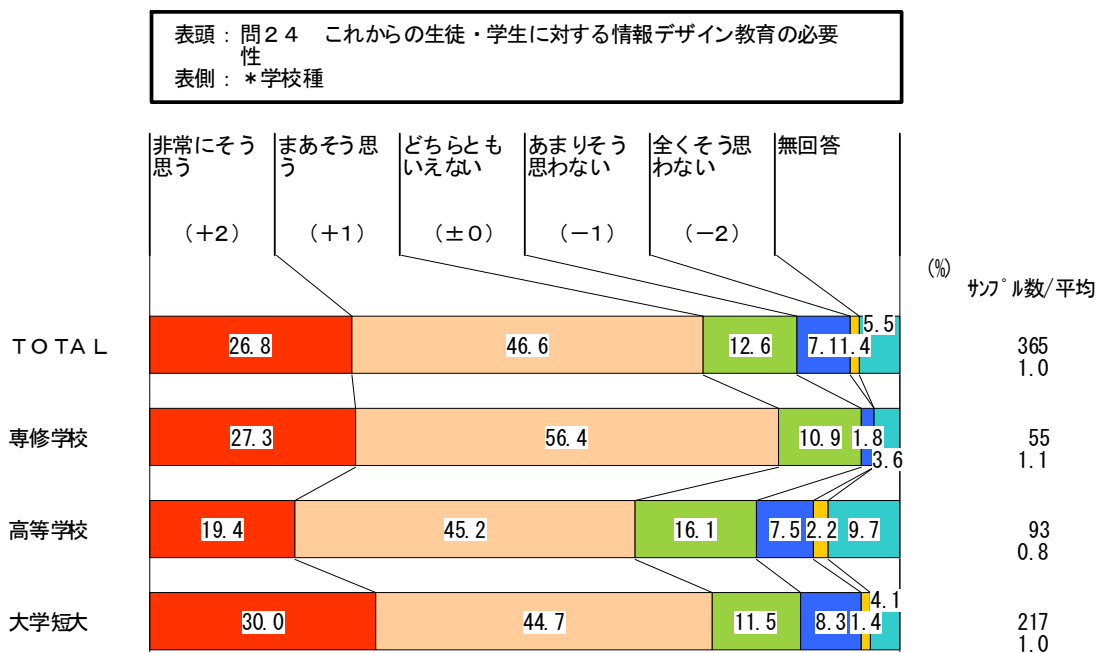
また、「教材研究・教材開発等のノウハウや知見の共有化」や「実際のデザインワークをこなし評価を受けること」なども必要だとする回答も寄せられている。

