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

事業成果資料

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 成果資料

【開発資料】

- 1. 福島県における人材育成ビジョンシート (P1)
 - ・福島県における人材育成ビジョンシート(改訂版)
 - 「ふくしまソフトコンテンツネットワーク協議会」設立

【共通カリキュラム】

- 2. 共通カリキュラム開発のための実証講座 (P9)
 - ・地域の課題解決取り組み事例
 - 「地域を知る」カリキュラム
 - ・「発想を広げる」カリキュラム

【個別カリキュラム】

- 3. 個別カリキュラム (P36)
 - ・マンガ分野
 - アニメ分野
 - ・ICT・ゲーム分野

【事例共有資料】

- 4. 地域行政との組織的連携事業の事例 (P46)
 - ・「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

本資料は、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」 の成果物です。

福島県における 人材育成ビジョンシート

専門学校の学び

心中・一個の学び

小・中・高それぞれの段階に合わせ た学びの内容やレベルを定めて教材 とカリキュラムを提案

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

75 14 共涌力リ

個別カリキュラム

マンガ分野

- ・スマホアブリ対応、たて読みマンガ制作・デジタル制作環境、液晶タブレットの活用・世界的に受け入れられている日本の文化・地域のコンテンツをデジタル作品で発信・地域のコンテンツをデジタル作品で発信

ニメ分野

- ・インバウンド対策で製画やアニメの活用
- ・2Dアニメのみならず、3Dモデルが人気 ・VRやVチューバーなどご当地キャラを拡散 ・聖地88など海外からの人気スポットも多い
- ・ Unityや Unreal Engine 4で開発環境が変化

ICT・ゲーム分野

- ・eスポーツも人気上昇 ・ハッカンンやアイデアンンイベント多数 ・ゲードフィケーションやシリアスゲームで 地域の課題解決 ・・6スボーシも A G F E

地域を知るワークショップ

・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

段階にあわせた

高校生

数材と カリキュラム

- 日本遺産 など 地域の偉人 歴史的建造物、地域の偉人、地元食材やおいしい食べ物 ・名所旧跡、 や世界遺産、
- は で で 日本中からの人気観光スポット 神外むの、

イメージ

印か形

の 工 未 工 の

段階にあわせた カリキュラム

教材と

中学生

発想を広げるワークショッ

・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向上

手と体を使い

楽しい体験

・段階にあわせた 小学生

カリキュラム 数材と

総を描き 物を作る

・グルーブでのディスカッションを体験して、 なキーワードを連鎖させて企画を練り上げる

様々

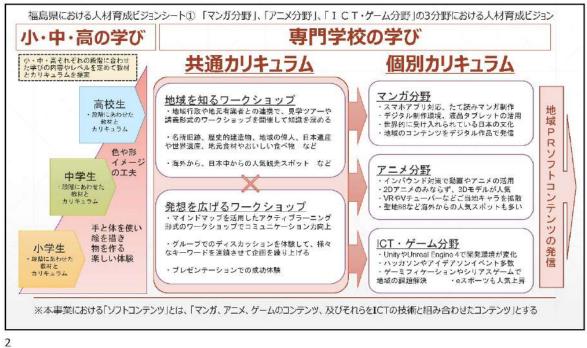
・ブレゼンテーションでの成功体験

※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



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、見学ッアーや講義形 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。

^

「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





T X X

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。

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

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

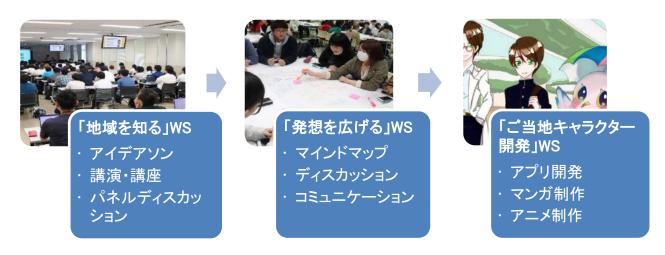
共通カリキュラム開発のための実証講座

地域の課題解決取り組み事例

地域の課題解決取り組み事例

本事業のカリキュラム開発のため、地域の課題解決をテーマに実証講座を開催

「共通カリキュラム」と「個別カリキュラム」が連携するワークショップを開催し、地域の課題解決につながるコンテンツ制作(アプリ開発)にチャレンジした。



「共通カリキュラム」

①「地域を知る」カリキュラム

『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 (アイデアソン)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した。

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、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事を目標とした。

③「ご当地キャラクター開発」

発想を広げる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事を目標とした。

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

~「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!

