福島県地域啓蒙のための
ソフトコンテンツ人材育成事業

2019 年度　文部科学省
専修学校による地域産業中核的人材養成事業

事業成果報告書

目　次

１．事業計画書（P1）

２．人材育成協議会　開催実績（P34）

３．分科会　開催実績（P65）

４．福島県における人材育成ビジョンシート（P73）

５．共通カリキュラム開発のための実証講座（P81）
・実証講座　１　「地域を知る」カリキュラム（P82）
・実証講座　２－①「発想を広げる」カリキュラム（P98）
・実証講座　２－②「ご当地キャラクター開発」（P111）
・実証講座　３　ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」（P120）
・「Connect 2019 in Koriyama with UDC 報告書」（P138）
・「地域コミュニティによる ICT 人材育成が実現する、地方創生の可能性」（P143）

６．個別カリキュラム（P147）
・マンガ分野カリキュラム（P148）
・アニメ分野カリキュラム（P151）
・ICT・ゲーム分野カリキュラム（P154）

７．地域行政との組織的連携事業の事例（P157）
・「三春町アートクリエイター教室」事業（P158）
・行政連携によるマンガ作品制作事例（須賀川市）（P191）
・人材育成協議会の自立化ロードマップ（P196）

８．新しい技術分野の研究（P210）
・VR キャラクターの制作検証と講義（P211）
「リアルタイムオンライン配信用 3D ヴァーチャルキャラクターの制作と
モーションキャプチャー技術利用による音声同時収録の検証と制作について」
・「VTuber を“業務”にするということ」（P217）
・「e スポーツで地域活性化できる人材の育成」（P224）

９．参考論文（P227）
「ゲーム開発の多分野横断性に適応する人材育成を目的としたワークショップデザイン」

本報告書は、文部科学省の生涯学習振興事業委託費による委託事業として、学校法人国際総合学園国際アート＆デザイン大学校が実施した 2019 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです。

事業計画書

2019 年度	番号

2019 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」事業計画書

1 委託事業の内容

産学連携体制の整備

2 事業名

福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業

3 実施する取組（カテゴリー）

（1）全国版人材育成協議会の設置		分野	
（2）地域版人材育成協議会の設置	○	分野	マンガ・アニメ・IT・ゲーム（クリエイティブ）
		地域	福島県
（3）分野横断的な連絡調整会議の設置			

※ 実施する取組いずれかに一つ「○」を、（1）場合には分野名、（2）の場合には分野名と実施地域も記入すること。

4 代表機関

■代表機関（申請法人）等

法人名	学校法人　国際総合学園
理事長名	理事長　　池田　　弘
学校名	国際アート＆デザイン大学校
所在地	福島県郡山市方八町２－４－１

■事業責任者（事業全体の統括責任者）

職名	学校長
氏名	中野　寿郎
電話番号	024-956-0040
Ｅ－mail	nakano.hisao@nsg.gr.jp

■事務担当者（文部科学省との連絡担当者）

職名	教務部長
氏名	佐藤　日和
電話番号	024-956-0040
Ｅ－mail	sato.hiyori@nsg.gr.jp

５ 事業の構成機関等

（1）構成機関

＜教育機関＞

	構成機関の名称	役割等	都道府県名
1	学校法人国際総合学園 FSG カレッジリーグ（事業政策部・国際部）	管理・運営 人材育成協議会委員	福島県
2	学校法人国際総合学園 国際アート＆デザイン大学校	管理・統括 人材育成協議会及び 分科会の運営	福島県
3	学校法人国際総合学園 国際アート＆デザイン大学校　高等課程	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
4	学校法人国際総合学園 国際情報工科自動車大学校	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
5	学校法人龍馬学園 国際デザイン・ビューティカレッジ	人材育成協議会及び 分科会委員	高知県
6	学校法人河原学園 河原デザイン・アート専門学校	人材育成協議会及び 分科会委員	愛媛県
7	学校法人麻生塾 ASO ポップカルチャー専門学校	人材育成協議会及び 分科会委員	福岡県

＜企業・団体＞

	構成機関の名称	役割等	都道府県名
1	一般社団法人　福島県情報産業協会（IT 分野団体）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
2	公益財団法人　郡山地域テクノポリス推進機構（IT 分野団体）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
3	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本（ゲーム分野団体）	人材育成協議会及び 分科会委員	東京都
4	株式会社福島ガイナ（アニメ制作会社）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
5	株式会社バックボーンワークス（CG制作会社）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
6	福島県デザイン振興会（デザイン分野団体）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
7	郡山市商工会議所（経済団体）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
8	株式会社　福島クリエーティブ（映像コンテンツ制作会社）	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県

9	株式会社二葉写真製版　福島支社（マンガ出版社）	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
10	東邦銀行　法人営業部	人材育成協議会及び分科会委員	福島県

＜行政機関＞

構成機関の名称		役割等	都道府県名
1	福島県　企画調整部地域政策課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
2	福島県　商工労働部	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
3	郡山市　商業観光部観光課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
4	須賀川市　文化スポーツ部文化振興課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
5	伊達市　産業部商工観光課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
6	南相馬市　経済部観光交流課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
7	小野町　産業振興課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
8	三春町　産業課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県

（2）事業の実施体制（イメージ）

「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

福島県内に点在している数々のソフトコンテンツを繋ぐことで、

地域に必要となる中長期的な人材像を協議して見出し、専門学校での教育カリキュラムを開発する。

本校のカリキュラムを改編しながら実践的な教育活動が継続できる様に協議体制の構築を推進する。

人材育成協議会

専門学校	行政機関	企業団体等
国際アート＆デザイン大学校（専門課程・高等課程） 国際情報工科自動車大学校 国際デザイン・ビューティカレッジ 河原デザイン・アート専門学校 ASO ポップカルチャー専門学校 専門人材育成カリキュラムを提示	福島県　企画調整部地域政策課 福島県　商工労働部 郡山市　産業観光部観光課 須賀川市　文化振興課 伊達市　産業部商工観光課 南相馬市　経済部観光交流課 小野町　産業振興課 三春町　産業課 福島県と地域自治体における将来像を提示	福島県情報産業協会 郡山地域テクノポリス推進機構 国際ゲーム開発者協会日本 福島ガイナ（アニメ） バックボーンワークス（CG） 福島県デザイン振興会 郡山商工会議所 福島クリエーティブ（映像） 二葉写真製版（マンガ出版） 東邦銀行 各業界が必要とする人材像を提示

「産・学・官」連携により、地域に必要となる中長期的な人材像を協議

P

マンガ分科会	アニメ分科会	ＩＣＴ・ゲーム分科会
知識・技術を体系化し スキルマップを作成 カリキュラム開発	知識・技術を体系化し スキルマップを作成 カリキュラム開発	知識・技術を体系化し スキルマップを作成 カリキュラム開発

D

「実証講座・ワークショップ開催」

中長期的人材育成の観点から、専門学校生向けのカリキュラムと

習得すべきスキルマップを作成し、実証講座・ワークショップを開催する。

また、早期専門人材育成の必要性から小学校⇒中学校⇒高等課程・高校生までに到達すべきレベルを体系化する。

C

検証評価委員会（企業団体等）

委員による検証評価、及び受講生アンケート、講師評価等により

スキルマップ、カリキュラムを改編する。

A　**A**

（3）各機関の役割・協力事項について

〇教育機関

マンガ分野、アニメ分野、ICT・ゲーム分野における、既存の専門人材育成カリキュラムを人材育成協議会及び分科会において提示する。業界の企業・団体及び行政機関からの意見を集約し、更には調査結果を参考として、中長期的人材育成の観点から、専門学校生向けのカリキュラムと習得すべきスキルマップを作成し、実証講座・ワークショップを開催する。受講生に対するアンケート調査結果や講師からの講評を参考にして改変に取り組む。

〇企業・団体

マンガ分野、アニメ分野、ICT・ゲーム分野における各業界企業・団体に委員として参画頂き、これからの福島県にとって必要となる人材像について、人材育成協議会及び分科会において協議する。特に近年の業界動向に基づき、必要となる知識・技術を体系化しスキルマップを作成することに協力依頼している。

また、各業界・団体において実施している人材育成事例や、地域啓蒙作品の制作事例について発表し共有すること、更には学生のインターンシップ受入れや実証講座での最新機材貸し出しと講師登壇について協力頂くこととなった。

特に 2019 年度においては、以下の様に具体的協力を頂く予定である。

企業・団体委員の全ての皆様より

1. 学生達のインターンシップの受入れ協力
2. 企業内の人材育成研修プログラムや事例提供協力
3. 実証講座での最新機材貸し出しと講師登壇協力
4. 業界の人材育成イベントへの学生参加の機会提供協力

〇行政機関

福島県と地域自治体に委員として参画頂き、策定している将来ビジョンの公表や今後必要とされる人材像について、人材育成協議会及び分科会において提示頂き、協議することに協力依頼している。

また、地域イベント行事の開催では相互の協力体制により専門学校生が参加する機会を創出し、地域活性化に資する人材育成の場とすることで合意している。

特に 2019 年度においては、以下の様に具体的協力を頂く予定である。

福島県地域政策課より

・「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」実現へ向けて、福島県の今後の具体的ビジョンを提示協力

福島県商工労働部より

・福島県内の企業立地、産業創出に関する事例・データ提供協力

伊達市より（組織的連携協働事業）
・伊達市 PR アニメーション「政宗ダテニクル」を専門学校での教材として提供協力
・「伊達市アニメツーリズム実行委員会」との連携により、地域啓蒙イベント「伊達なアニメフェス」に学生参加の機会提供協力

須賀川市より（組織的連携協働事業）
・「石背国建国 1,300 年　上人壇廃寺跡国史跡指定 50 周年記念事業」マンガ制作依頼を受け、共通カリキュラム開発及び実証講座の題材として協力
・「特撮文化推進事業実行委員会」の設立及び特撮関連ワークショップの開催により、教材とカリキュラム開発に協力

三春町より（組織的連携協働事業）
・三春町 PR アニメーション「愛姫」を専門学校での教材として提供協力
・三春町アートクリエイター教室事業の継続で教材とカリキュラム開発に協力

行政機関の全ての皆様より
・地域啓蒙行事、イベントへの学生参加の機会提供協力
・会議場所及び実証講座の開催場所として、公共施設の提供協力

※行政機関との包括連携協定締結について
＜平成 30 年度実績＞
田村市　平成 30 年 4 月 20 日
郡山市　平成 30 年 5 月 9 日
三春町　平成 30 年 5 月 24 日
伊達市　平成 31 年 3 月 19 日

包括連携協定の概要は以下の通りである。

・行政機関と専門学校（郡山のグループ5校「FSG カレッジリーグ」）が、相互かつ緊密に連携することにより、双方の資源を最大限に活用した協働による活動を推進し、人材育成及び地域の活性化に資することを目的とする。

・連携事項については
⑴ 地域人材の育成に関すること。
⑵ 地域経済の活性化に関すること。
⑶ 地域情報の発信に関すること。
⑷ 地域観光の振興に関すること。
⑸ 地域福祉の支援に関すること。
⑹ デザインやアート等による新たな地域価値の創造に関すること。
等を列挙し、各行政機関との協議によって連携事項を定める。

・包括連携協定の締結により、学生達が行政の執り行う地域啓蒙に関するイベントや行事に参加する機会を創出することで、学生自らが地域の課題を体験し課題解決に向かう解決力を培う場とする。

・本事業との関連においては、人材育成協議会への参画や協力は勿論のこと、行政との連携による地域啓蒙のためのソフトコンテンツ企画提案や制作発表を通して、コンテンツ制作に携わる専門学校生に求められる知識と技術を明確にするために連携事業を活用していく。

６ 事業の趣旨・目的

東日本大震災から 8 年が経過した現在も、福島県では現在も 4 万 1 千人（県内 8.6 千人、県外 3.2 万人）が避難し人口減少が続いている。
福島県知事は、平成 27 年 3 月 11 日に福島県の現状課題と復興の展望について語り、「既存産業の再生に併せ新産業の創出を進めているが、今後はソフトコンテンツの発信戦略も大事であり、クールジャパン、クールふくしまとして発信し、県のイメージを変えたい。」としている。
平成 27 年 12 月に発表された「ふくしま創生総合戦略」においては、地方創生と人口減少に歯止めをかける重点プロジェクトとして「県内高等教育機関と連携した地域産業を担う人材の育成確保」、「ふくしまに縁のあるメディア芸術を活用したまちづくりの支援、ツーリズムの開発、本県の魅力の発信」、「コンテンツ関連企業の県内進出に対する支援、クリエイターを目指す人材の育成」などが必要な取り組みとして掲げられている。
また、平成 26 年 11 月には福島県三春町にアニメーションスタジオである福島ガイナックス（現：福島ガイナ）が設立され、福島県と地域自治体を啓蒙する作品が次々と発表されている。
平成 30 年 3 月からは、県の農林水産物の魅力を全世界に伝えるためのアニメーション「食べちゃったっていいのにな！」を制作し、インターネットを活用した福島県公式チャンネルにて、日本語のほか、英語、中国語、フランス語、スペイン語の字幕版を制作し、海外に向けても発信している。
福島県の地域課題解決のため更には地元雇用創出と観光拠点開発のため、ソフトコンテンツ産業であるマンガ・アニメ・IT・ゲーム（クリエイティブ）分野の人材育成については、これまでも取り組んできた産業界との連携に加え、福島県地域政策課及び県内自治体との関係を構築し県内に点在している数々のコンテンツを繋ぎ、地域に必要となる中長期的な人材像を協議して実践的な教育活動が継続できる様に産学官の連携で協議体制構築を進める必要があると考え、「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」を実施する。

7　設置する人材育成協議会の役割

【福島県におけるソフトコンテンツ産業人材育成の必要性】

平成 27 年 12 月に発表された「ふくしま創生総合戦略」においては、地方創生と人口減少に歯止めをかける重点プロジェクトとして「地方創生のための 7 つの挑戦」項目が掲げられている。その中にある ・「しごと」を支える若者の定着・還流プロジェクトでは 「県内高等教育機関と連携した地域産業を担う人材の育成確保」、そして ・観光コンテンツ創出プロジェクトでは、「ふくしまに縁のあるメディア芸術※を活用したまちづくりの支援、ツーリズムの開発、本県の魅力の発信」、「コンテンツ関連企業の県内進出に対する支援、クリエイターを目指す人材の育成」が必要な取り組みとして掲げられている。

震災に伴う人口流出に加え、進学や就職を理由とした若年層の首都圏への人口流出が多い福島県であるが、成長産業の人材育成と新産業創出による雇用の創出対策や、ふくしまの未来を担う若年層の県内回帰・県内定着のための魅力ある教育と地元企業への就職支援、更には自らが新たな教育地域産業を生み出す企業支援などの対策が必要とされている。
また、観光交流人口の拡大のためには、「ふくしまの魅力と今」が伝わるよう情報発信し、共感の輪を広げることでイメージアップを図りひとの流れを呼び戻すことが必要とされており、コンテンツを活用した観光拠点開発とインバウンド観光の発信についての必要性も叫ばれている。

平成 26 年 11 月、福島県三春町にアニメーションスタジオである福島ガイナックスが設立された。「福島から明るい話題を作り、次世代の若者と世界に向け広く発信し、福島に興味を持ってもらう事でイメージアップを図り福島復興に貢献する」事を設立趣旨としており、今日までに、福島県の震災復興をテーマにした「みらいへの手紙」、伊達市PRアニメ「政宗ダテニクル」、三春町PRアニメ「みはるのハルミーゴ」、NHKで全国放送された「想いのかけら」など、福島県や地元自治体の啓蒙アニメ作品を多数制作発表している。
福島から世界へマンガ、アニメのコンテンツを発信することは、災害から復興への道を歩む福島県を啓蒙する強いメッセージを世界へ発信をしていくことであり、世界的ブランドを持つアニメ企業の進出で地元雇用創出と観光拠点開発において震災復興に寄与する期待は大きく、新産業創出に合わせて福島県内でのマンガ、アニメの分野を担う専門的人材育成が急務となっている。

本校では平成 26 年度から文部科学省中核人材養成事業において取り組み、業界企業の方々のご協力により「マンガ、アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成」カリキュラム、及び社会人等の学び直しのための「マンガ・アニメ分野の学び直し教育プログラム」を開発し、地元の社会人等が福島県にとってのコンテンツ活用の必要性を理解し業界を支える人材となることが出来る環境づくりに寄与してきた。

県内はもとより、県外に避難している方々に学び直しの場を提供し、受講した後には福島に戻り就職する機会となるように、学びやすいカリキュラムと学習システムの開発・検証を継続してきており、平成 30 年度からは社会人の学び直し講座として開催している。

今後のコンテンツ産業人材育成についてはこれまでの産業界連携に加え、福島県地域政策課及びコンテンツ活用を推進している自治体との関係を構築することにより、県内自治体に点在している数々のコンテンツを繋ぐことでお互いを知り、地域に必要となる中長期的な人材像を協議して見出し、カリキュラムを改編しながら実践的な教育活動が継続できる様に協議体制の構築を進める必要がある。

※メディア芸術：映画、漫画、アニメーション、CGアート、ゲームや電子機器等を利用した新しい分野の芸術の総称（文化庁による）

【福島県におけるソフトコンテンツ産業人材育成協議会の役割】

地域経済の活性化のためにソフトコンテンツ分野での新産業の創出がなされているが、その業界を継続的に支えるためには、マンガ、アニメ、IT・ゲームなど独自文化の醸成と必要となる知識と技術習得のために教育カリキュラムの開発が必要である。例えば、マンガ文化で地域おこしを実践している先進地高知県での取り組みのように子供たちへの学びの訴求が必要であり、作品作りとその作品を評価する仕組みが求められている。
また、“九州・福岡を世界が目指すゲーム産業都市にする”を合言葉に誕生した「福岡ゲーム産業振興機構」は、日本ゲーム業界史上初「産・学・官」の人材育成に関する連携機構として全国から注目を集めている。
福島県内においても点在するコンテンツ毎の人材ニーズを把握・共有し、適時に改善がなされるプロセスが確立できる PDCA マネジメントサイクルを取り入れ「産・学・官」がそれぞれ必要とする人材像について活発に意見交換することで、中長期的に必要とされる地域人材像を明確に出来る協議体とする。また、事業終了後の組織の自立化についても検討を重ねる。

計画（Plan）

① 「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」を実施する。
平成 29 年度は、委員として参画頂いた地域行政（伊達市、三春町、小野町、南相馬市）の方々から、既存のコンテンツ産業とコンテンツの活用事例、及び今後展開される先端ICTやプログラミング技術が求められる分野について人材ニーズのヒアリング調査を実施した。最終分科会での意見として、既にコンテンツの活用を始めている地域の人材ニーズや課題は見えてきたが、福島全体での人材育成像を明らかにするためには、県内各地域行政がソフトコンテンツを使って何を発信したいのか、それに関わるどの様な人材像を必要としているのかを調査する必要がある、との内容を受け県内一円の人材ニーズ調査を実施することとした。
平成 30 年度は調査対象を県内一円に広げ、地域行政の将来ビジョンに合わせた人材育成カリキュラムを開発するために、福島県内の行政機関及び民間企業が発信するソフトコンテンツ活用事例と、これから求められるソフトコンテンツ業界の人材ニーズをアンケート調査で探り、調査結果を踏まえて 2019 年度事業にてカリキュラムに反映させる。

②人材育成協議会においては、全体の開発方針と共通カリキュラムを協議する。
福島県が世界に向けて発信しているソフトコンテンツの成功事例や、専門学校と同世代が体験している福島大学の「ふくしま未来学」などを考察し、地域啓蒙コンテンツを制作するために必

要となる「福島を知るための共通カリキュラム」と、制作に必要となる「発想力を培う共通カリキュラム」について協議する。
2019 年度は、平成 30 年度に開発した「地域を知る」カリキュラムと、「発想を広げる」カリキュラムを基に実証講座を開催し、自己評価や講師評価による検証でカリキュラムの精度向上に取り組む。

③「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の各分科会においては、業界ごとの「個別カリキュラム」を協議する。
「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」結果をもとに、求められる人材像と必要とされる知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定し、ベースとなる専門学校生向けカリキュラムを開発する。

④福島県が掲げる復興・創生ビジョンと業界が掲げる将来ビジョンのマッチングを協議する。

※特に地域の子供たちが成長し将来的には福島において新産業を支える人材となれるよう、専門学校で必要となるカリキュラムを開発する。また、どの年代からでも業界を目指すことができるように、学び直しの機会の継続的に提供できるよう検討を重ね、若者世代の定着の機会を創出する。

実行（Do）
平成 29 年度においては
「人材育成協議会」及び「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における「分科会」を開催した。
「人材育成協議会」では、行政、業界、専門学校、それぞれの人材育成事業について情報共有や、人材育成の先進地調査報告を行い、情報共有を経てから「分科会」にて各分野の人材像について協議した。

平成 30 年度においては
協議や調査の内容から見えてきた地域の課題や業界ごとの課題に対して、掘り下げるべきポイントを掲げ、人材育成協議会においてはカリキュラム全体の開発方針を定め、分科会において、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンシート、個別カリキュラム及びコマシラバス、を策定し公開した。

2019 年度においては
開発した共通カリキュラムと個別カリキュラムを基に、地域行政との組織的連携事業を活用した実証講座を開催し、スキルマップ、カリキュラム、シラバスの精度向上に取り組み改訂版を公開するとともに、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。
また、「人材育成ビジョンシート」を基に協議を重ね、ソフトコンテンツ活用を中心に据えた人材育成ネットワークづくりに取り組む。本事業終了後の自立化により、継続的に意見交換のでき

る体制とする。

※カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。

評価（Check）

・検証・評価委員会を設置し、開発したカリキュラムとシラバスに沿って設定された項目ごとの達成度基準により、自己評価と講師評価による 2 面で評価分析を行う。
・評価結果はカリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用し、精度向上を図る。
・達成されていない項目に対しては、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う。

【実証講座受講者の評価】
・各カリキュラムの受講項目毎に、「知識・技術」の習得に関する項目はアンケート方式の自己評価報告と、講師による採点で達成度評価を実施する。コンテンツが完成するまでの制作過程についてシラバスの項目と合わせた内容とし、評価方法は習得レベル評価と作品添削コメントによる評価とする。また、完成作品の発表プレゼンテーションを実施して、「発想力・企画力」に関する項目を評価し、合わせて総合評価とする。

【企業・業界団体による検証】
・受講者及び講師からの達成度評価を基に、業界で必要となる知識と技術に関するスキルマップの項目が達成されているかの観点で検証する。スキルマップの項目に合わせた習得度の点数評価をグラフに表し、分類された項目をバランスよく習得しているかを視覚的にもわかりやすく検証する。更に、業界プロの評価観点から完成した作品評価を実施し、マンガ、アニメ、ゲーム分野それぞれの特性を生かした啓蒙作品に仕上がっているかを検証する。

【行政による検証】
・受講者が制作する「地域を啓蒙する作品」について、「福島を知るための共通カリキュラム」と「発想力を培う共通カリキュラム」で設定される評価基準に沿って評価し、地域のビジョンに合わせた啓蒙内容になっているか、地域課題を解決し魅力を発信できる発案や工夫が盛り込まれているか、の観点で検証する。

改善（Action）

評価の結果を検証・評価委員会において協議し、シラバスの内容や実習課題、講座運営の修正でカリキュラム全体に反映させる。

※ Check⇒ Action が速やかに実行できるよう委員会開催に努め、評価の結果により新たに導入すべき項目も検討する。
上記、PDCAサイクルを年度毎に確実に実行し、求められる人材像に合わせてカリキュラムと

実証講座・ワークショップの精度向上を目指す。

【委託事業終了後の目指す方向性】

子供たちに対するワークショップを実施し体験させることから、高等教育、社会人の学び直しまですべての世代に対する一貫したスキルマップや教育カリキュラムを策定し、教育の機会を継続することが、地域の文化の醸成と新産業を支える人材育成に必要な事と考え、人材育成協議会の中で以下の方向性を示して継続的な人材育成協議会の自立化に取り組む。

1.福島県及び地域自治体と業界の将来ビジョンマッチングにより、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における全世代型人材育成カリキュラムを構築し「産・学・官」が協力して教育の機会を継続的に提供することで、地域産業発展に貢献できる人材を育成する。

2.福島県を啓蒙するソフトコンテンツを創造できる人材育成により、完成した作品をインターネットを活用して国内外へアピールすることによって、福島への新しい人の流れと需要を取り込み、コンテンツを活用した観光交流人口を増やす。

3.インターネットとデジタルツールを活用することで、地方に居ながらにして新産業の制作拠点の中心となって活躍できる人材を育成することと、福島と海外を直接橋渡し出来るグローバル人材を育成することが、福島での課題解決の一翼を担うことになると考え、留学生を積極的に受け入れる社会支援体制を整備する。

4.委託事業終了後も継続的な人材育成協議会の取り組みとなるよう自立化に取り組む。
①開発したスキルマップやカリキュラム、及びワークショップの手法は誰でも活用できるよう専用ホームページで公開を続けるともに、その内容や活用方法についての説明会を開催して広く普及に努める。

②全世代に向けた教育が実施できるよう、地域の教育委員会や生涯学習センター、経済団体との連携により、地域のイベント開催に合わせて作品コンテストの開催や作品発表が出来る仕組みを構築し、「産・学・官」が意見交換できる場を継続する。

③ソフトコンテンツを活用したまちづくりの支援、ツーリズムの開発によって交流人口を増やせるよう、インターネットや SNS を活用した情報発信に努める。

④福島県がソフトコンテンツ産業のモデル地域となれるよう、「産・学・官」が連携して東南アジア諸国との交流を継続しコンテンツ商談会が開催できる体制を目指す。

⑤平成 31 年度には、「人材育成ビジョンシート」を基に、委託事業終了後の取り組み内容について協議された内容を公開し、継続的に人材育成協議会を開催する。

8 取組の年次計画 ※各年度に実施する取組（3年間）を記載すること。

＜29年度＞実績

第１回 人材育成協議会及び分科会（平成30年１月12日）

参加状況：行政(4名)、業界（8名）、専門学校（１１名）

議題：行政、業界、学校、それぞれの人材育成事業について情報共有

①福島県地域政策課

②福島ガイナックス（アニメ分野）

③株式会社二葉写真製版 福島支社（マンガ分野）

④公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構（ICT 分野）

⑤国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本（ゲーム分野）

⑥FSG カレッジリーグの産学官連携事業

⑦伊達市

※事例共有後に第１回分科会を開催。

第２回 人材育成協議会及び分科会（平成30年２月15日）

参加状況：行政（6名）、業界（１０名）、専門学校（１２名）

議題：人材育成の先進地調査について情報共有

①福岡調査報告

②東京調査報告

③高知調査報告

●調査を終えてのまとめ

調査に同行した行政機関からの発表 ・福島県地域政策課 ・伊達市 ・三春町

※調査報告後に第2回分科会を開催。

～調査の実施～

「マンガ分野」高知県

「アニメ分野」東京都

「ICT・ゲーム分野」福岡県

～成果物～

＜事業成果報告書＞

＜人材育成の先進地調査報告書＞

「マンガ分野」高知県 調査報告書

「アニメ分野」東京都 調査報告書

「ICT・ゲーム分野」福岡県 調査報告書

＜30年度＞実績

【人材育成協議会及び分科会の実績】

第１回　人材育成協議会及び分科会（平成30年8月29日）

参加状況：行政(4名)、業界（8名）、専門学校（11名）

議題：・平成 29 年度の振り返り・平成 30 年度事業の紹介　・事業推進スケジュール

取組内容の説明をもとに協議

1.「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」の実施

2. 人材育成協議会にて、人材育成の全体の開発方針を定め、「共通カリキュラム」と「個別カリキュラム」とに分けて開発

3. 開発した暫定的カリキュラムをもとにワークショップ形式の実証講座を開催

4. 地域行政と連携したイベント、行事への参加で人材育成の学びの場と発表の場を創出

※人材育成協議会開催後に第1回分科会「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」を開催。

第２回　人材育成協議会及び分科会（2019 年1月11日）

参加状況：行政（8名）、業界（8名）、専門学校（8名）

議題：以下の内容をもとに協議

1. 連絡調整会議での地域連携事例発表の共有

2.「（仮称）ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について

3. 地域のイベント「マジカル福島」について

4. 人材ニーズ調査の実施協力について

※人材育成協議会開催後に第 2 回分科会「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」を開催。

第３回　人材育成協議会及び分科会（2019 年2月15日）

参加状況：行政（8名）、業界（10名）、専門学校（11名）

議題：

1.「共通カリキュラム」及び実証講座の発表

2. 行政連携によるマンガ作品制作事例の発表

3. ソフトコンテンツ教育における事例考察

4.（仮称）「ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について

5. 産学官連携事業の組織的推進について

・三春町 「アートクリエイター教室事業」

・須賀川市 「特撮文化推進事業実行委員会」、7月7日「特撮の日」制定

・伊達市　伊達市アニメツーリズム実行委員会「伊達なアニメフェス」

「包括連携協定締結」の準備

6.「ふくしま e スポーツ推進連絡会」について

講評

・福島県地域政策課　課長　　加藤靖宏　様

・学校法人河原学園　　中村　亮　様

・学校法人麻生塾　　安部倫太朗　様
・株式会社三菱総合研究所　　山口健太郎　様
・FSGカレッジリーグ　常務理事　双石　茂
※人材育成協議会開催後に第 3 回分科会「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」を開催し、個別カリキュラム及びシラバスを取りまとめ。

【実証講座の実績】
平成 30 年 10 月 26 日
「須賀川市役所から依頼のマンガ制作事例」を題材として
「石背国建国 1,300 年　上人壇廃寺跡国史跡指定 50 周年記念事業」マンガ冊子を制作
※実証講座を経て、地域を知る共通カリキュラム及び、発想を広げる共通カリキュラムを開発。

【地域行政との組織的連携協働事業の実績】
・三春町
平成 30 年 5 月 24 日「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の設立
「三春町アートクリエイター教室」:企画・運営・カリキュラム・教材開発
「愛姫イラストコンテスト」の開催:企画・審査

・須賀川市
平成 30 年 11 月 3 日 「特撮文化推進事業実行委員会」設立総会
　及び特撮シンポジウムの開催
2019 年 2 月 2 日、3 日　特撮文化デーの開催　及び　7 月 7 日を特撮の日として制定

・伊達市
平成 30 年 9 月 30 日 「伊達市アニメツーリズム実行委員会」との連携により「伊達なアニメフェス 2018」に学生が参加出展

【人材育成協議会での地域課題】
・実践的な教育活動が継続できる様に、産学官の連携で協議体制構築を進める必要がある。
地域の子供たちから大人まで、①学ぶ場所、②発表する場所、③働く場所が必要。
・地域行政との連携により①学ぶ場所と②発表する場所についての創出に取り組んでいるが、③働く場所については、業界企業進出が少ない状況である。
・課題解決のため、地域に誰もが認める特色ある「文化」や「教育」のような【福島にしかないオンリーワン】を形成していく必要がある。
・地域行政との組織的連携協働事業の事例
　（1）県内自治体との包括連携協定
　（2）三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足
　（3）須賀川市「特撮文化推進事業実行委員会」の発足
　（4）「伊達市アニメツーリズム実行委員会」との連携

・協働事例拡大の背景と課題

●地域課題払拭に取り組む、学校、行政、企業・団体、相互の理解により拡大

・包括連携協定の主な目的は『若者の力で地域活性化』

・学生目線の斬新な企画提案などで地域に話題を提供

・子供から大人までの交流が増え、地域のイベントや行事がにぎわう

・学生たちの活躍の場が増え、結果として就職にもつながる

●行政スケジュールとの調整や企業の経済的事情も勘案が必要

・参加団体数が増えるほどスケジュール調整は難しい

・企業連携の場合、企業側の経済的理由等で連携が難しくなるケースもある

●連携事業実行予算の確保が課題

・企画があっても予算がとれるかどうかは課題（協働体制の必要性）

・事業企画・実施に向けて産学官の意見交換の場が必要（本協議会の関係を活用）

●本協議会を超え、地域行政や地域企業・団体との連携による協働体制によって、専修学校が高等教育機関としての役割を活かすことで、地域活性化の「流れ」を作り出すことが可能

【分科会での業界課題】

「マンガ分科会」における課題と意見抽出

●地域啓蒙作品を制作する為に必要なスキルと体験

近年の傾向では、マンガ家になりたいという希望が少なくなっていると聞いている。ストーリーを作るのが難しいから、という理由があるらしい。小さいころから、好き、興味をもってもらう事が 1 番のきっかけで大事なこと。発想を広げてストーリーを考えることが楽しいことだという体験から始めることが大切である。

●インバウンド向けコンテンツの開発に留学生の体験を活用

マンガは日本のオリジナルコンテンツなので、海外への発信力が強い。

地域の魅力として、民芸品や田舎の風景などを留学生に体験してもらい、留学生の目線で発信していくことをマンガで表現できればより強い発信になる。

●子供たちへの職業体験講座による人材育成

三春町アートクリエイター教室では、職業体験という観点からの体験型教室と、その後の学習型教室を展開している。絵が上手になりたい！将来イラストレーターになりたい！と思う子供たちの参加が見られる。専門学校の先生方が、地域の子供たちに教えるというのは、絵を描くのが好きな子供たちにとってはとても楽しみな講座になっている。

●デジタル制作の流れと世界的コンテスト開催で地域啓蒙

「まんが甲子園」で有名な高知県では、「世界まんが選抜」がスタートした。地方・啓蒙・偉人などのキーワードを世界として広めるとしたら、デジタルオンリーの作品を、という考えもあるようだ。まんが甲子園は全国の高校生たちの登竜門といえるが、世界まんが選抜は世界の学生たちがチャレンジできる新しいコンテストだと思う。

「アニメ分科会」における課題と意見抽出

●福島県内のアニメ聖地をインバウンドに活用

地域のインバウンド対策に動画が有効活用されている事例が多い。
アニメーションも同様に活用されており、「訪れてみたい日本のアニメ聖地 88（2019 年版）」では、伊達市、須賀川市、会津若松市の 3 市が選定されている。全世界の日本のアニメファンを対象に行ったアニメ聖地 Web 投票の結果をベースに選定されていることを大いに活用できるのではないか。
●先端技術を活用したコンテンツの需要拡大
最近では3D コンテンツの需要が高まってきている。
キャラクターの3D モデルがあれば、VR の活用、V チューバ―のネット配信での活用なども見込まれ、広がりが出てくる。ご当地のキャラクターを作り出すことはもちろん大切であるが、いわゆるアニメーションを作成し放映することというよりは、そのキャラクターが共有され拡散される仕組みづくり、二次創作や別のコンテンツとして勝手に活用してもらえる内容が必要になっている。
●オンリーワンのカリキュラム構築
須賀川市が掲げる特撮文化事業では、最新の特撮映画制作に関わっている監督が多く来県している。CG、映像、に関する先端技術の習得も必要であることから、特撮の分野の学びを取り入れたオンリーワンのカリキュラムが構築できるのではないか。

「ICT・ゲーム分科会」における課題と意見抽出
●地域課題を解決する ICT
「Connect 2018 in Koriyama, with UDC」というハッカソン（開発イベント）では「地域課題解決アプリを作ろう」というテーマで開催された。
少子高齢化、地域の防犯・防災、観光や商店街の活性化など、地域が抱える課題に対し、その解決に役立つアプリケーションを開発するというものである。この様なハッカソンと、地域のキャラクターが融合したコンテンツの開発が地域啓蒙を考えるときに理想的な形である。
●子供たちの学びと体験が重要
小学校のカリキュラムで学ぶとされている内容は、プログラムそのものではなく、プログラムを作成するときのように、「プログラミング的思考」＝「物事を論理的に考えていく力」と言われているが、やはりプログラミングを実際に体験することは重要になると思われる。
●スキルの分類について
IT 人材の育成に関しては、「i コンピテンシ ディクショナリ（iCD）」というものがある。独立行政法人情報処理推進機構（IPA）が提供している情報で、IT を利活用するビジネスに求められる業務（タスク）と、それを支える IT 人材の能力や素養（スキル）を「タスクディクショナリ」、「スキルディクショナリ」として体系化したもの。これらの考え方を参考にして、ゲーム制作の分野でもスキルマップを構築することが可能ではないか。
●県内を巡るゲーム開発で地域啓蒙
福島県と（株）ポケモンが連携協定を結び、幸せを運ぶと言われる『ラッキー』がふくしま応援ポケモンに就任した。もともと位置情報を活用した陣取りゲームから『Pokemon GO』も生まれてきたといわれるが、これを機会にして県内を巡る新しいゲーム開発に活用できると考える。AI や VR などの最新テクノロジーも活用して、楽しく体験できるコンテンツ開発に取り組んでみることも学生たちの体験として有効だと思われる。

【2019 年度事業に向けて】
上記課題を踏まえ、
人材育成協議会での地域課題に対応する内容として
・地域課題解決のため、【福島にしかないオンリーワン】の形成のため、共通カリキュラムである「地域を知る」カリキュラム、及び「発想を広げる」カリキュラムを連動させた実証講座を実施して、特色あるカリキュラム及びシラバスの精度向上に努める。
・地域行政との関係性を活かした事業内容を企画し、①「学ぶ場所」、②「発表する場所」、③「働く場所」を意識した実証講座を開催しながら地域啓蒙コンテンツを開発して発信する。
・地域課題解決に継続的に取り組めるよう、「人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」について協議を重ね、事業終了時に新しい組織として立ち上げを目指す。

分科会での業界課題に対応する内容として
・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における、新しい技術を取り入れた人気コンテンツを制作するために必要となる個別カリキュラムを協議し、行政と連携した実証講座で検証して改訂版を公開する。
・地域課題の解決に繋がるコンテンツ制作として、県内で開催されるハッカソン（アプリ開発イベント）を活用して地域啓蒙作品を発表する。

～成果物～
＜事業成果報告書＞
＜福島県における人材育成ビジョンシート(概要)＞
「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョン、及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」を公開し、県内現状の課題と今後ビジョン、事業終了後の組織の自立化に向けた方向性を示した。

＜ソフトコンテンツ市場と人材育成＞
人材育成に必要となる要素について考察するために、NPO 法人　国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）に協力を仰ぎ、コンテンツ産業としてのゲーム市場動向とそこで働く人材の実態について調査分析した資料を公開した。

＜コンテンツ制作に携わる人材育成に必要な共通カリキュラム＞
共通カリキュラムを開発するために行政連携による実証講座を開催し、「地域を知る」カリキュラム、及び「発想を広げる」カリキュラムの概要とシラバスを公開した。

＜業界スキル分類・個別カリキュラム（概要）＞
「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野におけるスキル分類とカリキュラム、シラバス概要を公開した。

＜2019 度＞

～実行（Do）～

【平成 30 年度の取り組みから見えてきた課題と 2019 年度に協議すべき具体的内容】

課題1．実践的な教育活動を継続するために、産学官の連携体制構築を進める必要がある。

⇩

取組1．「福島県における人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」を基に協議を継続し、事業終了後においては組織の自立化により、本協議会の委員を中心とした継続的に意見交換のできる新しい組織の立ち上げを目指す。

課題2．地域の課題解決のため「文化」や「教育」で『福島にしかないオンリーワン』を形成する必要がある。

⇩

取組2－①．地域行政との組織的協働事業の推進により、地域の行事やイベントに学生が参加する機会を創出する。

取組2－②．専門学校生のための特色あるカリキュラム構築で、地域啓蒙作品やご当地キャラを創造できる人材を育成する。

取組2－③．県内で開催されるハッカソン（アプリ開発イベント）を活用して地域啓蒙作品を発表する

課題3．先端技術を活用したソフトコンテンツの人気と需要拡大に対応したカリキュラムが必要である。

⇩

取組3－①．「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における業界の最新傾向をカリキュラムに反映させる。

取組3－②．先端技術分野から講師を招聘し、研修により業界の動向を捉えてカリキュラムに反映させる。

～評価（Check）～

・検証・評価委員会を設置し、開発したカリキュラムとシラバスに沿って設定された項目ごとの達成度基準により、自己評価と講師評価による 2 面で評価分析を行う。
・評価結果はカリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用し、精度向上を図る。
・達成されていない項目に対しては、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う。

【実証講座受講者の評価】
・各カリキュラムの受講項目毎に、「知識・技術」の習得に関する項目はアンケート方式の自己評価報告と、講師による採点で達成度評価を実施する。コンテンツが完成するまでの制作過程についてシラバスの項目と合わせた内容とし、評価方法は習得レベル評価と作品添削コメントによる評価とする。また、完成作品の発表プレゼンテーションを実施して、「発想力・企画力」に関する項目を評価し、合わせて総合評価とする。

【企業・業界団体による検証】
・受講者及び講師からの達成度評価を基に、業界で必要となる知識と技術に関するスキルマップの項目が達成されているかの観点で検証する。スキルマップの項目に合わせた習得度の点数評価をグラフに表し、分類された項目をバランスよく習得しているかを視覚的にもわかりやすく検証する。更に、業界の評価観点から完成した作品評価を実施し、マンガ、アニメ、ゲーム分野それぞれの特性を生かした啓蒙作品に仕上がっているかを検証する。

【行政による検証】
・受講者が制作する「地域を啓蒙する作品」について、「福島を知るための共通カリキュラム」と「発想力を培う共通カリキュラム」で設定される評価基準に沿って評価し、地域のビジョンに合わせた啓蒙内容になっているか、地域課題を解決し魅力を発信できる発案や工夫が盛り込まれているか、の観点で検証する。

～改善（Action）～
評価の結果を検証・評価委員会において協議し、シラバスの内容や実習課題、講座運営の修正でカリキュラム全体に反映させる。

～成果物～
＜福島県における人材育成ビジョンシート＞（改訂版）
福島県内の人材ニーズ調査を踏まえ、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示す。
地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成に必要となるスキルを体系化し、中長期的に必要となる人材像をまとめ、専門学校に必要となるモデルカリキュラムを公開する。

＜業界スキルマップ・共通カリキュラム　及び　個別カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞（改訂版）
・「地域を知る」カリキュラム、及び「発想力を広げる」カリキュラム
　（地域啓蒙コンテンツ制作に携わるために共通で必要となるカリキュラム）
・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の業界スキルマップ
　（必要なスキルの分類、階層化、基準の策定）
・業界ごとの「個別カリキュラム」及びシラバス（科目設定、教育内容、習得目標の策定）
コマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定
し公開する。

＜人材育成協議会の自立化ロードマップ＞

・人材育成協議会の企画から設置・運営、そして自立化までのプロセスをまとめ、特に平成 30 年度から取り組んでいる地域行政機関との包括連携協定の締結と、組織的連携協働事業の事例をまとめ公開する。「人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」を基に協議した内容の公開と、委託事業終了後にも組織が自立して継続的な議論ができる体制づくりについて公開する。

９ 事業を実施する上で設置する会議　※複数の会議を設置する場合には、欄を適宜追加して記載すること。

会議名①	人材育成協議会
役割・目的	カリキュラムの開発方針、事業の推進に関する方針を協議して決定する
検討の 具体的内容	**2019 年度計画** **1.事業の趣旨、目的に沿ったカリキュラム等の開発方針の決定** **2.事業推進全体の運営スケジュールと予算の協議、確認** **3.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善** **【事業全体スケジュール】** ・人材育成協議会　①6月　②9月　③1月 ・分科会　①6月　②9月　③12月 ・実証講座 ①地域を知るワークショップ　9月、10月、11月 ②発想を広げるワークショップ　9月、10月、11月 ③「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の地域啓蒙コンテンツワークショップ　11月 ④アプリケーション開発イベントの参加　11 月 **【地域行政との組織的協働事業】** ・「三春町アートクリエイター教室」 7 月～2 月 ・須賀川市「特撮文化推進事業実行委員会」「特撮の日」7月7日 ・「伊達市アニメツーリズム実行委員会」連携「伊達なアニメフェス」9 月 **【協議内容】** ①第 1 回人材育成協議会（6 月） ・カリキュラム等の開発方針の決定 取組項目の確認と意見交換 取組1.「福島県における人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」を基に協議を継続する。 取組2－①. 地域行政との組織的協働事業の推進により、地域の行事やイベントに学生が参加する機会を創出する。 取組2－②. 専門学校生のための特色あるカリキュラム構築で、地域啓蒙作品やご当地キャラを創造できる人材を育成する。 取組3－①.「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における業界の最新傾向をカリキュラムに反映させる。 取組3－②. 県内で開催されるハッカソン（アプリ開発イベント）を活用して地域啓蒙作品を発表する