5. 今後の情報デザイン教育の推進に向けて

(1) 情報デザイン教育の必要性

「情報デザイン教育」は、これからの時代を生きるすべての生徒・学生に必要だと思うか」聞いたところ、担当教員の7割以上は『そう思う（非常に+まあ）』と回答している。

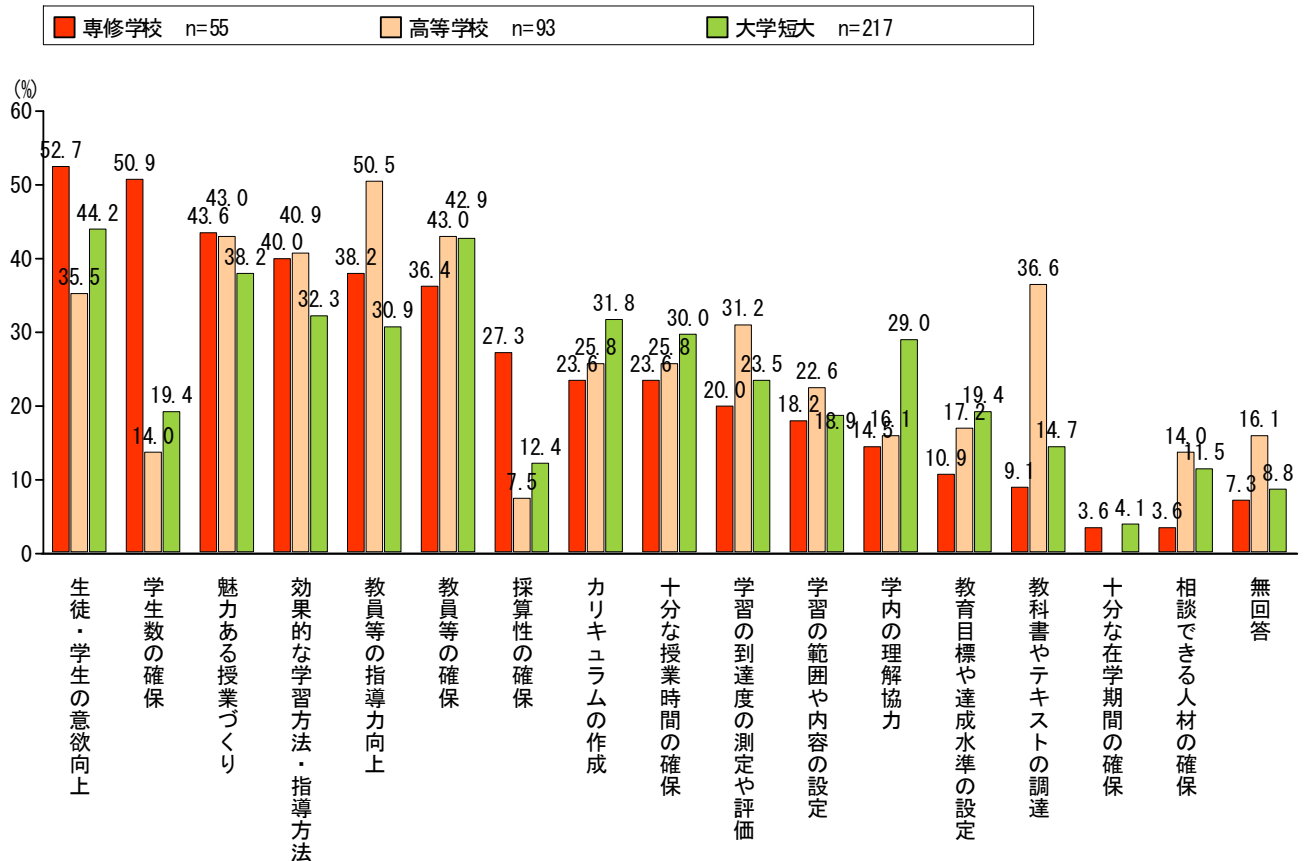
2008年度と比較すると、必要だと思う担当教員の割合は増加している。



(2) 情報デザイン教育推進上の課題

情報デザイン教育を実施するうえでの悩みや課題については、学校種ごとに差がある。専修学校では、「生徒・学生の意欲向上」「学生数の確保」などが高い。高等学校では、「教員等の指導力向上」が高く、「教科書やテキストの調達」も高い。大学短大では、「教員等の確保」「生徒・学生の意欲向上」などが高い。