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イベントに参加し、コンテンツ制作にチャレンジした。

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:中林寿文 様(IGDA(国際ゲーム開発者協会)日本 副理事長)〉





〈講演:大久保仁 様(エフスタ代表)〉



〈講演:伊藤聖隆 様(郡山市産業観光部観光課観光係長)〉



〈講演: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)〉



〈講演: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)〉





〈講演: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と学生質問の様子〉



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。













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。



〈講師講評:小濱 玲 様(デザイナー)〉









〈ワークショップの様子〉

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









〈ハッカソンでの全体講演、グループ開発、発表の様子〉

タイムスケジュール(概要)

【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

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)

9名

8名

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	

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	

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	

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

参加チームと作品一覧

No No	nnect 2019 in Koriyama, 所属	サーム名	アプリ名	概要	企業/学生
1	テクノアカデミ 一郡山	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即の状態でもらえる。取得した時点から歩数に応じ野化し、第1〜第3系まで進化する。ブレイヤーは第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。	
2	A&D, W Z1	田舎っぺ。		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の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。	
3	A&D, W 72	大阪事変	リアル醚解さ 福島の物語	離解きとストーリーを迫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 足を選んでもらう。	学生
4	A&D, W Z3	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パス停とそのパス停の時刻表を表示します。またフリーW-Fi の場所もマップ上に表示します。	学生
5	A&D, W Z4	がくとくん愛好家	パスナビ	郡山駅周辺のパ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。 学生や票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, W Z5	ふわふわタピオカ	パスでGD	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ピアプリ。バスの現在地をリアルタイムで更新!漫延状況も簡単に把握できます。	学生
7	A&D, W Z6	QRコード 読み取れませ んでした	ロマコード パトラー	観光客を増やすアプリ。交通機関にGRロードを設置し、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、W・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	AOOI FY(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発信し、事故は起こらないが交通事故が発生するから 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數を減少させることを目的と したアプリです。	社会人名学生
10	福島情報処理センター	エフアイシー	周節者向けれるビーカーを利用した緊急災害情報発信アプ	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。	**
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?」を、パパならどうする?」を生活の中で共有するアプロす。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。	
12	福島コンピューターシ ステム	チームF©S	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。 投稿に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。	
	※A&D, W Z: 国際アート	 &デザイン大学校、国際			

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	ACQI FY(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。	Lossl ess(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。



「発想を広げる」 カリキュラム

創発への誘い

~コンテンツ企画ワークショップ~

中林 寿文

() igda terretaria Japan NPO法人 IGDA日本

創発への誘い??

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

この講座のテーマ

ゲームを題材にグループで企画し コンテンツ制作プロセスについて 体験的に学ぶ

コンテンツとは?

コンテンツとは?

- 1. 中身
- 2. 画像・文字列・音・動画などのこと
- 3. 著作物

トピック

- 1. 企画からリリースまで
- 2. GameJam·ハッカソン・アイデアソン
- 3. 企画ワークショップ

「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 ゲーム・コンテンツの制作から販売まで

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 企画 ?

