

事業の概要

3DCG、映像、Webプログラムなどに代表される高度なデジタルクリエイティブ教育について、デジタルハリウッド株式会社(本社東京)によるオンライン講座「デジハリオンラインスクール」を造形学部の教育と連携して3年間開講する。事業終了時まで成果を検証し、十分に判断できる場合は正課での実現を検討する。受講生は年間で60時間から90時間の内容を自宅で視聴して制作を行い、同講座の講師からの添削や講評を受けるとともに、学部教員による技術習得度合いの確認を受ける。

事業実績の概要

令和6年度 実施スケジュール

4月15日(月)、22日(月)、30日(火)
講座説明会/募集開始
5月14日(火) 受講生募集締切
5月15日(水) 受講生決定
5月21日(火)～24日(金) 受講料納入
6月21日(金) キックオフイベント実施
6月24日(月) オンライン講座開始

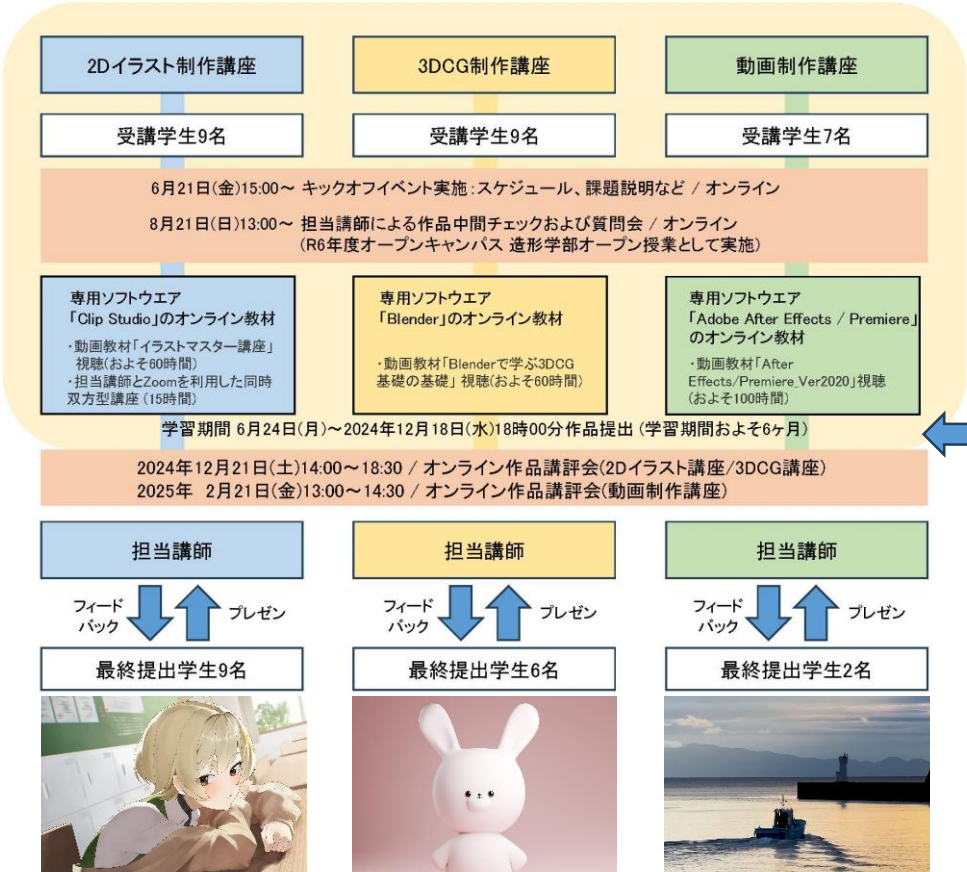
8月18日(日) 担当講師による中間チェック
および質問会(講師のみオンライン)
→ オープンキャンパス 公開講座として実施

12月18日(水) 作品提出締切(18時まで)
12月21日(土) 作品講評会(オンライン)
※制作スケジュールの関係で動画制作講座
2月21日(金)に作品講評会を実施

学修期間(およそ4ヶ月半)
2Dイラスト制作講座: のべ70時間
3DCG制作講座: のべ60時間
動画制作講座: のべ100時間

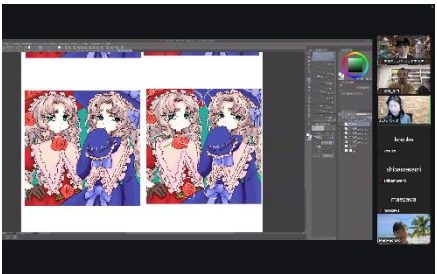
事業実績の報告

本講座は、デジタルクリエイティブ分野(イラスト、3DCG、動画制作など)といったデジタルスキルの習得が必須となる進路を希望する学生たちの教育的満足度を高めるとともに、受講成果をコンペ受賞や進路実績に繋げることで、学生募集広報の効果を生み出すことを目的としている。運営は本学部教員がデジタルハリウッドと協力して講座内容と運営方法を本学部のDP、CPIに準じて最適化し、正課外のオンライン講座として学生に案内した。受講生はトータル60～90時間のオンライン教材を自宅で視聴して課題制作を行い、同講座の講師からの添削や講評を受けるとともに、学部教員による技術習得度合いの確認を受けた。作品講評後の受講生からの本講座へのフィードバックでは、「自分のイメージしたものを思い通りに作ることができる力が向上したように感じる」や、「イラストをどうやって魅力的に見せるのかをより具体的に考えながら制作していくことの大切さを学ぶことができた」というポジティブな意見に合わせて、「スケジュールが曖昧で課題と合わせて進めていくのが難しかった」や、「正課授業の課題が多く、同時に講座を受講すると時間が足らなかった」、「動画教材の視聴がメインで少し物足りないと感じた」など、本講座の進行や内容に関する本講座運営に於ける反省点と言えるフィードバックを得ることができた。正課授業と本講座との並行運営に関する運営側の対応は、学生たちの参加・習得意欲の観点からとても重要なポイントである。そうした課題制作のバランスを実施期間、内容、サポート体制の観点から次年度の検討事項として対応を進めている。



※受講生への連絡方法として、大学ポータルサイト、メールに加え、コミュニケーションサービス「Discord」を新たに利用。

学生はオンライン教材視聴を通して、オリジナル作品の制作を行う。制作にあたってキャラクターの完成イメージやラフ画、動画制作用絵コンテ等を作成し、担当教員へ提出し、フィードバックを受ける。制作期間中の質問や進捗確認等については、造形学部教員が対応し、必要に応じてデジタルハリウッドへ展開する。



オンラインによる作品チェックの様子