表頭：問2.3 情報デザイン教育を実施するにあたっての悩みや課題
表例：*学校種



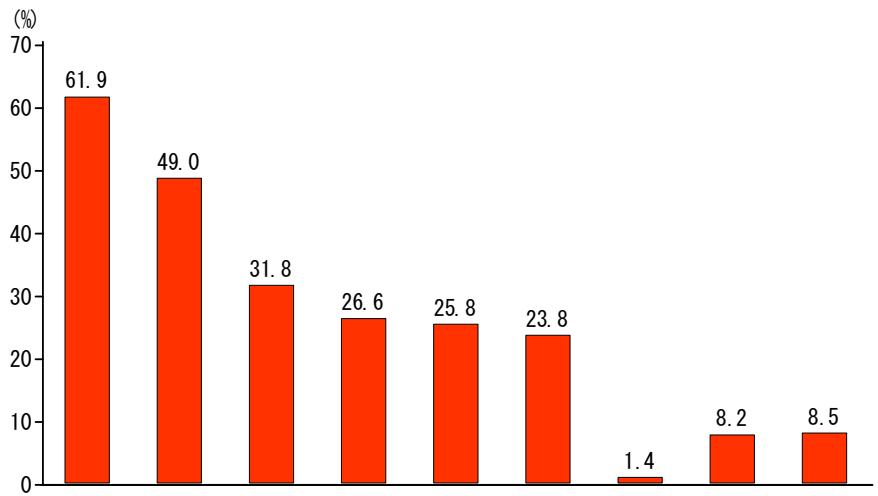
(3) 担当教員の情報ニーズ、研修ニーズ

①情報ニーズ

担当教員が入手したい情報を聞いたところ、「学校の授業実践や実践校の事例情報」や「類似カリキュラムやシラバスの情報」などが高い。高等学校では、次いで「気候で活用できる外部講師・人材の情報」も高くなっている。

表頭：問25 情報デザイン教育について 入手したい情報 (M. A)
表側：*学校種

■ TOTAL n=365



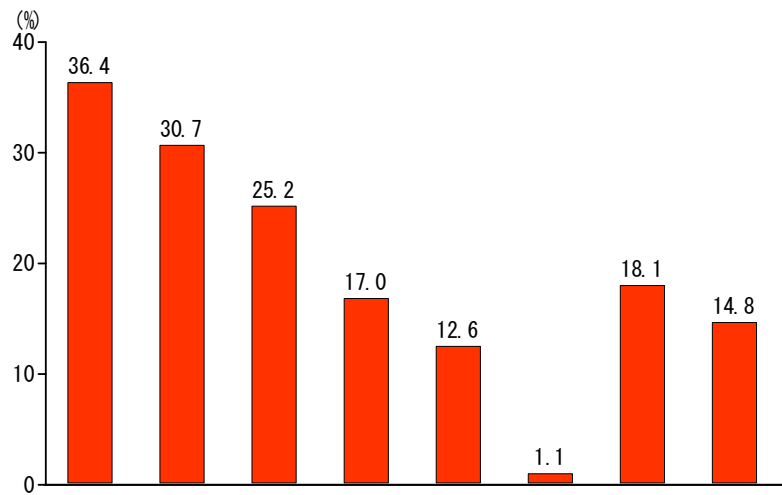
*学校種	n	1 学校情報 の授業実践 や実践校の事	2 類似の情報 カリキュラム やシラバ	3 他校況 の学科・コ ース等の開 設	4 専門家 の情報 デザイン教 育の有識者・	5 人材 の活用 できる外 部講師・	6 企業 におけ る社員 教育等 の実	7 その他	8 特 に な い	9 無 回 答
0 TOTAL	365	61.9	49.0	31.8	26.6	25.8	23.8	1.4	8.2	8.5
1 専修学校	55	61.8	61.8	32.7	18.2	20.0	27.3	1.8	0.0	10.9
2 高等学校	93	62.4	43.0	25.8	28.0	34.4	25.8	3.2	10.8	10.8
3 大学短大	217	61.8	48.4	34.1	28.1	23.5	22.1	0.5	9.2	6.9

②研修ニーズ

担当教員が参加したい場・機会を聞いたところ、専修学校、高等学校では「情報デザイン教育の教員養成セミナーや研修会」が高い。大学短大では、「情報デザイン教育のフォーラムや交流イベント」が高い。