	取組３－③. 先端技術分野から講師を招聘し、研修により業界の動向を捉えてカリキュラムに反映させる。 ②第 2 回人材育成協議会（9 月） ・カリキュラム開発に必要な考察として、有識者を招聘して研修会を開催 ・研修予定内容 1.ゲーミフィケーション、シリアスゲームで地域課題解決事例について 2.AI・VR・V チューバ―などの先端技術を活用したソフトコンテンツ活用事例について 3.e スポーツを活用した地域活性化事例について ・研修内容を踏まえ、委員相互の意見交換によって地域啓蒙コンテンツを制作するために必要となる「地域を知る」カリキュラムと、制作に必要となる「発想を広げる」カリキュラムについて協議し、共通カリキュラムを改編し、実証講座によって検証する。 ③第 3 回人材育成協議会（1 月） ・実証講座の発表、成果物の発表、地域連携協働事例の発表 **4.事業終了後の組織の自立化についての検討を重ねる。** ※最終年度の成果物として 「人材育成協議会の自立化ロードマップ」を公開する。		
会議での議論結果の活用方法	＜福島県における人材育成ビジョンシート＞ ・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示す。 ＜業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞ ・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野におけるコマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。 ＜人材育成協議会の自立化ロードマップ＞ 「人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」を基に協議した内容の公開と、委託事業終了後にも組織が自立して継続的な議論ができる体制づくりについて公開する。 ＜専用ホームページでの情報共有と活用＞ ・専用ホームページで、事業成果報告及び事業成果物の周知と共有する。 ・全国の専門学校に人材育成カリキュラムとして提供するとともに、実施結果をもとに更なる改編や新規項目追加を実施する。		
委員数	31人	開催頻度	年 3 回

【構成員】

	氏名	所属・役職
1	中野　寿郎	国際アート＆デザイン大学校／学校長
2	双石　茂	学校法人国際総合学園／常務理事
3	水野　和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部　部長
4	菅野　浩二	学校法人国際総合学園／地域連携
5	伊藤　智	国際アート＆デザイン大学校高等課程／副校長
6	和田　秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長
7	佐藤　日和	国際アート＆デザイン大学校／教務部長
8	小野里　俊哉	国際アート＆デザイン大学校／事務局長
9	三上　洋平	国際アート＆デザイン大学校／教務
10	山田　直美	国際アート＆デザイン大学校／教務
11	岩神　義宏	学校法人　龍馬学園／副部長
12	中村　亮	学校法人　河原学園／教頭
13	荒木　俊弘	学校法人　麻生塾／校長代理
14	黒坂　真志	福島県情報産業協会／代表理事
15	鈴木　秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
16	中林　寿文	国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本／副理事長
17	浅尾　芳宣	株式会社福島ガイナ／代表取締役
18	飯島　貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役
19	西家　千尋	福島県デザイン振興会／会長
20	鈴木　英夫	郡山商工会議所／経営支援課
21	大塚　敏則	株式会社福島クリエーティブ／副社長
22	伊藤　隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長
23	加藤　靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
24	伊藤　聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長
25	秡川　千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長
26	橘内　重康	伊達市産業部商工観光課／課長
27	武田　智芳	南相馬市経済部観光交流課／課長
28	今泉　令子	小野町産業振興課／副課長
29	新野　徳秋	三春町産業課／課長
30	松津　和宏	福島県　商工労働部　商工総務課／主査
31	石川　淳一	東邦銀行　法人営業部　公務・地域振興課／課長

会議名②	「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」（各分科会及び合同会議）
役割・目的	人材育成協議会の決定をもとに、各分野における業界動向や業界ニーズを把握し、スキルマップやカリキュラムを開発する
検討の 具体的内容	**2019 年度計画** **「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の分科会と合同会議を同日に開催** 各分野の有職者を中心とする分科会においては、業界毎の人材ニーズで人材育成のあり方を協議するとともに、分科会後には合同会議の場を設けて分野相互の意見交換や各行政の方々からの意見を頂き以下の内容を検討する。 **1.最新の業界動向や業界ニーズの把握・共有** **2.人材像と必要な知識・技術を体系化し、必要となるスキルや資格を分類した専門学校生向けスキルマップを策定** **3.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善** 「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野において、必要とされる知識・技術が習得できるよう、福島県における人材育成ビジョンシートを策定し、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発する。 **【事業スケジュール】** ・分科会 ①6月 ②9月 ③12月 **【協議内容】** ①第 1 回分科会（6月） ・専門学校から提示される「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」3 分野の専門人材育成カリキュラムをもとに、業界の企業・団体及び行政機関からの意見を集約し、スキルマップに必要なスキルと資格の分類を協議する。 ・スキルマップでは、各業界に必要なスキルの分類、階層化、基準を策定する。 ・昨年度の抽出課題を踏まえ、カカリキュラムに組み込む内容として以下を検討する。 ・ゲーミフィケーション・シリアスゲーム AI・VR・V チューバ―・e スポーツなどの技術と手法の活用について ②第 2 回分科会（9月） ・人材育成協議会での先端分野の研修内容を踏まえ、第 1 回の分類結果に検討を加えてスキルマップとカリキュラムを策定する。 ・11 月に開催する実証講座に向けて、アクティブラーニング手法でのワー

	クショップで使用する教材の内容と講師の選定を行う。 ③第 3 回分科会（12月） ・第2回分科会で策定されたカリキュラムについて、実証講座実施後の受講生のアンケート分析及び講師からの講評に基づき、カリキュラムやシラバスの内容、スキル達成度基準、作品評価基準等を策定する。 ・カリキュラム及びシラバスでは、習得すべき科目設定、教育内容、習得目標を策定する。		
会議での議論結果の活用方法	＜業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞ 「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」3 分野のスキルマップ・カリキュラム・ワークショップ教材開発・スキル達成度基準、・作品評価基準を公開する。 ※カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。 ＜専用ホームページでの情報共有と活用＞ ・専用ホームページで、事業成果報告及び事業成果物の周知と共有を図る。 ・実施校及び連携校の人材育成カリキュラムとして提供するとともに実施結果をもとに更なる改編や新規項目追加を実施する。		
委員数	27人	開催頻度	年 3 回

【構成員】

【マンガ分野分科会】

	氏名	所属・役職
1	伊藤　智	国際アート＆デザイン大学校高等課程／副校長（マンガ）
2	小野里　俊哉	国際アート＆デザイン大学校／事務局長（マンガ）
3	山田　直美	国際アート＆デザイン大学校／教務（マンガ）
4	岩神　義宏	学校法人　龍馬学園／副部長（マンガ）
5	中村　亮	学校法人　河原学園／教頭（マンガ）
6	西家　千尋	福島県デザイン振興会／会長（マンガ）
7	鈴木　英夫	郡山商工会議所／経営支援課（マンガ）
8	伊藤　隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長（マンガ）

【アニメ分野分科会】

	氏名	所属・役職
1	三上　洋平	国際アート＆デザイン大学校／教務（アニメ）

2	浅尾　芳宣	株式会社福島ガイナ／代表取締役（アニメ）
3	飯島　貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役（アニメ）
4	大塚　敏則	株式会社福島クリエーティブ／副社長（アニメ）
5	加藤　靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長（アニメ）
6	橘内　重康	伊達市産業部商工観光課／課長
7	今泉　令子	小野町産業振興課／副課長
8	松津　和宏	福島県　商工労働部　商工総務課／主査
9	石川　淳一	東邦銀行　法人営業部　公務・地域振興課／課長

【ICT・ゲーム分野分科会】

	氏名	所属・役職
1	和田　秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長（ICT・ゲーム）
2	佐藤　日和	国際アート＆デザイン大学校／教務部長（ICT・ゲーム）
3	荒木 俊弘	学校法人　麻生塾／校長代理（ICT・ゲーム）
4	黒坂　真志	福島県情報産業協会／代表理事
5	鈴木　秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長（ICT・ゲーム）
6	中林　寿文	国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本／副理事長（ICT・ゲーム）
7	伊藤　聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長
8	萩川　千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長
9	武田　智芳	南相馬市経済部観光交流課／課長
10	新野　徳秋	三春町役場産業課／課長（ICT・ゲーム）

会議名③	検証・評価委員会
役割・目的	各分科会で開発されたカリキュラムの内容や達成度評価基準及び評価方法について検証・評価する
検討の 具体的内容	**2019 年度計画** **1.実証講座の成果と評価、及び受講生アンケートに基づき、カリキュラム詳細と達成度評価基準及び評価方法について検証・評価を実施する** **2.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善** ・開発したカリキュラムとシラバスに沿って設定された項目ごとの達成度基準により、自己評価と講師評価による 2 面で評価分析を行う。 ・評価結果はカリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用し、精度向上を図る。 ・達成されていない項目に対しては、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う。 **【実証講座受講者の評価】** ・各カリキュラムの受講項目毎に、「知識・技術」の習得に関する項目はア

	ンケート方式の自己評価報告と、講師による採点で達成度評価を実施する。コンテンツが完成するまでの制作過程についてシラバスの項目と合わせた内容とし、評価方法は習得レベル評価と作品添削コメントによる評価とする。また、完成作品の発表プレゼンテーションを実施して、「発想力・企画力」に関する項目を評価し、合わせて総合評価とする。 **【企業・業界団体による検証】** ・受講者及び講師からの達成度評価を基に、業界で必要となる知識と技術に関するスキルマップの項目が達成されているかの観点で検証する。スキルマップの項目に合わせた習得度の点数評価をグラフに表し、分類された項目をバランスよく習得しているかを視覚的にもわかりやすく検証する。更に、業界の評価観点から完成した作品評価を実施し、マンガ、アニメ、ゲーム分野それぞれの特性を生かした啓蒙作品に仕上がっているかを検証する。 **【行政による検証】** ・受講者が制作する「地域を啓蒙する作品」について、「地域を知る」カリキュラムと「発想力を広げる」カリキュラムで設定される評価基準に沿って評価し、地域のビジョンに合わせた啓蒙内容になっているか、地域課題を解決し魅力を発信できる発案や工夫が盛り込まれているか、の観点で検証する。 **【改善方法】** 評価の結果を検証・評価委員会において協議し、シラバスの内容や実習課題、講座運営の修正でカリキュラム全体に反映させる。		
会議での議論結果の活用方法	＜専用ホームページでの情報共有と活用＞ 【実証講座受講者の評価】 【企業・業界団体による検証】 【行政による検証】 それぞれの検証評価の内容を公開し、連携校及びその他団体が人材育成カリキュラムとして実施する場合の参考として活用する。 PDCAサイクルを年度毎に確実に実行し、求められる人材像に合わせてカリキュラムと実証講座・ワークショップの精度向上を目指す。		
委員数	６人	開催頻度	年１回 （1月）

【構成員】

	氏名	所属・役職
1	中野　寿郎	国際アート＆デザイン大学校／学校長
2	伊藤　智	国際アート＆デザイン大学校高等課程／副校長
3	佐藤　日和	国際アート＆デザイン大学校／教務部長
4	中林　寿文	国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本／副理事長
5	鈴木　英夫	郡山商工会議所／経営支援課
6	加藤　靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長

10 実施する調査等（目的、対象、手法、調査項目の概要を記載）

調　査　名	**【福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査】**
調 査 目 的	概要: 地域行政の将来ビジョンに合わせた人材育成カリキュラムを開発するため、福島県内の行政機関及び民間企業が発信するソフトコンテンツ活用事例と、これから求められるソフトコンテンツ業界の人材ニーズをアンケート調査で探る。 福島県地域政策課様の協力のもと、県内行政機関の組織力をお借りして全県的な調査を実施する。調査結果に基づき、人材育成協議会及び分科会において分野ごとの人材像を協議してカリキュラム開発に活用する。
調 査 対 象	福島県内の行政機関　及び　商工業団体・企業　ソフトコンテンツ業界 （マンガ、アニメ、ICT、ゲーム、デザイン、広告代理店等）
調 査 手 法	・インターネット回線を活用したWebアンケートページにより回答を集計 ・分科会にて活用事例と人材ニーズをヒアリング調査
調 査 項 目	・ソフトコンテンツを活用した地域啓蒙事例 ・ソフトコンテンツを活用するための人材ニーズ ・ソフトコンテンツを制作するための人材ニーズ　等
分 析 内 容（集計項目）	・ソフトコンテンツの活用事例別集計 ・行政または民間別集計　・業界別集計 ・地域別集計　等
成　果　にどのように反映するか	アンケートの集計結果に基づき「福島県における人材育成ビジョンシート」の策定、及び「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材像を明確にして「業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発」に反映させる。

※上記は最小限の項目例であり、必要に応じて追加することは差し支えない。
※上記の項目が含まれていれば、上記表形式以外の記載とすることは差し支えない。

11 事業の実施に伴い得られる成果物（成果報告書を除く。）

【平成 29 年度事業成果物】（実績）

＜人材育成の先進地調査報告書＞

「マンガ分野」高知県　調査報告書

「アニメ分野」東京都　調査報告書

「ICT・ゲーム分野」福岡県　調査報告書

【平成 30 年度事業成果物】（実績）

＜福島県における人材育成ビジョンシート(概要)＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示した。

＜コンテンツ制作に携わる人材育成に必要な共通カリキュラム＞

「福島を知るための共通カリキュラム」及び「発想力を培う共通カリキュラム」を試行した実証講座の事例と、「地域を知る」カリキュラム、及び「発想力を広げる」カリキュラム概要を公開した。

＜業界スキル分類・個別カリキュラムの概要＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野におけるスキル分類とカリキュラム概要を公開した。

【2019 年度事業成果物】

＜福島県における人材育成ビジョンシート＞（改訂版）

福島県内の人材ニーズ調査を踏まえ、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示す。地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成に必要となるスキルを体系化し、中長期的に必要となる人材像をまとめ、専門学校に必要となるモデルカリキュラムを公開する。

＜業界スキルマップ・共通カリキュラム　及び　個別カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞（改訂版）

・「地域を知る」カリキュラム、及び「発想力を広げる」カリキュラム
（地域啓蒙コンテンツ制作に携わるために共通で必要となるカリキュラム）

・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の業界スキルマップ
（必要なスキルの分類、階層化、基準の策定）

・業界ごとの「個別カリキュラム」及びシラバス（科目設定、教育内容、習得目標の策定）コマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。

＜人材育成協議会の自立化ロードマップ＞

・人材育成協議会の企画から設置・運営、そして自立化までのプロセスをまとめ、特に平成 30 年度から取り組んでいる地域行政機関との包括連携協定の締結と、組織的連携協働事業の事例をまとめ公開する。「人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」を基に協議した内容の公開と、委託事業終了後にも組織が自立して継続的な議論ができる体制づくりについて公開する。

※カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。
※2019 年度には、委託事業終了後の組織の自立化に向けた取り組み内容について協議された内容を公開し、継続的な人材育成協議会を開催する。

【成果の活用等】

①事業成果の周知のため、事業成果報告書を地元行政・企業等 200 社（団体）へ郵送配布し、データを HP で公開

②成果報告会を開催し、福島県内市町村と教育機関、業界団体に対して事業取り組みの内容と事業成果を広く周知

③専用ホームページで、事業成果報告及び事業成果物を公開するとともに、その内容や活用方法についての説明会を開催し広く普及に努める

④実施校及び連携校の人材育成カリキュラムとして提供するとともに、広く一般公開し実施した学校からの意見を抽出して更なる改編や新規項目の追加を実施

⑤社会人向けプログラムは、企業・業界団体等における活用・評価を実施して産業界の評価を踏まえた履修証明の発行を行う

⑥受講生の受講後のキャリアアップやキャリア転換、職種の転換などを継続的に調査し、希望者に対してカリキュラムの再受講を提供

⑦委託事業終了後も人材育成協議会を継続的に開催し、協議された内容を公開

人材育成協議会　開催実績

文部科学省　2019 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 1 回　人材育成協議会

【開催日時】 2019年8月28日（水）16:00～
【開催場所】 国際アート＆デザイン大学校　201 教室
【参加者】※出席者名簿を参照

【次第】
1. 挨拶
国際アート＆デザイン大学校　学校長　中野　寿郎

2. 委員紹介
委員出席名簿を参照
オブザーバー　株式会社三菱総合研究所　様

3. 昨年度の実績　及び　本年度事業計画の説明
国際アート＆デザイン大学校　学校長　中野　寿郎

4. 実証講座　アイデアソン「地域を知る」ワークショップ開催について

5. 事務連絡
国際アート＆デザイン大学校　事務局　小野里　俊哉

6. 閉会
※引き続き合同分科会開催

【配布資料】
・第1回人材育成協議会次第
・2019 年度事業計画書　・平成 30 年度実績報告書　・参加委員からの提供資料

【参加委員】　参加者計２８名

	氏名	所属・役職	出欠
１	中野　寿郎	国際アート＆デザイン大学校／学校長	○
２	水野　和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部　部長	○
３	伊藤　智	国際アート＆デザイン大学校高等課程／副校長	○
４	和田　秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	○
５	佐藤　日和	国際アート＆デザイン大学校／教務部長	○
６	小野里　俊哉	国際アート＆デザイン大学校／事務局長	○
７	三上　洋平	国際アート＆デザイン大学校／教務	○
８	山田　直美	国際アート＆デザイン大学校／教務	○
９	岩神　義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	○
１０	中村　亮	学校法人 河原学園／部長	○
１１	横尾　保馬	学校法人　麻生塾／主任	○
１２	黒坂　真志	福島県情報産業協会／代表理事	○
１３	鈴木　秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	○
１４	中林　寿文	国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本／副理事長	○
１５	松村荘次郎	株式会社福島ガイナ／社長代理	○
１６	飯島　貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
１７	西家　千尋	福島県デザイン振興会／会長	○
１８	鈴木　英夫	郡山商工会議所／経営支援課	○
１９	伊藤　隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
２０	加藤　靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
	大木　崇史	福島県企画調整部地域政策課	○
２１	伊藤　聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長	○
２２	秡川　千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長	○
２３	橘内　重康	伊達市産業部商工観光課／課長	○
２４	金杉　太郎	南相馬市経済部観光交流課／主査	○
２５	今泉　令子	小野町産業振興課／副課長	○
２６	大見　友和	三春町産業課／主任主査	○
	伊藤　崇文	三春町産業課	○

オブザーバー：三菱総研様

【議事内容】

◇昨年度の実績　及び　本年度事業計画の説明

①人材育成協議会での地域課題に対応する内容として

・地域課題解決のため、「福島にしかないオンリーワン」の形成のため、共通カリキュラムである「地域を知る」カリキュラム、及び「発想を広げる」カリキュラムを連動させた実証講座を実施して、特色あるカリキュラム及びシラバスの精度向上に努める。

・地域行政との関係性を活かした事業内容を企画し、①「学ぶ場所」、②「発表する場所」、③「働く場所」を意識した実証講座を開催しながら地域啓蒙コンテンツを開発して発信する。

・地域課題解決に継続的に取り組めるよう、「人材育成ビジョン」及び「ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想」について協議を重ね、事業終了時に新しい組織として立ち上げを目指す。

②分科会での業界課題に対応する内容として

・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における、新しい技術を取り入れた人気コンテンツを制作するために必要となる個別カリキュラムを協議し、行政と連携した実証講座で検証して改訂版を公開する。

・地域課題の解決に繋がるコンテンツ制作として、県内で開催されるハッカソン（アプリ開発イベント）を活用して地域啓蒙作品を発表する。

◇事業推進スケジュールについて

1．会議

2019 年 8 月 28 日（水）
第 1 回　人材育成協議会　16:00～17:00
第 1 回　合同分科会　　17:00～18:00

2019 年 11 月 9 日（土）
第2回　人材育成協議会　16:00～17:00
第2回　合同分科会　　17:00～18:00

2020 年 1 月 29 日（水）
第3回　人材育成協議会　16:00～17:00
第3回　合同分科会　　17:00～18:00

（第 2 回以降は日時変更の可能性がある）

2. 実証講座

2019 年 8 月 29 日（木）
アイデアソン『地域を知るワークショップ』
概要：地域行政の担当者から学生へ向けて、プレゼン形式で地域の現状と課題を説明して頂き、解決すべき地域課題の掘り起こしを行うワークショップを開催する。

2019 年 9 月～10 月
グループワーク①『発想を広げるワークショップ』
概要：11 月に開催予定のハッカソンに向けて、グループ毎に取り組む課題の絞り込みと発想を広げるワークショップを行う。

グループワーク②『キャラクター開発ワークショップ』
概要：地域を元気にするキャラクターを作るワークショップを行う。

2019 年 11 月 9 日（土）～10 日（日）
ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」、
概要：参加者をチームに分け、二日間で地域の課題解決に繋るアプリやゲーム等の開発に取り組み、インターネットを活用して広く作品を発表する。

◇実証講座　アイデアソン「地域を知る」ワークショップ開催について

アイデアソン『地域を知るワークショップ』開催要領（案）
～30 年後の郡山地域を良くするために～

◇目　的：
本年 11 月 9 日（土）～10 日（日）にかけて開催されるハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」に向けて、解決すべき地域課題の掘り起こしを行うワークショップを開催する。
福島県及び郡山市の担当者（観光・広域連携・ICT 戦略）などから地域の現状について説明を頂き、その後オーディエンスである学生、企業・団体代表者らが意見を交わしながら、地域課題の抽出及び解決策を検討する総参加型のワークショップとする。
また、国際アート＆デザイン大学校が取り組む文部科学省事業の実証講座として位置づけ、
本ワークショップにより地域課題を理解し、その課題解決と地域啓蒙のためのソフトコンテンツを制作できる人材育成カリキュラム開発に繋がるワークショップとする。

◇日　時：2019 年 8 月 29 日（木）午後 13:30～16:30
◇会　場：FSGカレッジリーグ　メディカルアネックス校舎4F 講堂

◇出席者：

〇講師講演

・中林寿文　様（IGDA（国際ゲーム開発者協会）日本　副理事長、サイバーズ㈱社長）

・大久保仁　様（エフスタ代表）

〇発表者

・郡山市産業観光部観光係長　様

・郡山市政策開発部連携中枢都市圏係長　様

・郡山市政策開発部ソーシャルメディア推進課ICT戦略係　様

・福島県地域政策課　様

〇参加者（地域学生、生徒）

・国際アート＆デザイン大学校　・国際情報工科自動車大学校　など

◇委員より

〈福島県企画調整部地域政策課　加藤　様〉

福島県は様々な魅力があり多くの方々に来て頂いているが、「地域を知る」ワークショップ開催にあたり、あらためてその魅力は何なのかを学生からアイデアを頂き、それをキャラクター化しデザインに取り込むような流れが作れないかと準備を進めている。

〈郡山市産業観光部観光課　伊藤　様〉

地域の課題として人口減少を認知し、観光産業によって栄えていけばと思うが、大きな課題として観光産業のあり方などを話したい。外国人の方が来られた時にいかに案内できるか、どんなキャラクターだと受け入れやすいかを具体的につき詰めることを期待する。

〈福島県テクノポリス推進機構　鈴木　様〉

ニューメディア推進協議会では、中林先生、大久保さんとともに、ハッカソンを継続的に行っている。今年は国際アート＆デザイン大学校、国際情報工科自動車大学校との混合チームで、学生と社会人が一緒にアプリケーション作りをする機会にして頂こうと思っている。行政の方々を加えて学生たちが地域課題を掘り下げていく機会になることを期待している。

〈国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本　中林　様〉

最初に地域課題をどうやって抽出し解決する方向に向かうかの話を前提に、世界規模での課題なのか、日本の中の課題なのか、ローカルエリアでの課題はどうなのかという話をさせて頂く予定である。その延長線で福島県の課題を前向きに捉えるという形で進めていきたい。

5、事務連絡

〈小野里〉

「文部科学相委託事業、謝金、及び旅費交通費の支給について」説明

6、閉会

以上。

第2回　人材育成協議会

【開催日時】 2020年1月28日（火）15：00～
【開催場所】 国際アート＆デザイン大学校　201 教室
【参加者】※出席者名簿を参照

【次第】
1. 挨拶
国際アート＆デザイン大学校　学校長　中野　寿郎
2. 委員紹介
委員出席名簿を参照
オブザーバー　株式会社三菱総合研究所　様

3. 本年度事業の取り組み状況の説明
国際アート＆デザイン大学校　学校長　中野　寿郎
◇実証講座の実施状況について
（1）アイデアソン『地域を知るワークショップ』
（2）発想を広げるワークショップ①『創発への誘い』
（3）発想を広げるワークショップ②『ご当地キャラクター開発』
（4）ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」

◇地域連携事業の取り組み状況について
・三春町・・・「三春町アートクリエイター教室事業」
・伊達市・・・「伊達なアニメフェス」
・須賀川市・・・「特撮文化推進事業」
・郡山市・・・「地域 PR 動画制作」

4. 事務連絡
国際アート＆デザイン大学校　事務局　小野里　俊哉
5. 閉会
※引き続き合同分科会開催

【配布資料】
・2019 年度事業推進状況資料
・委員からの提供資料

【参加委員】　計１９名（敬称略）

	氏名	所属・役職	出欠
１	中野　寿郎	国際アート＆デザイン大学校／学校長	○
２	水野　和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部　部長	○
３	和田　秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	○
４	佐藤　日和	国際アート＆デザイン大学校／教務部長	○
５	小野里　俊哉	国際アート＆デザイン大学校／事務局長	○
６	三上　洋平	国際アート＆デザイン大学校／教務	○
７	山田　直美	国際アート＆デザイン大学校／教務	○
８	岩神　義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	○
９	黒坂　真志	福島県情報産業協会／代表理事	○
１０	中林　寿文	国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本／副理事長	○
１１	飯島　貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
１２	西家　千尋	福島県デザイン振興会／会長	○
１３	片田　晋	株式会社福島クリエーティブ／技術部	○
１４	伊藤　隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
１５	加藤　靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
	大木　崇史	福島県企画調整部地域政策課	○
	東条　正美	福島県企画調整部地域政策課	○
１６	橘内　重康	伊達市産業部商工観光課／課長	○
１７	大見　友和	三春町産業課／主任主査	○

オブザーバー：三菱総研様

【議事内容】

◇実証講座の実施状況について

（1）アイデアソン『地域を知るワークショップ』（報告資料）

第 1 回　実証講座議事録

■日時：2019 年 8 月 29 日（木）13 時 30 分～16 時 30 分

■場所：国際医療介護福祉大学校　校舎4F

■講師：

中林寿文　様（IGDA（国際ゲーム開発者協会）日本　副理事長、サイバーズ㈱社長）

大久保仁　様（エフスタ代表）

■講座名：アイデアソン『地域を知るワークショップ』

■対象：国際アート＆デザイン大学校、及び　国際情報工科自動車大学校の学生

及び　地域の情報関連企業中林寿文　様の社員など　120 名

■カリキュラム概要：

目的：『地域を知るワークショップ』と題し、ICT×デザインの力で解決すべき地域課題の掘り起こしを行うワークショップを開催し、地域行政と地域の学生たちとが一緒に福島県、郡山地域の未来を考える機会を創出する。

手法：第一部では、地域の課題解決の手法や ICT 分野での人材育成の必要性を講演形式で理解する。第二部では、行政担当者（観光・広域連携・ICT 戦略）などから地域の現状について説明を頂き、その後オーディエンスである学生や企業・団体代表者らが意見を交わしながら、地域課題の抽出及び解決策を検討する総参加型のワークショップとする。本講座により地域課題を理解し、その課題解決と地域啓蒙のためのソフトコンテンツを制作できる人材育成カリキュラム開発に繋がるワークショップとする。

【実証講座内容】（180 分）

1.第一部「講演」（60 分）

①演題：「アイデアソン×ハッカソンで地域の課題解決」

中林寿文　様（IGDA（国際ゲーム開発者協会）日本　副理事長、サイバーズ㈱社長）

②演題：「地域の ICT 人材育成の必要性」

大久保仁　様（エフスタ代表）

2.第二部「郡山地域を知るワークショップ」地域課題の発表とパネルディスカッション（120 分）

中林寿文　様（IGDA（国際ゲーム開発者協会）日本　副理事長、サイバーズ㈱社長）

大久保仁　様（エフスタ代表）

伊藤聖隆　様（郡山市産業観光部観光課観光係長）

高橋勇介　様（郡山市政策開発部政策開発課連携中枢都市圏推進係長）

岩崎敦史　様（郡山市政策開発部ソーシャルメディア推進課ICT戦略係）

武林祥雄　様（福島県企画調整部地域政策課　総括主幹）

【講座の様子】

会場全体

第一部「講演」

<中林寿文　様（IGDA 日本　副理事長）>

<大久保仁　様（エフスタ代表）>

第二部「郡山地域を知るワークショップ」地域課題の発表とパネルディスカッション

【告知チラシと新聞掲載】

福島民報
郡山 若者がワークショップ
ICTでの課題解決学ぶ
講演する中林副理事長（中央）

2019年(令和元年)9月1日（日曜日）
地域課題の解決策探る
ワークショップで学生ら
パネル討論を行う参加者

【福島民報】9 月 5 日掲載

【福島民友】9 月 1 日掲載

以上。

（2）発想を広げるワークショップ①『創発への誘い』（報告資料）

第2回　実証講座①議事録

■日時：2019 年 10 月 25 日（金）9 時 30 分～12 時 20 分

■場所：国際アート&デザイン大学校　201 教室

■講師：中林寿文　様（IGDA（国際ゲーム開発者協会）日本　副理事長、サイバーズ㈱社長）

■講座名：発想を広げるワークショップ①『創発への誘い』

■対象：国際アート＆デザイン大学校

コミックイラスト科 1 年生 36 名、コミックマスター科 1 年生 6 名

■カリキュラム概要：

目的：地域のハッカソン参加に向けて、グループ毎に取り組む地域課題の絞り込みと発想を広げるワークショップを開催する。

手法：マインドマップを活用した発想を広げるワークショップを行い、グループごとにアイデアを発表する。アクティブラーニングの手法を取り入れ、地域の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材に限られた時間の中で良いアイデアを多く発表する事が出来るようにする。

【実証講座内容】（180 分）

1．コンテンツ概論(1h)

⑴ガイダンス、全体説明
⑵コンテンツとは何か？広義の定義、狭義(特定分野における)定義
⑶企画から販売までの流れ（企画、制作、品質管理、広告宣伝、販売）
⑷企画段階で検討すること
⑸制作では何を作るのか？どのように作るのか？
⑹広告宣伝の方法や媒体
⑺コンテンツ制作と技術

2．創発ワークショップ・導入(0.5h)

⑴創発とは何か。グループワークについて（定義）
⑵ハッカソンとはなにか？
⑶国内外で実際に行われているハッカソンの紹介
⑷世界最大のゲーム特化ハッカソン「Global Game Jam」の紹介

3．創発ワークショップ・演習(1.5h)

⑴マインドマップの使い方を知る
- 事例を示しながらマインドマップの基本的な考え方を説明

⑵マインドマップの練習
- 簡易なキーワード(例「リア充」)から言葉を連想させる練習

- プロジェクターにマインドマップを投影し、生徒に発言させ教員が作成

(3)アイデアをまとめる演習

- 前記で作成されたマインドマップをもとに、簡単な物語やゲームのアイデアを発表させる

(4)マインドマップの練習/発想をまとめる練習について、1～2 回程度繰り返す。
繰り返す毎に発表させるアイデアに具体性を求める

(5)グループワークでのマインドマップ作成

- 簡易なキーワードを設定し、グループごとに模造紙にマインドマップを作成させる

(6)グループでアイデアをまとめて発表させる

- クラス全体の習熟度を考慮し、模造紙で企画提案書をまとめて発表させる
- 各発表に対して他グループから質問する時間を設ける

(7)マインドマップ作成と最終発表

- 顧客ターゲットなど製品開発時に付される制約条件を与えてテーマを作成する
- テーマに関して関連する情報をインターネットなどで調べながら企画にまとめる
- 発表時間を予め周知して区切り、各発表に対して他グループから質問する時間を設ける

(8)まとめ

- グループワークの利点について体験的に得られた知見を再確認する

【講座の様子】

以上。

（3）発想を広げるワークショップ②『ご当地キャラクター開発』（報告資料）

第2回　実証講座②議事録

■日時：2019 年 11 月 1 日（金）9 時 30 分～12 時 20 分

■場所：国際アート&デザイン大学校　201 教室

■講師：小濱　玲（デザイナー）／山田直美（国際アート＆デザイン大学校）

■講座名：発想を広げるワークショップ②『ご当地キャラクター開発』

■対象：国際アート＆デザイン大学校

コミックイラスト科 1 年生 36 名、コミックマスター科 1 年生 6 名

■カリキュラム概要：

目的：『創発への誘い』の講義とワークショップによって得た知識をもとに、実際の取材や調査で得た情報をもとに発想を広げ、登場するキャラクターの設定やストーリーを考案してコンテンツ制作が出来るようになる。

手法：地域（福島県や郡山市）から世界に発信できるコンテンツ、として

・地域の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材にしたキャラクター開発とコンテンツ制作。

・外国人観光客をターゲットにしたキャラクター開発とコンテンツ制作。

・「SDGs 未来都市こおりやま」を題材にしたキャラクター開発とコンテンツ制作。

などを題材にグループ制作に取り組み発表。

発表の後には講師による講評とそれぞれの修正課題を提示し、グループごとに解決策を導き出すワークショップを実施。

【実証講座内容】（180 分）

1．ワークショップ・演習の説明(1.0h)

グループ毎の開発のテーマ発表とキャラクター開発手法について

2．グループ毎の制作(1.0h)

グループワークでテーマに沿ったキャラクター開発

- 顧客ターゲットなど製品開発時に付される制約条件を与えてテーマを作成する
- テーマに関して関連する情報をインターネットなどで調べながら企画にまとめる

3．グループ毎の発表(1.0h)

グループでアイデアをまとめて発表させる

- クラス全体の習熟度を考慮し、模造紙またはデータで企画提案書をまとめて発表させる
- 各発表に対して他グループから質問する時間を設ける

4．総評・振り返り

【講座の様子】

未来都市
KORIYAMA

チーム
郡山市の仲間たチーム

以上。

（4）ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」（報告資料）

第3回　実証講座議事録

■日時：2019 年 12 月 21 日（土）9:00～12 月 22 日（日）18:00

（当初予定：11 月 9 日（土）～10 日（日）であったが、台風 19 号の影響で日時を変更した。）

■場所：郡山市青少年会館

■講師：

（全体の制作指導者　2 名）学生グループを巡回して制作指導

中林　寿文　氏　NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）　副理事長

大久保　仁　氏　エフスタ！！　　代表

（グループ制作指導者　2 名）学生グループのメンターとして制作指導

國井　稔　氏　　国際ゲーム開発者協会東北（IGDA 東北）　代表

菅家　利勝　氏　　国際ゲーム開発者協会東北（IGDA 東北）　副代表

■講座名：ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」

■対象：国際アート＆デザイン大学校、及び　国際情報工科自動車大学校の学生　50 名

（地域の情報関連企業の社員など　全体で 120 名）

■カリキュラム概要：

目的：　ICT×デザインの力で地域課題を解決するコンテンツを開発するカリキュラム構築のため、地域のハッカソンを実証講座と位置づけ、業界講師の指導によって専門学校学生がコンテンツ開発に参加する機会とする。

手法：参加者をチームに分け、二日間で地域の課題解決に繋るアプリやゲーム等の開発に取り組み作品を発表する。少子高齢化、地域の防犯・防災、観光や商店街の活性化など、地域が抱える課題に対し、その解決に役立つアプリケーションを開発する。

■主催：郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会

■共催：郡山市／（公財）郡山地域テクノポリス推進機構

■運営・協力

エフスタ!!／ふくしま IoT ビジネス共創ラボ／国際アート＆デザイン大学校／国際情報工科自動車大学校／日本マイクロソフト（株）／アーバンデータチャレンジ 2019 実行委員会／東北 TECH 道場

■後援:

須賀川市、鏡石町、石川町、玉川村、三春町

郡山商工会議所、須賀川商工会議所、鏡石町商工会

石川町商工会、玉川村商工会、三春町商工会

郡山高度情報化システム研究会、NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本

【実証講座内容】

【1 日目】12 月 21 日(土)

8:30 受付

9:00 開会

9:10 チーム紹介

9:30～11:00 アプリ開発に役立つセミナー開催

11:30～20:50 アプリ開発(チーム別作業)

12:00～13:00 昼食

17:00～20:50 夕食、入浴

21:00～22:00 交流会(参加自由)

22:30～ 就寝

【2 日目】12 月 22 日(日)

6:30～6:45 ラジオ体操(参加自由)

7:00～14:30 アプリ開発(チーム別)

8:00～8:30 朝食

12:00～12:30 昼食

15:00～16:30 各チームによる発表

16:30～アプリ成功事例発表

16:30～審査

17:00～表彰

17:30 後片付け

18:00 解散

参加者アンケート(抜粋)

・大変説明がわかりやすく、是非アプリを使ってみたいと思った。

・いままで経験したことないことができてとても学べた。

・余裕がなく、いそがしかった。時間が短いと感じた。

・個人の意見が上手くいかせて、とても良かったと思います。

・開発したアプリが実際に使われていることが分かって驚いた。

・良い経験を身に付けられたので学外でも生かしていきたい。
・将来のために良い経験をしました。
・ウェブの画面の開発を初めて行った。とても良い経験になった。
・ハッカソンの成功のポイントを適格に説明してくれました。
・社会人チームの発表がおもしろかった。
・2000 円でこの企画に参加できることはすごいと思った。
・刺激のある体験できてよかったです。
・短時間でゴールに向けて開発するのは難しかった。かなりパワフルなイベントで良い経験になった。
・普段一緒に開発しない人たちと一緒にできてよかった。
・きちんとプログラミングができる状態で参加したかったです。
・なかなか案が決まらなくて、あまり作り込めなかったのは残念でしたが、アプリを作ることはとても楽しかったです。
・コミュニケーションが苦手で、最初はあまり会話ができませんでしたが、後々自分から案を言うことができたので良かったです。
・様々な体験を通して、改めてコミュニケーションの大切さ、人々の可能性を感じた。自分の未熟さを痛感しつつも今後の改善点を見出せた。とても良い経験になった。
・開発する側からすると、もう少し自由なスケジュールがいい。未経験の方を呼ぶのであれば（各チームに混ぜる形で）ハッカソンではなくアイデアソンの方がよいのでは？
・当日にテーマを発表されるスタイルの方がハッカソンの素晴らしさをより感じられると思う。

【講座の様子】

以上。

◇地域連携事業の取り組み状況について

「伊達なアニメフェス 2019」
主催:「伊達市アニメツーリズム実行委員会」
日時:2019 年 9 月 29 日(日)10:00～17:00
場所:伊達市保原体育館 、保原中央交流館、保原市民センター、チンチン電車広場ほか

国際アート＆デザイン大学校からは、「ちびっこ★おしごと体験ジョブキッズ」として、伊達市 PR アニメ「政宗ダテニクル」のアフレコ体験コーナーやユーチューバー体験コーナーなどを出展。本校教職員と学生たちがボランティアで参加・運営し、地域子供たちの職業体験の場となった。

<(左)「政宗ダテニクル」アフレコ体験の様子　(右)ユーチューバー体験の様子>

第3回　人材育成協議会

【開催日時】 2020年2月13日(木)15:00～
【開催場所】 国際アート＆デザイン大学校　201 教室

【次第】

1.　挨拶　　FSGカレッジリーグ　　常務理事　双石　茂

2.　委員の紹介

委員出席名簿を参照
オブザーバー　　株式会社三菱総合研究所　様

3.　本年度事業の取り組み状況と今後の連携活動について

国際アート＆デザイン大学校　学校長　中野　寿郎

◇「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」の設立について

福島県地域政策課　課長　加藤靖宏　様

◇各分野の地域連携実績、実証講座等について

①マンガ分野　山田直美より
「三春町アートクリエイター教室事業」について

三春町役場　産業課　商工観光グループ　主任主査　大見友和　様

②アニメ分野　三上洋平より
新しい技術分野の研究　Vtuber　について

株式会社 BACKBONEWORKS　代表取締役　飯島貴志　様

③ICT／ゲーム分野　佐藤日和より
ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」について

郡山地域テクノポリス推進機構　事務局長　鈴木秀明　様

4.　講評

学校法人　龍馬学園　　岩神義広　様
学校法人　河原学園　　中村　亮　様
学校法人　麻生塾　　横尾保馬　様
福島県情報産業協会　黒坂　真志　様

5.　事務連絡　　国際アート＆デザイン大学校　事務局　小野里　俊哉

※引き続き合同分科会開催

【参加委員】 計22名（敬称略）

	氏名	所属・役職	出欠
1	中野　寿郎	国際アート＆デザイン大学校／学校長	○
2	双石　茂	学校法人国際総合学園／常務理事	○
3	水野　和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部　部長	○
4	和田　秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	○
5	佐藤　日和	国際アート＆デザイン大学校／教務部長	○
6	小野里　俊哉	国際アート＆デザイン大学校／事務局長	○
7	三上　洋平	国際アート＆デザイン大学校／教務	○
8	山田　直美	国際アート＆デザイン大学校／教務	○
9	岩神　義宏	学校法人　龍馬学園／副部長	○
10	中村　亮	学校法人　河原学園／部長	○
11	横尾　保馬	学校法人　麻生塾／主任	○
12	黒坂　真志	福島県情報産業協会／代表理事	○
13	鈴木　秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	○
14	中林　寿文	国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本／副理事長	○
15	飯島　貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
16	西家　千尋	福島県デザイン振興会／会長	○
17	鈴木　英夫	郡山商工会議所／経営支援課	○
18	片田　晋	株式会社福島クリエーティブ／技術部	○
19	伊藤　隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
20	加藤　靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
	大木　崇史	福島県企画調整部地域政策課	○
21	大見　友和	三春町産業課／主任主査	○

オブザーバー：三菱総研様

【議事内容】

◇挨拶

〈学校法人国際総合学園　常務理事　双石〉

文科省事業としては今回で一区切りとなるが、皆様からのご提案を含め新たな展開を考えている。地域で必要とされる人材育成が、行政や地元の方々ときちんとした連携を取っているという環境は非常にありがたく、全国の専門学校グループの仲間からも評価を頂いている。今後もお力を頂き継続できるよう取り組んでいきたい。

◇「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」の設立について

〈福島県企画調整部地域政策課　加藤　様〉

今回、構成員の方々が様々な形でソフトコンテンツを使用した取り組みを行なっており、この取り組みを継承発展する形で、行政、企業、団体、教育機関が中心となり、ソフトコンテンツを活用した人材育成や地域 PR に取り組む自由に参加できる組織として、「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」の設置を提案したい。

地域の課題を解決できるソフトコンテンツの企画制作、皆様が取り組んでいる地域の魅力発信をするソフトコンテンツの制作、その魅力発信ができる人材の育成に取り組むことを活動目的とし、構成員が行う企画イベントに対して、通話会議などの時間や場所を制限されない情報交換の場が必要だと思う。

負担金をかけない形のネットワーク組織についてご了解頂ければ、ポータルサイトを立ち上げ、パスワード等を管理しながら、構成員が積極的に情報発信できる形を取り入れたいという枠組みで考えている。

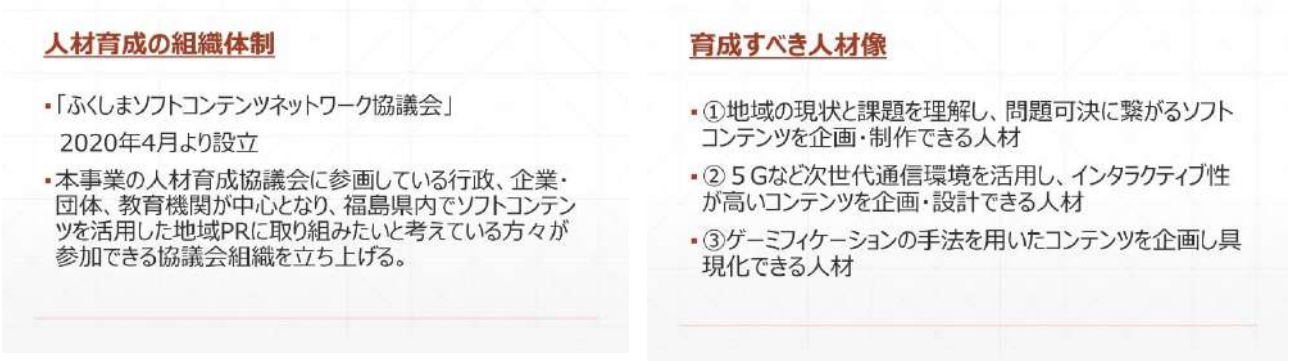
「地域の魅力発信と地域と繋がる人々の拡大」という点では、須賀川市のウルトラマンや伊達市の「伊達なアニメフェス」など、地域資源を用いた交流人口の拡大や呼び込み活動を行っており、また、FSGカレッジリーグと田村市が連携協定を結んで地域活性化に取り組み、学生さんの自由な発想、若い感性で田村市の鍾乳洞など新しい魅力を引き出した発信をしていく連携の形も出来ている。

地域の宝を活用した人材育成は、地元の子供達が地域を知り成長するなかでのソフトコンテンツの活用事例であり、さらに ICT やソフトコンテンツを利用して地域課題を提示し、解決することができるものを作る人材育成をしていけるような取り組みが、3年間で発展していく動きが見られており、これを継続していきたいと考えている。ご賛同頂ければ、機会の創出に積極的に努めていただくようにしたいと考えている。