企画

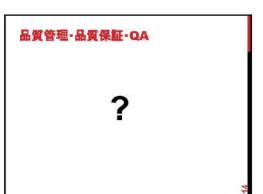
- 1. ターゲット
- 2. 収益(ビジネス)モデル
- 3. 制作予算・スケジュール・チーム
- 4. コンセプト
- 5. ゲームシステム・ルール

• • •

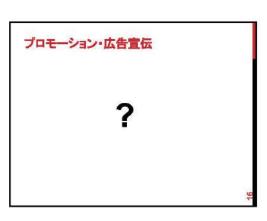
制作·実装 **?**

「発想を広げる」カリキュラム

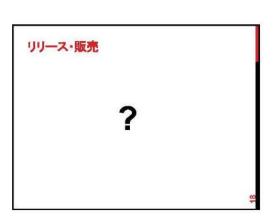
制作・実装 1. プログラム 2. グラフィック 3. サウンド 4. シナリオ



品質管理・品質保証・QA 1. デバッグ 2. ゲームパランス調整 3. 製作中の相互レビュー







「発想を広げる」カリキュラム

リリース・販売

- 1. 店舗(パッケージ)販売
- 2. スマートフォン・アプリストア
- 3. 無料+広告

....

コンテンツ制作と技術



- 1.ソフトウェアエ学/情報工学
- 2. 品質工学
- 3. プロジェクトマネジメント
- 4. 認知科学

.....

今日のワークショップ

「ハッカソン」とは?

ハッカソン(ハック+マラソン)

- ソフトウェア開発分野のプログラマやグラフィックデザイナー、ユーザ・インタフェース設計者、プロジェクトマネージャらが無中的に共同作業をするソフトウェア関連プロジェクトのイベントである。(中島)
- 一般的に最低限<u>1日から一温間</u>の期間で開催される。
- いくつかのハッカソンは単に教育や社会的な目的を 意図に開催されるが、多くの場合使用に耐えるソフト ウェア開発や既存のソフトウェアを改善する。ことを目標としている。(以下略)

 Wikipediaより

ハッカソンキワークショップ(体験型講座)

22

世界的ムーブメントとなっているハッカソン

- Global Game Jam 全世界的なゲーム専門ハッカソン
- ② Hack for Japan 東日本大震災での復興支援
- ③ Novel Jam著者・編集者・デザイナーによる集中創作の場

「ハッカソン」「ゲームジャム」で検索するとたくさんヒット 企画に特化したものは「アイデアソン」と呼ばれる



「発想を広げる」カリキュラム













「発想を広げる」カリキュラム

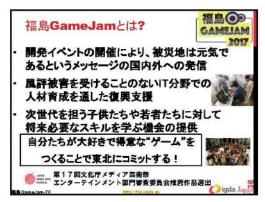






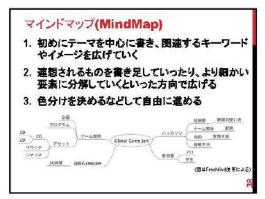




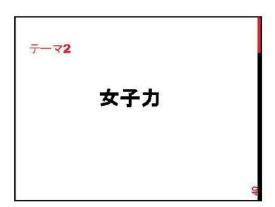


「発想を広げる」カリキュラム





テーマ1 リア充



^{〒一マ3} まんじゅう



「<u>発想を広げる」カリキュラム</u> 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

お服

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

11-11

- 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 卵)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 ブレゼンテーション(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
- チーム毎のプレゼンテーションは 発表5分十質問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

「安積疎水」に紹介するコンテンツ



最後に

ゲームなどのデジタルコンテンツ開発では、 ブ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 ~

「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

500 - 100	
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。
	「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
授業内容	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。
授業內容	グループワーク、プ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	
試験方法 成績評価方法	
H - 1 M - 1	

「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	<u>創発ワークショップ・演習</u>
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
	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
到達目標	ンテーションを行う
	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
授業内容	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人来们四	(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	S CO. S. S. S. LEWING S. S. LEMONING S. D. S.
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	
1 19 M	•