表頭：問25 情報デザイン教育について 参加したい場・機会 (M.A)
表側：*学校種

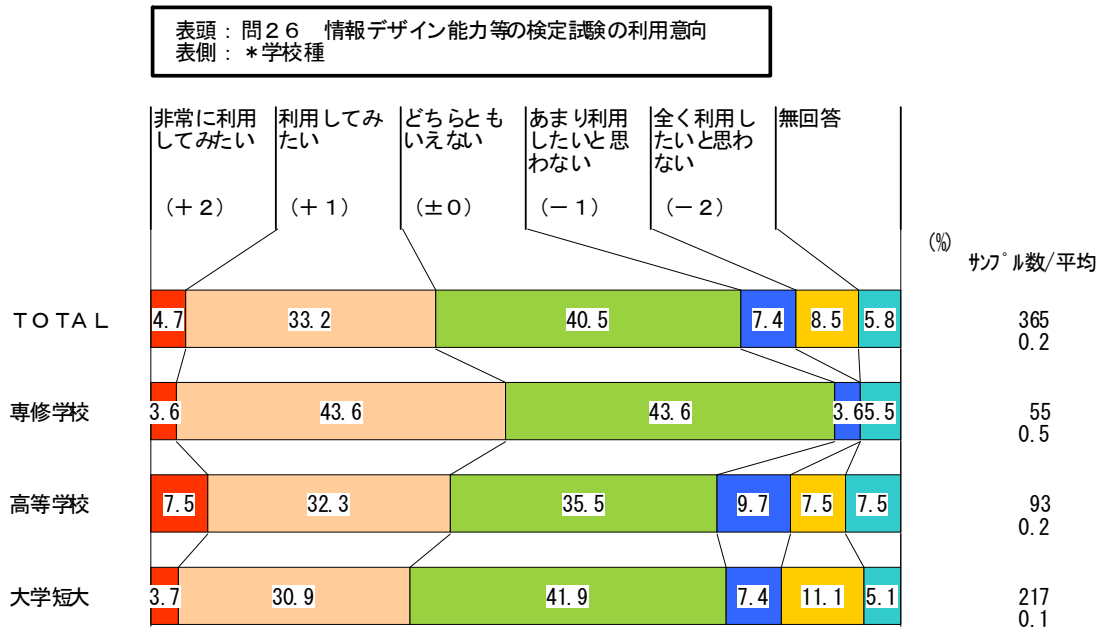
■ TOTAL n=365



*学校種	n	2	1	5	3	4	6	7	8
		情報デザイン教育の教員養成セミナーや研修会	ムや交流イベントのフォーラム	標、測定方法の研究、テキスト	情報デザイン教育のSNS	日本デザイン学会等への参加	その他	特になし	無回答
0 TOTAL	365	36.4	30.7	25.2	17.0	12.6	1.1	18.1	14.8
1 専修学校	55	47.3	25.5	16.4	18.2	10.9	0.0	14.5	14.5
2 高等学校	93	48.4	25.8	21.5	15.1	7.5	0.0	20.4	19.4
3 大学短大	217	28.6	34.1	29.0	17.5	15.2	1.8	18.0	12.9

③検定ニーズ

自分自身や生徒の情報デザイン能力、問題解決能力を測定・評価する制度や検定試験などの利用意向を聞いたところ、専修学校では 47%、高等学校では 39%、大学短大では 34%が『利用してみたい（非常に利用してみたい+利用してみたい）』と回答している。