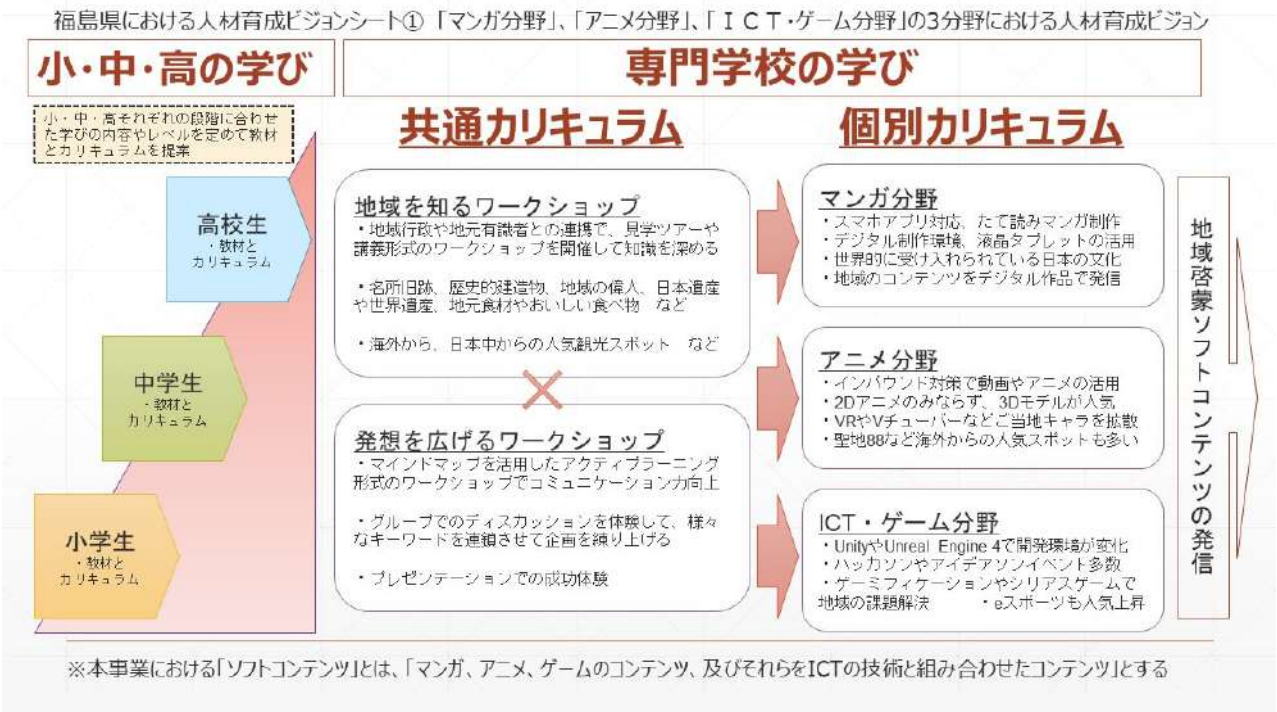
〈国際アート&デザイン大学校　中野〉

本事業の人材育成協議会に参加している行政、企業、団体、教育団体が中心となり、福島県内でソフトコンテンツを活用した地域 PR に取り組みたいと考えている方々で新しい協議会を立ち上げ、この事業で取り組んできたものを少しでも継続させていきたいと考えている。

「地域課題と現状を理解し、問題解決に繋がるソフトコンテンツを企画制作できる人材」や、「5G などの次世代追伸環境を活用しインタラクティブ性の高いコンテンツを企画制作できる人材」、そして「ゲーミフィケーションの手法を用いたコンテンツ企画をして具現化できる人材」を目標に掲げていきたい。



本事業ではこれまでの3年間、地域の皆さんから直接学生に地域の問題点を提示して頂き、学生と行政が直接意見交換しあう場所として取り組んできた。発想を広げるために自分たちが得た知識と、地元ネタを用いてキャラクターやゲーム開発などの案を出していくワークショップを掛け合わせ、学んだ分野で漫画やアニメコンテンツにするべくハッカソンに参加し、アプリを作る流れに加え、専門学校から教員を派遣して地域の小中学性に対するワークショップを多く開催している。



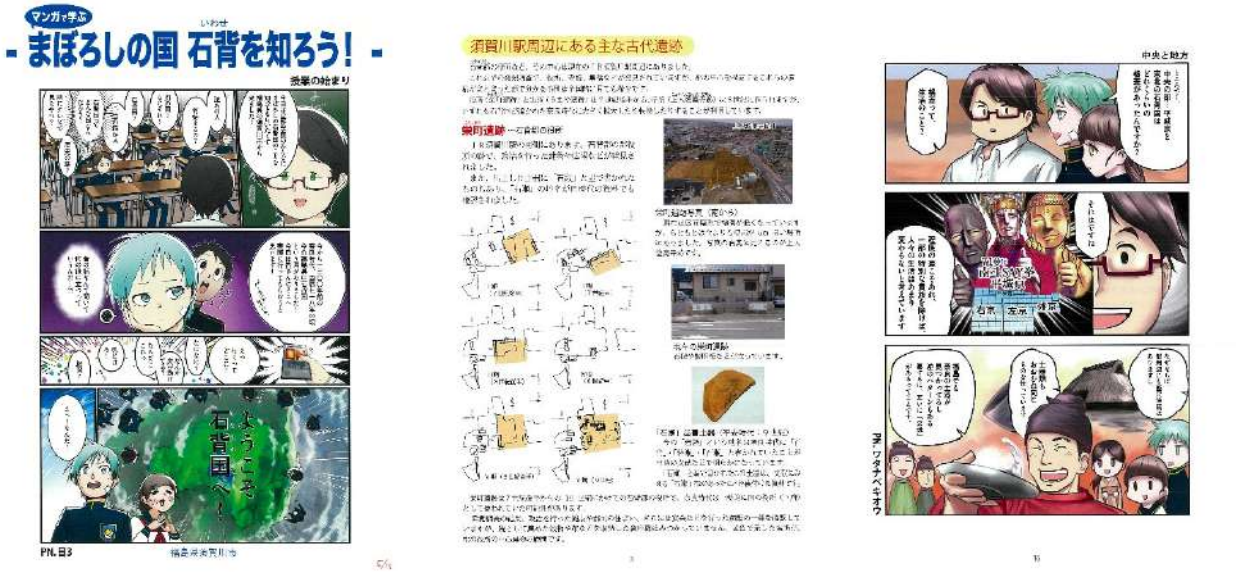
子供達が楽しいといった気持ちを持つことが私たち FSG 高等部や専門学校に入学する道筋を作っていくものであり、地域で必要とされる人材に駆け上がるステップである。地域行政の皆さんと連携し、多くのイベントに先生と学生が参加することで子供達にいい刺激を与えられたらという想いで取り組んできた。これからも、地域PR 作品を作れる人材を継続的に輩出していきたいと考えているので、加藤課長様からのご提案の通り「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」を立ち上げることにご協力頂きたい。

◇各分野の地域連携実績、実証講座等について

・マンガ分野分科会総括 〈国際アート&デザイン大学校　山田〉

「まぼろしの国　石背を知ろう」という冊子を須賀川市様と制作させて頂いた際、須賀川市内であまり注目されていない石背の国というものがあり、それを PR するためにわかりやすい形を考えた時に、マンガコンテンツを活用することで小学生～大学生、大人まで色々な方に見てもらいやすい資料になるのではないか、ということで制作を行なった。

学生たちは入学して間も無くの時期から担当の方よりレクチャーを受け、現地視察を行った。出来上がった冊子は小学生のみならず、須賀川市様との地域発展の再開発のワークショップに今後使用されていくことになっている。また一部大学の方でも配布されており、冊子は福島県内で活用されるコンテンツとなっている。



〈須賀川市のまんが冊子「まぼろしの国　石背を知ろう」〉

・アニメ分野分科会総括 〈国際アート&デザイン大学校　三上〉

郡山市広聴広報課様より PR 動画を依頼され、「福島の元気、応援、ふるさと CM2019」という地元テレビ局で地域を紹介する映像コンペがあり、その郡山市代表として映像作品を企画制作させて頂いた。この CM は実際にテレビでも放映された。

CG 系の学科全員で取り組んでおり、色々なパターンの CM を制作した。また、須賀川市で行われていた「すかがわ国際短編映画祭」では文化振興課様からの依頼で毎年映像制作を続けており、昨年 2019 年は第 31 回ということで行われたオープニング映像を制作した。

また、先進的な技術を活用したコンテンツを作ってみようという事で、バーチャルリアリティという技術を使ったコンテンツ制作を 3 年過程の学科で行ない、バックボーンワークス飯島先生ご指導のもとで制作にあたってのポイント解説を受けて取り組んでみた。実際に Vtuber を演じてみようとアニメ声優科の学生を集めて Vtuber の中の人（演者）の体験も行った。

〈株式会社バックボーンワークス　飯島　様〉

今回 Vtuber の制作に関し協力させて頂き、すでにアート＆デザイン大学校の公式キャラクターであるエディコというキャラクターを 3D モデルで起こし、実際の人間の動きに連動してキャラクターを動かすという一連のワークフローの実証を行った。

既にあるキャラクターを 3D で立体にする際の整合性をとること、また実際にリアルタイムで動く人間を撮影してキャラクターを動かすというところ、最も大切なのは中の人間のため、演技力やどういう内容を伝えるかの３点が大切なポイントである。

〈Vtuber の制作に関する講義とキャプチャの様子〉

・ICT・ゲーム分野分科会総括 〈国際アート&デザイン大学校　佐藤〉

地域のハッカソンが 12 月に開催され、FSG カレッジリーグから学生が参加し、地域課題解決のアプリ開発にチャレンジした。初めて参加する学生が多かったが、参加した社会人の皆さんに助けて頂いたと思っております。大変お世話になりありがとうございました。

〈郡山地域テクノポリス推進機構　事務局長　鈴木　様〉

地域課題解決をするという点から、地域課題とは何かを今回の文科省の人材育成事業に取り上げてもらい、ハッカソンの前段として、アイデアソンを学校で開催して全員で課題を考えた。そこでまとめたものを実証するハッカソンが 12 月に行われ、今年は A&D の学生さんも加わり頑張って頂き、ゲーム及びアニメなどの楽しさが非常に加味された作品になった。また来年も引き続き参加頂きたい。

〈ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」講演とグループ制作の様子〉

・三春町アートクリエイター教室について

〈三春町役場　産業課　大見　様〉

アートクリエイター教室の事業概要の目的は、これからイラストやマンガに触れる小中学校にその機会を作り、表現力や発想力を高めていくである。実施主体として、三春町アートクリエイター人材育成協議会を立ち上げ、三春町行政だけでなく教育委員会や学校とも連携して募集や周知を行った。三春町以外に国際アート＆デザイン大学校とも連携協定を結び協力頂き、福島ガイナ、三春町の商工会、三春町づくり公社、福島県地域政策課の皆さんにもオブザーバーとしてお世話になった。

授業内容は、まず体験型の教室と実践型の教室の2つに分け、夏休み期間に体験型を実施した。ゲストを招き、広く参加者を募集して教室を開催した。今年度は8月11日に実施し、マンガ家の先生を3名お呼びしマンガの体験教室を実施。実践型の教室は9月から2月にかけ、学びたい子供を集めて教室を開催した。今年度の授業は今週末の2月16日を最終とし現在まで行ってきた。

併せて発表の場を設けるということで、愛姫イラストコンテストを開催。イラスト部門では 90 点ほど、塗り絵部門の方では 260 点ほどの応募があり、塗り絵部門では幼稚園や保育所からも応募を頂いた。

地域の子供たちが学ぶ貴重な機会になっており、来年度は広域圏で募集することも検討している。

〈「三春町アートクリエイター教室」事業の募集チラシ〉

◇講評

〈学校法人　龍馬学園　岩神　様〉

この人材育成事業が開始して3年が経ち、立派なものなったというのが正直な感想である。若い学生たちが持つピュアな感性は、想像していなかったような切り口で感心させられる発想が多く出るため、ソフトコンテンツネットワーク人材育成協議会は非常に素晴らしいものであると感じる。学生も参加できる内容で、実際にワークショップがあり、最終的にハッカソンでプロトタイプが出来上がり、そのプロトタイプを作るために必要な技術者も育成できると感じる。お互いが納得し得るものが出来上がり、今後も協議会が発展していくことを願う。

〈学校法人　河原学園　中村　様〉

四国愛媛においても、地域の観光地や偉人等を取り上げてマンガにする活動が始動し今年で 10 年目を迎えるが、昨年は NPO の活動として、サッカーチームや動物園、バスケットボールチームの紹介を行なった。学生が主体となり編集長を決定し、スポンサー広告を獲得するための営業担当を決める活動をしている。他の学校の声優学科では、今年度はこれらをボイスコミックにするという新しい切り口で、その学生に声を当ててもらい YouTube から配信する活動を行なっている。こういったものが地域の作品の物語性をコンテンツに変え、YouTube で配信していくという活動だが、今日拝見した中でも Vtuber の話も非常に興味深く、5G になっていくと様々なコンテンツがスムーズに進んでいくこと、また VR などにおいてはリアルタイムでの動きを表現することもできるのかもしれないと思う。

分野の垣根が溶け出し、両面から足を踏み入れていくような空気感があるように感じる。私の方も9校の専門学校があるが、分野を横断するような形で様々な活動ができないかというチャレンジを現在行なっている。コンピューターの学校、デザインの学校、美容の学校が組み、VR で撮影したものを 360 度から見られるようなコンテンツを作ろうと努力し、5G に備えてコンテンツ開発をしているところである。今日こちらを拝見し、これだけの方が一堂に会し「地元の様々な情報を発信していこう」という意気込みに素晴らしさを感じ、この空気感を四国愛媛県に持ち返り活動していきたいと感じた。

〈学校法人　麻生塾　横尾　様〉

このプロジェクトの中で、育成すべき人材像から逆算してカリキュラムを考える点が素晴らしいと感じた。専門学校の立場では教員、学校も含め進めていくと、各事業にほとんど狭まってしまうように感じる。クラスの中しか見えなくなったり、教員のスキル向上だけに執着してしまったりして、どんどん閉じてしまうことが多いが、外を見る目が必要であると再認識した。企業と組んだ活動や、地域の方に発信する活動は学生にとって大きな学びとなるため、学校や教員が視野を広く持つことが必要であると感じる。マンガの学習においては、学生もエンタメ系のマンガを描きたがる傾向がある。いわゆる企業様と組んで描くマンガは非常に器用さもニーズもあり、やりやすい方法ではある反面、指導する側の問題や、受け入れる学生側を変えていく必要がある。分野ごとに多くの実績を残し、形にされている点から、非常にご尽力頂いたと感じる。

アニメや VR の先端技術を形にし、授業内外での取り組みが残されており、これだけの数があるのは素晴らしいと感心した。先ほどご紹介があった「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」に関して、福岡でもゲーム産業は学校と行政、企業の方が協力した取り組みもあるが、福岡との取り組みとの違いは、行政の方が多く参画いる点だと感じた。

福岡は福岡市が中心になっており、1点集中型になってしまうため窓口が1つしかない。色々なことを行いたいと思っても、そこを通していかねばならず、そこにまた企業の方がたくさん入っていると、少し言い方が悪くなってしまうが、力関係で遠慮したり、規模が大きくなると予算等の件で話が進まなくなってしまったりという面がある。

このソフトコンテンツネットワーク協議会では地域とコンテンツが一体になっている。それぞれのところで活動できるというところが画期的で動きやすいのではないかと感じた。今後発展していく時に、活発な地域とそうでない地域の差も出てくると思うが、この協議会内で連携し合い、全体で盛り上げられれば素晴らしい取り組みになるのではないかと思う。福岡にも持ち帰り、話を進めたいと感じた。

〈福島県情報産業協会　黒坂　様〉

これから協議会をどの様に続けていくのかという点もあるが、押さえておくべき重要なことは、今回の人材育成の大元になっている地域を知り、その上で発想を膨らませていくということである。地域性はオリジナリティがあり、その点をしっかりと押さえて頂き、また来年度以降の継続を期待したいと思う。

以上。

「仕事」に進化する！
文部科学省
2019年度「各都学校による地域産業中核的人材養成事業」
「福島県地域啓発のための
ソフトコンテンツ人材育成事業」
第３回　人材育成協議会

分科会　開催実績

第１回　分科会

マンガ分科会、 アニメ分科会、 ICT・ゲーム分科会

【開催日時】 2019年8月28日（水）17：00～
【開催場所】 国際アート＆デザイン大学校　201 教室、202 教室、203 教室
【参加者】※出席者名簿を参照
【議題】
1．分科会の課題と意見（昨年度の振り返り）
2．ソフトコンテンツ活用事例の共有
3．業界の新しい技術や先進的事例の共有

【参加委員】
マンガ分科会 8 名（敬称略）

伊藤智(国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長)

山田直美(国際アート＆デザイン大学校/教務)

小野里俊哉(国際アート＆デザイン大学校/事務局)

岩神義宏(学校法人　龍馬学園)

中村亮(学校法人　河原学園)

西家千尋(福島県デザイン振興会/会長)

鈴木英夫(郡山商工会議所/経営支援課)

伊藤隆之(株式会社二葉写真製版福島支社/支社長

アニメ分科会7名（敬称略）

三上洋平(国際アート＆デザイン大学校/教務)

松村荘次郎(株式会社福島ガイナ/社長代理)

飯島貴志(株式会社バックボーンワークス/代表取締役)

加藤靖宏(福島県企画調整部地域政策課/課長)

橘内重康(伊達市産業部商工観光課/課長)

今泉令子(小野町産業振興課/副課長)

大見友和(三春町産業課/商工観光グループ　主任主査)

ICT・ゲーム分科会8名（敬称略）

佐藤日和(国際アート＆デザイン大学校/教務部長)

和田秀勝(国際情報工科自動車大学校/学校長)

横尾保馬(学校法人　麻生塾)

鈴木秀明(郡山地域テクノポリス推進機構/事務局長)

中林寿文(国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本/副理事長)

伊藤聖隆(郡山市産業観光部観光課/係長)

祓川千寿(須賀川市文化スポーツ文化振興課/課長)

金杉太郎(南相馬市経済部観光交流課/主査)

第2回　分科会

マンガ分科会、 アニメ分科会、 ICT・ゲーム分科会

【開催日時】 2020年1月28日（火）16：00～
【開催場所】 国際アート＆デザイン大学校　201 教室、202 教室、203 教室
【参加者】※出席者名簿を参照
【議題】
1．各分野のスキル分類とカリキュラムの精査
　　実証講座開催実績の資料をもとに意見交換
3．業界の新しい技術や先進的事例の共有

マンガ分科会5名（敬称略）

小野里俊哉(国際アート＆デザイン大学校/事務局長)

山田直美(国際アート＆デザイン大学校/教務)

岩神義宏(学校法人　龍馬学園)

西家千尋(福島県デザイン振興会/会長)

伊藤隆之(株式会社二葉写真製版福島支社/支社長)

アニメ分科会6名（敬称略）

三上洋平(国際アート＆デザイン大学校/教務)

飯島貴志(株式会社バックボーンワークス/代表取締役)

片田晋(福島クリエイティブ/技術部)

大木崇史（福島県企画調整部地域政策課／副主査）

橘内重康(伊達市産業部商工観光課/課長)

大見友和(三春町産業課/商工観光グループ主任主査)

ICT・ゲーム分科会4名（敬称略）

佐藤日和(国際アート＆デザイン大学校/教務部長)

和田秀勝(国際情報工科自動車大学校/学校長)

中林寿文(国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本/副理事長)

加藤靖宏（福島県企画調整部地域政策課／課長）

第 3 回　分科会

マンガ分科会、 アニメ分科会、 ICT・ゲーム分科会

【開催日時】 2020年2月13日（木）16：00～
【開催場所】 国際アート＆デザイン大学校　201 教室、202 教室、203 教室
【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】
1．各分野の人材育成に関する連携について
「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」の活用と
福島県の地域PRコンテンツを発信できる人材育成について今後の連携内容を協議

マンガ分科会9名（敬称略）

伊藤智(国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長)

小野里俊哉(国際アート＆デザイン大学校/事務局長)

山田直美(国際アート＆デザイン大学校/教務)

岩神義宏(学校法人　龍馬学園)

中村亮(学校法人　河原学園)

西家千尋(福島県デザイン振興会/会長)

鈴木英夫(郡山商工会議所/経営支援課)

伊藤隆之(株式会社二葉写真製版福島支社/支社長)

大見友和(三春町産業課/商工観光グループ主任主査)

アニメ分科会6名(敬称略)

三上洋平(国際アート＆デザイン大学校/教務)

飯島貴志(株式会社バックボーンワークス/代表取締役)

大木崇史(福島県企画調整部地域政策課/副主査)

橘内重康(伊達市産業部商工観光課/課長)

大見(三春町産業課/商工観光グループ 主査)

片田晋(株式会社福島クリエイティブ/技術部)

ICT・ゲーム分科会5名(敬称略)

佐藤日和(国際アート＆デザイン大学校/教務部長)

横尾保馬(学校法人 麻生塾)

鈴木秀明(郡山地域テクノポリス推進機構/事務局長)

中林寿文(国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本/副理事長)

加藤 靖宏(福島県企画調整部地域政策課／課長)

各分科会の意見集約

【マンガ分科会】

●地域 PR の為のソフトコンテンツ開発について

若者に対して地域啓蒙を考えることは難題である。アイデアソンなどを通して、地域の方の意見を取り入れながら、行政から具体的に問題を提案し、一緒に考える機会をまず増やすべきである。市町村の規模や地域によって、課題も変わってくる。留学生の意見を取り入れることも有効だが、地域の魅力を発信するという観点からすると、勉強の為に来日している学生の意見では、必ずしも地域の課題解決には繋がらない。

●コンテンツ制作に必要となるスキルについて

作家側は地域の課題や PR 素材について、突き詰めて調べることが重要になる。好きなことは追求できても、それ以外をネットでの情報収集に頼ってしまうと圧倒的に情報不足が生じてしまう。情報を引き出す為にもコミュニケーション力を極めて重要なスキルである。地域の PR コンテンツであれば正確に伝えることも重要になる為、普段の授業でも外部からの評価を受ける機会や意

見を集める機会を増やすことも重要である。マンガならではの表現で簡略化して伝えるにしても、基礎力が必要であり、その上で何を簡略化し、正確に伝えるかを作家が判断できる能力が必要になる。

●子供たちへの地域の魅力発信について
幼い頃から、自分の町や地域の歴史や民芸品などに触れる機会を増やすことも重要な取組である。三春町で実施しているアートクリエイター教室では、コンテンツを制作する為に技術を身につけることよりも、地域の歴史や民芸品に馴染んでほしいという思いもある。その為には、子供たちに受け入れやすいカタチで、地域の魅力を発信することも重要である。

●今後の持続可能な連携について
三春町アートクリエイター教室を広域連携事業として周辺地域にも広げられないか協議を行っていく。学習型の教室としてだけでなく、放課後や部活の時間を利用した実施も検討していく。マンガ制作のスキルを身につける授業の中で、地域 PR の為には自然（風景や背景）、建物を描くスキルやデジタル化が重要になる為、企業や行政と連携した実践的なカリキュラムを構築する。ソフトコンテンツネットワーク協議会を活用し、作家側は作品等を積極的に発信し、各自治体や企業は課題の提供や学生へのコンテンツ制作依頼を積極的に行い、福島の PR コンテンツ制作を推進していく。

【アニメ分科会】
●地域 PR の為のソフトコンテンツ開発について
伊達市では地域 PR アニメを制作しているが、次の一手、拡散性に課題を感じている。グッズ展開も一定の時間が経つと効果が薄れ、地域の予算だけでは難しいのが現状。三春町でも歴史をテーマとしたアニメを制作しているが再生回数が伸び悩む。やはり次にどの様に展開するかが課題。地域の観光資源と結びつけることができるかが重要で、観光のピークにソフトコンテンツをうまく使うことができるかがポイントとなる。最新技術なども取り入れ、真新しいコンテンツ（バーチャルキャラクターや AR）を開発し、地域全体で盛り上がれるかが重要になる。

●コンテンツ制作に必要となるスキルについて
アニメの聖地巡礼化に取り組んだが、歴史やアニメとの関連性に詳しい人材が少なく課題を残す結果となった。地元の力よりも、好きが高じて学ぶ意欲がある方や、他と違う視点で地域の魅力を捉えられる人材育成が必要と感じる。その為にはコミュニケーション力や学習能力は必須と考える。Youtuber や Vtuber といった新しい発信やコンテンツ制作にはスピードも重要で、鮮度が高いうちに多くの人に馴染ませる、情報伝達網を構築できる人材も必要になる。まだまだ映像編集の分野でも CG を扱える人材が不足していると感じる。

●子供たちへの地域の魅力発信について
アニメや漫画、ウルトラマンなど、比較的子供たちが興味・関心を示しやすいコンテンツを如何にして、地域の魅力に繋げられるかが重要で、アニメ聖地巡礼とお祭り（フェス）の組み合わせたイ

ベント開催や、福島県内の観光地での AR（携帯アプリのダウンロード）によるウルトラマンと一緒に写真が撮れるコンテンツなどを充実させることで、一番感度の高い小中学生がコンテンツ制作に興味・関心を持つことが重要である。

●今後の持続可能な連携について
今後も定期的な協議の場を設けうる必要があると思う。距離や時間の問題を解決する上でも福島ソフトコンテンツネットワーク協議会は重要な役割を担うと思うが、まずは教育機関や行政、企業がそれぞれの立場で何をそこから発信すべきかをしっかり協議する時間（場）が必要である。企業や自治体によってはネットワークやオンライン上のセキュリティー対策について得意不得意があると思うので、勉強会なども実施しながら、あまり堅苦しくならないように工夫をして、県内全域に福島ソフトコンテンツネットワーク協議会の構成員が増えていくことを期待したい。

【ICT・ゲーム分科会】
●地域 PR の為のソフトコンテンツ開発について
地域課題の解決を考える前に、地域とは何かを考えることが重要である。みんなが幸せになるためにできること、やるべきことをテーマにディスカッション形式でアイデアを出し合い、解決方法をワークショップでカタチにすることで、地域 PR の為に何が必要か明確になる。そのためハッカソンやアイデアソンを開催し、地域の問題解決に取り組むことが必要である。あまり課題を広げすぎずに、行政や企業側から課題を先に提示することも重要。良いアイデアや作品が出来た時には積極的に採用することで、また次へと繋がり、より良いコンテンツが開発できると考える。

●コンテンツ制作に必要となるスキルについて
根幹となるのは知識・技能に主体性と共同性を持たせ、社会に適応する力を身につけさせることが重要である。しかしその習熟度をどの様に評価するかが課題。例えば知識・技能の習得をレベル1として、グループワークがレベル2、顧客ニーズを聞き出す事できてレベル3、解決方法を立案できてレベル4、自分の提案で顧客の満足を得られれば最高レベルとして評価するなど検討が必要。

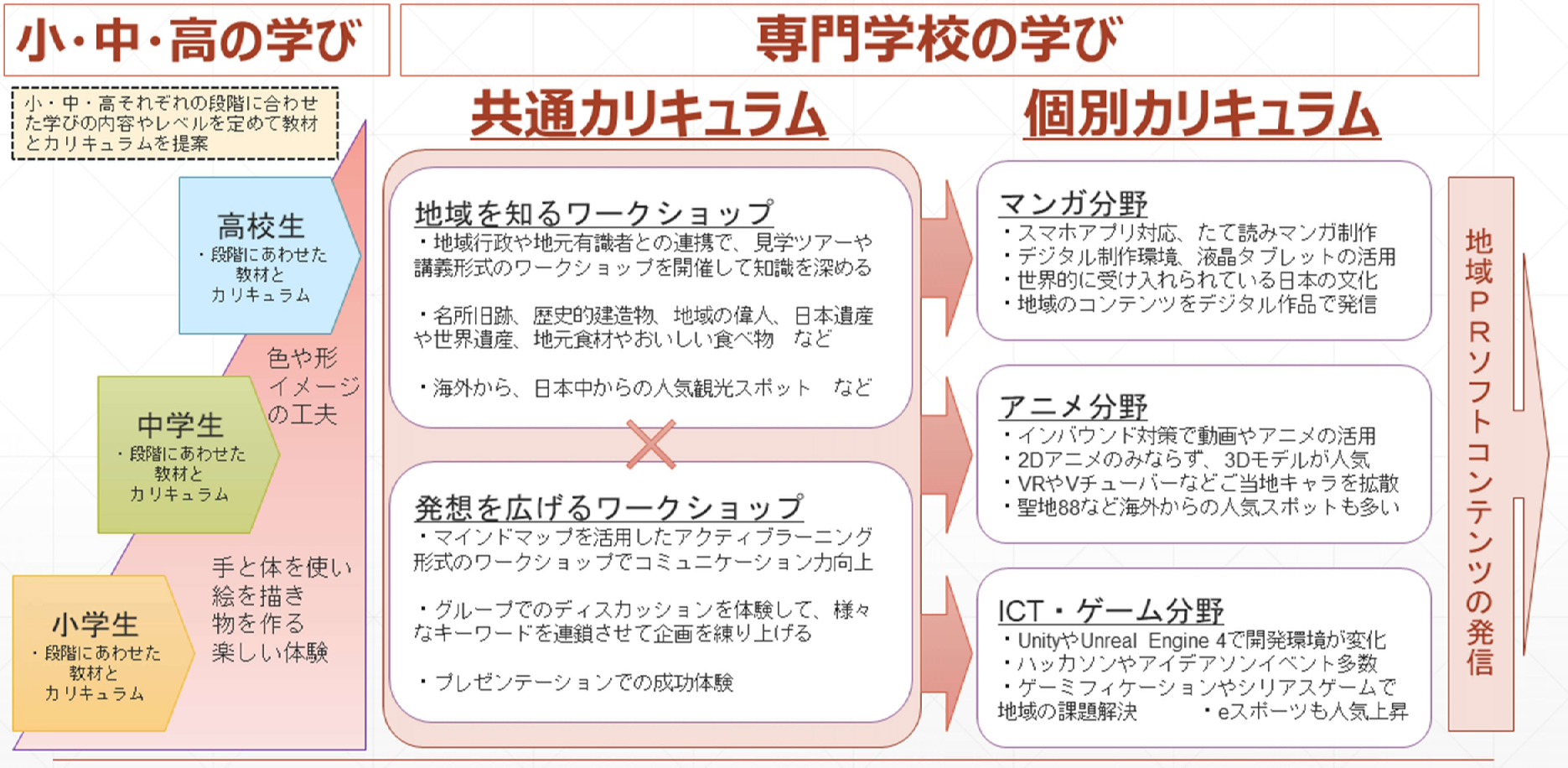
●地域のハッカソン Connect2019inKoriyama 実施後に見えた課題
準備不足という点は次回開催に向けて改善すべきポイント。特に参加学生に対して事前準備の段階での趣旨・目的の落とし込みが十分ではなかった。その結果、課題設定で迷走する参加者も見受けられた。結果的に参加者は地域（問題解決）の為に良い物を作りたいという想いはカタチに出来た。迷走しながらも価値ある作品が最終的に制作できたことは、人材育成の観点からも成功したと言える。また完成した作品に対してどの様に評価するかも重要な課題となった。参加者アンケートにより3割以上が、ゲームや IT 関連とは別のカンパニーや勉強会に参加したいと解答が得られたことは今後の指標になる。

●今後の持続可能な連携について
今あるソフトコンテンツをどの様に発展させることができるのか、例えば人気の Vtuber や

Youtuber を起用した広報展開の事例など共有できる場があると良い。県外に求めるのではなく、地域に縁のある人材を育成・起用することも重要になるため、福島ソフトコンテンツネットワーク協議会を活用し、人材の発掘や情報交換を活発に行うことで、地域でできることを増やしていくことが重要と考える。また企業や行政もコンテンツ制作に積極的に学生を活用することで、周辺を巻き込み輪が広がりやすくなると思う。その取り組みを1年で終わらせるのではなく、学校側は代々積み重ねことができれば、持続可能な連携へと繋がると考える。

福島県における
人材育成ビジョンシート

福島県における人材育成ビジョンシート①「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ＩＣＴ・ゲーム分野」の3分野における人材育成ビジョン



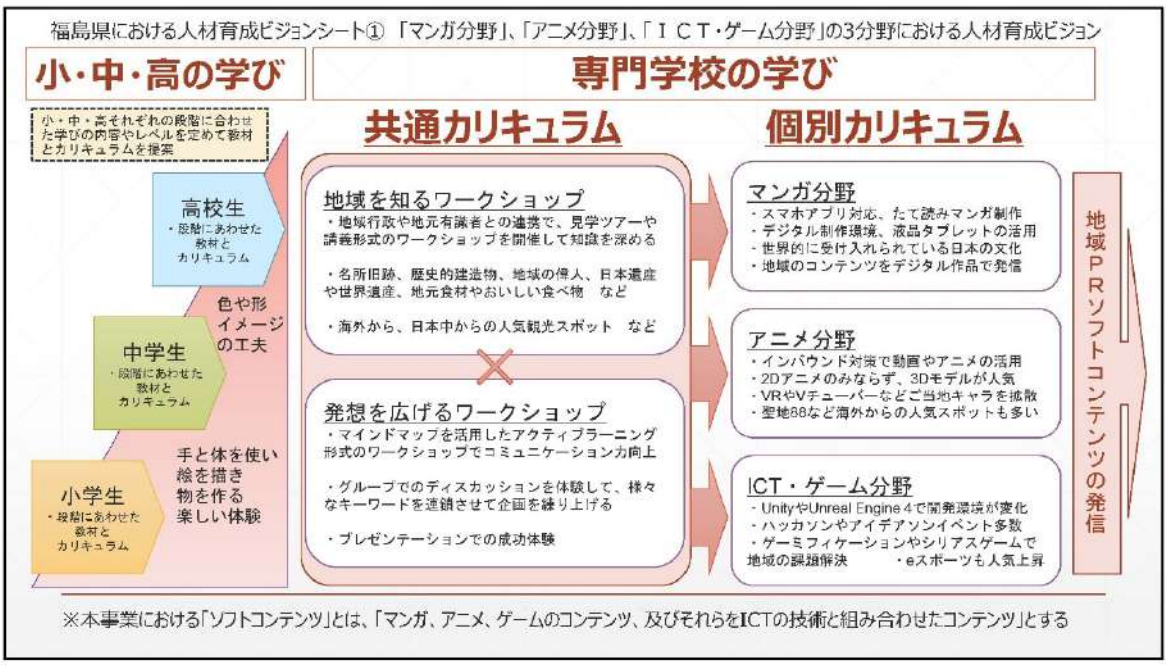
※本事業における「ソフトコンテンツ」とは、「マンガ、アニメ、ゲームのコンテンツ、及びそれらをICTの技術と組み合わせたコンテンツ」とする

「福島県における人材育成ビジョンシート」

2019年度事業　改訂版

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ＩＣＴ・ゲーム分野」の3分野における人材育成ビジョン

1



2

共通カリキュラム

- 「地域を知るワークショップ」カリキュラム

地域行政や地元有識者との連携で、見学ツアーや講義形式のワークショップを開催して知識を深める

- 「発想を広げる」カリキュラム

マインドマップを活用したアクティブ・ラーニング形式のワークショップでコミュニケーション力を向上させ、複数人でコンテンツ制作を行うのに必要となるスキルを養成

3

個別カリキュラム

- マンガ分野、アニメ分野、ICT／ゲーム分野において

必要となる、個別のスキルとカリキュラムをアップデートするために、先端技術を研究する必要がある。
地域をPRするソフトコンテンツの活用事例を参考にしてさらに改編を続けていく必要がある。

4

「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」の設立

2020年4月より

「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」の設立と人材育成ビジョン

5

「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」について(たたき台)

1　趣旨
　文部科学省事業による「ソフトコンテンツ人材育成協議会」を継承・発展し、行政、企業・団体、教育機関が中心となり、福島県内でソフトコンテンツを活用した人材育成・地域PR等に取り組みたい方々が自由に参加できる協議体組織を立ち上げる。

2　活動の目的
（1）地域の課題を解決したり、地域の魅力を発信するソフトコンテンツを企画・制作し、発信できる人材の育成に取り組む。
（2）構成員が行う企画・イベントに対して、相互に参加協力や情報発信するなど、交流の促進を図る。

3　運営
（1）時間や場所を制限しない方法も取り入れながら、随時、構成員の情報共有を図る。
（2）当事業のポータルサイト（ツイッター、インスタグラムを想定）を立ち上げ、構成員が積極的に情報発信を行う。

6

7

人材育成の組織体制

- 「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」
  2020年4月より設立
- 本事業の人材育成協議会に参画している行政、企業・団体、教育機関が中心となり、福島県内でソフトコンテンツを活用した地域PRに取り組みたいと考えている方々が参加できる協議会組織を立ち上げる。

8

人材育成ビジョン

- 地域行政、企業・団体、教育機関が連携したネットワーク形成により、地域をPRできるソフトコンテンツを企画・制作し、福島の楽しさを発信できる人材の育成に　継続的に取り組む。

9

育成すべき人材像

- ①地域の現状と課題を理解し、問題可決に繋がるソフトコンテンツを企画・制作できる人材
- ②５Gなど次世代通信環境を活用し、インタラクティブ性が高いコンテンツを企画・設計できる人材
- ③ゲーミフィケーションの手法を用いたコンテンツを企画し具現化できる人材

10

運営方法

- ①人材育成と地域PRに取り組みたい方々が、自由に参加できる組織とする
- ②時間や場所を制限しない方法で、随時構成員の情報共有を図る
- ③ポータルサイトを立ち上げ、構成員が積極的に情報発信をおこなう

11

共通カリキュラム開発のための実証講座

アイデアソン『地域を知るワークショップ』

発想を広げるワークショップ①『創発への誘い』

発想を広げるワークショップ②『ご当地キャラクター開発』

ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」

「Connect 2019 in Koriyama with UDC 報告書」

「地域コミュニティによる ICT 人材育成が実現する、地方創生の可能性」

実証講座　1

(1)アイデアソン『地域を知るワークショップ』 2019 年 8 月 29 日(木)

目的:『地域を知るワークショップ』と題し、ICT 分野の力で解決すべき地域課題の掘り起こしを行うワークショップを開催し、地域行政と地域の学生たちとが一緒に福島県、郡山地域の未来を考える機会を創出する。

参加者:FSG カレッジリーグ　国際アート&デザイン大学校、
及び　国際情報工科自動車大学校の学生
地域の情報関連企業の社員など　　120 名

第一部「講演」

演題:「アイデアソン×ハッカソンで地域の課題解決」

中林寿文　様(IGDA(国際ゲーム開発者協会)日本　副理事長、サイバーズ㈱社長)

演題:「地域の ICT 人材育成の必要性」

大久保仁　様(エフスタ代表)

第二部「郡山地域を知るワークショップ」

発表

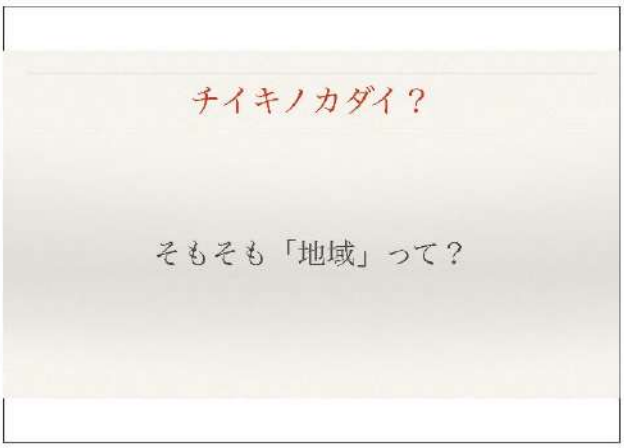
・伊藤聖隆　様(郡山市産業観光部観光課観光係長)
・高橋勇介　様(郡山市政策開発部政策開発課連携中枢都市圏推進係長)
・岩崎敦史　様(郡山市政策開発部ソーシャルメディア推進課ICT戦略係)
・武林祥雄　様(福島県企画調整部地域政策課　総括主幹)

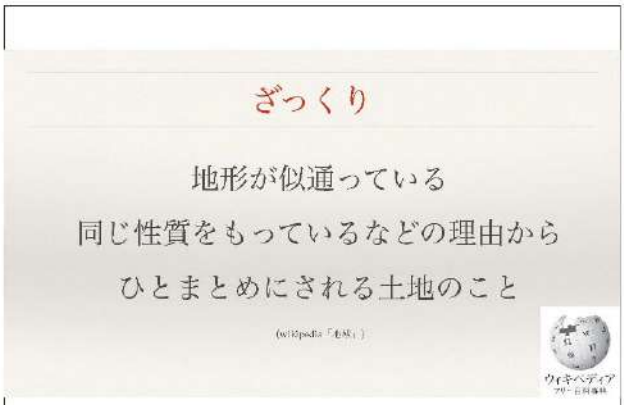
パネルディスカッション

コーディネーター:中林寿文　様

パネリスト:大久保仁　様、伊藤聖隆　様、高橋勇介　様、岩崎敦史　様、武林祥雄　様

講演資料：中林寿文　様（IGDA（国際ゲーム開発者協会）日本　副理事長）





地域・定義(3)

ダウエント・ホイットルセー(アメリカ)

「何らかの意味での **一体性**をもつ
地表の広がり(範囲・区域)」

①行政・言語
②気候
③自然的・社会的な共通性

地域・定義(4)

水津一郎(日本)

①地表全体
②地表の部分を構成する
空間・場所・環境など
③分布・**相互作用**など
前②をなす個々の現象

「地域の課題」を考える切り口

(1)より広い地域=日本・世界における課題

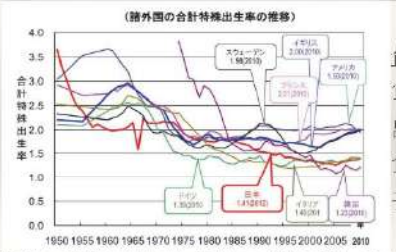
(2)地域の特徴・共通性に基づく課題

(3)他地域との関係性における課題

世界(=国連)の課題解決目標「SDGs」

マズローの欲求5段階説

日本国内課題の一つ「人口減少」



合計特殊出生率
1人の女性が
出産可能とされる
15～49歳に生む
子供の平均人数

仕事=会社の課題

「地域の課題」の気づき

より広い地域や他地域の課題と
共通性を見つけられそう

↓

参考にできるのでは!?