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、と。	添削コメントを入れて返却するので再提出をするこ	
授業計画	◆前期	◆後期	
	1. ガイダンス	1. 背景を描く1	
	2. ペンで描く1	2. 背景を描く2	
	3. ペンで描く2	3.背景を描く3	
	4. ペンで描く3	4. 壁面(一点透視図法)	
	5.トーンを使う1	5. 建具 (窓やドア)	
	6.トーンを使う2	6. 家具(二点透視図法)	
	7.トーンを使う3	7. 家具(家具・椅子を描く)	
	8. 顔を描く1	8. 室内を描く(アオリ・フカン)	
	9. 顔を描く2	9. 樹木のスケッチ	
	10. 顔を描く3	10. 樹木 (樹木の構造・描き方)	
	11. 身体を描く1	11. 課題作品制作	
	12. 身体を描く2	12. 課題作品制作	
	13. 身体を描く3	13. 課題作品制作	
	14. 動きのあるポーズ1	14. 課題作品制作	
	15. 動きのあるポーズ1	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 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:	ンガ制作に使用するアプリケーションの基本操 ガを制作する。	
授業計画	◆前期	◆後期	
	1. ガイダンス	1. ガイダンス	
	2. スキャニングと画像形式について	2. アイデア・タイトル	
	3. レベル補正とごみ取り・書き出し	3. 資料・素材集め	
	4. 写植について	4. キャラクターを創作する	
	5. 原稿の読み込みと画像処理について	5. プッロットを作成	
	6. ツールの使い方・ごみ取り	6. ソフトを用いたトーン処理について	
	7. スクリーントーン・漫符・効果線	7. 写真を用いた背景描写について	
	8. 枠線とフキダシ	8. 写真から背景を制作する	
	9. ベン入れ	9. ネームを作成	
	10. 定規を用いた描画	10. ネームを作成	
	11. 背景描写	11. ネームチェック	
	12. 課題作品制作1 (ネーム)	12. 下描きを描く	
	13. 課題作品制作 2 (作画)	13. デジタル作画	
	14. 課題作品制作3 (仕上げ)	14. 仕上げ・書き出し	
5 to	15. 講評・まとめ	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 入力デバイス
- 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	メーションにすることで基礎的な動き	実際の動きをよく観察して素描し、パラパラアニ をつかむ。 長現手法にも繋がる基本として基礎的な作画を学	
授業計画	◆前期	◆後期	
	(1)ガイダンス、全体説明	(1)動きスケッチ	
	(2)動きの基礎1 振り子	(2)動きスケッチ	
	(3)動きの基礎2 ボールの動き	(3)歩く	
	(4)動きの基礎2 ボールの弾み	(4)歩く	
	(5)動きの基礎3 ジャンプ	(5)歩く	
	(6)パラパラアニメーション1	(6)走る	
	(7)多くの素材に触れる	(7)走る	
	(8)回転アニメーション	(8)走る	
	(9)どうぶつの歩きの研究	(9)振り向き	
	(10)動きの基礎4	(10)振り向き	
	(11)動きの基礎5	(11)振り向き	
	(12)パラパラアニメーション2	(12)立つ座る	
	(13)パラパラアニメーション3	(13)立つ座る	
	(14)パラパラアニメーション4	(14)動きの組み合わせ	
	(15)講評	(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	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、 の基本操作を身に付ける。 また、3DCGの基礎知識を理解し、M	、Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Pro AYAの初歩的なスキルを学ぶ。	
授業計画	◆前期	◆後期	
	(1)ガイダンス、全体説明	(1)3DCG基礎	
	(2)Photoshop基礎1	(2)3DCG基礎	
	(3)Photoshop基礎2	(3)3DCG基礎	
	(4)Photoshop基礎3	(4)3DCG基礎	
	(5)Photoshop基礎4	(5)3DCG基礎	
	(6)Photoshop基礎5	(6)Premiere Pro基礎	
	(7)After Effects入門	(7)Premiere Pro基礎	
	(8)After Effects入門	(8)Premiere Pro基礎	
	(9)After Effects入門	(9)Premiere Pro基礎	
	(10)After Effects入門	(10)Premiere Pro基礎	
	(11)After Effects入門	(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	(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	(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	(14)デジタルアニメーション制作	
le.	(15)講評	(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, †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	1		
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 2Dキャラ制作を通してゲームグラフィッ また、後期は3DCGソフトMAYAの基本技	TO A CONTROL OF THE STATE OF TH	
授業計画	◆前期	◆後期	
	1. ガイダンス	1. ガイダンス	
	2. フォトショップの使い方-基礎1	2. MAYAの基本操作 1	
	3. フォトショップの使い方-基礎2	3. MAYAの基本操作 2	
	4. フォトショップを使った制作1	4. MAYAの基本操作3	
	5. フォトショップを使った制作2	5. モデリングの基礎 1	
	6. フォトショップを使った制作3	6. モデリングの基礎 2	
	7. イラストレーターの使い方-基礎1	7. モデリングの基礎 3	
	8. イラストレーターの使い方-基礎2	8. オリジナルの建物の制作	
	9. イラストレーターを使った制作1	9. ゲームマップ制作	
	10. イラストレーターを使った制作2	10. シーン構築	
	11. テーマに沿った課題制作1	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	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	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	14. テーマに沿った課題制作 4	
11.	15. 講評会、まとめ	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。		
授業內容	SOURCE SELECTION OF COMMENT OF STANKING SECTION SERVICE SERVIC	Gアニメーションを融合した課題演習に取り組 た技術・知識の復習をしながら、キャラクター制	
授業計画	◆前期	◆後期	
	1 ガイダンス	1. ガイダンス	
	2 Unity の基礎	2. キャラクターのコンセプト作成1	
	3 Unity プログラミング	3. キャラクターのコンセプト作成2	
	4 Unithy プログラミング 2	4. キャラクターモデリング1	
	5 Unity プログラミング 3	5. キャラクターモデリング 2	
	6 ゲームの企画	6. キャラクターモデリング3	
	7 小物、背景などの制作	7. キャラクターモデリング 4	
	8 小物、背景などの制作 2	8. キャラクターモデリング 5	
	9 キャラクターのモデリング	9. キャラクター制作1	
	10 キャラクターのモデリング 2	10. キャラクター制作2	
	11 キャラクターのモーション	11. キャラクター制作3	
	12 キャラクターのモーション 2	12. キャラクター制作4	
	13 ゲーム制作	13. キャラクター制作5	
	14 ゲーム制作 2	14. キャラクター制作6	
35	15 講評会	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