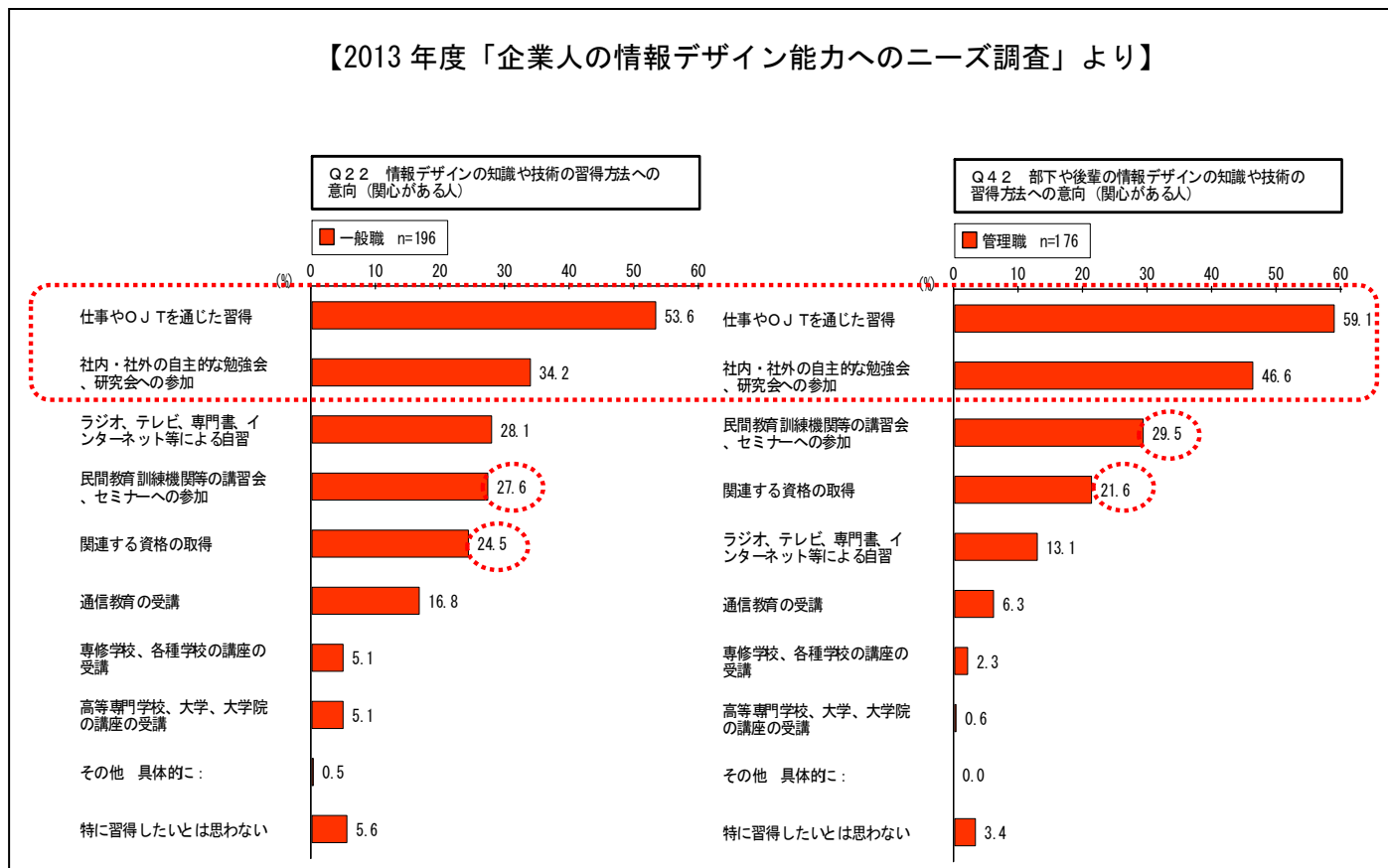


6. 企業や社会人を対象とした情報デザイン教育の取組

① 企業人・社会人の情報デザイン能力の習得方法

2013年度にデザインコンソーシアムが実施した「企業人の情報デザイン能力へのニーズ調査」で、情報デザイン力の習得意欲がある企業人（一般職、管理職）に希望する習得方法を聞いたところ、「仕事やOJTを通じた習得」がもっとも高く、教育機関等で体系的に学習しようとする人は少なかった。