カダイカイケツ？

どうやって？

課題解決！

アイデアを結集！

創発 / emergence

個々人の能力を組み合わせて
創造的な成果を生み出すこと

ところで

今回のテーマは

「アイデアソン×ハッカソンで地域の課題解決」

ハッカソン？

1日から1週間で
集中的に共同作業する
ソフトウェア関連プロジェクト

(wikipedia「ハッカソン」)

ウィキペディア

アイデアソン？

アイデアを生むことを
重視したイベント

(wikipedia「アイデアソン」)

ウィキペディア

ハッカソンの目的と実施主体

目的	実施主体
技術的探究心・自己鍛錬	エンジニア等有志
教育・研修	教育機関, 企業団体
プロモーション	メーカー等
地域おこし	地域団体, 地方公共団体
社会貢献	ボランティア有志, NPO
オープンガバメント	政府, 市民有志

好きだからやる

目的	実施主体
技術的探究心・自己鍛錬	**エンジニア等有志**
教育・研修	教育機関, 企業団体
プロモーション	メーカー等
地域おこし	地域団体, 地方公共団体
社会貢献	ボランティア有志, NPO
オープンガバメント	政府, 市民有志

Global Game Jam

- 世界最大のゲーム専門ハッカソン
  2018年次: 108カ国 / 803会場 / 42,800人 / 8,606作品
- 48時間でゲーム開発の全てを体験
  テーマ発表～企画～開発～リリース

社会問題の解決を目指す

目的	実施主体
技術的探究心・自己満足	エンジニア等有志
教育・研修	教育機関, 企業研修
プロモーション	メーカー等
地域おこし	地場団体, 地方公共団体
社会貢献	ボランティア有志, NPO
オープンガバメント	政府, 市民有志

シリアスボードゲームジャム

大きな目的を達成するために組み合わせる

目的	実施主体
技術的探究心・自己満足	エンジニア等有志
教育・研修	教育機関, 企業研修
プロモーション	メーカー等
地域おこし	地場団体, 地方公共団体
社会貢献	ボランティア有志, NPO
オープンガバメント	政府, 市民有志

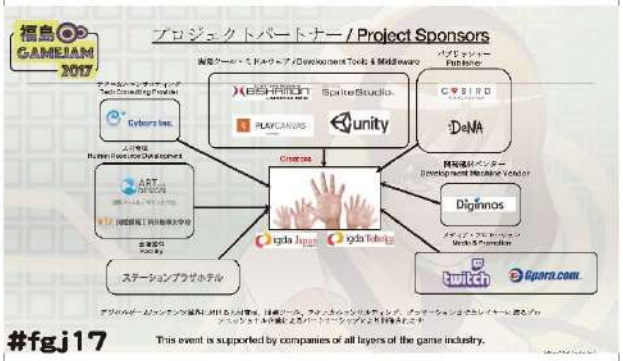
福島GameJam

(1)開発イベントの開催により、
被災地は元気であるという
メッセージの国内外への発信

(2)風評被害を受けることのないIT分野での
人材育成を通した復興支援

(3)次世代を担う子供たちや若者たちに対して
将来必要なスキルを学ぶ機会の提供

第17回文化庁メディア芸術祭
エンターテインメント部門審査委員会推薦作品



まとめ

得意なことを組み合わせて
地域の課題を解決しよう！

講演資料：大久保仁　様（エフスタ代表）

質問

就職希望は福島県？

質問

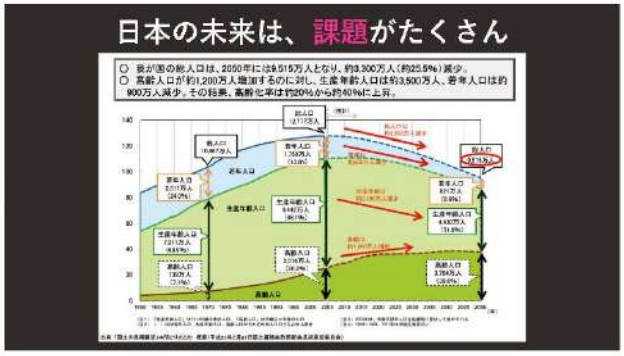
福島にワクワク♡してますか？

やりたいことが実現できないと感じている？

日本を未来を創るみなさんに
知ってほしい

世界時価総額ランキング
30年間でなんでこうなった！？
平成元年
世界時価総額ランキング
平成30年
世界時価総額ランキング

最新、世界時価総額ランキング
Top50
だけ


日本の未来は、課題がたくさん

Industry4.0
Steam
Electricity
Electronics & IT
Digital
IT業界においては・・

Cloud
AI
IoT
現在、大きな波が訪れています

IT人材の価値は
高まる一方

リモートワークの普及
東京の仕事が地方でも出来る時代に

福島から世界を目指すチャンス到来！

地域における人材の成長に
必要な要素
成長を実感
共感できる仲間
刺激ある出会い

郡山ハッカソン2015
Connect 2015 in Koriyama, with UDC
郡山の企業、学校対抗ハッカソン

チーム開発の腕を競う

2日間のアプリ開発

郡山ハッカソン2016
Connect 2016 in Koriyama, with UDC

郡山ハッカソン2017
Connect 2017 in Koriyama, with UDC

郡山ハッカソン2018
Connect 2018 in Koriyama, with UDC

一人ではできなくとも
皆でやれは出来ることがある♥

日本の人、ITは一極集中

地方でも輝ける場所があります。
東京でも、地方でも全ては自分次第
福島が輝けば、日本が元気に。

IT業界は、刺激に満ち溢れ、夢がある

一人の若者が世界を変える

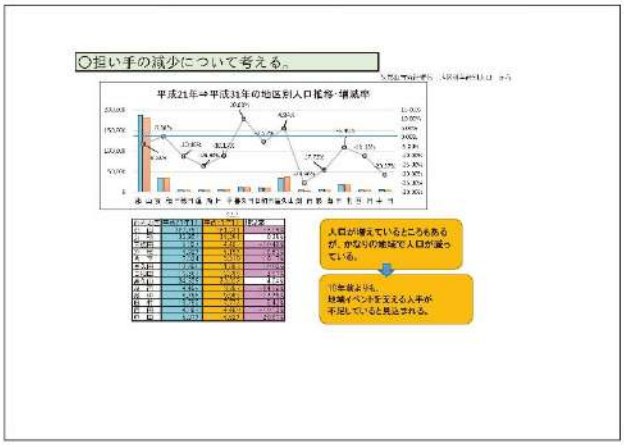
「すべての机と、すべての家庭にコンピュータを」

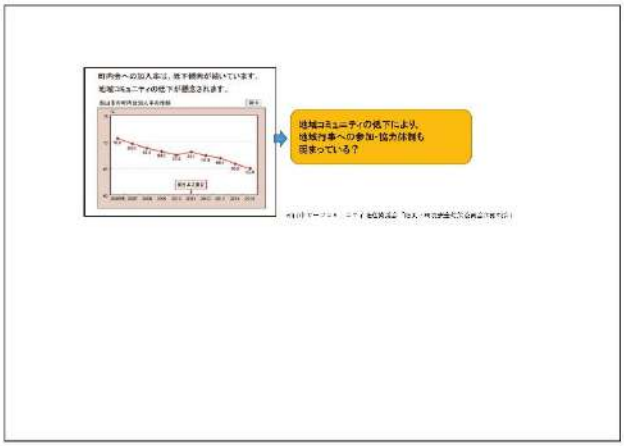
THINK
「テクノロジーを介して何百万人もの人の生活を変える」

facebook
「よりオープンに繋がれた世界をつくり、シェアすることで、
人々に力を与えること」

〈講演：大久保仁　様（エフスタ代表）〉

発表資料・伊藤聖隆　様（郡山市産業観光部観光課観光係長）





〈講演：伊藤聖隆　様〉

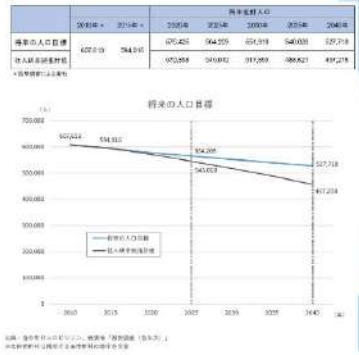
・高橋勇介　様（郡山市政策開発部政策開発課連携中枢都市圏推進係長）

アイデアソン
地域を知るワークショップ
～30年後の郡山地域を良くするために～

テーマ②
「こおりやま広域連携中枢都市圏など」

2018年9月実施「郡山市市民意見レーダー」
「こおりやま広域圏」をご存知ですか？（N=710）

こおりやま広域圏の将来人口推計及び目標



こおりやま広域圏の年齢別人口将来推計

こおりやま広域圏の社会動態

こおりやま広域圏の郡山市への通勤通学人口

三春町の40%、本宮市の30%、須賀川市の25%

こおりやま広域圏の医療施設等及び医師数

（単位：施設、床、歯、人）

二次医療圏	構成市町村名	病院 施設数	病院 病床数	一般診療所 施設数	一般診療所 病床数	薬局数	歯科数
県北	本宮市	2	383	16	3	15	27
	大玉村	0	0	2	0	0	0
県中	郡山市	22	5,829	238	277	143	318
	須賀川市	7	1,134	54	54	32	119
	鏡石町	1	32	22	78	12	23
	天栄村	0	0	3	0	5	8
	石川町	0	0	4	0	2	3
	玉川村	0	0	10	8	7	9
	平田村	0	0	4	0	3	2
	浅川町	1	142	2	0	1	7
	古殿町	0	0	3	0	2	1
	三春町	0	0	2	0	1	0
	小野町	1	96	12	0	5	17
会津・南会津	猪苗代町	1	119	8	35	2	13
		1	65	9	19	5	13

出典：福島県「第七次福島県医療計画」（2013年2月）
福島県県中保健福祉事務所の管内概要（2015年3月31日現在）

・岩崎敦史　様（郡山市政策開発部ソーシャルメディア推進課ICT戦略係）

※下記資料より一部抜粋

オープンデータをはじめよう

～ 地方公共団体のための最初の手引書 ～

内閣官房 情報通信技術（IT）総合戦略室

本書は、クリエイティブ・コモンズ 表示4.0 国際（CC BY 4.0）にしたがって利用いただけます。
(http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja)

第１章
オープンデータとは

2

1．オープンデータとは

- スマートフォン、タブレット端末、SNSの普及等を背景に、多種多様な情報を相互に連携させて新たな価値を生み出すことが期待されています。特に、国や自治体が保有する公共データが、国民や企業が利用しやすい形で公開されることが求められています。

自治体にオープンデータの取組が求められています

- 国においては、「オープンデータ基本指針（以降「基本指針」という。）」(平成29年５月30日、高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部・官民データ活用推進戦略会議決定)において、以下のとおりオープンデータを定義しています。

オープンデータの定義

オープンデータとは、国、地方公共団体及び事業者が保有する官民データのうち、国民誰もがインターネット等を通じて容易に利用（加工、編集、再配布等）できるよう、以下のいずれにも該当する形で公開されたデータを指します。
① 営利目的、非営利目的を問わず二次利用可能なルールが適用されたもの
② 機械判読に適したもの
③ 無償で利用できるもの

3

2．オープンデータ推進の必要性

- 平成28年12月14日に公布・施行された「官民データ活用推進基本法（以降「官民データ法」という。）」第11条において、国、地方公共団体が保有する官民データ(※)について国民がインターネット等を通じて容易に利用できるよう措置を講じることが義務付けられました。

※ 電子データであって、国や地方公共団体、独立行政法人、その他の事業者によりその事務・事業の遂行に当たり管理・利用・提供されるものをいう(国の安全を損ない、公の秩序を妨げ、又は公衆の安全の保護に支障を来すことになるおそれがあるものを除く。)。

- 官民データ法に基づき、平成29年5月30日に閣議決定された「世界最先端IT国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画」において、平成32年度までに地方公共団体のオープンデータ取組率100%を目標とすることが掲げられました。

オープンデータ取組自治体の定義

自らのホームページにおいて、「オープンデータとしての利用規約を適用し、データを公開」又は「オープンデータの説明を掲載し、データの公開先を提示」を行っている、都道府県及び市区町村
※平成29年12月20日時点で、1,788団体中、306団体が該当

4

3．地方公共団体のオープンデータ取組状況

- 内閣官房IT総合戦略室では、政府CIOポータルにおいてオープンデータ取組自治体を一覧形式と地図形式で公表しています。

オープンデータ取組自治体一覧

オープンデータ取組自治体マップ

出典：政府CIOポータル オープンデータ各種資料-オープンデータ取組済自治体資料（[illegible]） 5

4．オープンデータの意義

「オープンデータ基本指針」では、公共データの活用を促進する意義・目的を、次のとおり整理しています。

1.国民参加・官民協働の推進を通じた諸課題の解決、経済の活性化

2.行政の高度化・効率化

3.透明性・信頼性の向上

自治体においてオープンデータに取り組むに当たっては、上記の意義に加えて、公共データの公開と利活用により地域の課題を解決するという視点も重要です。

6

4．オープンデータの意義（1）

国民参加・官民協働の推進を通じた諸課題の解決、経済の活性化

- 自治体による公共データのオープンデータ化は、地域課題の解決、経済の活性化を促進する有効な手段となります。
- 先進自治体の事例では、オープンデータ化された保育施設に関する情報を事業者が独自に収集した情報とマッシュアップすることで、住民が必要な保育施設情報を容易に収集できるようになっています。
- 地域課題の解決に向けて官民が現状を共有し、課題を具体化し、その解決策・実現策を一緒に考える上で、データの共有は欠かせません。公共データがオープンデータになれば、住民、民間団体やNPO（※）、民間企業、教育機関との連携を促進できます。

官民協働の例

アイデアソン、ハッカソン等
グループ毎にアイデアを出し合い、解決策をまとめたり、そのためのプログラムを開発したりするイベント等の開催

公共データを活用したアプリ開発
住みよいまちづくり、防災、観光等の地域テーマのためのアプリ開発に向けた、プログラム開発者や団体等との連携

事例：[illegible]（[illegible]）

事例：データシティ鯖江（http://data.city.sabae.lg.jp/）

※ 付録：オープンデータを支える民間団体やNPO等（P103）を参照　7

4．オープンデータの意義（2）①

行政の高度化・効率化

- 全国いずれの自治体も限りある予算や人員で業務を遂行しています。行政が地域の課題に対し、今後も継続的に取り組んでいくためには、業務を効率化し、より優先度の高い業務に注力していくことが求められます。
- 別々の業務担当課が、同じようなデータを作成・管理しているために、手間が余計にかかり、内容に食い違いが生じているかもしれません。
  - 公衆トイレのデータを、観光課、環境課、企画課（ユニバーサルデザイン担当）が、それぞれ保有・管理している等
  - 消防水利のデータを、水道、消防の部署がそれぞれ保有・管理している等
- オープンデータの取り組みに合わせて、各部局が紙ベースで管理していたデータを電子化・一元管理したり、Webサイトへの情報掲載手続きを見直したりすることで、業務の効率化につなげることができます。

8

4．オープンデータの意義（2）②

行政の高度化・効率化

- 様々な課が保有するデータを組み合わせ（ダッシュボードでデータの可視化を行う等）、得られた情報に基づいた政策や施策の企画及び立案を行う（EBPM：Evidence Based Policy Making）とともに、データに基づき住民との対話を行うことで、効果的かつ効率的な行政の推進につながります。
- また、データをオープンデータとして公開することで、他の自治体とデータを相互に活用することができるので、地域課題の解決にむけて他の自治体と連携することができ、相乗的な利用価値が期待できます。

オープンデータではないものの、データを可視化して政策に活用している例（会津若松市）

GISを活用した路線バス再編の検討

4．オープンデータの意義（3）

透明性・信頼性の向上

- 政策立案等に用いられた公共データが公開されることで、国民は政策等に関して十分な分析、判断を行うことが可能になり、行政の透明性、行政に対する国民の信頼が高まります。
- 先行事例では、自治体が公開する予算データ・決算データを利用し、自治体内での税金の使用用途を可視化した「税金はどこへ行った？」というWebアプリケーションを通じて、税金が支える公共サービスの受益と負担の関係をわかりやすく理解出来るようになっています。

出典：政府CIOポータル オープンデータ100（https://cio.go.jp/opendata100）

9．オープンデータ利活用事例（1）

- 内閣官房IT総合戦略室では、オープンデータ利活用促進のために、オープンデータの利活用事例を課題の類型毎に整理した事例集（オープンデータ100）を公開しています。

名称	概要・テーマ	事業者等
会津若松市消火栓マップ	スマートシティ会津若松の実現へ	Code for Aizu
アグリノート	農業×ICTを支えるオープンデータ	ウォーターセル株式会社
イーグルバス	運用状況の見える化へのチャレンジ	イーグルバス株式会社
カーリル	日本にからできた図書館システム	株式会社カーリル
家計簿・会計アプリZaim	公共データとサービスを結び上げ	株式会社Zaim
かながわ青なび.net	行政データを集約してひとり一人に対応でリアルタイムに反映	横浜市 金沢区
花粉くん	オープンデータを"可愛く"使う	株式会社情報研アイ・スタジオ
コロれ	オープンデータを付加価値を	大和ハウス工業株式会社
5374(ゴミナシ).jp	コードで地域課題を解決する	Code for Kanazawa
さっぽろ保育園マップ	分散化したデータを一元的かつ容易に閲覧できる	Code for Sapporo（パパママまつぶテーム）
さぽろぶらり	役割分担という必勝法	ATR Creative

出典：政府CIOポータル オープンデータ100（https://cio.go.jp/opendata100）

9．オープンデータ利活用事例（2）

名称	概要・テーマ	事業者等
鯖江バスモニター	データシティ鯖江への道	鯖江市
Sabotaつえなう！	女子高生発信の"明るい"まちづくり	鯖江市役所JK課
GEEO（ジーオ）	独自のアルゴリズムで物件販売価格を予想し、不動産市場の健全な流通を実現	株式会社おたに
しずみらinfo	いち早く道路制御情報等をリアルタイムで提供	静岡市
周辺環境スカウター	賃貸情報サイトの知りたい	株式会社イード
税金はどこへ行った	公共サービスの受益と負担の関係	Open Knowledge Foundation Japan
全仙避難所データベース	避難所選への解決策を、ITで	東通・ゼンリンデータコム
千葉市民投票レポート(ちばレポ)	ちばレポが生んだ行政の効率化	千葉市
福島県帰還支援アプリ	被災地の最新情報を届ける	福島県
Night Street Advisor	原害者：夜道の明るさを可視化するアプリ	明石工業高等専門学校 知的情報環境研究室
富岳3776景	富士山でふたつの県がよつに	静岡県・山梨県
マイ広報紙	ひとりひとりに届く広報誌へ	一般社団法人オープン・コーポレイツ・ジャパン

9．オープンデータ利活用事例（3）

名称	概要・テーマ	事業者等
ミルモ	公共データ＋αで新ビジネスに	株式会社ウェルモ
全県市GIS情報の(一部)オープンデータ化事業	オープンデータで"確認"をなくす	全県市
道路通行実績マップ	官民の連携による情報提供	特定非営利活動法人ITSJapan他、建設の民間団体
HalexDream!	「気象情報の新しい市場価値」の創出	株式会社ハレックス
台風リアルタイム・ウォッチャー	可視化によって社会全体の「減災」に	首都大学東京大学院理工学研究科准教授
仏首わいわいWi-Fiマップ	仏首のWi-Fiと観光・地域情報を発信	仏首県
天サイ！まなぶくん	防災情報可視化ＡＲアプリ	首都区・株式会社キャドセンター
セーフティマップ	カーナビデータを活用した事故多発箇所、危険箇所の提供	本田技研工業株式会社
KYOTO Trip+	様々な利用者のニーズにフィットした京都の観光・防災情報を多言語で提供	京都府・京都市
なごや健康のひかえ	日常の通勤通学の中で、自分の歩を知りながら健康になる！	名古屋大学大学院情報学研究科安田・廣瀬研究室

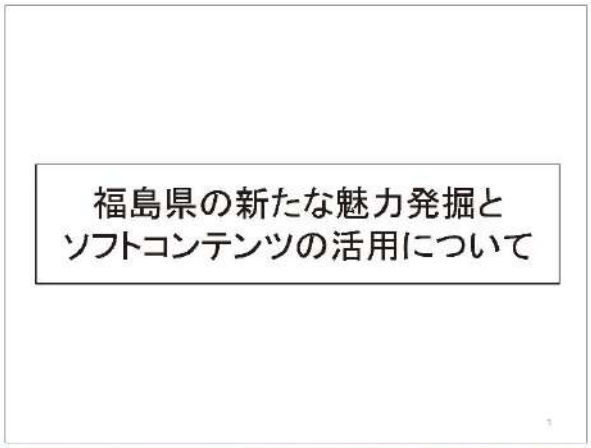
9．オープンデータ利活用事例（4）

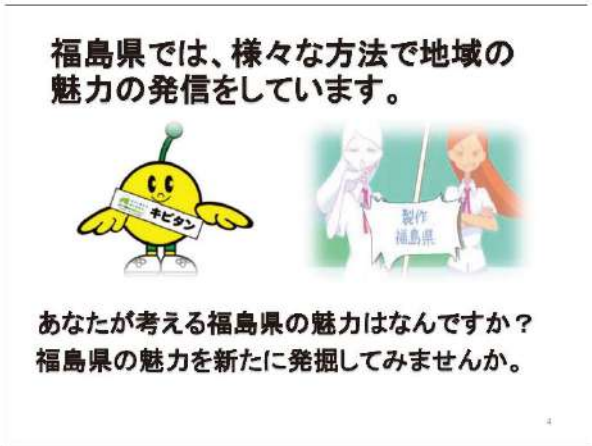
名称	概要・テーマ	事業者等
ウーニング	感染症の流行状況を可視化し、早期対策が可能に！	株式会社オリゾン
全仙防災地図	火災現場で迅速に対応でき、自主防災や地域防災の強化に役立つ！	株式会社placeOn
大阪市 営業害×犯罪発生	地域における自主的な防犯対策に役立てることが可能に！	上田洋、佐藤麻耶

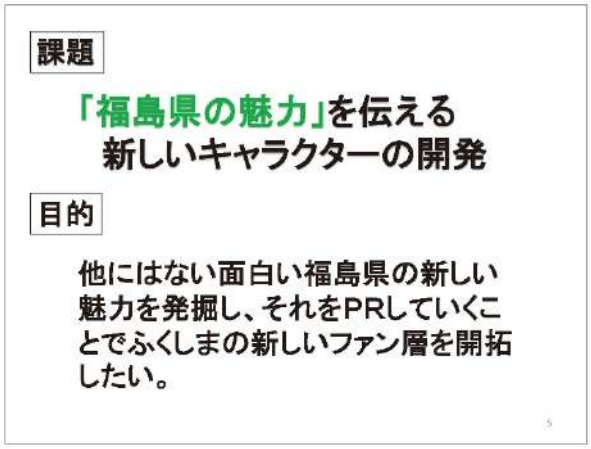
〈講演：高橋勇介　様〉

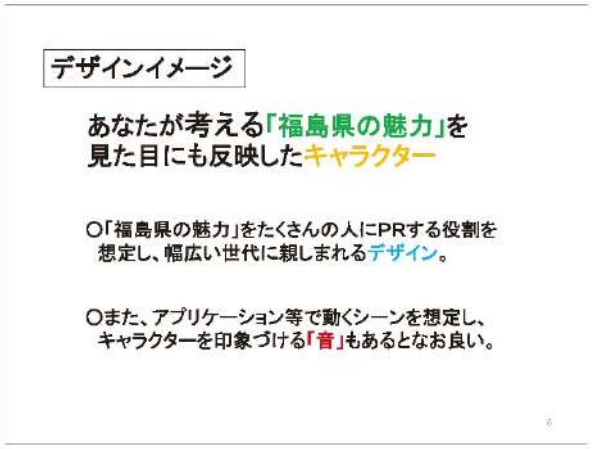
〈講演：岩崎敦史　様〉

・武林祥雄　様（福島県企画調整部地域政策課　総括主幹）









〈講演：武林祥雄　様〉

実証講座　2－①

(2)発想を広げるワークショップ①『創発への誘い』2019 年 10 月 25 日(金)

・講師:中林寿文　様(IGDA(国際ゲーム開発者協会)日本　副理事長)

・内容:

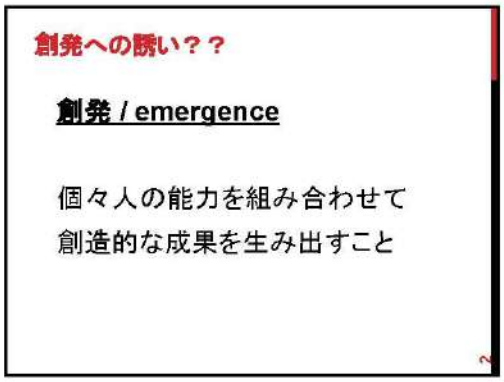
マインドマップを活用した発想を広げるワークショップを行い、グループごとにアイディアを発表する。

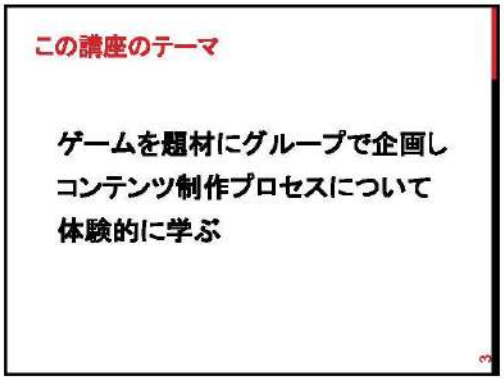
・目標:

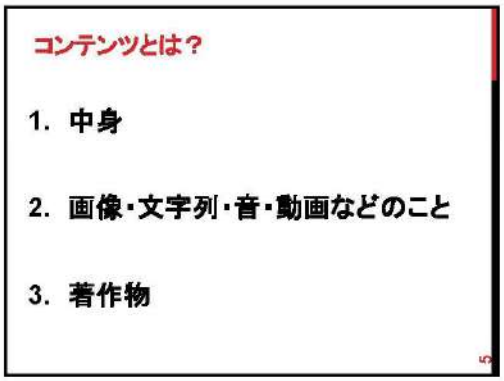
アクティブラーニングの手法を取り入れ、地域の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材に限られた時間の中で良いアイディアを多く発表する事が出来るようになる。

「発想を広げる」カリキュラム
スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム







「発想を広げる」カリキュラム

スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

どうやって？

企画から
リリースまで

7

ゲーム・コンテンツの制作から販売まで

？

8

ゲーム・コンテンツの制作から販売まで

企画
↓
制作・実装
↓
品質管理
↓
広告宣伝
↓
リリース/販売

9

企画

？

10

企画

1. ターゲット
2. 収益(ビジネス)モデル
3. 制作予算・スケジュール・チーム
4. コンセプト
5. ゲームシステム・ルール
…

11

制作・実装

？

12

「発想を広げる」カリキュラム
スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

制作・実装

1. プログラム
2. グラフィック
3. サウンド
4. シナリオ

....

13

品質管理・品質保証・QA

?

14

品質管理・品質保証・QA

1. デバッグ
2. ゲームバランス調整
3. 製作中の相互レビュー

....

15

プロモーション・広告宣伝

?

16

プロモーション・広告宣伝

1. 公式サイト
2. イベント出展
3. TVコマーシャル
4. ラジオ番組

....

17

リリース・販売

?

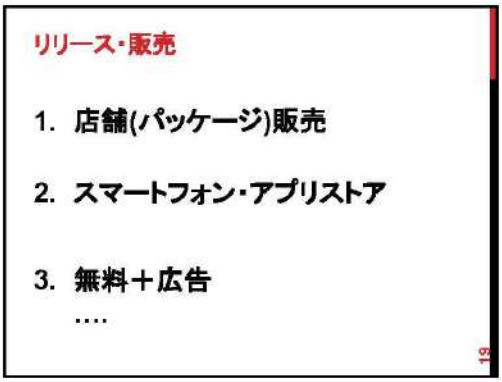
18

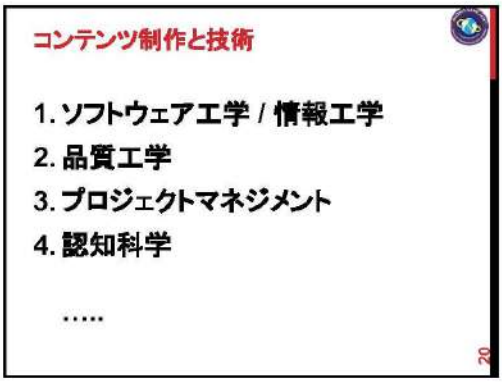
3

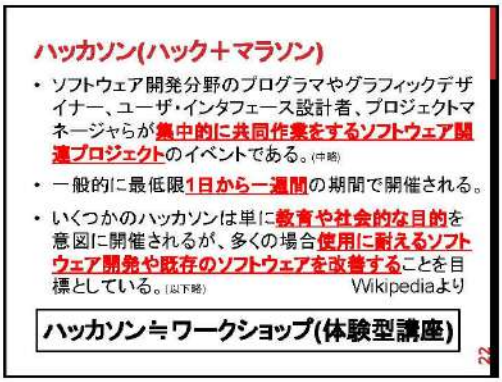
「発想を広げる」カリキュラム

スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム







「発想を広げる」カリキュラム
スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

Global Game Jam

- 2008年に始まった毎年1月に**48時間**で行うGameJam(ゲーム専門ハッカソン)
- プロからアマまで多様な経歴・職歴の開発者が会場に集まり**少人数チーム**を編成
- **テーマ**に沿って開発し作品を**Webで公開**

ゲーム開発の全てを48時間で体験

25

GGJ開催規模・全世界

開催年	2012	2013	2014	2015	2016	2017
参加国・地域	37	63	72	72	93	95
会場数	242	321	488	518	632	702
ゲーム数	2,209	3,103	4,290	5,438	6,888	7,000以上
参加者数	10,684	14,000	23,198	28,837	36,164	36,000以上

世界最大のGameJamとして**ギネス登録**
2010年から国内会場も開設され年々拡大

26

GGJ開催規模・国内

開催年	2012	2013	2014	2015	2016	2017
会場数	7	17	21	19	19	26
ゲーム作品数	77	93	92	108	112	113
参加者数	424	489	599	551	605	649

北海道・札幌
宮城・仙台、福島・郡山、東京、愛知・名古屋、京都、大阪
愛媛・松山
山口・宇部
福岡、熊本、鹿児島

27

2017年の制作テーマ

"WAVES"

2016年 "Ritual"
2015年"What do we do now?"
2014年 "We don't see things as they are, we see them as we are."
2013年 心臓の"音"
2012年 ウロボロスの"絵"

28

48時間

日程	時間帯	内容
1日目(金曜)	夜	開会式、基調講演、テーマ発表、チーム編成、企画会議
2日目(土曜)	午前	制作
	午後	α版発表
	夜	制作
3日目(日曜)	午前	β版発表
	午後	調整、デバッグ、開発終了、全体プレゼン

29

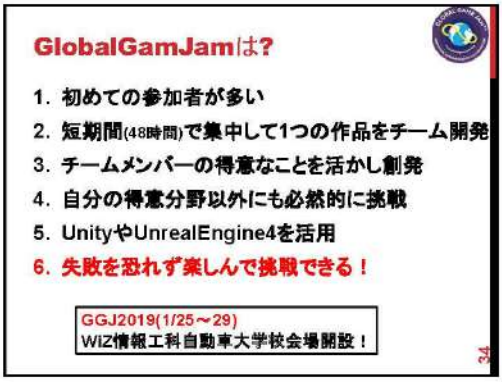
八王子・東京工科大学 2013

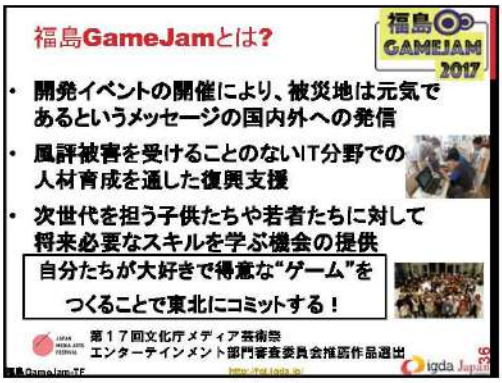
国内最大130人

30

「発想を広げる」カリキュラム
スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム





「発想を広げる」カリキュラム

スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

ハッカソンしてみる

企画ワークショップ
～アイデアソン～

37

マインドマップ(MindMap)

1. 初めにテーマを中心に書き、関連するキーワードやイメージを広げていく
2. 連想されるものを書き足していったり、より細かい要素に分解していくといった方向で広げる
3. 色分けを決めるなどして自由に進める

(図はFreeMind使用による)

38

テーマ1

リア充

39

テーマ2

女子力

40

テーマ3

まんじゅう

41

テーマ4

マンガ喫茶

42

「発想を広げる」カリキュラム
スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

テーマ5

カラオケ

43

お題

グループでコンテンツを企画して、
ストーリー、イメージボード、
キャラクターデザインなどをまとめ、
プレゼンテーションする

44

ルール

1. マインドマップを用いてチーム全員でアイデア出しする
2. チームメンバー各々得意する要素を必ず盛り込む
   例)キャラクター、背景、シナリオ、…
3. コンセプト、画面デザイン、イメージ図など
   プレゼンテーション(PowerPoint等)にまとめて発表する
   - 各々が担当した役割を明示すること
4. チーム毎のプレゼンテーションは
   発表5分＋質問5分
   発表時間が過ぎたら打ち切り
   - 各々1回以上質問すること

45

テーマ

ターゲット: 小学校高学年
プラットフォーム: スマートタブレット
販売モデル: 売り切り
価格: 未定
要望: 日本遺産である
「安積疏水」に紹介するコンテンツ

46

ルール
1. マインドマップを用いてチーム全員でアイデア出しする
2. チームメンバー各々得意する要素を必ず盛り込む
   例)キャラクター、背景、シナリオ、…
3. コンセプト、画面デザイン、イメージ図など
   プレゼンテーション(PowerPoint等)にまとめて発表する
   - 各々が担当した役割を明示すること
4. チーム毎のプレゼンテーションは
   発表5分＋質問5分
   発表時間が過ぎたら打ち切り
   - 各々1回以上質問すること

テーマ
ターゲット: 小学校高学年
プラットフォーム: スマートタブレット
販売モデル: 売り切り
価格: 未定
要望: 日本遺産である
「安積疏水」に紹介するコンテンツ

47

最後に

ゲームなどのデジタルコンテンツ開発では、
プログラマーだけでなく、デザイナーや
コンポーザーなど多様な人材が集まって
初めて作品が完成します。

是非ゲームジャムに参加して
クリエイティブな時間を楽しんでみてください！

～ アンケートにも御協力ください ～

48

「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

「創発への誘い」～「発想を広げる」カリキュラム～

複数人でコンテンツ制作を行うのに必要となるスキル

技術

1 新たな企画を協働で生み出すディスカッション能力(創発)

- グループワークにおいて自らのアイデアを提案する能力

- グループワークで他者のアイデアを傾聴し理解する能力

- 他者のアイデアに自らのアイデアを積み重ねて、新たな提案をする能力

2 企画ディスカッションに必要な情報を調査・収集する能力(調べ学習)

3 アイデアをまとめグループ外にプレゼンテーションする能力

知識

1 コンテンツ製作に関連する基本用語

2 企画から販売までの流れ（企画、製作、品質管理、広告宣伝、販売）

3 各工程における業務内容

4 ハッカソン、アイデアソンの知識

- Global Game Jam等の実例を用いた解説

※　　プレゼンテーション制作に関する知識

1 PCの知識

2 プレゼンテーションに用いるソフトウェア

3 プレゼンテーション内に配置する画像素材等製作に用いるソフトウェア

「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	コンテンツ概論
担当教員	
単位数	
授業区分	
年次配当	
開講区分	
時間数	1.5時間
科目概要	コンテンツに関する基本的な知識と製作工程について指導を行う
到達目標	コンテンツという語彙が指す広い概念について理解し、製作工程について理解する。自らがコンテンツを制作する際に応用できる。
授業内容	「コンテンツ」という語彙が指す概念について理解する権利等について解説を行う。 アニメやゲーム等、いずれかの分野を事例として、コンテンツ制作の工程や、各工程で実際にどのような業務を行うかを事例を踏まえて解説する。 事例はアニメなどにこだわらず、担当教員がコンテンツ制作に関して広い視点で話せる分野とする。
授業計画	■ゲームコンテンツを事例題材とした場合。担当教員の経験・知識分野等 (1)ガイダンス、全体説明 (2)コンテンツとは何か？広義の定義、狭義(特定分野における)定義 (3)企画から販売までの流れ（企画、制作、品質管理、広告宣伝、販売） (4)企画段階で検討すること (5)制作では何を作るのか？どのように作るのか？ (6)広告宣伝の方法や媒体 (7)コンテンツ制作と技術
履修上の注意	
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	

「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	創発ワークショップ・導入
担当教員	
単位数	
授業区分	
年次配当	
開講区分	
時間数	1.5時間
科目概要	ハッカソン、アイデアソン、ブレインストーミングといった概念・事例を学ぶ
到達目標	グループワークによって短時間でアイデアをまとめるというコンセプトについて理解する。ハッカソンやゲームジャムなど、実際に短時間で制作されている事例を示し未経験者でも出来るかもしれないと可能性を認識させる。
授業内容	グループワーク、ブレインストーミングのコンセプトについて解説する。未経験者にとって短時間でアイデアをまとめるのは実現性が低くとらえがちである為、実際に行われているハッカソンや、タイムスケジュールなどの進行イメージ、実際に制作された物について紹介し、実現可能であることを理解させる。
授業計画	■座学による実施する。教員の実務経験を交えて効果についての説明を補強する (1)創発とは何か。グループワークについて（定義） (1)ハッカソンとはなにか？ (2)国内外で実際に行われているハッカソンの紹介 (3)世界最大のゲーム特化ハッカソン「Global Game Jam」の紹介
履修上の注意	
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	

「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	創発ワークショップ・演習
担当教員	
単位数	
授業区分	
年次配当	
開講区分	
時間数	1.5～3.0時間
科目概要	マインドマップを用いたアイデア創発ワークショップを実施する
到達目標	グループディスカッションにより一つのコンテンツ企画を行い、グループ毎にプレゼンテーションを行う
授業内容	グループ毎に1枚模造しを用意し、抽象度が低くなく簡易なキーワードを起点として、連想するキーワードを各々書き込ませていく。本ワークショップではディスカッションの失敗と成功の両方を体験させる、もしくは他グループとの比較により、それを認識させることが重要である。別のキーワードを起点として、少なくとも3回以上は実施する。また、学生の年次や学科混成でグループ設定する等の状況により、1キーワードあたりにかける時間、繰り返しの回数を調整する。また、実施にあたっては、消すことができない、ペンで直接書き込ませ、付箋などを使用しない。また、書き込みが少ないと見受けられた場合でも、「もう少し書いてみよう」といった簡易な声がけにとどめ、具体的な誘導をしすぎない。
授業計画	■ゲームコンテンツを事例題材とした場合。担当教員の経験・知識分野等 (1)マインドマップの使い方を知る - 事例を示しながらマインドマップの基本的な考え方を説明 (2)マインドマップの練習 - 簡易なキーワード(例「リア充」)から言葉を連想させる練習 - プロジェクターにマインドマップを投影し、生徒に発言させ教員が作成 (3)アイデアをまとめる演習 - 前記で作成されたマインドマップをもとに、簡単な物語やゲームのアイデアを発表させる (4)マインドマップの練習/発想をまとめる練習について、1～2回程度繰り返す。 繰り返す毎に発表させるアイデアに具体性を求める (5)グループワークでのマインドマップ作成 - 簡易なキーワードを設定し、グループごとに模造紙にマインドマップを作成させる (6)グループでアイデアをまとめて発表させる - クラス全体の習熟度を考慮し、模造紙または、PCで企画提案書をまとめて発表させる - 各発表に対して他グループから質問する時間を設ける (7)マインドマップ作成と最終発表 - 顧客ターゲットなど製品開発時に付される制約条件を与えてテーマを作成する - テーマに関して関連する情報をインターネットなどで調べながら企画にまとめる - 発表時間を予め周知して区切り、各発表に対して他グループから質問する時間を設ける (8)まとめ - グループワークの利点について体験的に得られた知見を再確認する
履修上の注意	
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	

実証講座　2－②

(3)発想を広げるワークショップ②『ご当地キャラクター開発』2019 年 11 月 1 日(金)

・講師:小濱　玲(デザイナー)／山田直美(国際アート&デザイン大学校)

・目標:

『創発への誘い』の講義とワークショップによって得た知識をもとに、実際の取材や調査で得た情報をもとに発想を広げ、登場するキャラクターの設定やストーリーを考案してコンテンツ制作が出来るようになる。

具体的には、地域(福島県や郡山市)から世界に発信できるコンテンツ、として

・地域の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材にしたキャラクター開発とコンテンツ制作。

・外国人観光客をターゲットにしたキャラクター開発とコンテンツ制作。

・「SDGs 未来都市こおりやま」を題材にしたキャラクター開発とコンテンツ制作。

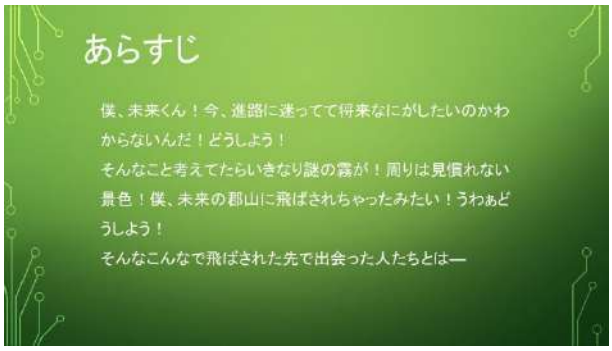
などを題材に、学内でグループ制作に取り組み発表。

発表の後には講師による講評とそれぞれの修正課題を提示し、グループごとに解決策を導き出すワークショップを開催した。

なりたい
自分になる!
好きなことは必ずある

グループ制作で取り組んだテーマと発表資料抜粋

G-1. テーマ「SDGs 未来都市こおりやま」



【講評】

冒頭で概要から始まり、キャラクターの紹介など順を追っているので、聞いている側が情報整理ができる構成になっています。SDGs というキーワードの課題は、取組事例（17 項目）多さをどうやって消化するのかという部分ですが、SDGs のカテゴリー毎にキャラクター（案内人）がいることにより情報過多にならず、1 つ 1 つ消化することができる、SDGs をまったく知らないユーザーへの配慮が見えました。案内人のキャラクターデザインもターゲットである中高生の趣味・嗜好・性別の幅を考慮してイケメン・美人・幼女など幅があるのも大きな評価ポイントです。また、SDGs を象徴するマスコットもキャラがたっていてゲームのメインビジュアルになりそうです。SDGs を認知させるこのゲームの裏側で、主人公である未来くんが将来やりたいことを見つけるというシナリオがターゲットにしっかり刺さると思います。

【課題】

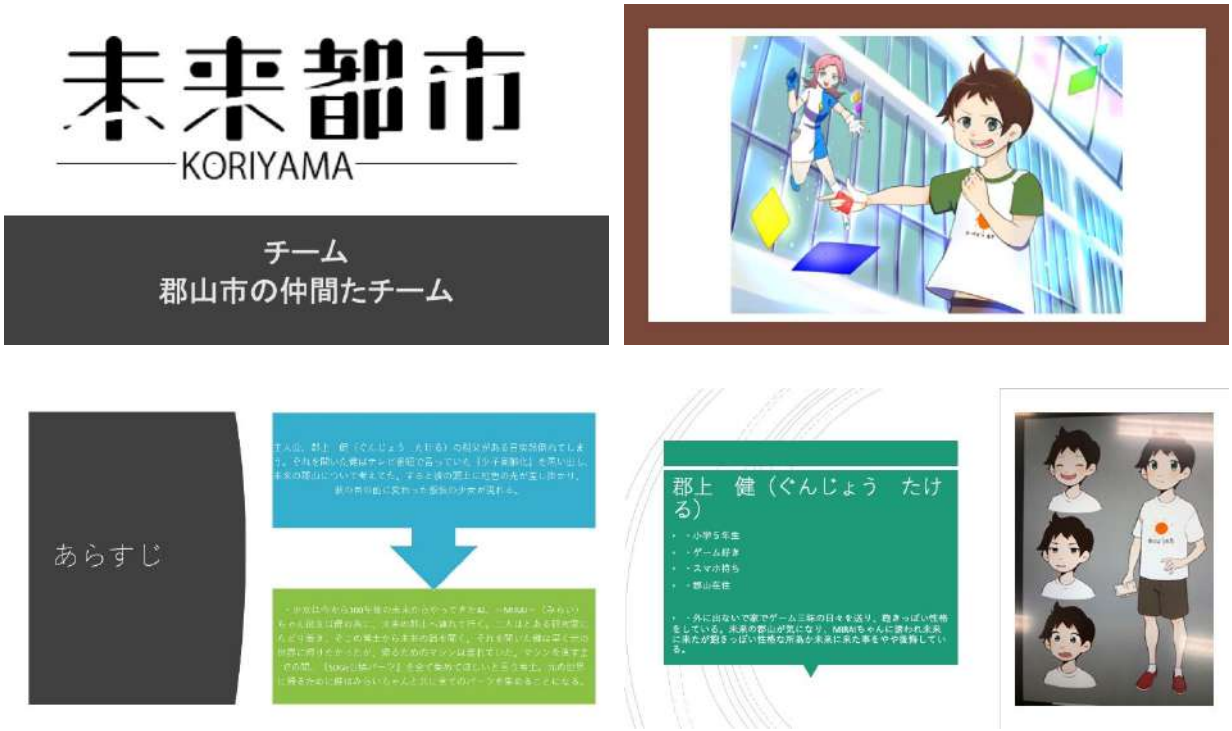
・スライドのキャラ紹介の施設長部分で（その正体は・・・・）とフラグを立てているのですが、キャラクターのビジュアルであからさまな共通点を作った方がユーザーに伝わると思います。

・ゲームの進行中だけでなく、後から SDGs の内容を読み返せる仕組みがあると需要を高めることができると思います。

【ブレスト後の解決策】

進行ギャラリーを作成し、クリア後のスチルを章ごとに並べる。各担当の案内人に説明させることで、後から読み返しても困惑しないようにする。また、このチームは画面ビジュアルなどもラフを描いて共有していました。

G-2. テーマ「SDGs 未来都市こおりやま」



【講評】

タイトルロゴやスチル（キービジュアル）があるだけで、ゲームとして印象に残りやすい為、これの有無は大きいです。一般的な少年と未来から来たAI のキャラクターそれぞれに、性格や動作（癖）のように細かい設定がある為親近感が持ちやすい、立ち絵の表情パターンもゲーム企画段階では重要なポイントです。

SDGs の取組事例（17 項目）の多さを逆手に取って収集系の内容にしたのは良いアイディアだと思います。収集への意欲は、小さな子供（カード収集など）から大人（御朱印など）までターゲットになりうる要素でもあるからです。ただし、収集したら何かがある！といったご褒美要素は必要不可欠です。そういった課題がクリアできれば万人受けされる物ができそうです。

【課題】

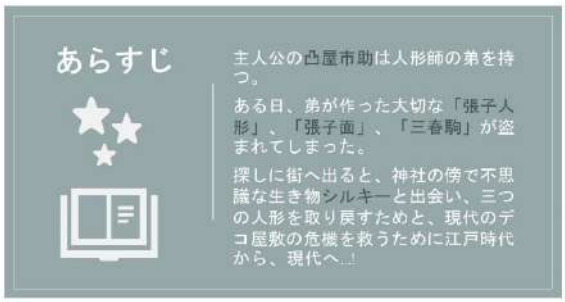
・プレゼンスライドに文章を羅列してしまうと、見ている側はスライド自体の文字を読んでしまうので、話の内容が入ってこなくなってしまいます。キービジュアルを表示している状態でのあらすじ紹介など、もっと見せる工夫が必要です。

・SDGs の目標パーツがこのゲームのキーワードでもあるので、もう少し掘り下げが必要です。

【ブレスト後の解決策】

パズルのピース、鍵型など、集めると何らかの形になるかのような期待感を持たせる案が出ましたが、最終的には SDGs のイメージが伝わりやすいゴロマークのデザインを生かしたパーツビジュアルにまとまりました。