ラ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 ※ オブザーパー
 - オ 三春まちづくり公社 ※ オブザーパー
 - カ 福島県(地域政策課)※ オブザーパー

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)
- 〇 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)

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) スケジュール 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

■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

(参考)8/11午前·午後 学年内訳

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

(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	Ĩ	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	1

■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

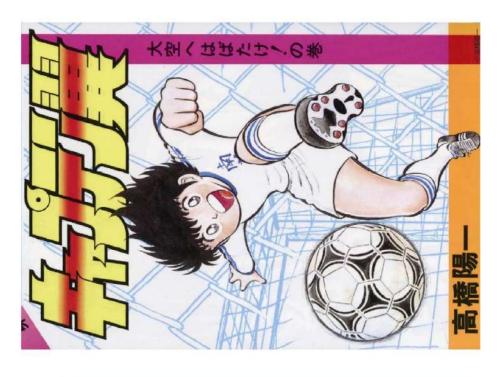
合計 15



(そしてボクは外道マンになる・教室用台工後)

■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)

6



(キャプテン翼 ライジングサン・教室用加工後)

■高橋陽一先生

8. 11アートクリエイター教室漫画教室教材原稿



(クレイジーフルーツ・教室用加工後)

■松苗あけみ先生(クレイジーフルーツ)

■ 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)













■集合写真



■ 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。









■ 12月:キャラクターの描き方の基礎を学ぼう! (頭身などの体のパランス)

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 パランス) 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、(株)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!>