企業における情報デザイン能力向上も、習得手法については「手探り」の状況にあると考えられる。



②学校における企業人・社会人を対象とした情報デザイン教育の取組

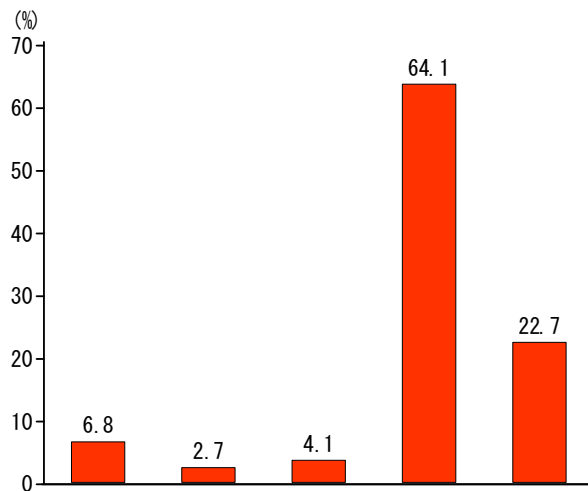
本調査では学校での企業や社会人を対象とした情報デザイン教育の取組状況を聞いた。

この結果、何らかの取り組みを行っている（「取り組みは無い」「無回答」を除く）と回答したのは、専修学校 12.8%、高等学校 6.4%、大学短大 16.1%であった。

取組としては、専修学校と大学短大では「公開講座」がもっとも高く、「講師派遣」が次いで高い。

表頭：問19 企業や社会人の情報デザイン能力を高めるための取組み (M. A)
表側：*学校種

■ TOTAL n=365

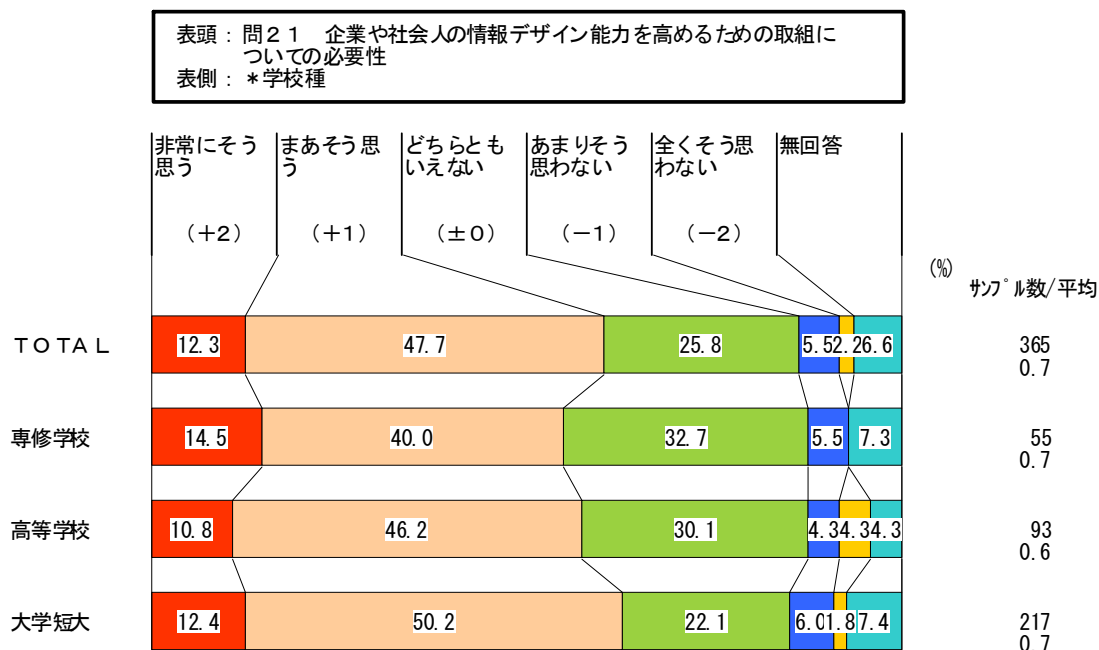


*学校種	n	2	1	3	4	5
		ビジネス公開講座等を実施 スマンや社会人を対象	企業等を実施 に講師派遣等を行ない講	その他	企業や社会人への取組は無い	無回答
0 TOTAL	365	6.8	2.7	4.1	64.1	22.7
1 専修学校	55	7.3	1.8	5.5	72.7	14.5
2 高等学校	93	2.2	1.1	3.2	65.6	28.0
3 大学短大	217	8.8	3.7	4.1	61.3	22.6