G-3. テーマ「デコ屋敷」



【講評】

冒頭で制作進行や概要に触れているので（デコ屋敷の郷土玩具、張子人形・張子面・三春駒などを擬人化）あらすじやキャラクターの世界観を受け入れやすい環境づくりができている。これに関してはプレゼン時の BGM も大きな役割を果たしています。

キャラクターは人間である主人公と、擬人化したキャラクターのメリハリがありつつ全体のテイストをブラさずまとめている点がとてもクオリティーが高いと感じました。また、キャラクターそれぞれにビジュアルとリンクした細かい設定があるので、キャラ設定を聞いているだけで世界観に引き込まれました。

キービジュアルにもなっているアイコンも可愛らしく、ゲーム内でこのアイコンを大きな役割を担うポイントになりそうです。

【課題】

・戦闘シーンはノベルゲームなので無いとしても、ゲームプレー時のイメージを沸かせるような、立ち絵で会話部分のビジュアルを制作するなどの工夫が必要です。

・郷土玩具の由来などの掘り下げがあるとなお良くなると思います。

【ブレスト後の解決策】

三春駒や張り子人形がどのような由来があるのか？を調べて、チームメンバーそれぞれに由来を生かしたストーリーを書き出しました。ビジュアル制作だけじゃなく、ストーリーにもそれぞれのキャラクターの特性が出て、深みが出たと思います。

G-4. テーマ「安積疏水」

【講評】

テーマ・ターゲット・コンセプトをしっかりまとめている、何を作るにもとても大切な要素です。また、スライドに内容を詰め込むのではく、アフレコや言葉で進行していたので、プレゼン自体が面白く、すんなり内容を受け入れることができました。地元に実際に実在しそうなキャラ設定なのに(桃農家の 53 歳)格好良いビジュアルであったり、実在する人物(オランダの土木技術者)をキャラクターに起こしているのに、特徴を活かした濃いキャラクターに仕上げていて魅力的です。安積疏水の歴史をゲームのストーリーに絡めた時に、ユーザーを飽きさせないストーリー構成や立ち絵(イメージボード 1,2)も興味をそそられました。

【課題】

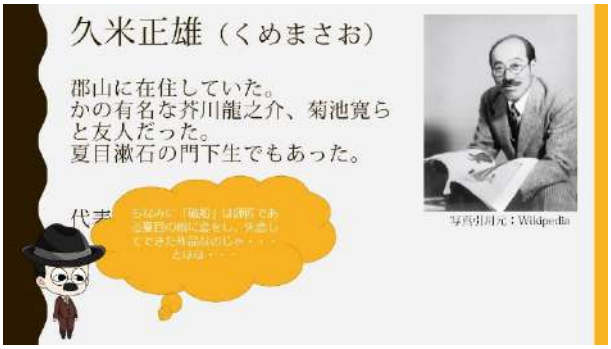
・ターゲットの絞り方、観光客以外にも、地元の歴史なので地元の学生なども該当するのでは無いかと思います。

・このゲーム制作を実際に企画を通した際に、必ず引っかかるのが名前かなと思います。著作権の問題になるので、題名は代替案を用意しましょう。

【ブレスト後の解決策】

代替案については、ゲームタイトルの別案をいくつか案出しし、最終的にチーム全員で1つに絞りました。また、対応策については、著作権や権利の買収について具体的な金額まで調べました。結果的にはスマホアプリでも現実的なキャラクターの貸借り(コラボ)で対応する方向性になりました。

G-5. テーマ「久米正雄」



【講評】

今回のテーマがシリアスノベルゲームなので、一番大事な事はリサーチだと思います。特に久米正雄さんが課題だったこの班のプレゼンでは、自然と人物紹介や、人物の小話などをキャラクターに喋らせる事で、久米正雄を知らない相手に伝えるべき情報はしっかり盛り込み、尚且つ飽きさせない工夫を感じました。

キャラクターデザインも全体を通して統一感があり、ゲーム冒頭を仮体験しているかのようなプレゼンの流れもとても引き込まれました。立ち絵とアフレコもクオリティーがとても高かったです。また、最後にエンディングのバリエーションを見せるのも、ゲームへの興味を引く良い発想だと思います。

【課題】

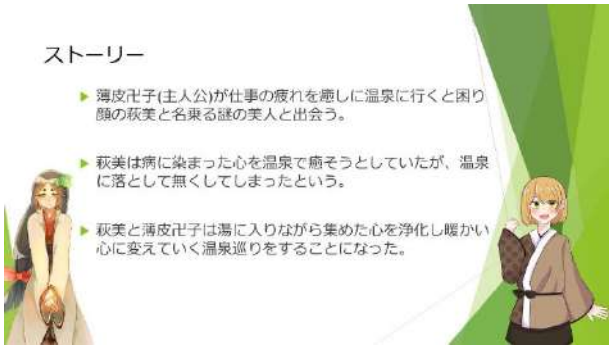
・立ち絵以外にも、ゲームプレー時のイメージを沸かせる素材があるとなお良いと思います。

・久米正雄さんのつくった作品とストーリーの絡みが見えると良いです。このゲームを進めるとどんな事を知る事ができるのか？

【ブレスト後の解決策】

久米正雄さんの作品をもとに作品ごとのストーリーを構成し、各ストーリーをクリアするとスチルが手に入る仕様の追加、また、スチルを手に入れれば、クリア後に作品の内容を読める設定や、ストーリーに絡めなかった作品はガチャの機能を追加して、コンプリートさせるような仕組みを考えました。

G-6. テーマ「磐梯熱海温泉」



【講評】

1 番目の発表でスムーズにいかなかった面もありましたが、プレゼンスライドの構成は前段から順を追って組まれており、内容も良かったです。特にスマホのアプリ DL 画面など、本来のユーザーが接触するシーンを想像して作られている点がとても好感が持てました。キャラクターの設定に一人称やキャラクターのコンセプトまで組み込まれていて、とても世界観に引き込まれました。温泉巡りで心を集めていくストーリーも企画目的やコンセプト・ターゲットにしっかりはまった良いアイディアです。プレゼン中に流れていた BGM も、ほんわか温泉地を巡る癒しのゲームである事を想像させますね。その他のキャラクターも情報を抑えることでさらに気になりました。

【課題】

・冒頭のスライドに写真だけ差し込んであるのですが、磐梯熱海温泉のどんな場所を巡るのか？もう少し踏み込んだイメージがあっても良いと思います。

・キャラクターの設定が細かいので、デザインのバリエーションがあるとなお良いと思います。

【ブレスト後の解決策】

磐梯熱海温泉周辺の温泉施設・温泉ホテル・足湯などの割出しや、各泉質の効果なども調べていました。更に、ゲーム内の温泉施設を全て巡りゲームをクリアすると、実際の熱海案線施設で使用可能なクーポンが貰えるなど、認知させるゲームの枠を越えて集客まで考えた案もありました。

講師総評

講師：小濱　玲（デザイナー）

・制作及びプレゼンテーションについて

今回の授業を通して、チーム制作での制作やプレゼンテーションの制作進行など、役割分担を通して学ぶ事は多かったと思います。他のチームのプレゼンを聞いて、各々のチームが触発された部分や準備が足りなかった点に気づく事も出来たと思います。
今後の制作においては、学んだ事・気づいた事に目を向けて、改善する力をつけて欲しいです。
今回はチームでの制作でしたので、改善方法もチームでできる方法に限定して改善していきましょう。

・修正課題と改善策について

実証講座の授業時間も限りがありましたので、各チームの課題は1つに絞りました。
チームでの制作でしたので、ブレストという形での課題解決に望みましたが、私の想定以上に皆さんがアイデア出しや、課題から連なってより良い内容のゲームにしようという意思が伝わってきました。
特に、課金して収益をあげる案や、クーポン発行などは、ゲーム制作やキャラクターデザインだけでなく企画力が強い考え方であると思います。
このように、与えられた課題解決だけに留まらないアイデア出しは、今後もクリエイティブの世界で必要な要素だと思うので、伸ばして欲しいポイントです。
各チームの良かった点に関しては、他のチームにも今後取り入れて欲しい点として発表しました。
今後の修了制作やプレゼンテーションの際に活かして欲しいと思います。

実証講座　3

(4)ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」

目的・概要:

～「IT やオープンデータを活用して、地域の課題を解決する」ハッカソン～

　自分たちの暮らす街を良くするアプリを、自分たちで作ろう！

「郡山市青少年会館」を会場に合宿形式によるハッカソン(開発イベント)を開催。

少子高齢化、地域の防犯・防災、観光や商店街の活性化など、地域が抱える課題に対し、その解決に役立つアプリケーションを開発する。

開催日時　2019 年 12 月 21 日(土)～22 日(日)

会場　　郡山市青少年会館　(郡山市大槻町字漆棒 82 番地)

主催　　郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会

共催　　(予定)郡山市／(公財)郡山地域テクノポリス推進機構

協賛　　運営・協力(予定)

エフスタ!!／ふくしま IoT ビジネス共創ラボ／国際アート＆デザイン大学校／国際情報工科自動車大学校／日本マイクロソフト(株)／アーバンデータチャレンジ 2019 実行委員会／東北 TECH 道場

後援　　(予定)須賀川市、鏡石町、石川町、玉川村、三春町

郡山商工会議所、須賀川商工会議所、鏡石町商工会

石川町商工会、玉川村商工会、三春町商工会

郡山高度情報化システム研究会、NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本

タイムスケジュール（概要）

【1 日目】12 月 21 日（土）	【2 日目】12 月 22 日（日）
8:30　受付	6:30～6:45　ラジオ体操（参加自由）
9:00　開会	7:00～14:30　アプリ開発（チーム別）
9:10　チーム紹介	8:00～8:30　朝食
9:30～11:00　アプリ開発に役立つセミナー開催	12:00～12:30　昼食
11:30～20:50　アプリ開発（チーム別作業）	15:00～16:30　各チームによる発表
12:00～13:00　昼食	16:30～アプリ成功事例発表
17:00～20:50　夕食、入浴	16:30～審査
21:00～22:00　交流会（参加自由）	17:00～表彰
22:30～　就寝	17:30　後片付け
	18:00　解散

セミナー講師

①NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）
　副理事長　中林　寿文　氏
②東北 TECH 道場　小俣　博司　氏
③マイクロソフト（株）　パートナー事業本部
　テクニカルエバンジェリスト　物江　修　氏

審査員

郡山高度情報化システム研究会
副会長　　大槻　努　氏

公立大学法人会津大学客員准教授
藤井　靖史　氏

NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）
副理事長　中林　寿文　氏

（株）NTT東日本　福島支店　第一ビジネスイノベーション部
課長　平川　義彦　氏

マイクロソフト（株）パートナー事業本部
テクニカルエバンジェリスト　物江　修　氏

東北 TECH 道場　小俣　博司　氏

実証講座の制作指導者

（全体指導者）

NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本(IGDA 日本)
副理事長　中林　寿文　氏

エフスタ！！
代表　大久保 仁 氏

(グループ指導者)
国際ゲーム開発者協会東北(IGDA 東北)
代表　國井　稔　氏

国際ゲーム開発者協会東北(IGDA 東北)
副代表　菅家　利勝　氏

学生参加グループ　※全体では 12 グループ(内　FSG カレッジリーグ学生は 6 グループ)

1　チーム名「田舎っぺ。」

IGDA東北		國井 稔		メンター
情報システム工学科	2年		男	
情報システム工学科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームグラフィック科	1年		男	
コミックイラスト科	1年		女	
コミックイラスト科	1年		女	

9 名

2　チーム名「大阪事変」

IGDA東北		菅家 利勝		メンター
情報システム工学科	2年		男	
情報システム工学科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームグラフィック科	1年		男	
コミックイラスト科	1年		女	
コミックイラスト科	1年		女	

9 名

3　チーム名「ハッカソンレンジャー」

WiZ				メンター
情報システム工学科	2年		男	
高度情報工学科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームグラフィック科	1年		男	
コミックイラスト科	1年		男	

8 名

4　チーム名「がくとくん愛好家」

WiZ				メンター
高度情報工学科	1年		男	
情報システム工学科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームグラフィック科	1年		男	
CGマスター科	1年		男	

8 名

5　チーム名「ふわふわタピオカ」

ゲームソフト開発科	3年		男	メンター
情報システム工学科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームグラフィック科	1年		男	
ゲームグラフィック科	1年		男	

8 名

6　チーム名「QRコード読み取れませんでした」

ゲームソフト開発科	3年		男	メンター
情報システム工学科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		女	
ゲームグラフィック科	1年		女	
ゲームグラフィック科	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	
ゲームソフト開発	1年		男	

8 名

学生チームの制作内容と評価について

1チーム名「田舎っぺ。」

技術メンター（制作指導講師）：国際ゲーム開発者協会東北（IGDA 東北）
代表　國井　稔　氏

アプリ名「Lossless（ロスレス）」

制作概要：
福島県では食品ロスで捨てられている食品がたくさんあり、その食品ロスを少なくするアプリ。このアプリはお店側にも協力してもらう必要がありますが、お店側は食品ロスで売上が 0（ゼロ）になる食べ物が減り、購入者の方は普段より食品ロスで捨てられてしまう食品をお得に買えることができる。
最終的には福島県だけではなく、全国でも使えるように設計はしている。

ゲーム部分の絵パズルプロトタイプ
（特別割引商品の画像未反映状態）版

ゲーム部分の絵パズル本開発版
（発表版ではキャラクターに彩色済）

チーム内の制作スケジュール

今回メンターを担当したFSG学生チームについては「全員がハッカソン未経験者」であり、開催期間に対して「実際の開発時間が24時間以下である」ことから全員が無理なく開発を行えるよう、自己紹介はほどほどに、ハッカソンの大雑把な流れと時間割の共有から行った。

１日目　全員が未経験者であることも考慮して休息を優先するように指示
13時00分～14時00分：ハッカソン概要説明およびアイデア出しと役割分担
14時00分～16時00分：プロトタイプ開発（ビルドを経たプログラム実行が目標）
16時00分～18時00分：プロトタイプ開発フィードバックと本開発
18時00分～20時00分：夕食等
20時00分～21時00分：本開発
21時00分～23時00分：懇親会・就寝

２日目　昼食までにほぼ目処を立てることを優先するように指示
07時00分～08時30分：起床・朝食等
08時30分～12時30分：本開発
12時30分～13時00分：昼食等
13時00分～13時30分：プレゼンテーション機材接続および投影資料の確認
13時30分～15時00分：本開発最終仕上げ

各タームでの指導内容

1.アイデア出し

経験上、開発時間の長さに限らず開発のテーマとなるアイデア出しについてはフリートーク（ブレインストーミング）で30分から1時間以内に方向性を定めることとしている。

一般的なワークショップなどで最も行われるであろう、単語を付箋に貼った上でグループにまとめて分析して視覚的に共有する方法もあるが、最終的に除外された中にも良質と考えられるアイデアが存在する場合があり、また以降は物質的にゴミとなってしまうことから積極的な実践は行わない。

今回、メンバーは本ハッカソン以前に「地域課題」というテーマで事前にディスカッションを行ったと聞いていたが、最初から具体的なアイデアを持っていた者は無く、「身近な困りごと」を掲げてフリートークを実施した。

その中でお菓子製造工場のアルバイト経験から「廃棄処分となるお菓子の勿体なさ」に全員が共感を得たことで世界的、特に最近の日本で顕著な課題と捉えられる「食品ロス」をアプリのテーマに確定した。

2.プロトタイプ開発

共有したアイデアが共通意思となっているか、各々の役割で 2 時間のプロトタイプ開発を実施。

なお、今回は動きがわかりやすいゲーム部分を中心に開発、本来ゲームを起動するまでのメニュー等 UI についてはイメージのみとして割り切ることとした。

この時点で出来上がったデータを全員で確認し、メンバー全員の方向性にズレがないかを確認、補正が必要であればフィードバックを行い、次の 2 時間で収束、本開発へ着手出来るよう推進した。

3.本開発

各々の役割でアイデア実現に必要な課題をリストアップさせ、課題消化の可能性が高い内容から優先的に着手するよう指示したが、開発意欲の高い間に推進させることを最優先と考え、リストアップ内容の精査や取捨選択は行わず、おおよそ 1 時間30分毎を目安にヒアリングすることで整合性保つよう努めた。

また、2 日目 10 時の段階で着手していても実現の可能性が低い内容は削除を指示した。

4.プレゼンテーション準備

特にチーム数が多いハッカソンにおいてはプレゼンテーションにおけるプロジェクター等機器類への接続がスムーズに行えることも重要視すべきポイントである。運営側の指示もあり、13時の段階で真っ先に機材接続および投影資料が後方から見える内容か、確認行った。

投影資料とアプリ実機説明それぞれに機材が準備され、接続端子が限定される可能性があった事も含め、事前確認の大切さをメンバーに教えることが出来た。

5.本開発最終仕上げ

可能な範囲でのブラッシュアップを実施。今回の中心に据えたゲーム部分も含め、常にバックアップを指示したこともあり、開発終盤に発生する可能性が高い致命的な動作不良に繋がることはなかった。

参加した学生の制作状況

雑談を交えながら行ったアイデア出しに対するリアクションを考慮しつつ、次のように役割を分担した。なお、各々で進められる動きが見えたことから、自主性を基本としてメンターが統率を取ることで合意した。

リーダー：WiZ 2年生　1名
⇒常にメンターとコミュニケーションを取りながらチームのまとめを担当
⇒企画・仕様のまとめも兼務する

1日目21時まで最もメンターと密に企画の整合性を話し合った。
これは「食品ロスの為にゲームをプレイする必然性が弱い」、
「類似事例に対する優位性が弱い」という課題があった為で、
結果として次の着地点となった。

店舗側：既に割引設定されているが当日中に売り切りたい生モノなどを特別割引に設定
消費者（使用者）：ゲームをプレイすることで特別割引品獲得の権利（チャンス）を獲得
⇒「既に割引設定されているので双方が大きく損を感じることはない」

また、プログラムの一部担当希望が有ったので任せたが、意図通りとならないことの報告が早期に有った。

プログラム班：WiZ 1年生　3名
⇒アプリのプログラム実装開発を担当
⇒同じクラスの生徒であったことと最も自主性が認められた

上記の企画課題はありつつも、ゲームを中心に据えるという方向性は固まっていたので、
全年齢をターゲットと定めた絵パズルゲームの設計から実装まで、すべてを任せた。

プロトタイプ開発の段階で機能は満たしていたので、以降はデバッグと難易度調整、
特別割引品のテクスチャを適応など、メンバー内で分担の上で進めていた。

グラフィック班：A&D 1年生　2名
⇒アプリおよびプレゼンテーションスライドのグラフィック素材作成を担当
⇒同じクラスの生徒であったこともあって自主性が認められた

それぞれが8等身（リアル）と3等身（いわゆるちびキャラ）のキャラクターが得意ということでアプリのガイドキャラクター男女2体を依頼した。

メンバーの中で最も作業が速かったが、出来上がってしまうと開発意欲が薄れ、次の要望修正まで止まってしまうことにフォローすべきだったが、全体の優先度から対応は行わなかった。

また、特に素材の担当においてはラフ段階の仮素材だったとしても都度データを共有しておく必要がある。これは他のメンバーが素材待ちとなってしまうことを防ぐことと、素材担当の開発意欲を高揚させる意図がある。

この点については都度の指示を守り、メンバー全員の開発意欲によい効果を与えていたと感じた。

プレゼンテーションスライド班：WiZ 1年生　2名

⇒プレゼンテーションスライド作成を担当

⇒別クラスの生徒であり各々がプログラムとグラフィックであったが
自主性について他のメンバーよりは認められなかったこともあり
創造性より作業性の強い内容として担当を指示した

⇒概要が中心の前半部分と仕様が中心の後半部分に1名ずつ割り当てた

コミュニケーションの得意、不得意と対照的なメンバーであったが、指示については素直に従っていた。とは言え、プレゼンテーションに慣れているわけではないので、スライドテンプレートの提示の上、ストーリーのまとめ方などを中心に最も実用的な指導を行ったメンバーであった。

〈チーム名「田舎っぺ。」 Connect 2019 賞（ニューコメ賞）を受賞〉

完成作品の評価

参加学生の自己評価　※学生アンケートより

グループ制作自己評価	G-1．いなかっぺ								回答：8名			
1．グループ制作の参加（経験）回数について									合計人数			
①今回が初めて	1	1	1	1	1	1	1	1	8			
②2回目									0			
③3回目									0			
④5回以上									0			
⑤10回以上									0			
2．参加したグループの中で、地域の課題について意見交換することができましたか？										基準点		平均点
①とても活発にできた								1	1	5	5	
②活発にできた	1	1	1	1		1			5	4	20	
③普通					1		1		2	3	6	
④できなかった									0	2	0	
⑤意見を言わなかった									0	1	0	
											31	3.9
3．参加したグループの中で、制作アイデアについて意見交換することができましたか？												
①とても活発にできた		1	1	1					3	5	15	
②活発にできた	1					1			2	4	8	
③普通					1		1	1	3	3	9	
④できなかった									0	2	0	
⑤意見を言わなかった									0	1	0	
											32	4.0
4．完成した作品は、地域の課題を解決できる満足のいく作品でしたか？												
①とても満足	1			1					2	5	10	
②満足			1					1	2	4	8	
③普通		1			1	1	1		4	3	12	
④満足できない									0	2	0	
⑤思っていたのと違う									0	1	0	
											30	3.8
5．自分たちのグループ制作作品について、5段階で自己評価してください。												
（1）コンセプト（掲げたテーマやコンセプトと制作内容は合っていたか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1	1		1		1			4	4	16	
③B：良			1		1		1	1	4	3	12	
④C：可									0	2	0	
⑤D：不可									0	1	0	
											28	3.5
（2）表現力（制作物の設定や仕様はユーザーに使いやすいものになっているか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1	1				1		1	4	4	16	
③B：良			1				1		2	3	6	
④C：可				1	1				2	2	4	
⑤D：不可									0	1	0	
											26	3.3
（3）仕事量（全員が役割分担して十分な仕事量をこなし、制作に関わることができたか？）												
①S：秀								1	1	5	5	
②A：優	1	1	1	1					4	4	16	
③B：良					1	1	1		3	3	9	
④C：可									0	2	0	
⑤D：不可									0	1	0	
											30	3.8
（4）完成度（制作内容について自分たちの目指す最高レベルで完成させることが出来たか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1		1					1	3	4	12	
③B：良		1			1		1		3	3	9	
④C：可				1		1			2	2	4	
⑤D：不可									0	1	0	
											25	3.1
（5）プレゼン（わかりやすく伝えることが出来たか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1		1	1				1	4	4	16	
③B：良		1			1	1	1		4	3	12	
④C：可									0	2	0	
⑤D：不可									0	1	0	
											28	3.5

参加学生の感想

・普段関わることのないプログラミング分野の方々と交流ができて学ぶことが多かった。専門用語がわからないことがあったが、コミュニケーションの大切さを知った。

・今回のハッカソンに参加して、自分のイラストがどの様に使われるのか知ることが出来た。自分が担当するものと他の人の担当するものが組み合わさったプレゼンテーションを見て、すごい内容が詰まったものになったと感じた。

・思った通りの仕様にすることができなかったこと、プログラム文は他の人に見せられるものではないので、そこが心残りです。

・時間の管理が難しかったです。

講師総評

「全員がハッカソン未経験者」であることは珍しいことではないが、各役割の中でリーダー候補や最後まで実装を担うプログラム班については、１名ずつの経験者を希望したいのが本音である。

これはチームマネジメントの負荷を分散することで、各々のパートクオリティを上げ、結果として全体の完成度向上が期待出来るからである。

当初「困っている」リアクションに対してアドバイスを行う進め方を考えていたが、全員が予備知識無しの状態であった為、役割を与えてからは自主性に任せたとは言え、おそらくは「やらされている感」が強かったのではないか、と考えている。(その後の UDC 応募を辞退したことを聞いている)

なお、今回のパターンは私自身が初めてハッカソンに参加した「福島ゲームジャム」と同様と感じた。ハッカソンに知見のあるリーダーに負荷が集中してしまい、進め方や時間配分が全く解らず、本来はもっと完成度が上がったはずで、開発者達自身が盛り上がるところまで到達出来なった。

よって普段の授業等で模擬ハッカソン（必ずしも模擬である必要は無い）を定期的に開催の上で外部開催のハッカソンへ臨むことで、ハッカソン開催運営側として本来意図する結果が得られるのではいか、参加者も社会へ出る上で日々の仕事をプログラム的思考で効率的に推進出来、「やらされている感」ではなく「その仕事を自らコントロールする」ことを期待している。

また、「やらされている感」に直結する開発意欲という点においては「グラフィック班」の部分でも 報告した通り、デザイン分野の早期素材提供(たとえラフ、仮素材だとしても)は、メンバー全員の 開発意欲向上に非常に有益と考える。プログラマーは提供素材を組み込み実際に表示することで実 行結果が可視化され、デザイナーは自らのグラフィックが動くことやサウンドが再生されることで 達成感が得られる。

だがこれは双方のコミュニケーションが取れていない場合は真逆の効果を生む為、お互いが求めて いる要求仕様を確認の上で作成に入ることで間違いは少なくなる。

デザインの方向性は第二に、「おおよその画像サイズと透過指定(サウンドの場合は不要)」と「データファイルフォーマット」および「ファイル名（半角英文字必須)」を第一に整合性を取るべきだが、この３点がデザイン分野では理解されていないことが多いと感じている。プログラマー以外でも、IT を扱うならばまず基本として理解しておく必要がある。

2チーム名「大阪事変」

技術メンター（制作指導講師）：国際ゲーム開発者協会東北（IGDA 東北）
副代表　菅家利勝　氏

アプリ名「リアル謎解き　福島の物語」

制作概要：
謎解きとストーリーを追うことで福島の観光地や名所などを利用者に巡ってもらうアプリ。目的地に到着すると問題が出され、正解するとストーリーが解除される。ストーリーをクリアすると他のストーリーが解放されていく。ストーリーのメインキャラクターは 3 人。ストーリーを複数用意することで繰り返し福島に足を運んでもらう。

物語風のタイトル画面

クイズ画面

チーム内の制作スケジュール

12 月 21 日（土）
11:30 ～ 12:00 アイディア出し、開発体制の相談 [0.5h]
12:00 ～ 13:00 （昼食、休憩）
13:00 ～ 17:00 アイディア出し、企画の検討 [4h]
17:00 ～ 19:30 （夕食、休憩）
19:30 ～ 21:00 企画詳細の検討、開発役割分担の確認 [1.5h]

12 月 22 日（日）
07:00 ～ 08:30 （自由時間、昼食）
08:30 ～ 12:00 開発、資料制作 [3.5h]
12:00 ～ 12:30 （昼食、休憩）
12:30 ～ 15:00 開発、資料制作 [2.5h]

各タームでの指導内容

指導の方針として、全工程において最終決定権は学生ら自身に持たせた。企画段階ではアプリの存在価値について厳しく見直しを求め、こちらから改善案を提案する際も強制はせず案に留めた。そのような背景もあってか、当チームでは企画の決定に初日の夜までと非常に多くの時間を費やした。
最終的には学生ら自身からのアイディアによって開発を進めていくことになったが、時間がなくなってきたことで見直しを厳しく求めなくなったからという側面は否定できない。

開発が動き出してからの役割分担と作業はそれなりに出来ていたが、プレゼンで見せたほうがよい部分（優先して開発すべき部分。例えば今回は謎解きのゲームの部分）を指導したものの、そこは全く手つかずのままになってしまった。技術的に難度が高かったせいもあったかもしれないが、私からもあまり厳しくは求めなかった。

（今回のチームは情報系とゲーム系の学生で開発スキルが異なっていたこともあって、リーダー役の学生ではない学生が実質的なプログラムリーダーになった。たまたまではあるが、この学生はあまり他者の意見を汲み入れずに開発実作業を進めてしまったので、不満の残る参加者もいたのではないかと思われる。なおチーム編成に関しては運営側で対応できる部分が少なからずあると考えるので、別途まとめる）

参加した学生の制作状況

企画が固まるまでかなり時間を要したが、それが学生らの自発的なアイディアにつながった部分もあり、実作業に入ってからは能動的に動けていたように見えた。
今回はプログラマ全員が同じ開発環境で開発できる選択肢がなかったが、そこは資料作成などの役割分担で対応できていたように思う。ただし開発能力がまだまだ十分ではなく、そもそもプレゼン段階で見せたいものをつくれるレベルでもなく、まして途中での変更や追加など対応する余裕はなかったようだ。
本来踏襲すべきポイントが見失われていた状態で開発が進んでいたので、私のほうからも指摘して代案をあげたが軌道修正はほぼ全くできなかった。（修正の必要性を理解していた学生もいて説得していたが、その段階での実質的開発リーダーがこれを受け入れられなかった。）

[担当別状況]

・プログラマグループ

ゲーム系の学生3名と情報系の学生2名がチームに参加していたが、彼らには共通の環境で開発する技術がなかった。よってゲーム系の学生が主として開発を行うこととなり、リーダー含む情報系の学生はプレゼンなどの資料作成にまわった。ゲーム系の学生3名は同級生で意思疎通も特に問題はみられず、その中で実質的なリーダー役も出来て役割分担もなされていた。しかし先に述べたように、情報系の学生との連携ができず（提案を受け入れられず）、おさえるべきポイントがずれても軌道修正できなかったり、注力すべき作業を分担できず手つかずになっていたりした。一度走り始めてしまえば後戻りが効かないのはハッカソンの特性でもあるのでやむを得ない部分もあるが、情報系の学生にとってはあまり良い体験ではなかったかもしれない。

・グラフィックグループ

学生たちには一番最初に「自分がつくりたいものをつくれ（提案しろ）」という話をした。例えばかわいい動物を描くのが得意なら、戦闘機が出てくる企画ではなく動物が出てくる企画に誘導しろ、ということである。企画検討段階で「福島を舞台にしたストーリーのある謎解き」がアプリの基本方針として見えてきたところで、グラフィックの学生から「妖精などのキャラクターを出したい」という意見が出て、そこから最終的な形が出来ていった。その後の作業でもキャラクターに限らずロゴや UI など積極的に進められたようである。（ただし後述するように、そこから企画を詰めていく段階で本来重要なポイントがいくつも失われてしまったことは反省すべき点）

完成作品の評価

参加学生の自己評価　※学生アンケートより

グループ制作自己評価	G-2．大阪事変								回答：8名			
1．グループ制作の参加（経験）回数について									合計人数			
①今回が初めて	1	1	1	1	1	1	1	1	8			
②2回目									0			
③3回目									0			
④5回以上									0			
⑤10回以上									0			
2．参加したグループの中で、地域の課題について意見交換することができましたか？										基準点		平均点
①とても活発にできた									0	5	0	
②活発にできた				1		1		1	3	4	12	
③普通	1	1	1		1		1		5	3	15	
④できなかった									0	2	0	
⑤意見を言わなかった									0	1	0	
											27	3.4
3．参加したグループの中で、制作アイデアについて意見交換することができましたか？												
①とても活発にできた				1					1	5	5	
②活発にできた						1	1	1	3	4	12	
③普通	1	1	1		1				4	3	12	
④できなかった									0	2	0	
⑤意見を言わなかった									0	1	0	
											29	3.6
4．完成した作品は、地域の課題を解決できる満足のいく作品でしたか？												
①とても満足				1					1	5	5	
②満足	1	1							2	4	8	
③普通			1		1	1	1	1	5	3	15	
④満足できない									0	2	0	
⑤思っていたのと違う									0	1	0	
											28	3.5
5．自分たちのグループ制作作品について、5段階で自己評価してください。												
（1）コンセプト（掲げたテーマやコンセプトと制作内容は合っていたか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1	1		1		1	1		5	4	20	
③B：良			1		1			1	3	3	9	
④C：可									0	2	0	
⑤D：不可									0	1	0	
											29	3.6
（2）表現力（制作物の設定や仕様はユーザーに使いやすいものになっているか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1	1							2	4	8	
③B：良			1			1	1	1	4	3	12	
④C：可				1	1				2	2	4	
⑤D：不可									0	1	0	
											24	3.0
（3）仕事量（全員が役割分担して十分な仕事量をこなし、制作に関わることができたか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優				1		1		1	3	4	12	
③B：良	1	1	1		1		1		5	3	15	
④C：可									0	2	0	
⑤D：不可									0	1	0	
											27	3.4
（4）完成度（制作内容について自分たちの目指す最高レベルで完成させることが出来たか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1	1							2	4	8	
③B：良			1		1	1			3	3	9	
④C：可				1			1	1	3	2	6	
⑤D：不可									0	1	0	
											23	2.9
（5）プレゼン（わかりやすく伝えることが出来たか？）												
①S：秀									0	5	0	
②A：優	1	1		1					3	4	12	
③B：良			1		1	1	1	1	5	3	15	
④C：可									0	2	0	
⑤D：不可									0	1	0	
											27	3.4

参加学生の感想

・最初はなかなかどんなアプリにするか決めることが出来ずみんな悩みましたが、何とか企画になりました。自分の描いたイラストも採用されてうれしいです。
・はじめての方との共同作業に最初は不安がありましたが、次第に打ち解けることができて活発な意見交換ができた。
・ふだんは意識しない地域課題に向き合って有意義な時間を過ごすことができたので、また次の機会があれば参加します。
・いつも使っている言語ではなかったのであまり制作に貢献できなかったのですが、夜の開発時間がもっとあればなと思いました。

講師総評

そのアプリを「誰に使ってほしい」のか、そのアプリを使うことで「どうなってほしいのか」、そのために「どういう要素が必要なのか」というのを口酸っぱく何度も繰り返したが、それらが十分に満たせたものにはなっていない。

企画段階で検討すべきとしてあげた項目がいろいろ抜けてしまった、というのが正直な評価。

今回の場合は「福島に足を運んでほしい人」が対象、アプリを使うことで「福島に足を運ぶ」ようになってほしいので、そのために「足を運ぼう」という意識、興味をもってもらうという導線をきちんと押さえることが重要であった。

「福島に特に興味のない人がアプリに触れる」「アプリに触れた人がプレイして興味をもつ」「興味をもった人が福島に足を運ぶ」という各段階を丁寧に押さえていく必要があり、

・福島に特に興味のない人がアプリに触れる：「謎解き」に興味がある人をターゲットにする
・アプリに触れた人がプレイして興味をもつ： 福島に来る前にアプリで楽しめる要素がある
・興味をもった人が福島に足を運ぶ： アプリで楽しんだ続きを現地で楽しめる

と実際に必要な要素を列挙して提案した。

ここにストーリーとキャラクターを組み合わせよう、という具体的な案が学生自身から出たこと自体は良かったと思うが、それを組み立てていく過程で前述の条件が失われてしまっては意味がないのだということを、学生たちには学んでほしい。

アプリ開発においては、プログラミングのみならずデザインやグラフィック、サウンドなどの要素もまた重要である。一般的な開発現場においては全体の方向性を決める役割がいて各スタッフはその指示に従うものであるが、とはいえ盲従すべきものでもない。ハッカソンはその方針を決める段階からメンバー全員が参加するもので、役割にこだわらず各々の視点で積極的に意見を出していく必要がある。またプログラムにしてもグラフィックにしても何故それをつくるのかを考えることは、社会において指示に盲従しないためにも重要な姿勢であろう。その意味で今回、グラフィック担当からキャラクターを提案していったような流れは好ましいものである。ただし最終的にそれがアプリの目的に沿うものになるのかという視点が弱く、実際に前述したようなポイントを外してしまった点が多々あった。アプリに限らず、自分の好きなものを描くだけではないのなら、求められるものを見失わないよう何度でも立ち止まって見直す姿勢をもって普段の制作にもとりくんでほしい。

参加チームと作品一覧

Connect 2019 in Koriyama, with UDC 作品一覧

No	所属	チーム名	アプリ名	概要	企業/学生
1	テクノアカデミー郡山	アームシェイカーズ	ゆるコレ	運動不足解消と地域の活性化を目的としたキャラクター収集型のスマホ位置情報ゲームアプリ。ゲームでは、特定の場所に寄るとゆるキャラを卵の状態でもらえる。取得した時点から歩数に応じ孵化し、第1～第3系まで進化する。プレイヤーは第3進化系をめざして歩くことで運動不足を解消できる。また、お店や観光地は専用のアプリでゆるキャラを自由に配置することで集客を狙える。XamarinとAzureを使ってこれらの機能を実装する。	学生
2	A&D,WiZ1	田舎っぺ。	Lossless（ロスレス）	福島県では食品ロスで捨てられている食品がたくさんあり、その食品ロスを少なくするアプリ。このアプリはお店側にも協力してもらう必要がありますが、お店側は食品ロスで売上が0になる食べ物が減り、購入者はのほうは普段より食品ロスで捨てられてしまう食品をお得に買えることができる。 最終的には福島県だけではなく、全国でも使えるように設計はしている。	学生
3	A&D,WiZ2	大阪事変	リアル謎解き 福島の物語	謎解きとストーリーを追うことで福島の観光地や名所などを利用者に巡ってもらうアプリ。目的地に到着すると問題が出され、正解するとストーリーが解除される。ストーリーをクリアすると他のストーリーが解放されていく。 ストーリーのメインキャラクターは3人。ストーリーを複数用意することで繰り返し福島に足を運んでもらう。	学生
4	A&D,WiZ3	ハッカソンレンジャー	郡山マチナビ	アプリの位置情報をもとに歩いた距離や消費したカロリーを元にキャラのレベルが上がるという機能にプラスして付近のバス停とそのバス停の時刻表を表示します。またフリーWi-Fiの場所もマップ上に表示します。	学生
5	A&D,WiZ4	がくとくん愛好家	バスナビ	郡山駅周辺のバスロータリーは時刻表が、遠くにある場合もあるため、アプリ化することで確認しやすいようにしました。 学生や県外の方を対象にしています。 機能としては、時刻表を表示や行き先検索など最小限に止め利便性向上を計りました。	学生
6	A&D,WiZ5	ふわふわタピオカ	バスでGO	バスの運行状況と照らし合わせて観光地まで案内してくれるナビアプリ。バスの現在地をリアルタイムで更新！遅延状況も簡単に把握できます。	学生
7	A&D,WiZ6	QRコード読み取れませんでした	QRコードバトラー	観光客を増やすアプリ。交通機関にQRコードを設置し、読み込むと近くの観光地の情報とポイントゲット！ポイントで敵を倒してクーポンゲット！	学生
8	郡山市ソーシャルメディア推進課	郡山市	こおりやま広域圏情報アプリ～イマココDE～	・利用者の位置情報を基に、周辺の観光情報、商業施設の位置、オストメイト対応トイレや授乳室の有無、Wi-fiの設置箇所等を地図上に表示。 ・情報元は、行政のオープンデータやユーザからの投稿。 ・表示する情報についてはユーザ毎に設定が可能であり、観光関連のみの表示や、日常生活上の必要な商業施設の表示のみにすることが可能で、ユーザ投稿のみ非表示にするといったことも可能。 ・応援自治体の設定による、チーム別の競争要素や、地点の投稿数や評価数によるランキング制度の搭載等。	社会人
9	社会人学生混合チーム	安積高校物理部	ACQIFY（アクシファイ）	郡山市では年間1000件以上の交通事故が発生している。本アプリは市内の交通事故多発地点に近づいたら注意喚起音声を読み上げる機能とユーザ自身が交通事故にはならなかったが、交通事故になりそうだった地点を報告し、事故は起こらないが交通事故が発生するかもしれない危険な場所を共有し、可視化する機能を用いて交通事故件数を減少させることを目的としたアプリです。	社会人&学生
10	福島情報処理センター	エフアイシー	高齢者向けAIスピーカーを利用した緊急災害情報発信アプリ	災害が発生した際に、市役所の職員が災害情報をシステムに登録すると、高齢者世帯に配布されているAIスピーカーから災害情報が読み上げられ、避難したかどうか人感センサーで確認し家族へ避難状況をラインで通知するサービス。 また、市役所職員向けにマップ上で災害エリアや、高齢者がどこに住んでいるかがわかり避難状況を一目でわかるサービス。	社会人&学生
11	エフスタ	ほのかなひかり	マパナラ	日本は他の先進国と比べて父親の育児や家事の関与率が低く、母親の育児や家事にかかる負担が多いため、他の先進国と比べ母親から子育てが大変だと認識されており、少子化がますます進んでいる状況となっている。今回開発した「マパナラ」は、これらの課題を解決するための「ママならどうする？」、「パパならどうする？」を生活の中で共有するアプリです。夫婦間の家事や育児のLINEのやりとりをLINE BotとAIで解析し、ママやパパがいないときでも「マパナラ」に聞けば「ママならパパならどうする？」を返してくれるアプリとなっています。	社会人
12	福島コンピューターシステム	チームFCS	YOROZUMAP（よろずまっぷ）	SNSのように気軽に閲覧・投稿をしてもらい、地域のあらゆる場所、あらゆる時代の情報を画像データとして残すアプリケーション。 写真＋位置情報＋タグをベースとして投稿できる。 投稿した内容は時系列で表示を行えるので、過去のその場所の姿から昔を知ったり、災害時の姿があれば過去に冠水の被害があったかなどを知ることで防災観点としての利用も視野に入れています。	社会人&学生
	※A&D,WiZ：国際アート＆デザイン大学校、国際自動車大学校				

表彰

順位	名称	対象	チーム名	アプリ名
優勝	**郡山市長賞**	**ポイント一位**	**ほのかなひかり**	**マパナラ**
2位	**郡山高度情報化システム研究会賞**	**ポイント二位**	**安積高校物理部**	**ACQIFY（アクシファイ）**
3位	**Connect 2019賞（ニューコメ賞）**	**学生ポイント一位**	**田舎っぺ。**	**Lossless（ロスレス）**
4位	**マイクロソフト賞**	**学生ポイント二位**	**アームシェイカーズ**	**ゆるコレ**

参加者アンケート(参加者全体アンケートから抜粋)

・大変説明がわかりやすく、是非アプリを使ってみたいと思った。
・いままで経験したことないことができてとても学べた。
・余裕がなく、いそがしかった。時間が短いと感じた。
・個人の意見が上手くいかせて、とても良かったと思います。
・開発したアプリが実際に使われていることが分かって驚いた。
・良い経験を身に付けられたので学外でも生かしていきたい。
・将来のために良い経験をしました。
・ウェブの画面の開発を初めて行った。とても良い経験になった。
・ハッカソンの成功のポイントを適格に説明してくれました。
・社会人チームの発表がおもしろかった。
・2000 円でこの企画に参加できることはすごいと思った。
・刺激のある体験ができてよかったです。
・短時間でゴールに向けて開発するのは難しかった。かなりパワフルなイベントで良い経験になった。
・普段一緒に開発しない人たちと一緒にできてよかった。
・きちんとプログラミングができる状態で参加したかったです。
・なかなか案が決まらなくて、あまり作り込めなかったのは残念でしたが、アプリを作ることはとても楽しかったです。
・コミュニケーションが苦手で、最初はあまり会話ができませんでしたが、後々自分から案を言うことができたので良かったです。
・様々な体験を通して、改めてコミュニケーションの大切さ、人々の可能性を感じた。自分の未熟さを痛感しつつも今後の改善点を見出せた。とても良い経験になった。
・開発する側からすると、もう少し自由なスケジュールがいい。未経験の方を呼ぶのであれば(各チームに混ぜる形で)ハッカソンではなくアイデアソンの方がよいのでは？
・当日にテーマを発表されるスタイルの方がハッカソンの素晴らしさをより感じられると思う。

主催者からの全体講評

今回のハッカソンには学生チーム 7、企業チーム 2、社会人が 2 チーム、自治体が 1 チームの計 12 チームの参加となりました。自治体として初参加の郡山市役所、学生としては安積高校と国際アート&デザイン大学校も初参加でした。

当初日程を事情により直前に変更し 12 月の下旬に開催したにも関わらず、90 名を超える人々に参加していただいたことを深く感謝申し上げます。参加者の熱意、講師の先生方の熱心なご指導、大会運営関係者のご協力もあり無事ハッカソンを終えることができました。

作品のデザイン、プレゼンの方法、時間配分等、昨年に比べて確実に向上したと思われます。特に学生チームの向上は著しく、プログラマー志向の学生のみならず、デザイン分野の学生の参加によって見た目の楽しさが増え、社会人チームとの差も縮まっていると思われます。ただ、プログラミング能力においてはまだ企業・社会人チームに一日の長がありハンデがあると思いますが、課題を後輩に引き継ぐ等を含め更に工夫して来年に臨んでいただきたく期待しております。

Connect 2019 with UDC 報告書

国際ゲーム開発者協会東北　菅家利勝

2019 年 12 月 21～22 日に開催された「CONNECT 2019 with UDC」に学生チームのメンターとして参加した立場から、特に以下の2点について述べる。

要旨

1. コンペ形式のハッカソンに学生を参加させる際の準備
　学生によりよい経験となるべく、能力を発揮しやすいチーム編成によってサポートすべき

2. 課題解決のアプローチとしてゲームを選択すること
　ゲームの「おもしろさ」をどのように評価すべきか

1. コンペ形式のハッカソンに学生を参加させる際の準備

まず目標である「中長期的な人材育成」の観点から、ハッカソンへの参加は学生自身の「経験の場」となることが求められるだろう。必ずしも成功体験のみではないとしても、学生自身が参加した経験を省みて、より開発に興味を持って取り組むようになったり自身に足りなかった部分の改善に励むようになったりするような影響を期待できるものが望ましい。ここまではほぼ異論ないものと思われる。

