

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、十分と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

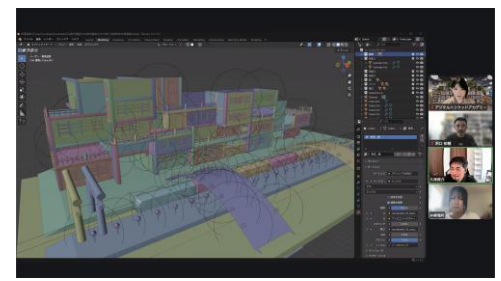
令和7年度 実施スケジュール

- 3月24日(月) 在校生オリエンにて講座紹介
- 4月30日(水)、5月1日(木)、5月7日(水) 講座説明会/募集開始
- 5月21日(水) 受講生申込締切
- 5月23日(金) 受講生決定
- 5月28日(火)～30日(金) 受講料納入
- 7月1日(火) キックオフイベント&講座視聴開始
- ～8月19日(火) 自主制作期間/質問は随時受付
- 8月20日(水)～22日(金) 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)
- 8月30日(土) 作品提出 18:00まで 指定のドライブフォルダ
- 9月1日(月) 作品講評会の実施
- 学修期間(およそ2ヶ月)
 - 2Dイラスト制作講座: のべ70時間
 - 3DCG制作講座: のべ80時間
 - 動画制作講座: のべ100時間



※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」を昨年度に引き続き利用。

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います。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。自主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

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、同講座の担当講師からの進捗チェックや作品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。令和7年度では、本講座スタート時より課題となっていた長期に渡るスケジュール管理の曖昧さ、正課授業との並行開講の難しさ等に対処すべく、対面授業形式での制作日、オンラインによる講師への質問会、作品講評会を夏季休暇中に実施した。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、「これから立体制作をする際、今回覚えたスキルを活かして3Dモデリングを積極的に活用したい。」や「イラストを描く際、人体の構造の正確性を保つため、ポイントを教わることができた。」というポジティブな意見を得ることができた。静岡市を中心に、ゲームや3DCGなどのエンターテインメント系企業の誘致が進んでいる。今までにない新しい地元産業に向けた人材育成の観点からも、デジタル分野に精通する授業の充実が必要と考える。今回の講座を機に、様々な観点から本講座を検証し、学部としてこの分野への最適なアプローチ方法をより一層検討する。