③今後の企業人・社会人を対象とした情報デザイン教育の重要性

学校での企業や社会人を対象とした情報デザイン教育の取組が必要と思うか聞いたところ、6割前後が『そう思う（非常に+まあ）』と回答している。

情報デザイン能力の向上について、企業側のニーズは高い。手探りの状態にあるその習得手法について、産学での取り組みが求められるのではないだろうか。



<企業や社会人を対象とした情報デザイン教育の取組事例>

学校種	学校名	事業名称	取組概要
専修学校	飯田コアカレッジ	Access 講座	Microsoft Office Access の使い方、システムの作り方を学ぶ。
	東日本デザイン&コンピュータ専門学校	パソコン講習会	Excel、Word、Power Point の講習会。特に Power Point の需要が高まっている。反転授業の資料作成に用いるようである。
	東日本デザイン&コンピュータ専門学校	映像編集	上記反転授業用の VTR 作成等に活用
	水戸電子専門学校	職業体験講座「Windows 入門」	Windows を中心にした情報デザイン能力向上のためのワークショップ。
高等学校	宮城県石巻商業高等学校	Race for Resilience(ハッカソン)	会場の提供という形で実施。世界銀行がパートナーとなって減災、防災のために IT を活用して解決できないかを探る。
	学校法人東北工業	クラフトマン 21 事業による、デザイン	事例や展望を含め、約 3 時間の講話をして頂

	大学仙台城南高等学校	ンに関する方の招聘と講話	きました。
	北海道札幌東商業高等学校	高大連携事業	3年生選択者が北海道情報大学へ出向き、イラストレータの操作やデザインの基礎について学習する(前期のみ)
	東京都立六郷工科高校	消防庁職員を対象にしたポスター 公告デザイン研修	同左
	新居浜商業高等学校	新居浜市生涯学習大学	地域の方々にプレゼンに関する内容を伝授している。
大学 短大	富山大学	「県・デザイン経営塾」	現代の生活者が共感する魅力と独自性のある「地域活性化戦略の方向性」を探索し、経営者のための「デザインマネジメント」の理解と習得の場を提供することを主旨として、富山県と富山大学芸術文化学部が連携して行っている。(H、19年～)
	日本大学芸術学部	「食とインタラクション」プロジェクト	学外・企業運営の食堂をフィールドとして、企業メンバーとともにデザインプロジェクトを展開。
	富山大学	「伝統技能の現代化を目指すデザイン・知財のマネジメント戦略」	本プログラムは、文部科学省の補助事「産学官連携戦略展開事業(戦略展開プログラム)(H20～21)大学等産学官連携自立化促進プログラム(機能強化支援型)(H22～24)で実施したものである。産業規模としては、縮小の一途を辿っている地域の伝統工芸産業を、地域の生活環境・暮らしへ還元されていく循環の構築を目指したものである。
	大正大学	Final cut pro 講座	(株)クリーク&リバー社による Final cut pro の講座を大学内で行い、公開講座とし、社員及び学生が受講し、知識、技術の向上を行っている。
	愛媛大学	IT スキルアップ講座	商工会議所との連携事業。商工会議所会員と学生向けに IT 関連の講座を開催。
	産業技術短期大学	あまがさき産業フェアでの教員の 研究紹介	同左
	帝京平成大学	スクーリング	通信教育の社会人向け夏期講座
	公立はこだて未来大学	デザインワークショップ	SF 映画(→例:ブレードランナー)を鑑賞し、その時代の世界観をデザインする。
	帝京平成大学	マルチメディア演習	主に高校の教師が「情報」の免許取得目的で受講している。DTP、映像といったモノ以外に、

