

- ◀ 検定トップへ
- ▶ 検定を知る
 - ▶ CGクリエイター検定
 - ▶ Webデザイナー検定
 - ▶ CGエンジニア検定
 - ▶ 画像処理エンジニア検定
 - ▶ マルチメディア検定
- ▶ 検定を選ぶ
 - ▶ 仕事で選ぶ
 - ▶ 推薦の声
 - ▶ 合格者の声
 - ▶ 活用例のご紹介
 - ▶ 優遇一覧
- ▶ 受験するには
- ▶ 申し込む
- ▶ 登録後の変更・確認
- ▶ 検定を学ぶ
- ▶ FAQ
- ▶ 資料請求
- ▶ これまでの検定



1990年からCGIに取り組んでいる中京大学

中京大学がCG検定に取り組んだのは、1990年の試行試験から。当時は理工学部情報科学科の学生ら30～40人と一緒に受験に挑戦したと語る宮崎教授。当時の中京大学では、CGを特に情報科学科で取り扱っていたわけではなかったが、意欲的な生徒を中心に土曜日などを使って試験のための講習などを行ったと話す。この検定をきっかけに学生の学習意欲も高まったし、CGというものが新しい技術だったので、学生たちのモチベーションも高かったと当時を振り返る。



その後、2000年の4月には、メディア科学科と学科名を変更してCGや映像にも取り組みを広げていった。CGや映像、デザインというどうしてもアート志向の学生も多くなり、学習の方向性が技術とアートに二極化してしまった。また、表現という分野では美大などに勝ち目はなく、就職先も限定されてしまう。これを考慮し、2005年からは、現在の情報メディア工学科という名称となり、技術を基盤として表現し、コンテンツを作り出すという教育を行っているという。

「技術の知識をしっかりと持ち、なおかつ見栄えのよいものがつくれる、そんな風に表示できることを武器にした技術者になってもらいたいと思っています。」と宮崎教授は語る。

CGエンジニア検定の3級2級合格を単位に

メディア工学科になってから、検定の合格が授業の単位になったという。その評価について先生は、検定の良いところは、検定試験が絶対評価であること。学内での評価はやはり相対評価になってしまうので、こういったスタンダードなものがあることは大切だと話す。

続けて「しっかり学んでいた子はちゃんと良い点を取っているんですよ。検定のような、学外のものに触れさせる、それによってモチベーションを上げることができますし、大学に合格して一安心し学習意欲が下がっている生徒たちには、とても効果的だと思っています。一番の理由はそこにありますね。」と単位としている理由を語ってくれた。

1年でプログラミングや数学、2年で実践を。



メディア工学科での実際のカリキュラムについて伺った。1年のうちにC言語、プログラミングの基礎や関係する数学を学び、2年になるとCGの学問分野の実践、応用を学んでいる。2年の初めの半年でコンピュータグラフィックスの書籍を学習して、まずは座学で理論を身に付けた後、試験問題を解いてみる形式で1単元ずつ進めていくという。「実習では課題をプログラミングするものを行いますが、ここでは理論で学んだものを実践しますので、理解を深める場としておのずと座学と連動するような方法をとっています。」

このように、理論の修得、試験問題の活用、課題での実践をうまく活用した学習を行っている。検定については、2年の前期試験で3級、後期に2級というサイクルで、現在は300名ほどが受験している。

教材の整備と問題の良質化

15年以上、協会の検定試験に携わっている宮崎先生は、当時を振り返り、初版のCG検定のテキストブックは、かなり網羅されてはいるものの、少し中途半端な感じを受けたという。説明不足だったり、画像がないので分かりにくかったり…と、自分たちで補わなくてはならない部分が多かったようだ。自分達でテキストを作ったほうがよいのかな？と先生方間で話しが出ていた頃、ちょうど協会のテキストブックが改定された。「これがすごく整備されて、使いやすいものになったので驚きました。洗練された感じを受けました。教えるべきところまでちゃんと載っていて、画像でも解説されている。まさに求めていた形です。」



学生への説明もしやすくなりました。」更に、検定の問題については、癖のあるものが少なくなってオーソドックスなものが増え、安定してきたように思っていると加えてくれた。また、CG-ARTS協会については、「CGの分野がどう広がっているか、これを学んだ先にはどんな仕事があるのかという情報が今までは少なかったと思うんです。学生に向けて更に情報発信してもらえると有難いですね。教育内容は整備されたと思うので、今後はそういったところに力をいれていただけたらと思います。」と期待を語ってくれた。