〇 中学3年生(女) モチーフ: ゆべし



〇 小学6年(女) モチーフ:三角油あげ



〇 中学2年生(女) モチーフ:三春滝桜



〇 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:オリジナル缶パッチをつくろう>



<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)
- O 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)
- O 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。ペン入れのコッ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)
- 〇 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)

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

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

われました。ぼくは、お父さんに手伝ってもら そうでした。ペン先がとがっていてあぶないか 分にはめこんで、インクをつけて使うペンです いました。 分かれていて、使うときはペン先を手に持つ部 います。実さいに手で持つところと、ペン先が プテン翼」の絵をジーペンでなぞることです。 ジーペンは先するどくとがっていて、ささり マンガをかくベンのことを「ジーペン」と言 マンガ教室ではじめにやったことは、「キャ 子どもは大人の人にやってもらうように言

サポートの先生が、

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

って、いつもこんな大へんな作ぎょうをしてい い線が多くて大へんでした。「マンガ家の先生

下書きをなぞるだけなのに、よく見ると細か

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

ころがあったのですが、そんなぼくをみていた と、アドバイスをしてもらいました。 かくには、まわりからかいていくといいですよ クをこぼさないようにしてください」「うまく うに入りました。先生からは、何度も、 生がかいた下書きをジーペンでなぞる作ぎょ ぼくは、左ききなので、かくのが大へんなと 少しなれてきたところで、こんどは、高橋先 「イン

うまく線がかけるようになりました。まわりを かいところを書き足していきました。 先にかいたあとに、細いペンに持ちかえて、細 と、アドバイスをしてくれました。そうしたら、 「紙を動かしながらかくと楽に描けるよ」

> 思いました。 プのマンガはこうやって作られているのか」と も読んでいる、コロコロコミックやブイジャン るんだな」と思いました。また、「ぼくがいつ

みんな上手にかけていました。 休けい中に、ほかの友だちの絵も見ました。

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

と、言われました。

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

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

見せたところ、 家に帰ってから、 お母さんに今日かいた絵を

「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

21

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) 審查委員長
 - 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 楼の下 もう一度/白黒橙/本宮市



優秀賞:No.38 今度は私が/伯耆田りの/新潟県



優秀賞: Na52 めごひめっせーじン/関根菜々美/川内村



優秀賞:No.43 チビ愛姫/林 久美子/埼玉県



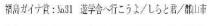
優秀賞:Ya80 愛姫の記憶/根本彩加/郡山市



町長賞: Na.70 花踊る/菅野恵里/都山市



商工会長賞: No.6 舞/川添友子/福岡県





特別質(福島民報貨): №67 最強の大婦(めおと)/仲井裕を/郡山市



特別賞 (福島民友賞): No.19 零れ核/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:Na.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:Na.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/杉本著空/三春町



優秀賞:No.248 かわいい愛姫/わたなべ うい/三春町(第1保育所)





25

特別賞(教育長賞): Nauro めごちゃんxxx/何階級女狐/三春町(片江児童クラブ) 特別賞(議長賞): Nauro かわいい愛婦/井上愛華/三春町(片江児童クラブ)





特別賞(A&D賞): Va230 すてきなめごひめ/佐藤倉太郎/三春町



特別賞(まちづくり公社賞): Ma265r I 愛距 MegoHime/鈴木うさ/須賀川市



特別賞(福島県賞): 30141 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。

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】

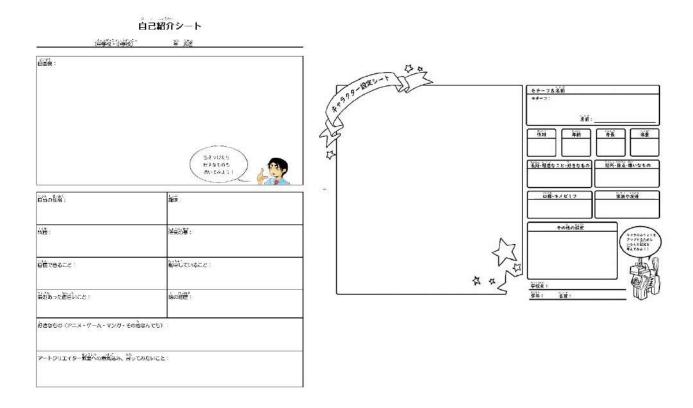
- 1. 自己紹介カード
- 2、キャラクター設定シート
- 3. 人体練習シート
- 4. ワンポイント講座のおさらい
- 5. ワンポイント講座 (書画)