			インタラクティブメディア、アート、3Dプリンタ等新しい技術についても紹介している
筑波技術大学	学びなおしプログラム		主に、卒業生を対象として、専門科目の履習を可能としている。
秋田大学	教員免許更新講習における講座の開設		教員免許更新講習において、情報デザインに関する講座を開設している。なお、受講対象者は幼・小・中・高の各学校の教員である。
近畿大学	近畿大学工学部公開講座		社会人を含む一般の方々を対象として、工学部の専任教員による講義を受講できる取り組み。講義のテーマとして、「インターネットの活用」や「音楽情報のデザイン」に関する内容を含む。
了徳寺大学	検定取得講座開催		日本情報処理検定協会の文書デザイン検定やP検定受験を推奨し、過去に受験した学生もいる。
四国大学	県職員の映像制作セミナー		同左
鹿児島県立短期大学	公開講座		「ものの見方」「ものの見え方」「色の見え方」等をテーマとして、情報デザイン(主にグラフィックデザイン)について教授した。
八戸学院大学	公開授業		本学は基本的に全講義を(期間限定ながら)一般公開しています。
帝京平成大学	四季の森公園イベント		地域と連携し、街づくりを行う活動への学生参加。
長崎総合科学大学	私学活性化設備整備事業		テーマ:キャリア形成を目的とした履修証明プログラム 造船業、電子産業、コンテンツ制作などのソフトウェア業界をはじめとする長崎県産業の高度化に貢献しうる技術をもった技術者の育成のために、社会人を対象とした研修会を開催した。
福島大学人間発達文化学類	商品パッケージの開発		福島市産業交流プラザの仲立ちにより、菓子メーカーのパッケージ開発に大学生を参加させ、教員が指導
愛知産業大学	上記の大学院にて、社会人対応		修士(デザイン学)学位取得、2年間で実施のみ。
四国大学	町役場のホームページリニューアル		同左
産業技術短期大学	尼崎工業会等での教員の研究紹介		同左

<企業や社会人の情報デザイン能力を高めるための取組を進める上での課題（一部抜粋）>

- 費用・時間の負担をだれがおこなうか、スキルが昇任・昇給・転職等に有利に働くか
- 日々進歩する技術、知識、情報をどれだけ収集、分析できるかが課題であると考え。
- 定期的を受講できる（教育を受けることのできる）ように、仕事のスケジュール調整が可能な体制を整備する事。
- 大学と企業、社会人との間での必要性の有無の確認。
- 情報デザイン能力の重要性を認識させること。
- 上記目的の為の様々なセミナーやWSなどを企画するにあたり、企業等の規模の大きさに関わらず、決定・裁量権を持った方々に参加して頂くことが重要である。
- 社会人になってからではなく、学校教育の中に組み込んで、土台をしっかり作り、世に出すように小・中・高の連携が必要である。
- 実践的な能力を高めるデザイン能力 **up** が必要だが、彼らが必要とする要求がよく分っていない点にある。幅広い要求があるので整理して、適格なカリキュラムを作る必要がある。
- 指導者の確保または講師の養成
- 企業内のデザイン部門がかなり本格的に活動しているので、今後シェアしてもらいたいと思う。
- 企業や社会人が求める情報デザインの概要を知ることが先ず必要と思う。
- 学習意欲の高い企業や社会人をいかに効率的に見つけ出すかが課題といえるのではないかと。
- 学会の立上げと積極的な活動
- 各々の学校の特質、専門分野にどれだけ合わせた内容を提供できるのかどうか
- デザインへの価値を認めて頂くこと。（まだまだデザインはタダの意識が強い）
- デザインは全ての人が必要とする能力だという意識を多くの人に持ってもらうこと
- デザインには教養として必要だという認識の普及。
- エンジニア、プログラマーなど、工学系の研究者や企業人のデザインへの理解（感性への理解が低い。）

情報デザイン教育の実態等に関する調査報告書

平成 27 年 2 月

編集・発行 学校法人 電子学園
〒169-8522 東京都新宿区百人町 1-25-4

印 刷 株式会社インテージリサーチ
〒203-8686 東京都東久留米市本町 1-4-1
電話 03-5294-8325