コンペ形式では客観的な優劣がつけられるが、もし受賞できなくても「この部分がうまく出来るようになれば受賞に並べるのではないか」という展望を感じられるような経験になることが学生らの成長にとって望ましいと考えれば、あまりにも大きな差が結果として出ることは望ましいとは思えない。

一方、総じて学生チームが社会人チームに技術や経験で劣るのもやむを得ない。
今回メンターを担当した FSG 学生チームには、社会人チームらと比較して以下のような弱点が見えた。

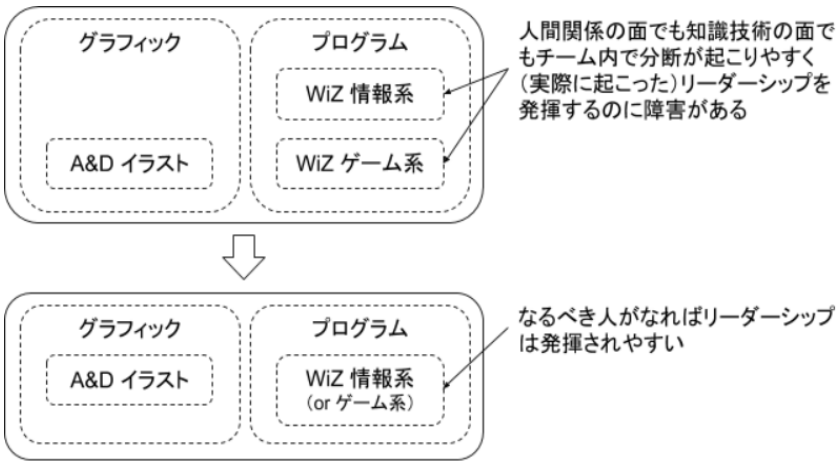
- 問題を俯瞰する個々人の能力が不十分である
- 個々人の開発スキルが不十分である
- 共同開発のための開発環境の選択が困難である
- 既存の人間関係によってはリーダーシップを発揮しにくい

このうち個々人の問題はやむを得ない（学生らが自身の課題として持ち帰るにふさわしい部分）として、それ以外の部分で解消できるものは解消してあげたほうが、より本来の目的に適うであろう。
具体的には

- 既知の得意な開発環境を選択できるチーム構成にする
- リーダーシップが発揮しやすい（阻害要因の小さい）チーム構成にする

などの準備をすることで、学生らが能力を発揮するサポートができるのではないか、ということである。

今回私がメンターを担当したチームの具体例でいえば、プログラマ 5 人のうち開発環境として Unity しか使えないゲーム系の学生が 3 人、Unity の使えない情報系の学生が 2 人であった。このうちリーダー役となるべき唯一の 2 年生が情報系であったが、開発環境としては Unity が選択された。



ここで「リーダーが Unity の開発スキルを持たない」ため、また既存の人間関係があったことも少なからず影響し、「Unity の使える学生主体で開発が進む」という状況が発生した。理想的には「リーダーはグラフィックパートも含めた全体のリーダーであり、プログラムパートのリーダーは別」であるべきかもしれないが、少人数チームでは意思疎通の阻害要因として働きやすく、また1泊2日という短期間のハッカソンでは致命傷になりうる。
これらの問題は、単純に「チーム内のプログラマの開発スキルを統一する」だけでかなり改善が期待できる。

ちなみに弊団体でもゲーム開発ハッカソン「FUSE」を運営しているが、チーム編成は運営側で行っている（申し込みは個人単位）。参加者に開発スキル（使える/使いたい言語/開発環境など）を申告してもらった上で、チーム内で出来るだけバラバラにならないようにチーム編成の際に配慮している。

2. 課題解決のアプローチとしてゲームを選択すること

今回のハッカソンにはゲーム開発を学ぶ学生も多数参加しており、また私自身も仕事にしている関係もあるので、課題解決のアプローチとしてゲームを用いることについて述べておきたい。

課題解決に対するアプローチとしてゲームを選択する主たる理由としては、ゲームの特徴が（課題解決のための）導入や継続などの障害を低くするものとして期待される部分が大きい。いわゆる「ゲーミフィケーション」などと呼ばれたりするものであるが、これには課題解決のアプローチとしての有効性が企画段階から客観的に評価しやすいものと、そうではないものがある。以下にそれぞれの例を挙げて説明する。

（1）客観的に評価しやすいもの

※例として「街中で使えるトイレを探せるアプリ」を考える。アプリが解決したいのは「街中で使えるトイレがわからない」ことで、アプリを使う側に重要なのは「使いやすい」ことや「データが揃っている」ことになるので、同時にそのデータを揃えて更新していく仕組みをいかに維持するかなどの仕組みも重要になる。

・ バッジ（集める）
何らかの条件を満たすことでバッジ（褒章）を手に入れることができる。褒章を集めたいという欲求が、例えば単調な作業を繰り返すことなどへのモチベーションになる。
例：「未報告の使えるトイレを報告する」「報告済のトイレを使って評価する」「報告済のトイレが改装などで使えなくなった報告」などを何回か行うことに褒章を与える

・ クエスト（挑戦する）
単調な作業になりがちなことや少し困難でやる気の起きにくいことに対して、意味や目的を与えることでモチベーションとする。
例：「〇〇地区でおむつ替えの出来るトイレを探しているパパがいます！」のように例えばストーリーを伴う形で情報収集を呼びかける

・ リーダーズボード（競う）
ゲーム/アプリを利用した結果として与えられるスコアを他のユーザーと競わせることで、勝ちたいという欲求をかなえる方向で利用を促進させる。
例：「使えるトイレの報告数」「トイレの評価数」

・ チュートリアル（敷居を下げる）
ナビゲーションキャラクタによる説明、バッジやクエストなどとの組み合わせによって、一番最初に使い始めるまでの障壁を低くする。
例：「（トイレを探すために）GPS をオンにしてください」「いま探しているトイレに必要な設備は何かありますか？」のようにキャラクタとの対話形式で探すことで、とるべき手順をわかりやすくする

・ ポイント（貯める→使う）
バッジと似ているが、例えばポイントを現実社会で利用できるようにすることで、ゲーム/アプリ内での褒章に興味のない層にもアプローチできる。
（※バッジも同様に現実社会への展開は可能で、必ずしも明確に区別するものではない）

（2）客観的に評価しにくいもの

※こちらは私の担当したチームで企画した観光誘導アプリを例として考える。骨組みは同じように見えても、見せ方で全く変わってくる。

・ 興味をひく要素

いま必要ではないものや欲しいと認識していないものに興味を持ってほしいときなど、ただ情報を提示するだけでなく、例えばキャッチコピーのような手法で情報に誘因することがある。いわゆる広告などで用いられる手法である。ゲームにおいても「気になるイントロダクション」「楽しそうなデモプレイ」など、初見でもわかる様々な形で実装されるが、しかし企画段階ではこれを想像して評価するのは非常に困難である。

例：アプリに表示される旅行プランが「会津の歴史探訪」ではありきたりである。ここを「乙女ロードでひとめぼれ」というタイトルで、歴史好きらしい女性を追いかけるリドルストーリーを展開すれば、ストーリーの続きが気になった人が興味を抱く導線ができる。

・ 体験そのものの楽しさ

ゲームには実際に体験してみないとわからない楽しさがある。これも企画段階でルール等を読んだだけでは想像しにくい。ならば「ゲームであればそれなりに楽しくなるだろう」という方向で想像すれば良いかといえば、それも必ずしも当たらないのが難しいところ。

例：一口に「謎解き」といっても、その完成度や難易度によって、評価や楽しめるターゲット層が変わってくる。適切にこれを設定するのは難しい。（しかしトライアンドエラーはできる）

・ 体験そのものが課題解決に向かうこと

前述した「評価しやすいもの」が概してゲームの外側にプラスされる要素であるのに対して、ゲームそのものの体験によって課題解決に向かわせようというものもある（例：計算を利用したゲームをプレイすることで計算能力が向上する）。

しかし企画段階でその意図を示すことは出来るものの、実際にそのように機能するかどうかの判断は場合によってはかなり難しい。とはいえ実現すれば効果は決して小さくなく、チャレンジする価値は高い。

例：謎解きのストーリーを進めるためには福島に足を運ばなくてはいけない（GPS に応じて進行する）ようにできる。また謎を解く過程で福島のことを調べることにもなる。

・ 口コミ

ゲームに限ったことではないが、現代は SNS 等によってゲームの楽しさやアプリの便利さを他の人に伝えることが容易に出来る。他の人にも伝えたくなるような何かがあれば、そのゲーム/アプリに触れる人を爆発的に増やせる可能性もある。

例えばゲーム/アプリ内に SNS 投稿機能を持たせることなども重要だが、投稿したくなるような内容、それを見てゲーム/アプリを利用してみようという人が増えるような内容を組み込むことは重要である。しかしこれもまた事前に評価するのは難しい。

例：キャッチーなタイトルや意外性のあるストーリー展開によって、他の人に伝えたいと思わせることもできる。これは行儀よくつくるだけでは難しい。

以上のように、客観的に評価しやすい点はまだしも、ゲームには企画/プロトタイプ段階において評価しにくい点がたくさんある。企画する参加者の立場として（あるいは指導するメンターとして）これをどう企画やプロトタイプに表現していくかという側面と、評価する側としてこういった可能性をど

のように評価するかという点は、いずれもなかなか難しい問題であるように思われる。

特に客観的に評価しにくい部分は商業ゲーム開発においても難しいポイントであるが、必ずしも商業ベースではない今回のようなハッカソンでは、期待をこめた評価をしてもよいのではないかと思う。「厳しくは評価しない」ことと「全く評価しない」ことは違うので、ゲームアプリ開発を指導する際には忘れないようにしたい。

また、この要素はプレゼンの際にも有効に働くはずである。アプリの存在価値に紐づく理由として述べることができれば大きな説得力をもつはずである。この点も指導の際には十分配慮したい。一方でこれを審査する側も、ゲームであることの優位性がどこにあるのか、きちんと理由をもった評価が出来ることが望ましい。

企画段階でのゲームの評価というのはゲーム業界においてもまだまだ難しいものであるが、少なくとも理由のある部分については押さえることができる。課題解決につながるゲームアプリが生み出されるためにも、以上のことを指導・評価する側は考えるべきである。

IGDA 東北の活動紹介

「FUSE」
「福島ゲームジャム」の体験を経て、福島県内でハッカソンを開催出来ることを実感し、「導火線」をモチーフとして6時間のラピットプロトタイピングをハッカソン形式で2012年から開催、2020年1月現在、38回の開催実績がある。
一般的なハッカソンと異なる特徴としては「開催一週間前にテーマと初回チームを発表する」ことで、開催までの一週間を如何に活用するかにポイントを設定している。 過去の例では2～3回ほど、この一週間で作り込みを行い、当日は実際のテストプレイとプレゼンテーションとしたチームも存在した。
課題としては開催後の継続開発や開発作品の公式リリースが意欲的に行われていないことがある。

「GGJ」
世界同時開発となる「Global Game Jam」については、2013年から福島会場を開催しており、2020年1月現在、7年連続開催となる。金曜日17時から土曜日を経て日曜日の17時までノンストップで開発を行うのが基本であるが、福島会場においては数年前から夜間閉場として気軽な参加を提案している。
こちらの課題についても、「FUSE」同様に開催後の継続開発や開発作品の公式リリースが意欲的に行われていないことがある。

地域コミュニティによる ICT 人材育成が実現する、地方創生の可能性

エフスタ!!代表　大久保仁

「地方創生には人材が重要である」

しかし、現状として地方では東京に比べ圧倒的に学ぶ場が少なく、成長に貪欲な人材は東京を目指し、福島を離れてしまう。

このような現状を変えようと考え、地域を盛り上げようと活動するコミュニティが多く存在している。
首都圏の勉強会は特定の技術のスキルアップ、仲間作りを目的としたものが殆どだが、地方は地域をより面白くしたい、地域を輝かせたいという地元愛がベースとなっているコミュニティが多い。

私が現在、運営に携わるコミュニティは以下のとおりである。
「IT スキルアップコミュニティ エフスタ!!」(学びと刺激の場を創る)
「東北 TECH 道場 郡山道場」(道場形式の学びの場を創る)
「郡山クリームボックス楽団」(郡山のソウルフードを全国へ)
「ふくしま IoT ビジネス共創ラボ」(福島発イノベーションの実現)

これらは全て、「福島で成長できる場を作る」「震災後の福島をより輝かせたい」という想い。また、この活動が地方の課題である急激な人口減少問題に対しての解決策でもあると考えている。

地方では若者の流出が進んでいるのは周知の事実である。
IT 業界を例にあげれば、就職先が少ないという問題だけでなく、IT に力を注いでいる人であればテクノロジーの劇的な進化を面白いと感じるはずであり、世の中で起きているイノベーションは IT テクノロジー抜きではもはや考えられなく、その激流のより先頭に居たいという気持ち、それを実現できない(自分が成長できない)と感じた時のフラストレーションはエンジニアにとって並大抵なものではない。
それこそが日本の中心である東京でチャレンジしたいと思う理由である。

しかし、仮に東京に行ったからといって、自ら理想とする仕事ができるとは限らないのは今も昔も同じである。
インターネットが普及し、場所という概念が薄くなっている現在、地方でも**チャレンジできる場**があればその欲求は満たされるはずである。チャレンジでき、好奇心を満足できる場所があれば、若者もその場にいながらにして成長でき、結果として地方の課題が解消されるはずである。

大げさかもしれないが**「福島に Google や Facebook のような会社を生み出す」**事をビジョンとして掲げている。
ビル・ゲイツもスティーブ・ジョブズもマーク・ザッカーバーグも一人の若者が世界を変えていく事を証明している。地元にそんな人や会社があったらと想像してみてほしい。誰もがワクワクするはず

であり、地方の課題である学生の働きがいや夢を実現できる場所が生まれる。そのビジョンに、コミュニティが一役買える事ができるのではないかと思っている。なぜならば勉強会を通して参加者の心が動くところを見てきたからである。
コミュニティが開催している勉強会に学生が参加し、凄いエンジニアと出会う事で、**刺激**を受け**高い目標**ができたり、地方だけでは知ることが出来ない**世の中の尺度**が知れる。いざ就職した際にその企業がチャレンジしてない風土であれば、課題意識をもちチャレンジする企業に生まれ変わらせるかもしれない。そうでない場合でも見切りをつけてチャレンジできる企業に転職するのも、起業するのであっても本人の成長に繋がり日本の IT 業界全体にとっても良い事である。

日本がこれまで何が問題であったかというと**「変化を恐れ、チャレンジしない事」**であり、それが成長を止めエンジニアだけでなく日本の IT 産業が停滞させるからにほかならない。これまで地方においては業績が安定している企業ほど、これまでチャレンジを恐れてきたと思われる。NHK などを見ているとようやく日本の経営者がチャレンジしなければ、IT のイノベーティブなパワーによってどの業界も一寸先どうなるかわからないというコメントが報道されるようになってきたのは朗報であると思っている。

学生や社会人が IT という面白い道具（おもちゃ）を使ってチャレンジしようとする気持ちを少しでも育む事がコミュニティにはできる。一般的には会社の中の尺度で生きていくと社風に流されてしまう人材になってしまうが、勉強会を通して外の世界を見る事で、世の中の**自らの市場価値**を意識するような人材になれからである。そういう機会（勉強会）を継続して作り続ける事で、将来のザッカーバーグが生まれると信じている。人の心を動かすことがコミュニティの力であると考えている。

私が考えるコミュニティの主眼は地域の活性化である。そのための人材育成の機会である勉強会という入り口はもちろんであるが、**産官学連携の橋渡し役**として自治体とタッグを組み、地域の IT 産業の育成や、学校と共に学生の成長を促す事を意識して活動している。

その中でも**「Connect in Koriyama With UDC」**は、郡山市の産官学連携の象徴と言えるイベントであり、私も2015年からお手伝いしている。

なぜ象徴なのかというと、主催が郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会、共催が郡山市共催であることはもちろん、最初から実現できたわけではなかったが、FSG カレッジグループ専門学校の学生、郡山市の高校、そして地元企業が会社の代表として社員を参加させるという状況を創りあげれた事である。
これこそ産官学連携の集大成と言える。企業がこのようなイベントは個人参加がメインで、企業が公式に応援することはこれまで殆どなかった。
この動きは地方の人材育成に繋がり、しいては学生がその企業に入社するという事に繋がっていく。
実際に、これまでより多くの学生が郡山の企業に就職するようになったと感じている。
これも郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会の皆様の尽力によるものである。

2019年については、初めて「国際アート&デザイン大学校」の学生が参加し、「ICT×デザイン」の可能性を大いに感じる事ができた。
WEB サイトやアプリなどいくら高機能であろうと人が利用するにあたり、そこには優れたユーザーエクスペリエンス（体験）やユーザーインターフェースが重要でありそのベースはデザインである。

本イベントは、これまでエンジニア主体であった事もあり、お世辞ながらもデザイン力に長けていたとは言えなく、実際に多くの人が利用するには課題が多かった。しかし、「国際アート&デザイン大学校」の学生が今回入ることで、その課題を大きく改善するにいたる事が驚きであった。
エンジニアに混ざり、デザイン志望の学生がタブレット片手に絵を書いているのは、本当に新鮮である。

インターネットやスマートフォンの普及により今回参加している IT 企業においてもデザインが出来る人材の需要は急速に高まっている。これまでほとんど事例のなかった IT 企業にデザイン志望の学生が入社するというきっかけにも繋がる可能性もあるイベントであった。
これまでのイベントの様子を見て頂きたい。
年を追う毎に参加人数が増えており、このイベントや ICT 人材育成が地域に定着してきているのが解る。

「Connect 2019 in Koriyama with UDC」
・日時:2019/12/21(土) 22(日) 8:30-17:30
・講師: エフスタ!!代表 大久保仁
・目的:「IT やオープンデータを活用して、地域の課題を解決する」ハッカソン
自分たちの暮らす街を良くするアプリを、自分たちで作ろう!というコンセプトで地域 ICT 人材育成と地域課題の解決に繋げる事を目的としたイベント
・内容:
今年度は、「地域課題解決アプリを作ろう」~30 年後の自分たちの暮らす街を良くするために~がテーマで開催。IT とオープンデータを活用して、地域に役立つアプリを作り完成したアプリケーションを、全国規模で行われるコンテスト「アーバンデータチャレンジ(UDC)2019」に応募し入賞を目指す。
著名エンジニア、クリエイターを技術メンターとして、企業チーム、学生チーム、混合チーム、さらには企業チームには高校生が飛び入り参加して、約24時間という限られた時間の中で社会に役立つアプリを作成。郡山市長賞を初め、4つの賞をかけてプレゼンを行うため、チームワーク、開発力、デザイン力、プレゼン力など総合力が重要である。

個別カリキュラム開発

マンガ分野カリキュラム

アニメ分野カリキュラム

ICT・ゲーム分野カリキュラム

「マンガ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

マンガ制作に必要となるスキル

技術

1 ペンで描く
2 塗る
3 トーンの使い方
4 キャラクター表情の描き分け
5 男女の描き分け
6 年齢の描き分け
7 ポーズ
8 背景
9 パース
10 ストーリー

知識

1 マンガ制作・作業の流れ
2 道具を理解している
3 原稿用紙を理解している
4 ストーリーマンガの文法を理解している
5 色彩設計
6 マンガの歴史と作品の知識
7 映画全般の知識（
8 写真の知識（
9 演出知識
10 美術の知識

※ デジタル制作に関する知識
マンガ制作ソフトの活用
スマートフォン対応
アプリでの縦読みマンガ
マンガとアニメの融合

「マンガ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	マンガ制作基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	用具の使い方から作品制作までの基本的な知識や技術について解説する。	
到達目標	ストーリーマンガを制作する際に必要となる、ペンでマンガを描く知識と技術の基礎を習得し、4ページマンガを完成させる。	
授業内容	各時間ごとの課題を必ず提出し、添削コメントを入れて返却するので再提出をすること。	
授業計画	◆前期 1. ガイダンス 2. ペンで描く1 3. ペンで描く2 4. ペンで描く3 5. トーンを使う1 6. トーンを使う2 7. トーンを使う3 8. 顔を描く1 9. 顔を描く2 10. 顔を描く3 11. 身体を描く1 12. 身体を描く2 13. 身体を描く3 14. 動きのあるポーズ1 15. 動きのあるポーズ1	◆後期 1. 背景を描く1 2. 背景を描く2 3.背景を描く3 4. 壁面（一点透視図法） 5. 建具（窓やドア） 6. 家具（二点透視図法） 7. 家具（家具・椅子を描く） 8. 室内を描く（アオリ・フカン） 9. 樹木のスケッチ 10. 樹木（樹木の構造・描き方） 11. 課題作品制作 12. 課題作品制作 13. 課題作品制作 14. 課題作品制作 15. 講評
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「マンガ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	デジタルマンガ制作	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	デジタルマンガ制作に必要なアプリケーションの基本操作について習得する。	
到達目標	アナログ原稿をデータ化することができ、アプリケーションを用いてマンガの仕上げができる。	
授業内容	デジタルマンガの制作工程とデジタルマンガ制作に使用するアプリケーションの基本操作を学ぶ課題を繰り返す。 最終的には課題作品としてデジタルマンガを制作する。	
授業計画	◆前期 1. ガイダンス 2. スキャニングと画像形式について 3. レベル補正とごみ取り・書き出し 4. 写植について 5. 原稿の読み込みと画像処理について 6. ツールの使い方・ごみ取り 7. スクリーントーン・漫符・効果線 8. 枠線とフキダシ 9. ペン入れ 10. 定規を用いた描画 11. 背景描写 12. 課題作品制作１（ネーム） 13. 課題作品制作２（作画） 14. 課題作品制作３（仕上げ） 15. 講評・まとめ	◆後期 1. ガイダンス 2. アイデア・タイトル 3. 資料・素材集め 4. キャラクターを創作する 5. プッロットを作成 6. ソフトを用いたトーン処理について 7. 写真を用いた背景描写について 8. 写真から背景を制作する 9. ネームを作成 10. ネームを作成 11. ネームチェック 12. 下描きを描く 13. デジタル作画 14. 仕上げ・書き出し 15. 講評・まとめ
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「アニメ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

アニメーション制作に必要となるスキル

技術

1 画力（絵がかけること、デッサン、クロッキー）
2 きれいな線が描けること（線が描けること）
3 パースの基本（パースについての基本的な知識と理解）
4 観察力（観察して描くこと）
5 物を立体でとらえる能力
6 描くスピード（線を速く引けるようにする事）
7 想像力（妄想力、アイデア）
8 動きの基本の理解（動きの基本的法則、自然物・人・動物の動き）
9 美術解剖学（解剖学的知識）
10 レイアウト

知識

1 アニメーション専門用語（業界の専門用語、用語、アニメの用語）
2 撮影に関する知識（レンズの知識、撮影技術の知識、カメラワーク）
3 作業工程を知る（アニメの制作工程、アニメーターの役割）
4 映像論（映像の基本知識）
5 アニメーションの基本的技術的知識
6 アニメーションの歴史と作品の知識
7 映画の知識
8 写真の知識
9 演出の知識
10 美術の知識

※　デジタルアニメーション制作に関する知識

1 PCの知識
2 ソフトウェア
3 ハードウェア
4 人力デバイス
5 ネットワークの知識
6 データファイルの管理方法

「アニメ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	アニメーション基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	基礎的なアニメーションの表現と動画の基礎の指導を行う。	
到達目標	アニメーションの原理を理解し、基礎的な動きの感覚を身につけて表現することができる。また、制作に必要な機材の基本的な扱い方を修得し、自作に応用出来る。	
授業内容	アニメーションの動きの基礎を学ぶ。実際の動きをよく観察して素描し、パラパラアニメーションにすることで基礎的な動きをつかむ。 2D、3DCG、アニメーションなどの表現手法にも繋がる基本として基礎的な作画を学ぶ。	
授業計画	◆前期 (1)ガイダンス、全体説明 (2)動きの基礎1　振り子 (3)動きの基礎2　ボールの動き (4)動きの基礎2　ボールの弾み (5)動きの基礎3　ジャンプ (6)パラパラアニメーション１ (7)多くの素材に触れる (8)回転アニメーション (9)どうぶつの歩きの研究 (10)動きの基礎4 (11)動きの基礎5 (12)パラパラアニメーション２ (13)パラパラアニメーション３ (14)パラパラアニメーション４ (15)講評	◆後期 (1)動きスケッチ (2)動きスケッチ (3)歩く (4)歩く (5)歩く (6)走る (7)走る (8)走る (9)振り向き (10)振り向き (11)振り向き (12)立つ座る (13)立つ座る (14)動きの組み合わせ (15)講評
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「アニメ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	デジタルアニメーション基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	ソフトウェアの習得とアニメーションのデジタル制作の基本を指導する。	
到達目標	基本ソフトウェアを使用してデジタル画像の取り扱いをマスターし、アニメーション映像を制作する。	
授業内容	課題を制作しながら基本ソフトウェア、Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Proの基本操作を身に付ける。 また、３DCGの基礎知識を理解し、MAYAの初歩的なスキルを学ぶ。	
授業計画	◆前期 (1)ガイダンス、全体説明 (2)Photoshop基礎1 (3)Photoshop基礎2 (4)Photoshop基礎3 (5)Photoshop基礎4 (6)Photoshop基礎5 (7)After Effects入門 (8)After Effects入門 (9)After Effects入門 (10)After Effects入門 (11)After Effects入門 (12)デジタルアニメーション制作 (13)デジタルアニメーション制作 (14)デジタルアニメーション制作 (15)講評	◆後期 (1)3DCG基礎 (2)3DCG基礎 (3)3DCG基礎 (4)3DCG基礎 (5)3DCG基礎 (6)Premiere Pro基礎 (7)Premiere Pro基礎 (8)Premiere Pro基礎 (9)Premiere Pro基礎 (10)Premiere Pro基礎 (11)デジタルアニメーション制作 (12)デジタルアニメーション制作 (13)デジタルアニメーション制作 (14)デジタルアニメーション制作 (15)講評
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「ICT・ゲーム分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

ゲーム制作に必要となるスキル

技術

1 プログラミング能力
2 Unity,やUnrealEngine 4
3 AIやVR/AR/MR などの活用
4 2DCGデザインツール
5 3DCGモデリングツール
6 アニメーションツール
7 ネットワーク技術
8 キャラクター制作能力
9 絵が描ける
10 映像効果エフェクトの技術

知識

1 ゲームの歴史やゲーム産業
2 ディレクションすること
3 プロデュースすること
4 企画・デザイン・プログラムの融合
5 ファンタジー（空想・幻想）の知識
6 ゲーム音楽の知識
7 映画全般の知識
8 写真の知識
9 演出知識
10 美術の知識

※ eスポーツ分野に関する知識
プレイヤー
実況中継
配信技術
などの世界的広がりへの関心

「ICT・ゲーム分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	ゲームデザイン基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	ゲームの制作現場でもデザインの必須スキルであるグラフィックソフトを習得する。	
到達目標	2DCGソフトの基本操作を不自由なく行うことができる。ゲームコンセプトを1枚の絵で表現した「コンセプトビジュアル」を制作できる。後期は、3DCGソフトMAYAを使用し、ポリゴンモデリングやテクスチャマッピングから、シーン構築までをマスターする。	
授業内容	2DCGソフト(Photoshop、Illustrator)の基本操作から、デジタル画像処理、ロゴ制作、2Dキャラ制作を通してゲームグラフィックスの基礎を学ぶ。 また、後期は3DCGソフトMAYAの基本操作を学ぶ。	
授業計画	◆前期 1. ガイダンス 2. フォトショップの使い方-基礎1 3. フォトショップの使い方-基礎2 4. フォトショップを使った制作1 5. フォトショップを使った制作2 6. フォトショップを使った制作3 7. イラストレーターの使い方-基礎1 8. イラストレーターの使い方-基礎2 9. イラストレーターを使った制作1 10. イラストレーターを使った制作2 11. テーマに沿った課題制作1 12. テーマに沿った課題制作2 13. テーマに沿った課題制作3 14. テーマに沿った課題制作4 15. 講評会、まとめ	◆後期 1. ガイダンス 2. MAYAの基本操作１ 3. MAYAの基本操作２ 4. MAYAの基本操作３ 5. モデリングの基礎１ 6. モデリングの基礎２ 7. モデリングの基礎３ 8. オリジナルの建物の制作 9. ゲームマップ制作 10. シーン構築 11. テーマに沿った課題制作１ 12. テーマに沿った課題制作２ 13. テーマに沿った課題制作３ 14. テーマに沿った課題制作４ 15. 講評会、まとめ
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「ICT・ゲーム分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	インタラクティブプログラミング基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	インタラクティブなデジタル技術の特性を活かしたコンテンツ制作能力を取得する。	
到達目標	Unity を用いたゲーム制作を通して、インタラクティブなデジタル技術を用いたコンテンツの企画、作品制作、作品の発信ができる。	
授業内容	Unity プログラミングの基礎と、3DCGアニメーションを融合した課題演習に取り組む。また、後期はMAYAを使い修得した技術・知識の復習をしながら、キャラクター制作の考え方や取り組み方を演習する。	
授業計画	◆前期 1 ガイダンス 2 Unity の基礎 3 Unity プログラミング 4 Unithy プログラミング 2 5 Unity プログラミング 3 6 ゲームの企画 7 小物、背景などの制作 8 小物、背景などの制作 2 9 キャラクターのモデリング 10 キャラクターのモデリング 2 11 キャラクターのモーション 12 キャラクターのモーション 2 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 2 15　講評会	◆後期 １．ガイダンス ２．キャラクターのコンセプト作成１ ３．キャラクターのコンセプト作成２ ４．キャラクターモデリング１ ５．キャラクターモデリング２ ６．キャラクターモデリング３ ７．キャラクターモデリング４ ８．キャラクターモデリング５ ９．キャラクター制作１ １０．キャラクター制作２ １１．キャラクター制作３ １２．キャラクター制作４ １３．キャラクター制作５ １４．キャラクター制作６ １５．講評会
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

地域行政との組織的連携事業の事例

「三春町アートクリエイター教室」事業

行政連携によるマンガ作品制作事例（須賀川市）

人材育成協議会の自立化ロードマップ

令和元年度

三春町アートクリエイター教室

実施状況

令和２年２月

三春町アートクリエイター人材育成協議会

令和元年度 三春町アートクリエイター教室事業概要

令和元年５月
産業課 商工観光グループ

１　事業名称

三春町アートクリエイター教室事業

２　実施目的

小中学生からアニメーション、イラスト及び漫画等に触れて学ぶ機会を創出することで、子どもたちの表現力と発想力を高め、作家や様々なクリエイターを目指している子どもたちへのアプローチのあり方を検討し、今後、県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、町の活性化やＰＲを図っていくことを目的とします。

３　実施事業内容

（１）実施主体

三春町アートクリエイター人材育成協議会

（２）構成団体

ア　三春町・三春町教育委員会
イ　国際アート＆デザイン大学校
ウ　株式会社福島ガイナ
エ　三春町商工会　※ オブザーバー
オ　三春まちづくり公社　※ オブザーバー
カ　福島県（地域政策課）※ オブザーバー

４　事業内容

（１）三春町アートクリエイター教室

アニメ・漫画・デザイン等を学びたい小中学生などを対象とし、専門講師等による指導により年間を通してイラストや漫画等を描く楽しさを実感しながら、表現力や発想力を高めていくことを目的とした教室を開催します。

＜ＳＴＥＰ１：体験型教室＞

イラストレーター、漫画家等の職業の違いを学び、それぞれの職業を体験できる教室を開催します。

○ 開催日時　令和元年８月１１日（日）
○ 開催場所　旧桜中学校交流施設
○ 実施内容　① 現在実施している木村忠夫コレクション色紙展と合わせた漫画家を講師とした講演会等
② アート＆デザイン大学校の講師によるイラストレーター及び漫画家体験教室
○ 募集　町広報紙及び町内の各小中学校経由で募集を行うこととします。

＜ＳＴＥＰ２：実践型教室＞

アート＆デザイン大学校の先生を講師に迎えて指導を受けながら、イラスト等を描くコツを身につけることで、よりイラストや漫画等を描く楽しさを実感できる教室を開催します。

○ 開催日時　令和元年９月～２月　※月１回程度開催
○ 開催場所　きたまち蔵・三春交流館まほら等
○ 実施内容　９月～１０月　イラストコンテストに向けた講座
　　１１月～２月　１枚漫画等作品の制作
○ 募集方法　町広報紙及び町内の各小中学校経由で募集を行うこととします。

（２）愛姫イラストコンテスト

三春出身の愛姫の生涯に焦点をあて、愛姫が晩年まで再興を願った戦国大名田村家の歴史や愛姫の愛した三春の郷土の魅力を広く全国へ発信していくことを目的として、「愛姫イラストコンテスト」を開催します。

○ 実施部門　① イラスト部門（全年齢対象）
　　② ぬりえ部門（小学生以下対象）
○ 募集時期　令和元年７月上旬～１０月下旬
○ 作品発表　三春秋まつりにて展示・表彰することとしたい。
○ 募集方法　インターネット、町広報紙及び町内の各小中学校経由で募集を行うこととします。

５　今後のスケジュール

６月　アートクリエイター教室事業業務委託・イラストコンテスト業務委託
６月下旬　アートクリエイター教室事業参加者募集開始
７月上旬　愛姫イラストコンテスト募集開始（１０月下旬〆）
８月１１日（日）　ＳＴＥＰ１：アートクリエイター教室体験型教室
９月～２月（月１回）ＳＴＥＰ２：アートクリエイター教室実践型教室
１０月下旬　イラストコンテスト審査会
１１月９日～１０日　イラストコンテスト展示（三春秋まつり会場）
１月１９日　アートクリエイター教室作品展示（三春だるま市会場）

「三春町アートクリエイター教室」事業

令和元年度 三春町アートクリエイター
夏休み体験教室事業概要

令和元年８月
産業課 商工観光グループ

１　事業名称

三春町アートクリエイター夏休み体験教室

２　実施目的

小中学生からアニメーション、イラスト及び漫画等に触れて学ぶ機会を創出することで、子どもたちの表現力と発想力を高め、作家や様々なクリエイターを目指している子どもたちへのアプローチのあり方を検討し、今後、県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、町の活性化やＰＲを図っていくことを目的とします。

ＳＴＥＰ１の夏休み体験教室では、イラストレーターや漫画家等の職業を体験できる教室を開催します。

３　実施主体

三春町アートクリエイター人材育成協議会

※ 委員：三春町・三春町教育委員会、国際アート＆デザイン大学校、株式会社福島ガイナ

※ オブザーバー：福島県（地域政策課）、三春町商工会、三春まちづくり公社

４　当日参加者

（１）三春町産業課（６名）

（２）国際アート＆デザイン大学校講師（５名）、ボランティア学生スタッフ（18名）

（３）漫画家講師　木村忠夫氏、平松伸二先生、松苗あけみ先生、高橋陽一先生（４名）
※ 随行２名あり

全体　３５名

５　夏休み体験教室事業概要

（１）開催日時　令和元年８月１１日（日）午前１０時～

（２）開催場所　旧桜中学校交流施設（三春町大字鷹巣字瀬山213）

（３）実施内容　① 現在実施している木村忠夫コレクション色紙展と合わせた漫画家を講師とした講演及びトークショー等
② アート＆デザイン大学校の講師によるイラストレーター及び漫画家体験教室

（４）募集範囲　福島県内（町内には、町広報紙及び町内の各小中学校経由で募集を行うこととします。）

（５）ｽｹｼﾞｭｰﾙ　午前０９時３０分：アートクリエイター教室開校式（１５分）
午前：自然観察ステーション（椅子のみ150名）
午前０９時４５分：木村忠夫氏講演（３０分）
「日本の漫画文化を築き上げた漫画家10人の金言」

午前１０時１５分：漫画家トークショー（６０分）
進行役 木村忠夫氏　女性アシスタント（A&D）
午前１１時３０分：漫画家サイン会（１５分）
午前１２時００分：昼食（６０分）
午後０１時１５分：アートクリエイター体験教室（１２０分）
※ 午後：旧桜中学校交流施設（食堂・音楽室・技術室）
① 漫画家体験講座
② イラストレーター体験講座

５　木村忠夫コレクション色紙展との連携

木村忠夫コレクション色紙展との連携として、色紙を提供いただいている木村氏と交流のあったプロの漫画家である高橋陽一氏、平松伸二氏、松苗あけみ氏を招き、漫画の魅力、漫画制作で一番大切にしていること、漫画家になる前はどのような勉強をしたのか、どうして漫画家の道に進んだか、影響した漫画家は、これまで漫画を通してスポーツを描くことを仕事としてきた経験談などのお話をいただきます。

（１）依頼する漫画家等

○ 髙橋　陽一 氏（58）【代表作：キャプテン翼、翔の伝説、エース！、CHIBI（チビ）】
○ 平松　伸二 氏（63）【代表作：ドーベルマン刑事、ブラックエンジェルズ】
○ 松苗あけみ 氏（62）【代表作：純情クレイジーフルーツ、原色恋愛図鑑】
○ 木村　忠夫 氏（木村忠夫コレクション色紙展）

６　事業内容（※ 午前・午後ともに事前受付制とする。）

【午前の部　９：３０～　定員１００名】※ 椅子のみ150席、親同伴を考慮し100名

（１）アートクリエイター教室開校式【9:15～（15分）・自然観察ステーション】
○ 三春町アートクリエイター教室の開校式
○ あいさつ（三春町長、中野学校長）

（２）木村忠夫氏講演【9:45～（30分）・自然観察ステーション】
○ 講演タイトル案：「日本の漫画文化を築き上げた漫画家10人の金言」

（３）漫画家トークショー【10:15～（60分）・自然観察ステーション】
○ 司会進行　木村忠夫氏　女性アシスタント（A&D講師）
○ 内　　容　プロ漫画家３名によるトークショー

（４）漫画家サイン会【11:30～（15分）・自然観察ステーション】

【午後の部　１３：１５～　各教室定員 約20名】

（１）プロマンガ家体験講座（13:15～15:30・福島さくら遊学舎）
○ 講師：漫画家先生及びA&D講師
○ コマ割り済みの漫画原稿用紙へのペン入れ体験・ベタ塗体験等

（２）写真撮影・閉会（15:40）
アートクリエイター教室参加者による記念撮影会

三春町アートクリエイター教室申込状況

■STEP1／体験型教室（8月）

教室名	参加数
漫画家トークショー（午前）	19
漫画教室（午後）	33
午前・午後　合計	52

（参考）8/11午前・午後　学年内訳

学年	午前	午後
小1	0	0
小2	3	6
小3	2	5
小4	4	5
小5	1	1
小6	1	1
中1	1	2
中2	4	4
中3	3	4
計	19	28

■STEP1／漫画教室（午後）

教室名	参加数
平松先生	11
高橋先生	10
松苗先生	12
合計	33

■学校別申込状況※STEP1,2含む

（町内）

小・中学校名	人数
三春小学校	8
沢石小学校	1
御木沢小学校	0
岩江小学校	0
中妻小学校	0
中郷小学校	0
要田小学校	6
小学校　計	15
三春中学校	5
岩江中学校	0
中学校　計	5
小学校＋中学校　計	20

（町外）

町外小・中学校名	人数	
小原田小学校	1	郡山市
富田西小学校	2	郡山市
大槻小学校	1	郡山市
富田東小学校	1	郡山市
赤木小学校	1	郡山市
小学校（郡山市）	2	郡山市
小学校（会津若松市）	1	会津若松市
小学校（福島市）	1	福島市
小学校　計	10	
小原田中学校	1	郡山市
安積中学校	1	郡山市
大槻中学校	1	郡山市
富田中学校	2	郡山市
船引中学校	1	田村市
中学校　計	6	
町外小学校＋中学校　計	16	

■STEP2／学習型教室（9月～）

小学生・中学生区分	小1	小2	小3	小4	小5	小6	計
小学生	0	3	0	4	1	2	10
小学生・中学生区分	中1	中2	中3				計
中学生	1	3	1	0	0	0	5
						合計	15

８．１１アートクリエイター教室漫画教室教材原稿

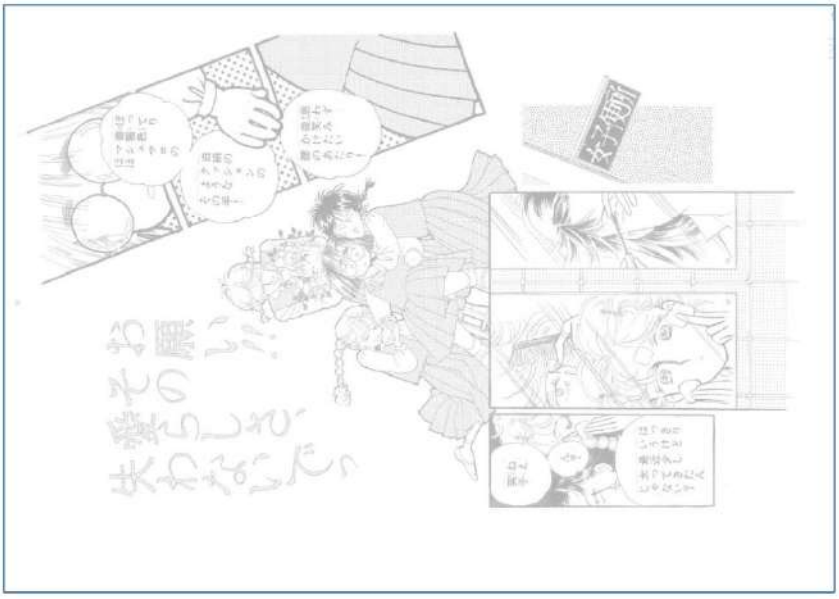
■平松伸二先生
（そしてボクは外道マンになる・教室用加工後）

８．１１アートクリエイター教室漫画教室教材原稿

■高橋陽一先生
（キャプテン翼 ライジングサン・教室用加工後）

８．１１アートクリエイター教室漫画教室教材原稿

■松苗あけみ先生（クレイジーフルーツ）
（クレイジーフルーツ・教室用加工後）



■ 開校式・教室ガイダンス

■木村忠夫氏講演

■漫画家トークショー

■サイン会（午前）

■漫画教室（平松先生教室）

■漫画教室（松苗先生教室）

■漫画教室（高橋先生教室）

「三春町アートクリエイター教室」事業

■集合写真

「三春町アートクリエイター教室」事業

9月-2月アートクリエイター学習型教室の様子

■ 9月：愛姫イラストコンテストに応募しよう！

全体授業では先生や参加者の自己紹介を行いました。全体授業のあと、Aグループ（高学年）は、愛姫イラストコンテスト・イラスト部門作品制作に向けた構図などの制作を進めました。

Bグループは、愛姫イラストコンテスト・ぬりえ部門作品制作のためにコピックなどの画材をつかって、ぬりえの塗り方について学びました。

■ 10月：キャラクターの描き方の基礎を学ぼう！（人物の体の描き方、動きのあるポーズ）

全体授業では、教室の内容で要望の多かったキャラクターの描き方の基礎（人物の体の描き方、動きのあるポーズ）について、学びました。

全体授業の後は、Aグループ（高学年）は、三春町の民芸品を擬人化してみよう、を題材にキャラクターの描き方について学び、さらにイラストを描くコツとして、ワンポイントテクニカル講座などを行いました。

Bグループ（低学年）は、楽しんで絵を描くことを第1に考えて、自分の描いたイラストでラミネートしおりづくりをしました。

■ 11月：キャラクターの描き方の基礎を学ぼう！（人物の顔の描き方）

全体授業では、教室の内容で要望の多かったキャラクターの描き方の基礎（人物の顔の描き方）について、学びました。

全体授業の後は、Aグループ（高学年）は、先月に引き続き、三春町の民芸品を擬人化してみよう、を題材にキャラクターの描き方について学び、さらにイラストを描くコツとして、ワンポイントテクニカル講座などを行いました。

Bグループ（低学年）は、楽しんで絵を描くことを第1に考えて、自分の描いたイラストでキーホルダーづくりをしました。

13

「三春町アートクリエイター教室」事業

9月-2月アートクリエイター学習型教室の様子

■ 12月：キャラクターの描き方の基礎を学ぼう！（頭身などの体のバランス）

全体授業では、教室の内容で要望の多かったキャラクターの描き方の基礎（頭身などの体のバランス）について、学びました。

全体授業の後は、Aグループ（高学年）は、先月に引き続き、三春町の民芸品を擬人化してみよう、を題材にキャラクターの描き方について学び、さらにイラストを描くコツとして、ワンポイントテクニカル講座などを行いました。

Bグループ（低学年）は、楽しんで絵を描くことを第1に考えて、自分の描いたイラストで缶バッチづくりをしました。

■ 1月：キャラクターの描き方の基礎を学ぼう！（作品を仕上げよう）

全体授業では、新年のはじまりということで、筆ペンをつかって、色紙への下書きなしの一発描きの書画を行い、のびのびと色紙に思い思いのイラストを描いていただきました。

全体授業の後は、Aグループ（高学年）は、三春町の民芸品を擬人化してみようの作品の仕上げを行いました。Bグループ（低学年）は、三春の新春恒例のだるま市にちなみ、豆ダルマへの絵付けを行いました。