【低学年向け教材資料】

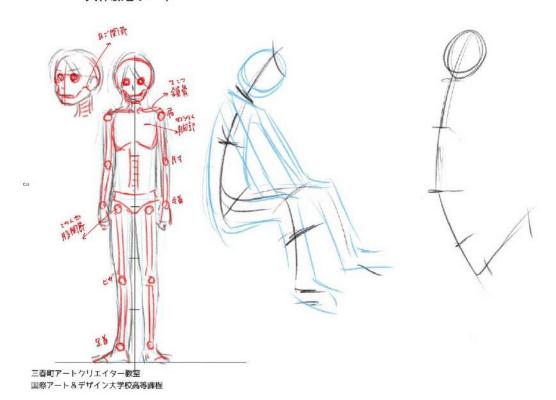
- 1. キラキラしおりをつくろう
- 2. プラバンキーホルダーをつくろう
- 3. 缶バッチをつくろう
- 4. 豆だるまを描こう

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)



人体練習シート



「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)

☆☆キラキラしおりを作ろう☆☆

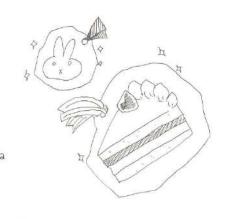
☆教科書や、本に挟むしおりを、好きなイラストを描いて作ろう! ☆自分で使ってもいいけど、お友達、家族のプレゼントにもよろこんでもらえるかも!

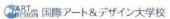
【作り方】 ①アイディアをだそう 好きなものを調べて、画用紙に描いてみよう 絵でメモをしましょう ブレゼントなら、相手の好きなものを考えてね

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 分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



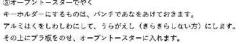


キャラクターや好きなものを描いて プラバンキーホルダーをつくろう!

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
- ■オープントースター
- ■かなぐ
- ① 鈴をかく
- プラ板に油性マーカーで絵をかきます。
- できあがりは約 $1/4\sim1/6$ 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オープ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。





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、約むのが止まります。

@ 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

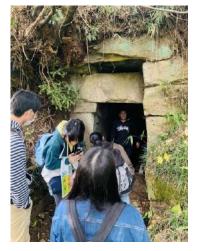
地域を知る 講師:須賀川市役所文化振興課 様

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







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ン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(主婦)

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

【オブザーバー】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。



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)

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 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 専門学校の学び 小・中・高の学び 小・中・高それぞれの機管に合わせ た学びの内容やレベルを定めて教材 とカリキュラムを提案 個別カリキュラム 共通カリキュラム 地域を知るワークショップ ・地域行政や地元有職者との連携で、見学ツアーや 議義形式のワークショップを開催して知識を認める 地域PRソフトコンテンツの発信 ・名所旧跡、歴史的建造物、地域の偉人、日本遺産 や世界遺産、地元食材やおいしい食べ物 など ・海外から、日本中からの人気観光スポット など アニメ分野 ・インパウンド対策で動画やアニメの活用 ・20アニメのみならず、3Dモデルが人気 ・VRやVチューバーなどご当場キャックを収象 ・聖地88など海外からの人気スポットも多い **発想を広げるワークショップ**・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向上

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

・プレゼンテーションでの成功体験





ICT・ゲーム分野
・UnityやUnreal Engine 4で間光線域が変化。
・ハッカソンやアイテアソンイベント多数
・ゲーミフィケーションやシリアスケームで
地域の誤線解光 ・エオーツも人気上昇

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

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。



○ARTis 国際アート&デザイン大学校



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 成果資料

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