■ 2月：デジタルペイントを学ぼう！

三春中学校のパソコン教室を利用させていただき、㈱ワコムより液晶ペンタブレットを無償貸与の協力をいただきながら、デジタルペイント講座を開催しました。イラストソフトのクリップスタジオの使用方法を説明しながら、Aグループ（高学年）、Bグループ（低学年）ともに、自分の好きなイラストのポストカード制作を行いました。

「三春町アートクリエイター教室」事業

三春町アートクリエイター教室終了式

８月の夏休み体験教室から開催してきた三春町アートクリエイター教室も２月の教室をもって、令和元年度の教室が終了となりました。三春町人材育成協議会の委員やオブザーバーの皆さんには、２月のタブレット講座の様子をご覧いただきました。

タブレット講座終了後、令和元年度の三春町アートクリエイター教室の終了式を開催しました。

三春町アートクリエイター人材育成協議会長（坂本三春町長）より終了式にあたっての挨拶をいただき、ＦＳＧ国際総合学園アート＆デザイン大学校中野学校長より、アートクリエイター教室の講評をいただきました。

（坂本町長より挨拶をいただきました）

（中野学校長から講評をいただきました）

（２月のタブレット講座で制作したイラストポストカードをもっての記念撮影）

■ 学習型教室作品（Aグループ・高学年）

＜テーマ：三春の民芸品をモチーフにしたキャラクターをつくろう！＞

○ 中学３年生（女）　モチーフ：ゆべし

○ 小学６年（女）　モチーフ：三角油あげ

○ 中学２年生（女）　モチーフ：三春滝桜

○ 小学５年（女）　モチーフ：花火・桜

■ 学習型教室作品（Bグループ・低学年）

＜テーマ：オリジナルラミネートしおりをつくろう＞

＜テーマ：オリジナル缶バッチをつくろう＞

＜テーマ：豆ダルマをつくろう＞

■ 学習型教室作品（A・Bグループ共通）
＜テーマ：書画を描いてみよう＞

アートクリエイター教室参加者の感想等

１　夏休み体験教室（８月１１日開催）

○ 漫画家の皆さんの話が楽しかった。（小２・女）
○ 先生が生で描いているところが見れてよかった。（小２・女）
○ 本物の漫画家さんとやったら家でもやりたいなと思った。（小２・女）
○ 楽しく学べてよかった。高橋先生、これからもがんばってください。（小４・男）
○ もっとやりたかったです。松苗先生、これからもがんばってください。ありがとうございました。（小３・女）
○ いろいろな話を聞けてよかった。松苗先生、マンガの描き方が上手でした。先生みたいになりたいです。（小２・女）
○ ペンをはじめて使ってみて少し難しかった。とっても楽しかったです。（小４・女）
○ あまり聞くことができない話を聞けて良かった。使ったことのないものを使えてよかった。平松先生、いろんなことを教えてくれてありがとうございました。（中１・女）
○ プロの方のお話が聞けて勉強になりました。ペン入れのコツやテクニックを学べてよかったです。ありがとうございました。（中２・女）
○ マンガの描き方など、しっかり教えてもらってとてもよかったです！ありがとうございました。（中３・女）
○ 平松先生ありがとうございました！これからも応援しています。（中２・女）
○ 体験談など、漫画を描くうえでの苦労や経験が聞けて楽しかったです。間近でプロのペン入れを見ることができてよかったです。平松先生、とても楽しい方で、たくさんお話を聞かせていただけてともて良い経験になりました。ありがとうございました。伸二先生の描く漫画がこれからも多くの人に愛されてほしいです。（中３・女）

２　学習型教室（９月～２月開催）

○ おもしろく楽しくイラストを描くことができてよかったです。（小４・女）
○ ダルマやたくさんの物を作ったりできたので、楽しかった。本格的な絵の描き方が学ぶことができたのでよかったです。（小４・女）
○ とっても楽しくてまたやりたい。（小４・女）
○ 頭身などの描き方も丁寧に教えてくれたり、一発描きで描くのも楽しかった。デジタルの使い方やコピックのグラデーションをきれいにする方法をもっと教えてほしい。ぜひ、令和２年度もアートクリエイター教室をやってほしいです！（小５・女）

アートクリエイター教室に参加して（小３・男）

ぼくは、八月三十一日にふくしまさくら遊学しゃで行われたアートクリエイター教室にさんかしてきました。

アートクリエイター教室では、いろいろなことをやっていましたが、ぼくは「キャプテン翼」をかいている高橋陽一先生のマンガ教室にさんかすることにしました。「キャプテン翼」のことは前から知っていたので、それをかいているマンガ家の先生に会えるのが楽しみで、行く前からずっとドキドキしていました。

マンガ教室ではじめにやったことは、「キャプテン翼」の絵をジーペンでなぞることです。

マンガをかくペンのことを「ジーペン」と言います。実さいに手で持つところと、ペン先が分かれていて、使うときはペン先を手に持つ部分にはめこんで、インクをつけて使うペンです。

ジーペンは先するどくとがっていて、ささりそうでした。ペン先がとがっていてあぶないから、子どもは大人の人にやってもらうように言われました。ぼくは、お父さんに手伝ってもらいました。

ペン先は二しゅるいありました。先が太いペンと細いペンでした。太い線と細い線を別別のペンでかき分けるそうです。

サポートの先生からは、ペンの持ち方とインクのつけかたを教えてもらいました。はじめてペンとインクを使ってマンガをかいたので、インクがうまく出なかったり、ペン先の向きをぎゃくにしてしまったりと、かくのにとてもくろうしました。でも、サポートの先生からもおしつけるようにかくとインクが出ることを教えてもらってからは、少しずつうまくかけるようになっていきました。

少しなれてきたところで、こんどは、高橋先生がかいた下書きをジーペンでなぞる作ぎょうに入りました。先生からは、何度も、「インクをこぼさないようにしてください」「うまくかくには、まわりからかいていくといいですよ」と、アドバイスをしてもらいました。

ぼくは、左ききなので、かくのが大へんなところがあったのですが、そんなぼくをみていたサポートの先生が、

「紙を動かしながらかくと楽に描けるよ」

と、アドバイスをしてくれました。そうしたら、うまく線がかけるようになりました。まわりを先にかいたあとに、細いペンに持ちかえて、細かいところを書き足していきました。

下書きをなぞるだけなのに、よく見ると細かい線が多くて大へんでした。「マンガ家の先生って、いつもこんな大へんな作ぎょうをしているんだな」と思いました。また、「ぼくがいつも読んでいる、コロコロコミックやブイジャンプのマンガはこうやって作られているのか」と思いました。

休けい中に、ほかの友だちの絵も見ました。みんな上手にかけていました。

休けいのあと、先生から、

「今度は、自分オリジナルの絵をかいてください」

と、言われました。

ぼくは、きょ年いわきの海につりに行った時のことを思い出して、ハナダイとクサフグをかきました。なかなかうまくかけなくて、「もっと時間があったらなあ」と思いました。

マンガ教室にさんかして、マンガをかく道具のことやジーペンの使い方がわかりました。ぼくは、それまで絵をかくのがにが手だったけど、絵をかくのが楽しくなりました。

家に帰ってから、お母さんに今日かいた絵を見せたところ、

「上手にかけたね」

と、言われてとてもうれしかったです。これからも、いろいろなことにチャレンジしてみたいです。

「三春町アートクリエイター教室」事業

愛姫イラストコンテスト（第２回）

１　事業名称等

愛姫イラストコンテスト（第２回）

２　実施目的

三春出身の「愛姫」を広くＰＲし認知度を高めていくため、愛姫やＰＲアニメーション「愛姫 MEGOHIME」に関する愛姫イラストコンテストを開催し、県内外に対して周知広報を図ることにより、「愛姫の里 三春」のイメージづくりを図っていくことを目的としています。また、三春町アートクリエイター教室の発表の場の創出としても開催しています。

３　募集期間

令和元年７月１０日～１０月１０日必着

４　募集区分及び対象

(1) 愛姫ぬりえ部門／小学生以下を対象
ぬりえ４パターンから選んで応募できます。

(2) 愛姫イラスト部門／全年齢対象
愛姫ＰＲキャラクター及び愛姫ＭＥＧＯＨＩＭＥの二次創作イラストを募集します。
手描き、デジタル作品いずれの作品でも応募ができます。

５　表彰等

(1) 愛姫ぬりえ部門（小学生以下を対象）
最優秀賞１点、優秀賞５点、特別賞５点

(2) 愛姫イラスト部門（二次創作・全年齢対象）
最優秀賞１点、優秀賞５点、特別賞５点

(3) 参加賞／応募者全員に粗品を提供します。

６　審査会

(1) 日時／令和元年１０月１７日（木）午後２時３０分～

(2) 場所／旧桜中学校交流施設

(3) 審査員／町長、教育長、議会議長、国際アート＆デザイン大学校長、㈱福島ガイナ代表取締役、三春町商工会長、三春まちづくり公社社長、福島県（地域政策課）、福島民報社、福島民友新聞社

(4) 審査委員長
ア　イラスト部門審査委員長／福島ガイナ浅尾代表取締役社長
イ　ぬりえ部門審査委員長／国際アート＆デザイン大学校中野学校長

【審査会の様子】

愛姫イラストコンテスト結果（イラスト部門）

最優秀賞：No.69　桜と姫／長谷川瑞希／郡山市

優秀賞：No.46　桜の下　もう一度／白黒緑／本宮市

優秀賞：No.38　今度は私が／伯耆田りの／新潟県

優秀賞：No.52　めごひめっせーじ♪／関根菜々美／川内村

優秀賞：No.43　チビ愛姫／林　久美子／埼玉県

優秀賞：No.80　愛姫の記憶／根本彩加／郡山市

「三春町アートクリエイター教室」事業

町長賞：No.70　花踊る／菅野恵里／郡山市

福島ガイナ賞：No.31　遊学舎へ行こうよ／しらと君／郡山市

商工会長賞：No.6　舞／川添友子／福岡県

特別賞（福島民報賞）：No.67　最強の夫婦（めおと）／仲井裕香／郡山市

特別賞（福島民友賞）：No.19　零れ桜／斉藤翼／郡山市

愛姫イラストコンテスト結果（ぬりえ部門）

最優秀賞：No.132 さくらまう／工藤美鈴／青森県

優秀賞：No.159 月と桜と愛姫と／大山優実／田村市

優秀賞：No.187 （タイトルなし）／笹山友花里／三春町（わんぱくクラブ）

優秀賞：No.160 愛姫／橋本愛奈／郡山市

優秀賞：No.79-2 たきざくらとめごひめ／杉本蒼空／三春町

優秀賞：No.248 かわいい愛姫／わたなべ ういノ三春町（第1保育所）

「三春町アートクリエイター教室」事業

特別賞（教育長賞）：No.265 めごちゃんxxx／柳沼紗友姫／三春町（芦江児童クラブ）

特別賞（議長賞）：No.269 かわいい愛姫／井上愛華／三春町（芦江児童クラブ）

特別賞（A&D賞）：No.230 すてきなめごひめ／佐藤恵太朗／三春町

特別賞（まちづくり公社賞）：No.255-1 愛姫 MegoHime／鈴木うさ／須賀川市

特別賞（福島県賞）：No.141 キラキラおひめさま／大内沙優／三春町（要田小学校）

三春町アートクリエイター人材育成協議会設置要綱

（設置）

第１条　地域に必要となる中長期的な人材像を協議し、マンガやアニメーション等のソフトコンテンツ系のアート関連のクリエイターを目指している人材の発掘と実践的な教育活動が継続できるように産学官の連携による協議体制の構築を図り、県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、地域の活性化を図っていくことを目的として、三春町アートクリエイター人材育成協議会（以下「人材育成協議会」という。）を設置する。

（業務）

第２条　協議会は、次の業務を行うものとする。

（１）　事前の検討、調整等

①企画立案：開催コースカリキュラム・会場等の選定、実施内容の企画立案

②実施体制：講師等の実施体制の検討、配員・役割分担

③資金調達：参加者からの適正な受講費の検討

④情報提供：事業開催の広報活動

⑤そ の 他：事業実施に必要な事前検討、調整等

（２）　開催当日の管理運営等

①実践講義：各コース別の講習運営・調整

②安全確保：連絡体制の確立、安全な事業展開

③そ の 他：円滑な運営に必要な措置、調整等

（３）　事後の検証等

①反省会等：事業実施後の反省会等による意見交換

②継続検討：事業内容の検証に基づく次年度への反映等

（組織）

第３条　人材育成協議会は、別表に掲げる団体等から推薦されたものを委員として組織するものとし、必要により委員数の増減ができるものとする。

２　選出団体等での役職等の異動があって人材育成協議会の委員が交替となる場合は、後任の委員は原則として前任の委員の業務等を引き継ぐものとする。

３　人材育成協議会に顧問及びアドバイザーを置くことができるものとし、会長が委嘱する。

４　人材育成協議会に参加団体の委員から組織する委員会を置き、業務に関する専門的な検討を行う。

（役員等）

第４条　人材育成協議会には、次の役員を置くものとする。

（１）　会　長　　１名（町長）

（２）　委　員　　参加団体各１名

２　会長は、人材育成協議会を代表し、会務を統括する。

３　役員の任期は、原則として１年間とし、再任を妨げないものとする。

（委員会）

第５条　委員会は、それぞれ会長が招集する。

２　委員会は、事業計画や収支予算等について審議するものとする。

３　委員会は、事業実施に係る具体的な企画及び内容の精査、その他必要な事項を審議するものとする。

（専決処分）

第６条　会長は、軽易なものについては、これを専決処分することができる。

２　会長は、前項の規定により専決処分したときは、必要によりこれを委員会において報告し、その承認を求めなければならないものとする。

（事務局）

第７条　人材育成協議会の事務局は、三春町役場産業課内に置くものとする。

（その他）

第８条　この要綱に定めるもののほか、人材育成協議会の運営に関し必要な事項は、会長が委員会に諮って定めるものとする。

附　則

この要綱は、平成３０年５月２４日から施行する。

「三春町アートクリエイター教室」事業

別表（第３条関係）

（委員）

No.	団　　体　　名
1	国際アート＆デザイン大学校
2	株式会社福島ガイナ
3	三春町教育委員会
4	三春町

（オブザーバー）

No.	団　　体　　名
1	株式会社三春まちづくり公社
2	三春町商工会
3	福島県

令和元年度

三春町アートクリエイター学習型教室
教材資料

【教材資料名称】

1．自己紹介カード
2．キャラクター設定シート
3．人体練習シート
4．ワンポイント講座のおさらい
5．ワンポイント講座（書画）

【低学年向け教材資料】

1．キラキラしおりをつくろう
2．プラバンキーホルダーをつくろう
3．缶バッチをつくろう
4．豆だるまを描こう

国際アート＆デザイン大学校
国際アート＆デザイン大学校高等課程

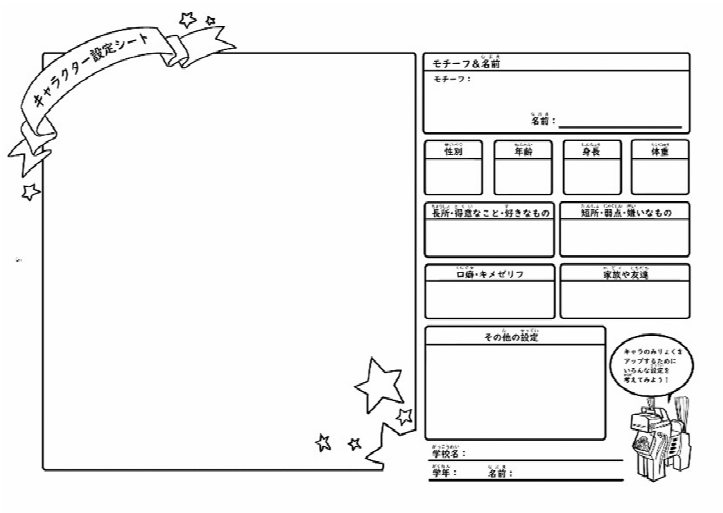
「三春町アートクリエイター教室」事業 学習型教室用教材資料（抜粋）

自己紹介シート

（中学校・小学校）　　年　　歳

自国後：

自分の性格：	趣味：
特技：	将来の夢：
自信できること：	熱中していること：
最近あった面白いこと：	絵の経歴：
好きなもの（アニメ・ゲーム・マンガ・その他なんでも）：	
アートクリエイター教室への意気込み、言ってみたいこと：	



キャラクター設定シート

モチーフ＆名前

モチーフ：

名前：

性別	年齢	身長	体重

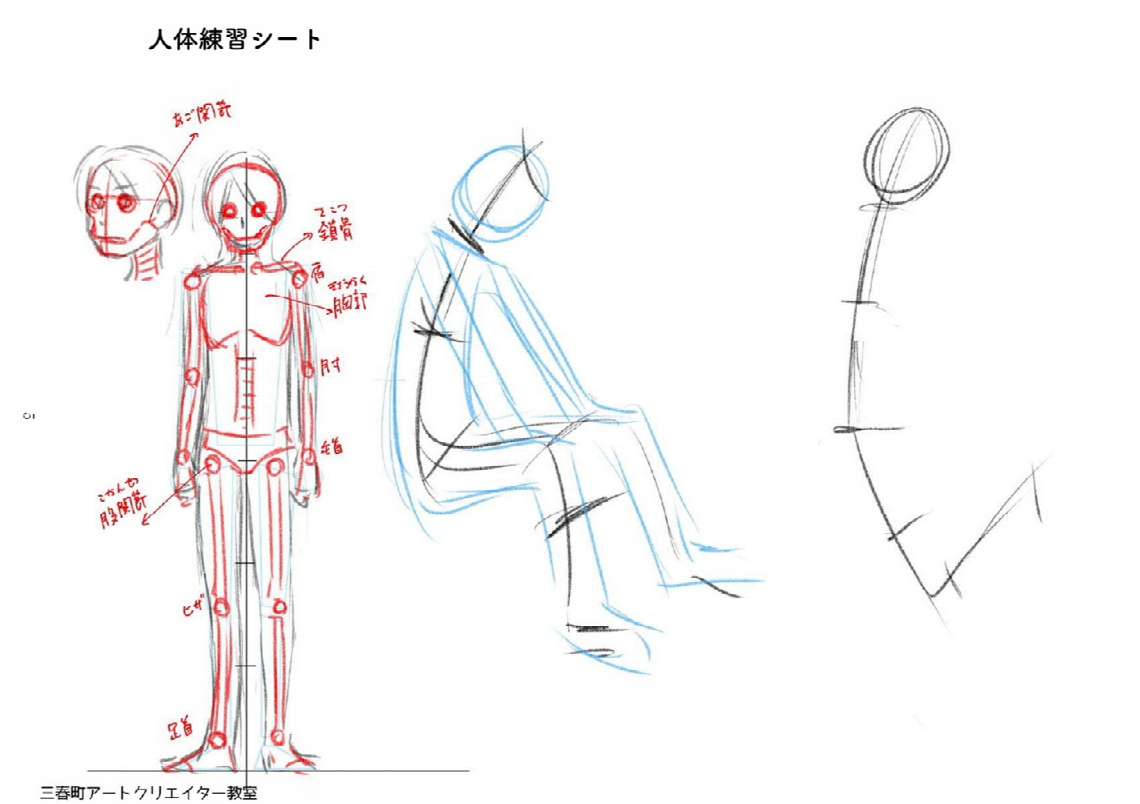
長所・得意なこと・好きなもの	短所・弱点・嫌いなもの

口癖・キメゼリフ	家族や友達

その他の設定

学校名：

学年：　名前：



人体練習シート

三春町アートクリエイター教室
国際アート＆デザイン大学校高等課程

☆☆キラキラしおりを作ろう☆☆

☆教科書や、本に挟むしおりを、好きなイラストを描いて作ろう！
☆自分で使ってもいいけど、お友達、家族のプレゼントにもよろこんでもらえるかも！

【作り方】

①アイディアをだそう

好きなものを調べて、画用紙に描いてみよう
絵でメモをしましょう
プレゼントなら、相手の好きなものを考えてね

②本番の用紙に描こう

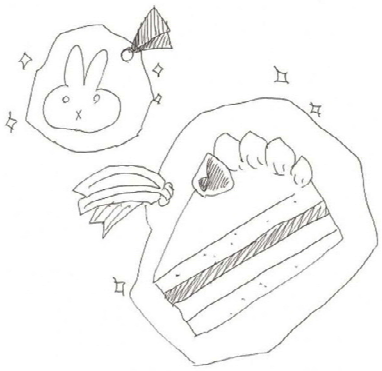
①のなかから、１つ選んで専用の用紙に描こう
好きな色、しおりの大きさを考えよう

③キラキラ✨ラミネート加工をしよう

絵が描けたら、機械でラミネート加工をするから先生のところに持ってきてね

④リボンを選んでしおりにつけて完成

好きなリボンを選んでね



ART and DESIGN 国際アート＆デザイン大学校

キャラクターや好きなものを描いて
プラバンキーホルダーをつくろう！

ようういするもの
■プラ板
■油性マーカー（マジック）
■いろえんぴつ
■はさみ
■アルミはく
■パンチ
■ピンセット
■本
■オーブントースター
■かなぐ

① 絵をかく
プラ板に油性マーカーで絵をかきます。
できあがりは約 1/4～1/6 になるため、大きめに描きます。
プラ板はとうめいなので、好きな絵を 写してかけます。

② ハサミで切る好きな形に 切ります。
かどは丸くしておくと、でき上がったときにいたくないです。

③オーブントースターでやく
キーホルダーにするものは、パンチであなをあけておきます。
アルミはくをしわしわにして、うらがえし（きらきらしない方）にします。
その上にプラ板をのせ、オーブントースターに入れます。

かねつすると大きくそり返りながら縮みはじめ、しばらくするとまた平らになってきます。
約 1/4～1/6 の大きさになって、縮むのが止まります。

④ とりだしておさえる
やけどに注意しながら、ピンセットなどでとり出します。
冷めないうちに、本などの平らなものでおさえて、そりをなおします。

⑤ 仕上げる
キーホルダーの金具をつけて、完成。

※プラ板は、小さく縮むことで色がこくなります。

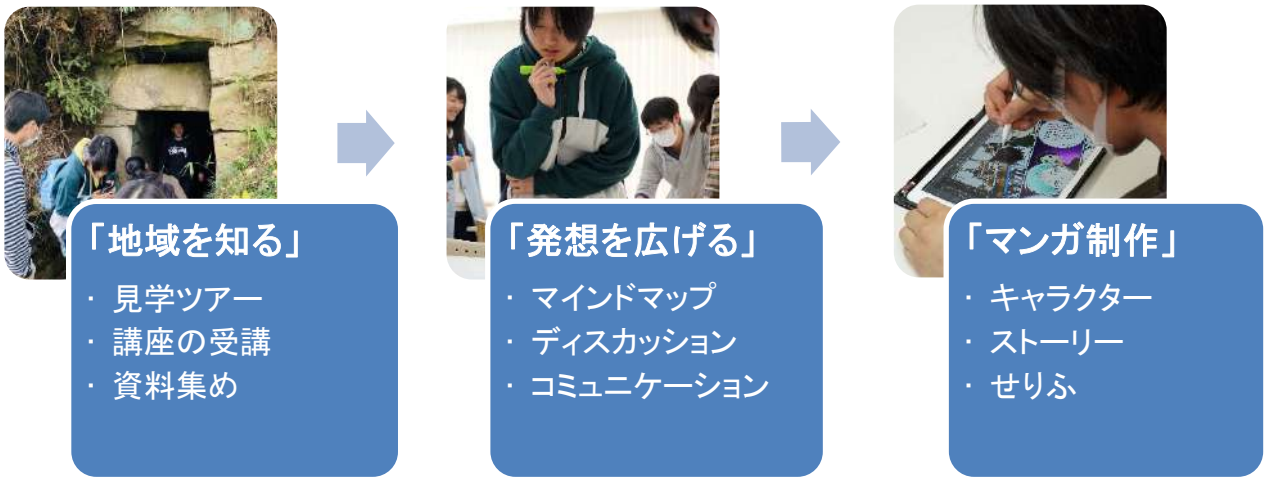
行政連携によるマンガ作品制作事例（須賀川市文化振興課様）

実証講座

【マンガ制作の流れ】

「共通カリキュラム」の開発のため、須賀川市役所文化振興課から依頼のあったマンガ制作を題材として、以下の様な制作の流れで実証講座を実施した。

※平成 30 年度事業でスタートし、2019 年度事業にて完成した。



「共通カリキュラム」

①「地域を知る」カリキュラム

制作の対象となる史跡を見学し、実際に見ること体験することで知識を深める。
同時に資料や文献にふれ、写真撮影を行うなど資料を集める機会とする。
学芸員による講義を受講し解説を聞くことで、更に理解を深めていく。

②「発想を広げる」カリキュラム

マインドマップを活用した発想を広げるワークショップを行い、グループごとにディスカッションを繰り返し、最終的にアイディアを発表する。
アクティブラーニングの手法を取り入れ、積極的に参加する事でより良いアイディアを多く発表する事が出来る様になる。

「マンガ制作カリキュラム」

現地取材と講義によって得た知識をもとに、発想を広げながら、登場するキャラクターの設定やストーリーを考案してマンガ制作がスタートする。
登場するキャラクターやストーリーを考え、小学生や中学生に伝わる言葉を選ぶ。
マンガ制作の指導者と学芸員による制作途中の確認会を繰り返し、より精度の高いマンガ作品に仕上げることを目指す。

石背国建国 1,300 年　上人壇廃寺跡国史跡指定 50 周年記念事業
「まぼろしの国　石背(いわせ)」
ワークショップ「いわせの古代を知ろう！」

依頼内容
小学校高学年～中学生を対象とした、マンガ（イラスト）仕立ての冊子を作成し、市内小学校 6 年生・中学 3 年生などに配布し、事業の周知を図る。

取り組み経過
①平成 30 年 10 月 26 日　キックオフ
地域を知る　講師：須賀川市役所文化振興課　様

バス（須賀川市所有のバスを使用）で須賀川市内の対象となる遺跡および出土資料等を見学

行程
国際アート＆デザイン大学校⇒市立博物館（常設展示見学）⇒蝦夷穴古墳（遺跡見学）
⇒和田の大仏（遺跡見学）⇒上人壇廃寺跡（遺跡見学）⇒国際アート＆デザイン大学校

②11 月 9 日　講義（１）「福島県の古墳時代と岩瀬郡」
地域を知る　講師：須賀川市役所文化振興課　様

③12 月 17 日　講義（２）「福島県の奈良時代と石背国」
地域を知る　講師：須賀川市役所文化振興課　様

④12 月 17 日　ワークショップ『創発への誘い』（実証講座として開催）
発想を広げる　講師：IGDA 日本　中林寿文　様

マインドマップを活用した発想を広げるワークショップを行い、グループごとにアイディアを発表する。

アクティブラーニングの手法を取り入れ、積極的に参加する事でより良いアイディアを多く発表する事が出来る様になる。

現地取材と講義によって得た知識をもとに、発想を広げながら、登場するキャラクターの設定やストーリーを考案してマンガ制作がスタートする。

⑤平成 31 年 2 月 14 日
マンガ制作　制作進捗確認会
講師：本校講師　及び　須賀川市役所文化振興課　様

本事業終了後の予定
2 月中　制作進捗確認　セリフや言い回しの確認
3 月 18 日　作品データ入稿
3 月中　完成
2020 年 2 月　活用事例報告

2019年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
福島県におけるソフトコンテンツ産業人材育成協議会

人材育成協議会の自立化ロードマップ

学校法人国際総合学園　国際アート＆デザイン大学校

地域の課題

- 震災に伴う人口流出に加え、進学や就職を理由とした若年層の首都圏への人口流出が多い福島県であるが、成長産業の人材育成と新産業創出による雇用の創出対策や、ふくしまの未来を担う若年層の県内回帰・県内定着のための魅力ある教育と地元企業への就職支援、更には自らが新たな教育環境と地域産業を生み出す企業支援などの対策が必要とされている。

- また、観光交流人口の拡大のためには、「ふくしまの魅力と今」が伝わるよう情報発信し、共感の輪を広げることでイメージアップを図りひとの流れを呼び戻すことが必要とされており、コンテンツを活用した観光拠点開発とインバウンド観光の発信についての必要性も叫ばれている。

- 実践的な教育活動が継続できる様に、産学官の連携で協議体制構築を進める必要がある。地域の子供たちから大人まで、学ぶ場所、発表する場所、働く場所が必要。

課題への対応

●地域に若者を引き付けるためには、今回の事業単体だけでは困難。
より大きな動きで、地域に誰もが認める特色ある「文化」や「教育」のような【福島にしかないオンリーワン】を形成していく必要がある。

●そのためには、地域内にある他の色々な主体や取組を巻き込んで、
より大きな「流れ」を生み出す必要がある。

●人材育成協議会の構成メンバーである県内自治体の協力により
本事業を超えてトライしていること：
- ➢FSGカレッジリーグと県内自治体との包括連携協定の推進
- ➢「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足
- ➢須賀川市「特撮文化推進事業実行委員会」の発足
- ➢伊達市「アニメツーリズム実行委員会」のイベント協力

地域との協働事例（その１）
県内自治体との包括連携協定

●行政機関との連携事項については
(1) 地域人材の育成に関すること。
(2) 地域経済の活性化に関すること。
(3) 地域情報の発信に関すること。
(4) 地域観光の振興に関すること。
(5) 地域福祉の支援に関すること。
(6) デザインやアート等による新たな地域価値の創造に関すること。
等を列挙し、各行政機関との協議によって連携事項を定める。

●包括連携協定の締結により、学生達が行政の執り行う地域啓蒙に関するイベントや行事に参加する機会を創出することで、学生自らが地域の課題を体験し課題解決に向かう力を培う場とする。

地域との協働事例（その１）
県内自治体との包括連携協定

●2018年4月20日　ＦＳＧカレッジリーグとの包括連携協定

●田村市

地域との協働事例（その１）
県内自治体との包括連携協定

●2018年5月9日　ＦＳＧカレッジリーグとの包括連携協定

●郡山市

地域との協働事例（その１）
県内自治体との包括連携協定

●2018年5月24日　ＦＳＧカレッジリーグとの包括連携協定

●三春町

アニメで育む創造力

三春町 小中学生教育に活用

ガイナックス、FSGと連携

アートで地域活性

三春町 FSGカレッジと協定

アートクリエイター育成へ協議会が発足

地域との協働事例（その１）
県内自治体との包括連携協定

●2019年3月19日　ＦＳＧカレッジリーグとの包括連携協定

●伊達市　アニメフェスの開催協力

地域との協働事例（その２）
「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

●2018年5月、ＦＳＧカレッジリーグとの包括連携協定を機に発足。

●2015年1月、三春町にアニメスタジオ「福島ガイナックス」が開設され、地域の子どもたちは幼少期からアニメーション作品やイラスト作品に触れる機会が増え、その描き方を学びたいという声も多くなってきた。

●本協議会は、地域の子どもたちにアニメーション、イラスト、漫画等の職業体験講座を開催し、将来的には県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、町の活性化やＰＲを図っていくことを目的としている。

●2018年7月より、三春町町内の小中学生向けの「三春町アートクリエイター教室事業」を開始している。

地域との協働事例（その２）
「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

●連携・協働している機関や団体、組織

・教育関係者

三春教育委員会　（三春小学校、沢石小学校、御木沢小学校、岩江小学校、中妻小学校、中郷小学校、三春中学校、岩江中学校）、要田小学校

学校法人国際総合学園FSGカレッジリーグ　国際アート＆デザイン大学校

・行政や地域・社会、産業界

三春町、株式会社ガイナ、三春町商工会、三春まちづくり公社、

福島県（地域政策課）

地域との協働事例（その２）
「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

●「三春町アートクリエイター教室事業」の概要

アニメーション、イラスト、漫画等の職業体験講座として、本校から講師を派遣。
学生たちもサポート役としてボランティア参加している。

地域との協働事例（その２）
「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

●「三春町アートクリエイター教室事業」の概要

7月と8月に開催した教室では、地域の小中学生52名が参加。9月以降も毎月1回のペースで開催している。

地域との協働事例（その２）
「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

●「愛姫イラストコンテスト」の概要

塗り絵部門最優秀賞（小6）

イラスト部門最優秀賞（立婦）

福島県内外から塗り絵部門に257点、イラスト部門に104点の応募があった。

地域との協働事例（その２）
「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

●「三春町アートクリエイター教室事業」の今後の展開

「児童・生徒たちにとって大変貴重な体験をさせていただいている。子どもたちも、とても楽しかったと満足していた。これからも継続していただきたい。また、中学校美術部の活動や小学校のクラブ活動と連携した企画もできればよいのではないかと思う。

キャリア教育の視点からも、アニメやマンガ制作の仕事に触れるとてもよい機会になっていると思う。」

（学校長の意見を三春町教育委員会で集約）

地域との協働事例（その３）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

●2018年11月3日、「特撮文化推進事業実行委員会」が発足。

特撮関係者が、散逸するおそれがあった特撮映像に関わる中間制作物や資料の保存を検討していた中、２０１３年から、森ビル株式会社と特撮関係者が共同で文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業「日本特撮に関する調査」を実施。

一方、須賀川市では、特撮の礎を築いた円谷英二監督を顕彰し、特撮文化推進拠点の構築を進めていた中で、特撮関係者の関心が寄せられ、協議を重ねた結果、資料等の保存、収集、研究等を行う須賀川特撮アーカイブセンターを整備することを決定。あわせて特撮文化の推進、継承を図る特撮文化推進事業実行委員会を県や関係機関と設立した。

地域との協働事例（その３）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

●特撮文化推進事業実行委員会構成メンバー

【顧問】福島県知事
【会長】須賀川市長
【副会長】特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構理事長
【事務局長】須賀川市文化スポーツ部長
【監事】須賀川商工会議所会頭
【委員】福島県企画調整部地域政策課長
須賀川市文化スポーツ部文化振興課長
特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構
学校法人国際総合学園FSGカレッジリーグ国際アート＆デザイン大学校学校長
須賀川商工会議所専務理事
【ｵﾌﾞｻﾞｰﾊﾞｰ】森ビル株式会社

地域との協働事例（その３）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

●2018年11月3日、「特撮文化推進事業実行委員会」が発足。

来年2月「特撮デー」
須賀川 実行委が設立総会

特撮文化を後世に

ゴジラ お先に東京で披露
須賀川で会開予定のスーツ

特撮文化継承へ実行委発足
円谷英二監督を顕彰

東京に初代ゴジラ登場

地域との協働事例（その３）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

●2018年11月3日、「特撮文化推進事業実行委員会」が発足。

地域との協働事例（その３）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【これまでの歩み】

●第30回　すかがわ国際短編映画祭
2018年5月12日（土）13日（日）の２日間

●ゲストトークを開催
- 庵野秀明氏
- 樋口真嗣氏
- 尾上克郎氏

※学生たちが
毎年オープニングムービーを制作

地域との協働事例（その３）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【これまでの歩み】

●第30回　すかがわ国際短編映画祭

庵野監督、尾上監督からオープニングムービーを制作した学生に色紙のプレゼントを頂いた。

地域との協働事例（その３）「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【須賀川市との連携協力事業】

●2018年12月22日、「特撮ワークショップ」を開催

●講師　三池敏夫氏（特撮美術監督）

・平成「ガメラ」シリーズ（1995-99）や
「ウルトラマンサーガ」（2012）など数々の作品に関わり
「シン・ゴジラ」（2016）では特撮美術を担当。

※CGを学ぶ学生が参加し、
参加する小学生たちをサポート。
※本校としては、ワークショップ運営の
サポートや特撮VFXに関するカリキュラム
構築に向けても検討していきたい。

地域との協働事例（その４）「地域課題を解決するために」

【福島県・郡山市との連携協力事業】

●2019年8月29日、「地域を知る」ワークショップを開催

- 目的：『地域を知るワークショップ』と題し、ICT分野の力で解決すべき地域課題の掘り起こしを行うワークショップを開催し、地域行政と地域の学生たちとが一緒に
- 福島県、郡山地域の未来を考える機会を創出する。

- 福島県企画調整部地域政策課　様、郡山市産業観光部観光課　様
- 郡山市政策開発部政策開発課連携中枢都市圏推進係　様
- 郡山市政策開発部ソーシャルメディア推進課　様

地域との協働事例（その４）「地域課題を解決するために」

【郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会　連携】

●2019年12月21日（土）～22日（日）

●ハッカソン「Connect 2019 in Koriyama with UDC」

- 目的：少子高齢化、地域の防犯・防災、観光や商店街の活性化など、地域が抱える課題に対し、その解決に役立つアプリケーションを開発する。

- ICT×デザインの力で課題解決　にチャレンジした。

協働事例拡大の背景と課題

●地域課題払拭に取り組む、学校、行政、企業・団体、相互の理解
・包括連携協定の主な目的は『若者の力で地域活性化』
・学生目線の斬新な企画提案などで地域に話題を提供
・子供から大人までの交流が増え、地域のイベントや行事がにぎわう
・学生たちの活躍の場が増え、結果として就職にもつながる

●行政スケジュールとの調整や企業の経済的事情も勘案が必要
・参加団体数が増えるほどスケジュール調整は難しい
・企業連携の場合、企業側の経済的理由等で連携が難しくなるケースもある

●連携事業実行予算の確保が課題
・企画があっても予算がとれるかどうかは課題（協働体制の必要性）
・事業企画・実施に向けて産学官の意見交換の場が必要（本協議会の関係を活用）

人材育成協議会の自立化ロードマップ

産学官連携による継続的な取り組みの「成果」「福島県の人材育成ビジョン」の共有

産学官連携による継続的な取り組みの「成果」「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」

本事業の構成委員である地域行政及び企業・団体との合意により、2020年4月より設立予定

人材育成協議会の自立化ロードマップ

産学官連携による継続的な取り組みの「成果」
「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」

- 本事業の人材育成協議会に参画している行政、企業・団体、教育機関が中心となり、福島県内でソフトコンテンツを活用した地域PRに取り組みたいと考えている方々が参加できる協議会組織を立ち上げる。
- 「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」を活用して、人材育成と地域活性化についての意見交換ができる環境を継続。
- 「育成すべき人材像」を掲げて、地域の課題を解決し、地域をPRできるソフトコンテンツを世界に発信し続ける。

※本事業における「ソフトコンテンツ」とは、「マンガ、アニメ、ゲームのコンテンツ、及びそれらをICTの技術と組み合わせたコンテンツ」とする。

なりたい自分になる!　ART and DESIGN 国際アート＆デザイン大学校

新しい技術分野の研究

VR キャラクターの制作検証と講義
「リアルタイムオンライン配信用 3D ヴァーチャルキャラクターの制作と
モーションキャプチャー技術利用による音声同時収録の検証と制作について」

「VTuber を“業務”にするということ」

「e スポーツで地域活性化できる人材の育成」

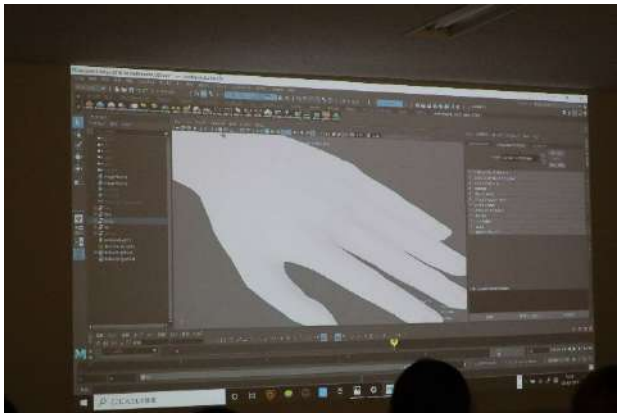
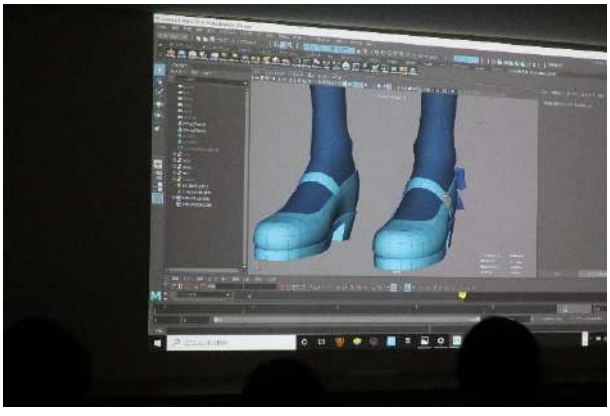
VR キャラクターの制作検証と講義

日時:2019 年 11 月 19 日(火)13:30～15:30
場所:国際アート&デザイン大学校　302 教室
講師:株式会社 BACKBONEWORKS　飯島貴志　様
演題「A&D 公式キャラクタエディ子　3DCG 化のポイント」

目的:2D キャラクターを 3D モデルにする際の注意点についての解説講義。
3DCG 化したモデルをヴァーチャルキャラクターとして動かす事を想定した場合のワークフローと制作ポイントを理解する。
先進的技術を活用した、これからのコンテンツ制作と発信に役立てる。

講義概要:
・AutodeskMaya でのモデル制作ワークフロー
・リアルタイムレンダリングに対応するための工夫
・制作の実例をもとにした、ポリゴンの基本、造形上の注意点、テクスチャーの適応、
ジョイント入れ、ウェイト適応などの解説
・2D キャラクターを 3D モデルにする際の注意点

参加対象:アニメ声優科、CG アニメーション科、CG マスター科　学生 32 名

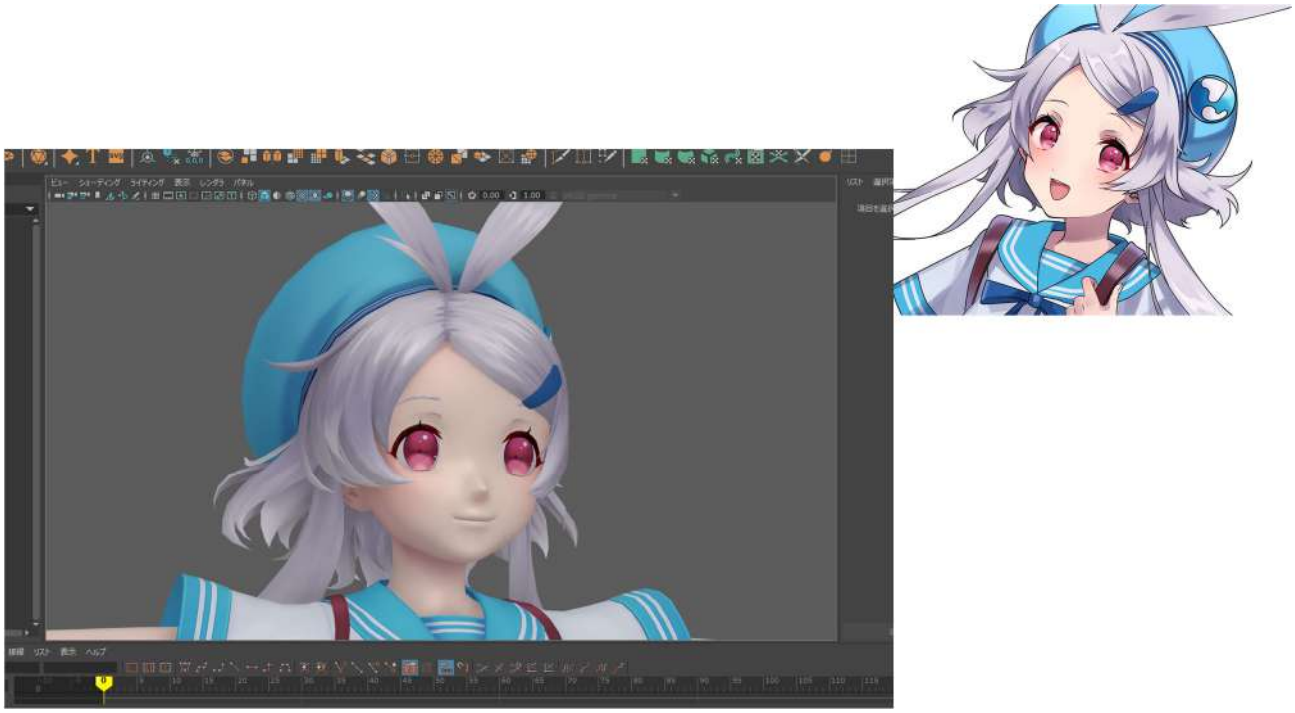
〈講義解説の様子〉

「リアルタイムオンライン配信用 3D ヴァーチャルキャラクターの制作と
モーションキャプチャー技術利用による音声同時収録の検証と制作について」

株式会社 BACKBONEWORKS　　飯島　貴志

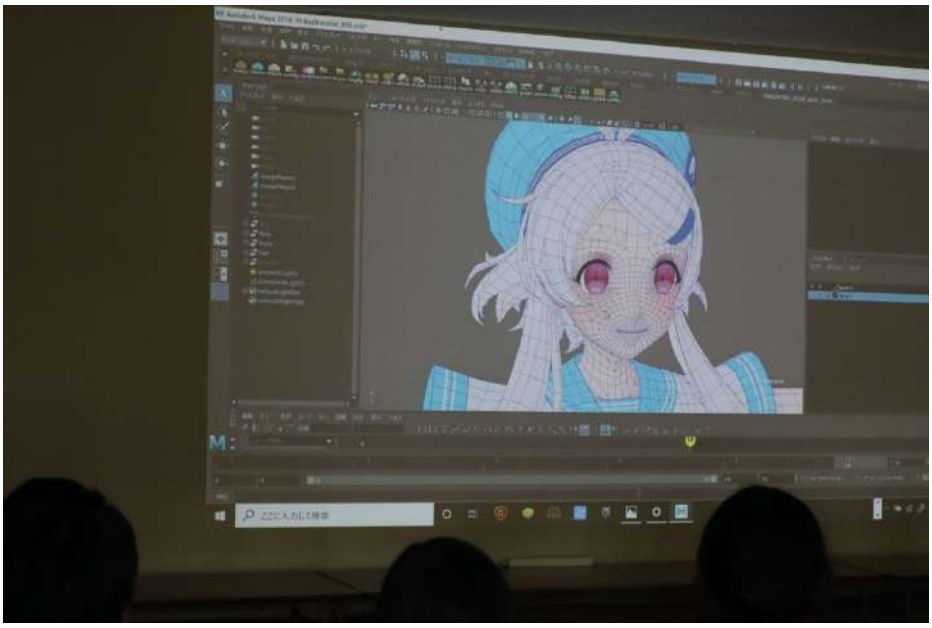
1、3D キャラクターの計画と制作

国際アートアンドデザイン大学校、イメージキャラクターの「エディコ」を現在、日本において最も普及率の高い 3D アプリケーション、AutodeskMaya にてモデルを制作しました。特定の利用シーンを規定せず、出来るだけ利用汎用性の高いモデルを想定し、再生環境に依存しないイラスト調のテクスチャーでモデルを再現しました。リアルタイムレンダリングに対応するため軽量化し、透過テクスチャー処理のような再生環境に依存する技術は極力さけています。モーションキャプチャーを利用するため、T スタンス（両腕を水平に上げたポーズ）、実サイズで制作しています。モデリング、テクスチャリング、ジョイント適応、ウェイト調整、ルックビルド、表情パターン作成の順で、一通り MAYA 上で動かせるモデルを完成させました。



2、これまでの実制作を踏まえ、実践的なキャラクター製作についての講義

3D モデルキャラクターを Autodesk MAYA 上で制作する際に気をつける点をワークフロー順に解説しました。ポリゴンの基本から、造形上の注意点や、テクスチャーの適応、ジョイント入れ、ウェイト適応と、動かせるようにするまでの作業を、エディコ制作の実例を元に紹介しました。2D イラストレーションを 3D モデルに起こす際の注意点や、二次元的矛盾点を解消するために気をつける点などを紹介しました。



3、アッセンブルアプリケーションの選定と実装

完成したモデルを実際にリアルタイムで動かすことができるミドルウェアとして、UNITY、epicgames UNREAL ENGINE などが候補にありましたが、レンダリング映像として残す可能性を考慮し、Reallusion iClone7 を選択しました。多くのキャプチャリソースからの入力を受け付けることができる点、実績のあるフェイシャルソリューションである Faceware が利用可能であるのも利点です。
MAYA から FBX 形式のデータを介して iClone にコンバートし、最終的な質感調整やライティング、シミュレーションによる髪の毛やスカートの揺れ、衝突の設定をします。リアルなキャラクターではなくイラストルックキャラクターなので、実際の人間の表情との差分を考慮し試行錯誤しながら表情の適応範囲を調整していきます。リアルタイムでの収録を想定しているため、モデルやシーンを軽くして、最適化する必要もありました。

4、ボディモーションキャプチャ、フェイシャルキャプチャ、ハンドキャプチャ、ボイス録音の検証

モーションキャプチャーに関しては、演者の負担を考慮し、非接触型の撮影方法である全身キャプチャ XBOX KINNECT2 とハンドキャプチャ LeapMotion3D、フェイスキャプチャ MotionLIVE を検証しました。結果個々の収録は十分滑らかで実用性があったのですが、同時収録しようとするとハードウェアスペックが圧倒的に足りないという結果のため不採用となりました。最終的に慣性センサーの全身キャプチャスーツ PERCEPTION NEURON 2.0 と、iPhoneXS の深度カメラによるフェイシャルキャプチャ FaceLIVE を採用しました。マシン負荷を下げるため、音声はオリンパス LS-P2 にて別録し、編集で後から映像に合わせました。

5、演者の選定のため、オーディションの実施

国際アートアンドデザイン大学校、アニメ声優科の生徒さんに協力を募り、希望していただいた生徒さんの中から収録のためのアクターを選定しました。選定基準は通常、演技力や声質で選ぶものですが、今回は 3D モーションキャプチャーを行うため、体型や表情の大きさなども考慮しなければいけませんでした。アクターが小柄すぎるとセンサー同士の距離を十分に取ることができず、大柄すぎるとセンサー自体を支えるバンドが届かないといった不都合があったためです。在学中の生徒さんということもあり、まだ現場経験が少ないことから、過度に緊張をしない事も選定理由に挙げられます。通常の演技とは違い、二次元のキャラクターを演じることになるので、あまり細やかな表情が出せないことから、ハンドジェスチャーなどによるオーバーアクションが求められる点や、収録中にセンサーの再調整（キャプレーション）が何度も必要になるといった特徴があります。アクターが女性であることから、センサーの取り付けを女性スタッフが行うなどの配慮も必要でした。

6、リハーサル収録の実施

予め別の弊社スタッフの体型や顔の表情の癖に合わせてキャラクターを調整してあったため、本収録前に一度アクターさんに来社いただき、どのような差分調整が必要か確認するためリハーサルを実施しました。アクターさんの太さの違いによるセンサーの挙動の違いなど、想定外の問題もいろいろ発覚し、再度センサーの調整やモデルシーンの調整が必要になりました。

7、本収録

技術面の調整だけに時間を消費してしまい、アクターの声の練習まで行えなかったので、本収録で初めて演技をして頂くことになってしまいました。センサーの装着にと調整に 30 分程度、撮影に 3 時間程度かかりました。アクターさんには慣れない撮影で、いきなりの本番であるにもかかわらず、期待以上の演技をしていただけました。アプリケーション上の問題によりモーションにガタつきが起きてしまったのは残念でした。

8、成果と課題

成果:
20 万円程度のパソコン、20 万円程度のキャプチャー装置と、10 万円程度のアプリケーションでの収録であったにも関わらず、Vtuber 想定としては十分なクオリティで制作ができることがわかりました。つい数年前まで、指先や表情まで同時に収録するのはとても高額な装置や設備が必要であったのに、家庭で簡単に収録できるようになったことの確証を得ました。リアルタイムシミュレーションで髪を揺らしたり、アイトラッキングで視線を再現、リアルタイムグローバルイルミネーションで高品質なライティングの再現も可能でした。

課題:
予め準備段階では撮影に問題がなかったのに、本撮影直前にホストアプリである iClone の自動アプリケーションアップデートがありモデル再生負荷が上がってしまったため、当日滑らかな動きでの撮影ができなかった点。映像と音声の同期が手動であったため、より正確に合わせられるように撮影する必要がある点。アクターさんに事前にシステムに慣れていただき、不慣れな環境でも演技に集中できるような準備が必要である点。撮影時専用のキャラクターを用意し、撮影環境のシステムに依存しないようにする、もしくはさらにシーンを軽くして、キャプチャー中の画面を撮影することで、レンダリングの工程を省いて、プロジェクト自体の軽量化を追求する点などが挙げられます。

〈(左)2D オリジナルイラスト　　(右)3D モデル　レンダー画像サンプル〉

VTuber を“業務”にするということ

日時:2019 年 12 月 16 日(月)13:00～15:00
場所:国際アート&デザイン大学校　201 教室
講師:岩濱正人　様
演題「VTuber を“業務”にするということ」

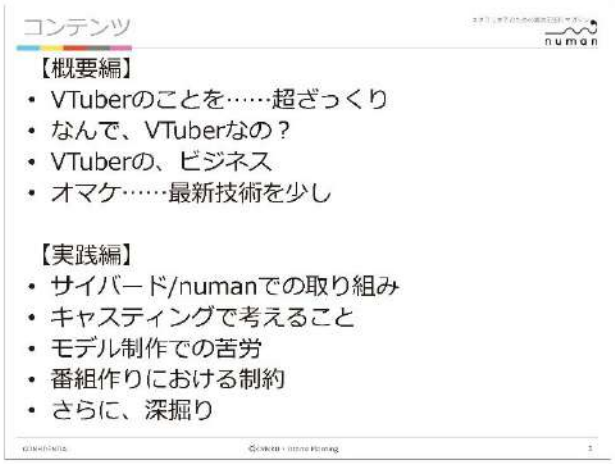
目的:先進的技術を活用したコンテンツとしての VTuber(バーチャル YouTuber)を仕事として理解する。
業界の現状と活用事例を学び、これからのコンテンツ制作と自らが演じて発信することに役立てる。

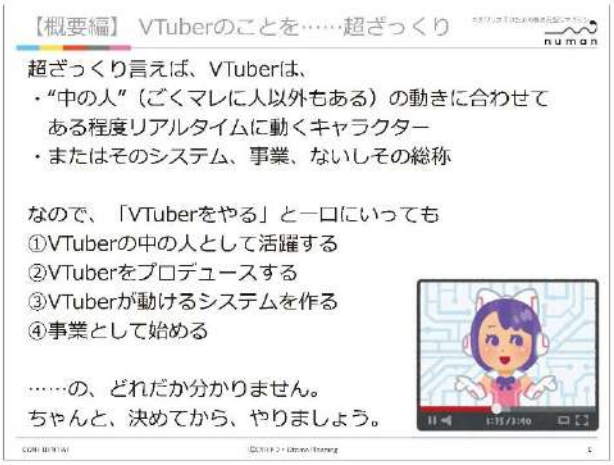
講義概要:
・バーチャル YouTuber とは？(どの様な技術で配信されているのか)
・様々な分野での活用事例紹介(企業や自治体もPRに活用をはじめている)
・サイバード様の“業務”としての取り組み事例紹介
・これからバーチャル YouTuber になるには？

参加対象:アニメ声優科、CG アニメーション科、CG マスター科　学生 52 名

〈講義の様子とプロフィール〉

講義資料:岩濱正人　様 「VTuber を“業務”にするということ」





【概要編】なんで、VTuberなの？

主に個人主体のブームが一段落したあとも、
企業、自治体等で、VTuber活用事例が増え続けています。
しかしなぜ、（YouTuberではなく）VTuberなのでしょうか。
ちょっと考えてみてください（シンキングタイム：1分）。

国内初、バーチャルYouTuberを起用したスタートアップ企業によるピッチイベントを開催

自治体初の公認Ｖｔｕｂｅｒ「茨 ひより」の活動実績

VTuberブームで企業と自治体が続々便乗?流行はホンモノか

VTuber市場の可能性――“第二のUUUM”はどこまで熱狂を起こせるか？

【概要編】なんで、VTuberなの？

かわいい、カッコいい
（など、見た目は自由自在）
（基本的には）劣化しない
（基本的には）結婚しない
（基本的には）
不祥事を起こさない

【概要編】なんで、VTuberなの？

匿名性がある
Facebookは「実名」のSNSであるのに対し、Twitterは「匿名」
YoutuberとVTuberも、同じような関係にある

場所を選ばない
着ぐるみだと、酷暑の中では対応できない。
VTuberは、モニタさえあれば、どんな場所にも行ける。
その際、“中の人”がどこにいるのかは関係ない。

キャスティングしやすい
L 遠隔、ボイスチェンジャー、魂交替、分裂……
L 実は中の人すらいなくてもいい！

【概要編】なんで、VTuberなの？

（CGでできれば）
なんでもできる
空中浮遊、首だけ、爆発……

他ビジネスに展開できる
グッズ、イベント、コミック……
どの会社も喉から手が出るほど欲しい“IP”に！

【概要編】VTuberの、ビジネス

一口に「VTuberの事業」といっても、
実はさまざまな形があります。代表的なものは、ふたつ。

プロダクション事業　　プラットフォーム事業

【概要編】VTuberの、ビジネス

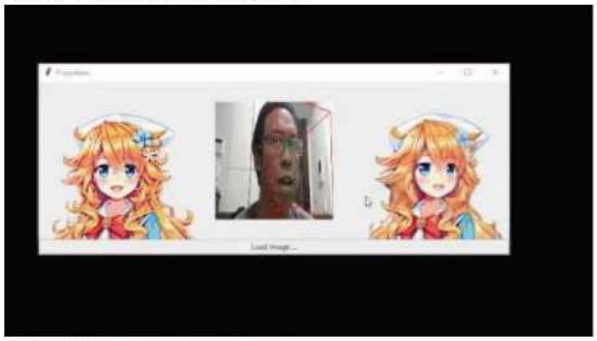
このふたつは、実は真逆と言っていいほど違います。

プロダクション事業		プラットフォーム事業
小～中 キャラクター/IP 企業	事業規模 売り物 顧客	中～特大 場所・システム 一般ユーザー・企業
たくさんのスター を抱える事務所	ビジョン	70億人 総VTuber

⇒ビジネスでも、立ち位置、目標をしっかり考える必要がある

【概要編】オマケ……最新事情を少し

先日、少しバズっていた動画を。



出典：https://pkhungurn.github.io/talking-head-anime/

【実践編】サイバード/numanの取り組み

ざっくりダイジェストで……

2017年12月	「やれ」と指示が出る
2018年5月	①イケメン戦国キャラを使った特別番組を生配信
2018年9月	②numanオリジナルキャラでの番組配信開始
2018年12月	③numanキャラ総出演スペシャル生番組配信
2019年2月	④イケメン戦国キャラ放送第2回
2019年6月	⑤バイリンガルVTuber「アイムソラ」始動

numanプロフィール

全世界の[illegible]女子のために、
次元を超えてお届けするWEBメディア

■媒体概要：
マンガもゲームもアニメも舞台も声優も！
20～30代のコダワリたい女子に贈る異次元情報満載のメディア。

[illegible]Point
二次元編集部が全記事を担当！

・取材対象（二次元キャラ）と同じ世界線で取材が行える！

・[illegible]
・[illegible]
・[illegible]

・絵やボイス素材がある→コラボがしやすい！
・声優との相性もばっちり！（熱国番組、読み上げ録画を検討中）
・半口レビューもキャラを使わことでマイルドに伝えられる！
・Twitterは1キャラ1アカ。彼らがインフルエンサーに
・編集者個の関係やドラマなどで、固定ファンもつかめる！

https://numan.tokyo/

【実践編】①～2018年5月

①イケメン戦国キャラを使った特別番組を生配信 （2018年5月）

https://youtu.be/dTXr4ZXAxQM

【実践編】①～2018年5月

①イケメン戦国キャラを使った特別番組を生配信 （2018年5月）

女性向け恋愛ゲーム
「イケメン戦国◆時をかける恋」
-伊達政宗-

他社に先駆け、女性向けに特化したVtuber放送を実施

弊社恋愛ゲームの人気キャラクター「伊達政宗」を3Dモデル化。
ゲームと同じ声優の"加藤和樹さん"に動作＆声を担当してもらい、
「本当にその場にいるよう」な演出を行い、好評を博した。

加藤和樹さん

【実践編】①～2018年5月

この数ヶ月で、何をしたのか？

・技術検証（PN？ VR系？ 表情は？） ⇒ 機材購入 ⇒ 試作

・企画検討 （どのキャラ？、生/録画？、何する？）

・3Dモデル作成！ （なかなか思うようにならない！）

・キャスティング （声だけじゃなくて、動きも！）

・台本制作 （世界観 vs. 中の人）

・リハーサル （視線をどう合わせるか）

・そして本番へ……

【実践編】②～2018年9月

②numanオリジナルキャラでの番組配信開始（2018年9月）

https://youtu.be/p_5Ig2WoeH8

【実践編】②～2018年9月

②numanオリジナルキャラでの番組配信開始（2018年9月）

佐木 郁先生デザインのnumanキャラクターがVTuberとして登場する、定期配信番組として「ぬまてれ」を開始。声優さん達生出演のパートとVTuberパートを分けたり、ときにはミックスしたりと、試行錯誤しながらの配信に。のちにオフイベント、特別編につながる。

【実践編】②～2018年9月

この数ヶ月で、何をしたのか？

・企画検討 （どんな番組なら、続けて見てもらえるか）

・技術検証（2人以上同時！　エフェクト！　手軽にできないか）

・キャスティング （稼働が大事！　イベントもやりたい！）

・台本制作体制の構築 （常にStockがある状態に）

・実験に次ぐ実験

・そして配信開始……からの試行錯誤

【実践編】③④⑤をまとめて

③ numanキャラ総出演スペシャル生番組配信（2018年12月）

https://numan.tokyo/event/QrzV0

【実践編】③④⑤をまとめて

④ イケメン戦国キャラ放送第2回（2019年2月）

https://youtu.be/seadkTAIYI8

【実践編】③④⑤をまとめて

⑤ バイリンガルVTuber「アイムソラ」始動（2019年6月）

https://youtu.be/TZFWSLgUCOw

【実践編】③④⑤をまとめて

何をしたのか？

・取捨選択。何を重視するかを、もう一度考える

【実践編】キャスティングで考えること

Q:なぜ我々は、最初の1体に、
伊達政宗を選んだのでしょうか？（1分）

（ヒント：イク戦のキャラを選んだ理由）
・最初にオリジナルキャラを出しても
誰も見てくれず、検証にならない
・シリーズの中でも最も人気の高い「イケメン戦国」
のキャラであれば、多くの人が見てくれる&
今後も使い続ける可能性が高い（無駄にならない）

（以下、伊達政宗を選んだ理由）
・日本版、海外版共に比較的人気のキャラクターである
・見た目にインパクトがあるため、イク戦を知らない人も興味を持ってくれそう
・中の人（加藤和樹さん）の事務所との関係値（「戦なま」での実績がある）
・中の人が、俳優でもある（演技としての"動き"ができる必要がある）
・中の人も、イケメン（特にイケメン系VTuberの場合には、"誰が演じているか"
も重要ではないか、という仮説）

【実践編】モデル制作での苦労

イラストの3D化は意外と難しい！

【実践編】モデル制作での苦労 ー 表情補正

▲補正後3D化したもの

●全体的に丸みを強めた
●目の位置を離して少し垂れ目気味にし、
若々しく可愛らしい印象に

●全体的に等身を下げ、衣装を大きめに
●襟や袖のデザインを変更し、若者らし
さ、可愛さを出した

▲2D補正後デザイン

【実践編】番組作りにおける制約

台本制作における制約

・動画で人気になるコツは、基本はYoutuberと同じ
⇒1本あたりの尺は短く、頻度を上げる

・"ひとり"では構成がつらい

・ふたり以上は、キャスティングが難しい

・使える色の制約（モデル作成時に注意）

・システム上の制約
（なんでもできるが、なんでもはできない）

・簡単にキャラを増やせない（お金、時間、権利、チェック）

【実践編】番組作りにおける制約

キャプチャ機器による制約

・Perception Neuron（初回伊達政宗）
⇒技術的な導入が楽、かつ比較的低コスト
⇒電磁波等の影響を受けやすい
⇒撮影時はスマホ持ち込み厳禁！　椅子も木製に

・VR系共通
⇒簡単に導入可能
⇒中の人に、中の状況が見える（逆に言えば、リアルは見にくい）

・VR - HTC VIVE（numan）
⇒細かい手の動きや顔の表情は別で制御
⇒同時出演キャラ数を増やすのが大変

・VR - VirtualCast(numan年末特番・戦国年末特番)
⇒同時に複数体出せる
⇒細かい表情変え等はできないが、全身で動くことが可能

【実践編】番組作りにおける制約

画面構成による制約

間が持ちやすいのは、AR。
しかし事前の調整が必要で、
またあまり大きな動きが
できない。

【実践編】さらに、深掘り

より深い部分を、いくつか

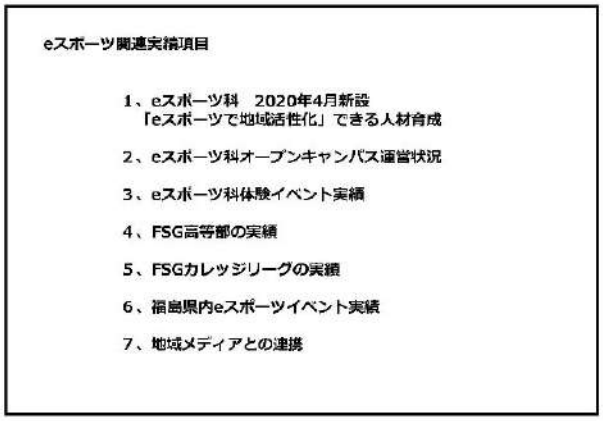
- 一番重要なのは、中の人の力
- 中の人の供給源をどうするかは、かなり重要
- 声優さんには、本来、台本が必要。どう読ませるか？
- 声優さんはアドリブを嫌がる。キャラ把握のための時間を取れるとベター
- 長時間VRゴーグルをつけていると、酔う
- 見た目はもちろん大事だが、脳が補完してくれるため"常に大事"なわけではない。やや綺麗じゃないところがあっても、違和感がないほうが重要

まとめ

- 目的をはっきりとさせる
- 人間くささ、というものをどう出すかが重要
- 世界中の人がVTuberになるかもしれない。
  だからこそ、まだまだおもしろい

「e スポーツで地域活性化できる人材の育成」

0



1

2

3

4

5

「e スポーツで地域活性化できる人材の育成」

6

7

8

9

10

11

「e スポーツで地域活性化できる人材育成」

12

13

14

15

16

17

参考論文

ソフトコンテンツの開発においては、作画、動画制作、作曲、プログラミングといった個々人の専門分野のみでは完結せず、複数分野との人材との連携により製品としてパッケージングされることが一般的である。

その為、個々人の専門分野の能力のみではなく、他分野との連携能力も強く求められる。ソフトコンテンツ人材の育成では、連携能力の育成が不可欠であることから、実証講座「発想を広げるワークショップ」にて創発を伴うアイデアソン(企画創出に特化したハッカソン)を開催した。

当該のカリキュラムは、アイデアソンワークショップに関する研究に基づいたものであり、実施内容も踏まえた論文としてまとめられている。

当該論文では、ワークショップのデザイン要件、評価方法、受講者構成等の妥当性について評価検討を行っている。

日本デジタルゲーム学会第 9 回年次大会の予稿集(論文集)に、査読付き発表として採録された論文「ゲーム開発の多分野横断性に適応する人材育成を目的とした ワークショップデザイン」を添付する。

誤植訂正

「6. まとめと今後の展望」

(誤)専修学校性　(正)専修学校生

ゲーム開発の多分野横断性に適応する人材育成を目的とした ワークショップデザイン-

中林寿文[i] [ii]
[i]サイバーズ株式会社 〒151-0053 東京都渋谷区代々木 1-30-15 天翔代々木ビル
[ii] NPO 法人国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本
[i]toshi@cyberz.co.jp

概要:ゲーム開発は市場競争の激化とともに大規模化が進んでおり、1 タイトルに携わる開発者も増加している。多様な専門分野を持つ開発者が携わっているが、アジャイルを用いた大規模プロジェクトもあり、段階的に決定される要件定義の誤りや抜けを多分野横断的に検討し適切に反映する応用力の重要性が増している。そこで、マインドマップを用いたアイデアソンにより、複数分野を横断した仕様検討を経験するワークショップを設計・実施したが、マインドマップをグループワークに適用する際の要件、評価方法、受講者構成などのワークショップデザイン要件は明らかではないことから、本稿で検討する。
キーワード:教育, ワークショップ, マインドマップ, アイデアソン, ハッカソン, ゲームジャム

Workshop Design to adapt to the multidisciplinary nature of Game Development

Toshifumi NAKABAYASHI[i,ii]
[i]Cyberz Inc. [ii]IGDA Japan Chapter
[i]toshi@cyberz.co.jp

Abstract Mobile game development is growing in scale, and the number of developers working on one title is increasing. Since agile is used in large-scale projects in games, the ability to study specifications across multiple fields is becoming more important. Therefore, I held a workshop at Ideathon with the aim of experiencing cross-disciplinary specifications. The requirements for applying Mind Map to group work for this purpose, evaluation methods, and workshop design requirements such as student composition are not yet clear, so I will examine them in this paper.

Keyword education, workshop, mindmap, ideathon, hackathon, game jam

1. はじめに

ゲーム開発はプログラミング、作画、作曲など多様な専門分野を持つ開発者の協働で行われる。スマートフォンゲーム開発の例では大規模化が進むが、必ずしも開発費に対して開発期間は比例せず、月平均費用は増加傾向にある(表 1)。ソフトウェア開発では一般に人件費が半分以上を占めることから[1]、月平均費用増加は携わる開発者数の増加と考えられる。情報システムプロジェクトの失敗理由の筆頭は開発初期の要件定義不足だが[2]、ゲームは大規模プロジェクトでもアジャイル開発されるなど[3]、段階的に決定される要件定義の誤りや抜けを多分野横断的に検討し適切に反映する応用力が求められる。ゲーム開発者の最終学歴は大学(41.7%)に次いで専修学校(36.5%)が高い割合を占めるが[4]、学校教育法で大学は学術の中心として広く知識を授けるとともに、深く専門の学芸を教授研究し、知的、道徳的及び応用的能力を展開させること (八十三条)、専修学校は職業若しくは実際生活に必要な能力を育成し、又は教養の向上を図ることを目的(百二十四条)としており、大学に比べて専修学校では応用力は重視されていない。これらを踏まえ、ゲーム企画を主題として、グループワークにより複数専門分野を横断して仕様を検討することで応用力を向上するアイデアソンを核としたワークショップデザインを検討することとしたが、このようなワークショップの構成、受講者構成、学習効果等のデザイン要件は明らかにされていないことから本稿で検討する。

表 1.スマートフォン＆タブレットのゲーム開発費・期間[7]

	2015 年	2015 年	2017 年
開発費(千円)	126,065	163,540	208,763
開発期間(ヶ月)	12	12	14
月平均費用(千円)	10,505	13,628	14,911

2. 背景と目的

毎年 1 月に全世界でゲーム専門ハッカソン「Global Game Jam」が開催されており[8]、IGDA 日本はこれを参考に「福島ゲームジャム」を開催している[9][10]。これらでは異なる専門分野をもつ開発者がグループとなり、開始直後に提示されるテーマに基づき企画、制作から最終成果物のリリースまでを 30～48 時間で経験する。これは、学習者が主体的・協働的に取り組むグループワーク型アクティブラーニングの一形態と考えられるが[11]、長時間連続開催されるハッカソンに参加する心理的障壁は低くない為、より短い時間で同様の学習効果を得られるワークショップをデザインできれば有用であると考えられる。これらを踏まえ、ゲーム開発に関する基本的な知識を教示する座学とハッカソンの企画創出の段階に特化したアイデアソンを組み合わせたワークショップを検討することとした[12]。また、思考を整理・図式化する方法の一つであるマインドマップは、一枚の紙の中心にキーワード等を書き、関連性がある情報を放射状に書いていく手法で[5]、個別だけでなくグループワークにも適している[6]。そこで、グループ内の他者が提示した情報と関連する情報を随時提示することで、多分野横断での情報交換を疑似体験させる手段として、マインドマップを用いることとした。

3. 実施要件および方法

3.1 ワークショップ設計方針・要件と学習目標

ゲーム開発に関わる人材の専門分野は多様であり、制作に関わる多様な学科で実施者を問わず再現性をもって実施可能なカリキュラムとして文書化できるべきである(**標準化可能**)。異なる専門分野を持つ開発者が協働する能力を醸成する本ワークショップを学校で実施する際は学科(学習分野)もしくは学年(経験)が異なる受講者を 1 グループに混在させることで模擬する(**クラスタ混在**) (以降、異なる学科または学年毎に 1 クラスタと数える)。また、多人数授業では受講者数の増加により満足度が低下するが[13]、アイデアソンは創発を伴うものであるから、少人数では成立しにくい一方、人数過多では学習目標を達成困難であると考えられる。このことから、受講者数、グループ人数とグループ数(受講者数/グループ人数)、およびクラスタ数を指標とする受講者構成、学習効果についての客観評価、受講者満足度といった主観評価を測定し適正受講者構成を検討可能とする必要がある (**測定可能**)。この時、アイデアソンの困難さを経験することで課題意識を持ち改善をすることを最終的な学習目標とする。

3.2 ワークショップの受講対象者

ゲーム開発者の学習歴を考慮し[4]、ゲームを含むデジタルコンテンツ制作に関わる知識を学ぶ専修学校の生徒を主たる対象として想定した。また、類似分野を学ぶ短期大学の学生、専修高等学校生にも適用できると推定した。

以降の説明のため、実施サマリーをここで示す。ゲーム開発に関連する学科・コースを持つ専修学校・短期大学・専修学校高等部の協力を得て計 12 回 54 グループ 344 人を対象に実施した(表 2)。

表 2.実施サマリー

	実施年月日	学校名	受講者数	クラスタ数	グループ数
1	2014年1月17日	専修学校A校	63	8	6
2	2014年7月4日	専修学校B校	61	5	9
3	2014年7月15日	専修学校A校	32	3	7
4	2014年7月19日	短期大学B校	4	2	2
5	2014年11月22日	短期大学B校	9	1	2
6	2015年8月29日	専修学校A校	30	1	6
7	2016年3月2日	専修学校C校	59	4	11
8	2016年9月28日	専修高等学校D校	10	2	3
9	2018年12月17日	専修学校A校	10	1	2
10	2018年12月17日	専修学校A校	8	1	2
11	2019年1月28日	専修学校A校	19	2	4
12	2019年10月25日	専修学校A校	39	1	6

表 3.タイムテーブル

座学(90分)	(1)企画からリリースまでの流れ	30分
	(2)多様な専門分野の必要性	20分
	(3)ハッカソン、ゲームジャムの概念と事例	30分
	(4)アイデアソンの概念と開発での位置付	10分
アイデアソン(90分)	(5)マインドマップの導入・全体演習	20分
	(6)グループ毎・ディスカッション演習	20分
	(7)グループ毎・最終課題	30分
	(8)最終課題・成果発表	20分

3.3 ワークショップの構成と実施方法

ワークショップは座学 90 分、アイデアソン 90 分の合計 180 分を標準(典型的)構成として実施した(表 3)。実施校の事情によりプレゼンテーションツールの説明をした等はあるが、標準構成部の時間は変わらない為、本稿では説明を省く。座学ではアイデアソンの前提知識として、(1)ゲームをリリースするまでの流れ、(2)多様な専門分野の必要性、(3)ハッカソンやゲームジャムの概念と事例について教示した後、(4)ゲーム開発プロセスの中でアイデアソンがどういった位置づけかを示すことで実施目的を明確化する。また、教示内容は、デジタルコンテンツ制作科目の講師であれば不足知識も書籍等で容易に補充できる程度とすることで標準化可能性を担保する。アイデアソンでは、(5)マインドマップ初学者向けに簡素化し、テーマとなるキーワードを中心に書き、そこから任意に連想するキーワードをノードとして追加し、線でつなぐ方法のみを導入として説明した後、講師(筆者)が PC とプロジェクターを用いて、起点となるキーワード(1 回目「リア充」2 回目「女子力」)を示し、受講者を順に指し、連想されるキーワード、それらから更に連想されるものを発言させ、追記した後、それらのキーワードを用いた簡易なゲーム企画を口頭発表させる。(6)その後、各グループに模造紙を配布しマインドマップ作成と簡易な企画発表を残共通のキーワードで 1 回(「まんじゅう」)もしくは 2 回(「マンガ喫茶」)実施する。(7)最終課題として、調べ学習が必要なテーマを設定する。また、グループワークの困難さを経験してもらう為、アイデアソン中は個別に特化したアドバイスはなるべく行わない。グループ同士は同一教室でなるべく近くに配置し、他グループの様子が常に共有されるようにする。第 2 回目の実施時に講義を見学していた教員が受講者にアドバイスする行為が見られ、学習効果に悪影響が懸念された為、第 3 回目以降はアドバイス等の介入を行わないように予め伝えることとした。(8)最後に、模造紙もしくはプレゼンテーションソフトウェアを用いて、グループ毎に成果発表させて、他グループの発表と自グループとの違いを認識させる。

3.4 評価方法

受講者主観評価は、匿名式として成績への影響がないことを明示した上で、紙の質問表にマインドマップの理解等を選択式(はい/いいえ/どちらでもない等)、座学満足度・アイデアソン満足度・アイデアソン自グループ発表内容評価を 10 段階、感想等を自由記述で回答してもらう。受講者構成の検討は、受講者間のやり取りがない座学の満足度は最小二乗法、アイデアソン満足度および自グループ発表内容評価は二次式近似により検討した。また、アイデアソンにおける企画発表を客観評価することは困難なので、各グループが模造紙に記入したマインドマップのノード数が多様な意見が出た数に相当し、議論の活発さを表す客観指標であると仮定した。

4. 実施結果

4.1 講師の教示練度の影響

ワーショップ全 12 回は全て筆者が講師をしており、教示練度が座学満足度・アイデアソン満足度・自グループ発表内容評価に影響する可能性が考えられることから、はじめに実施回との関係を最小二乗法近似で検討したところ、決定係数 R^2 は最大でも 0.23 であった為、本稿では練度の影響による

補正は考慮せずに分析を行うこととした。

4.2 受講者主観による学習目標評価

全参加者共通で実施した質問表の選択項目で肯定的回答割合を表 4 に示す。マインドマップは理解割合から適切な難易度と考えられる。また、他専門分野を学ぶ為に学外勉強会等の参加意欲が 50.2%で向上したのは予想を上回る。

表 4.全受講者の学習目標の達成認識

項目	肯定率
マインドマップ理解(N=344,n=315)	88.6%
積極的に発言や提案が出来た(N=344,n=314)	52.2%
グループでの議論が活発だった(N=344,n=294)	64.6%
マインドマップ以外のメモ等作成(N=281,n=246)	59.8%
学外勉強会等参加意欲向上(N=281,n=246)	50.2%

※N=281 は 2 回目以降の追加質問項目

4.3 受講者構成と受講者主観評価

ワークショップの受講者が多い程、座学とアイデアソンの満足度が低下するのは多人数授業と同じ一方、自グループ発表内容評価は総受講者数 30 人で最大となった(図 1)。

グループ人数について、グループ行動をしない座学満足度との相関は弱い (R^2=0.1754)ことを確認した。アイデアソンでの人数増時の満足度低下は個々人の発言機会が低下することが原因と考えられる。一方、自グループ発表内容評価は人数が 7 人で最大になったのは意見の多様性が増えたことによる可能性が考えられる (図 2)。

グループ内に混在するクラスタ数に着目し、座学満足度と相関はほぼない (R^2=0.1013)ことを確認した。アイデアソンでは知識・専門分野や経験の差異がある相手との対話で普段より多くの相互説明が必要になったことが満足度低下の原因と考えられるが、この「心地悪さ」の経験により課題意識を持たせることはアイデアソンの実施目的である。自グループ発表内容評価は 5 クラスタを境に反転するが(図 3)、5 クラスタより多いのは、第 1 回目のみであり、外れ値である可能性を考慮し、除外して近似しても同様の傾向であった。

4.4 ノード数変化に基づく学習効果の客観評価

3.4 で述べた通り、マインドマップのノード数を議論の活発さを表す客観指標であると仮定した。そこで、受講者構成とノード数の変化を比較する対象を、(1)学習者構成として数値化していない要素の影響を極力排除する為、バックグラウンドが比較的近いと考えられる同一校で実施したもののうち、(2)変化を比較する為、ディスカッションを全グループ共通キーワードで 2 回、個別設定した最終課題 1 回の計 3 回実施した回という条件を満たす、第 9, 10, 11 回目に着目した。合計ノード数の変化は、グループ数およびクラスタ数との相関が高く、p 値も 0.05 をわずかに上回る程度であった(表 4)。これを元に、共通キーワードの 1 回目のノード数(第 9 回 141, 第 10 回 91, 第 11 回 122)を 1 とした場合の合計ノード数比を検討すると、1 クラスタ 2 グループでは 2 回目以降低下するが、2 クラスタ 4 グループでは 2 回目で増加し、最終課題でも維持された(図 4)。同じ学科・学年のクラスで日常的に接している学生同士(1 クラスタ)では、経験や知識も似通っている為、2 回目以降はディスカッションが馴れ合い的になってしまい、ノード数が減少した一方、普段接しない異なる学生同士(2 クラスタ)では、1 回目でグループのメンバー同士で慣れたことと、背景が異なるクラスタで多様な意見が出やすかったことが、2 回目にノード数が増加した原因として考えられる。したがって、2 クラスタ以上でグループを構成することで議論が活発化する経験する学習効果が得られると考えられる。

図 1.受講者数 - 満足度・評価

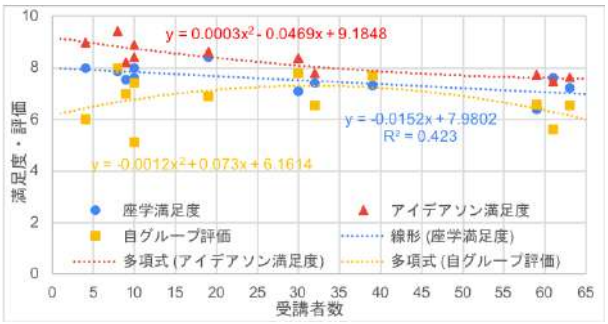


図 2.グループ人数 – 満足度・評価

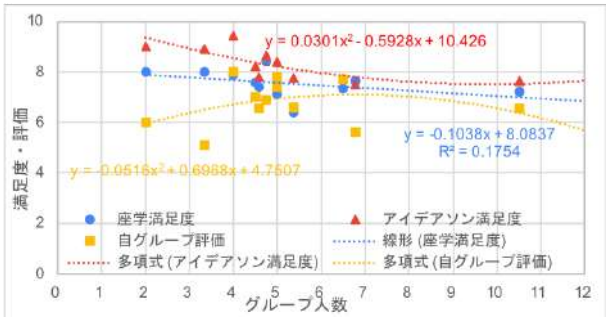


図 3.クラスタ数 – 満足度・評価

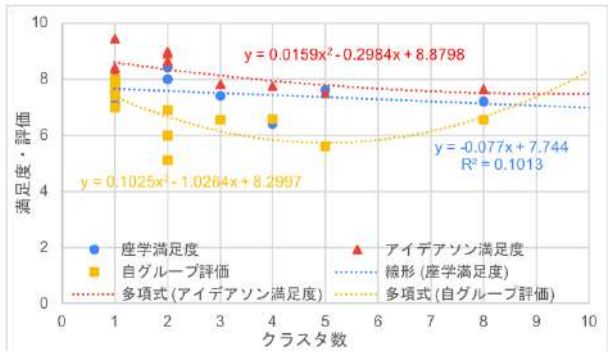
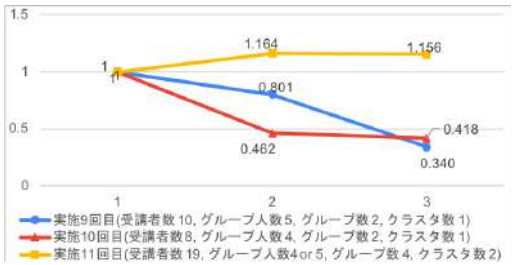


表 4.ノード数変化との相関

	相関係数	p 値
受講者数	0.967	0.164
グループ人数	0.194	0.875
グループ数	0.996	0.054
クラスタ数	0.996	0.054

図 4.合計ノード数比



5.考察

はじめに、ワークショップのデザイン要件について考察する。座学とアイデアソンを組み合わせた180分のワークショップ構成は50%超の受講者が学習目標を達成したと認識しており、有用な手法であると考えられる。また、受講者構成(受講者数、グループ人数、クラスタ数)が、受講者の主観評価、客観評価のいずれにも影響を及ぼす重要な要素であることが示された(表 5)。これらから、本ワークショップは 2 クラスタ以上混在、1 グループ 7 人、4 グループの計 28 人の受講者構成とするのがモデルケースと考えられる。また、議論活発化について重点的に学習させたい場合はクラスタ数をより多くするなど、学習効果・学習目標に合わせた受講者構成を検討する方法が考えられる。また、学校の授業で実施する場合は、受講者数はクラスの人数により規定されており、2 クラスタ以上とするには合同授業となり実施難易度が高くなることから、グループ人数(グループ数)のみで受講者構成を制御する可能性も考えられる。また、ゲームジャムでグループ構成を行う際の経験則として、各種専門分野を組み合わせた 7 人前後とすると作品完成確度が高いこととも一致しており、ハッカソンにおける適正人数の可能性がある。上記のような検討および制御可能性があるデザイン要件は妥当であると考えられる。

次に、ワークショップ設計方針・要件について考察する。前述の通り、クラスタ混在による学習効果が確認された。また、デザイン要件の検討は、測定可能なワークショップ設計により得られた知見である。また、本ワークショップの教材およびコマシラバスは文書化して、国際アート&デザイン大学校が受託した文部科学省事業の事業成果物として公開しており、標準化可能であることを実証している[14][15]。これらから、標準化可能、クラスタ混在、測定可能を要件とするワークショップ設計方針は妥当であると考えられる。

表 5.主観評価・客観評価と受講者構成

座学満足度	受講者数抑制
アイデアソン満足度	受講者数抑制、グループ人数抑制 クラスタ数抑制
自グループ発表内容評価	受講者 30 人、グループ人数 7 人 クラスタ数抑制
議論活発化の学習効果	2 クラスタ以上混在

6. まとめと今後の展望

以上の通り、ゲーム開発の多分野横断性に適応するワークショップ設計方針・要件とワークショップデザイン要件について検討・実施・考察した。今後は、質問表の設問間の相関や自由入力文の評価を進め、最適なクラスタ数について検討を行う必要がある。また、ゲームを主題としてデジタルコンテンツ制作に関する専修学校性を主な対象としたが、他分野に応用可能か検討していく。

参 考 文 献

[1] 独立行政法人情報処理推進機構(2013.4.26)「2012 年度『ソフトウェア産業の実態把握に関する調査」の報告書を公開」, https://www.ipa.go.jp/sec/softwareengineering/reports/20130426.html（最終確認日:2019 年 12 月 1 日）

[2] 日経ビジネス(2018 年 3 月 8 日)「プロジェクト失敗の理由、15 年前から変わらず」9（最終確認日:2019 年 12 月 1 日）

[3] 荒木竜馬, CEDEC2012 講演資料「大規模開発のプロジェクト管理 ～ドラゴンクエスト X におけるマネージメント事例～」https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/748 （最終確認日:2019 年 12 月 1 日）

[4] 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(2019 年 9 月)「(調査結果速報)ゲーム開発者の生活仕事に関するアンケート調査 2019」https://cedec.cesa.or.jp/2019/outline/enquete（最終確認日:2019 年 12 月 1 日）

[5] 高橋文徳(2012), マインドマップが学習効果を高める要因の検証, 尚絅学園研究紀要, B.自然科学編 第 6 号, pp. 11-18

[6] 深谷素子・小林めぐみ・草薙優加(2013) フィンランド教育におけるマッピングの位置づけと多読指導への示唆: マッピング実践者へのインタビューに基づく一考察 http://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA12043414-20130000-0043

[7] 日本オンラインゲーム協会(2018), JOGA オンラインゲーム市場調査レポート 2018, pp.13-14.

[8] Global Game Jam 公式サイト https://globalgamejam.org / (最終確認: 2019 年 12 月 7 日)

[9] 福島 GameJam 公式サイト http://fgj.igda.jp/ (最終確認日: 2019 年 12 月 1 日)

[10] 新清士・金子晃輔・松井悠・三上浩司・長久勝・中林寿文・小野憲史・山根信二(2012) Fukushima Game Jam in 2011: ゲームジャム型ワークショップのデザイン, 情報処理学会研究報告 Vol.2012-CE-114 No.18

[11] 坂本一憲、田辺良則(2014), ハッカソン形式の実践的 IT 教育の実施報告, 日本ソフトウェア科学会第 31 会大会(2014 年度)講演論文集

[12] 中林寿文・田原康之・大須賀昭彦(2014), ハッカソンによるゲームソフト開発人材育成, 日本デジタルゲーム学会 2013 年度年次大会予稿集

[13] 中井俊樹(2006), クラス規模は授業にどのような影響を与えるのか, 名古屋高等教育研究 第 6 号, pp. 5-19

[14] 平成 29 年度文部科学省「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」マンガ・ゲーム分野の IT 技術を活用した早期専門教育による人材育成事業 http://www.fsg-hi.jp/digital-contents/report.html（最終確認日:2019 年 12 月 1 日）

[15] 平成 30 年度文部科学省「専修学校による地域産業中核的人材育成事業」福島地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業 http://www.art-design.ac.jp/houkokusyo/（最終確認日:2019 年 12 月 1 日）

2019 年度　文部科学省
「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業
事業成果報告書

発行◆2020 年 2 月

お問い合わせ◆連絡先

学校法人国際総合学園
国際アート＆デザイン大学校

〒963-8811　福島県郡山市方八町 2-4-1
TEL 024-956-0040

http://www.art-design.ac.jp
E-mail: ad@nsg.gr.jp

国際アート＆デザイン大学校