



ANIMENOTANE 2022

アニメーション業界志願者を対象とした 基礎教育プログラム

本プログラムのねらい



幅広い層のアニメーション業界志望者に向けた基礎教育のためのワークショップ等を開発・実施。2011年から文化庁のメディア芸術分野の一事業として実施されてきた「アニメーションブートキャンプ」の蓄積をベースとして展開。

ANIMATION BOOTCAMP

アニメーションブートキャンプの教育

①「自己開発・自己発展」できる表現者の育成

テクノロジーの急激な変化にも対応できる「考え方の基礎」

②「身体性に基づく観察」の重視

パターンの模倣的学習でなく、身体感覚と経験を表現の起点とする

③他者に「伝わる表現」を目指す

一人で学ぶのではなく、他者と協力して表現を吟味するプロセス



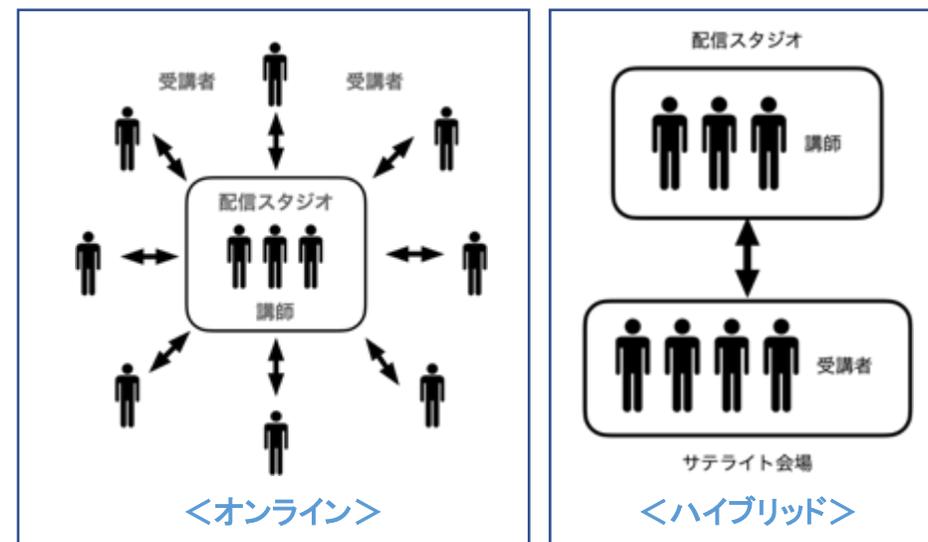
昨年度の取り組み

コロナ禍において、オンラインでの有効な基礎教育プログラムの開発・実践を重点課題として、以下のワークショップを開発・実施

- ① アニメーションブートキャンプ2Dオンライン
- ② アニメーションブートキャンプ3Dオンライン
- ③ アニメーションブートキャンプ福島

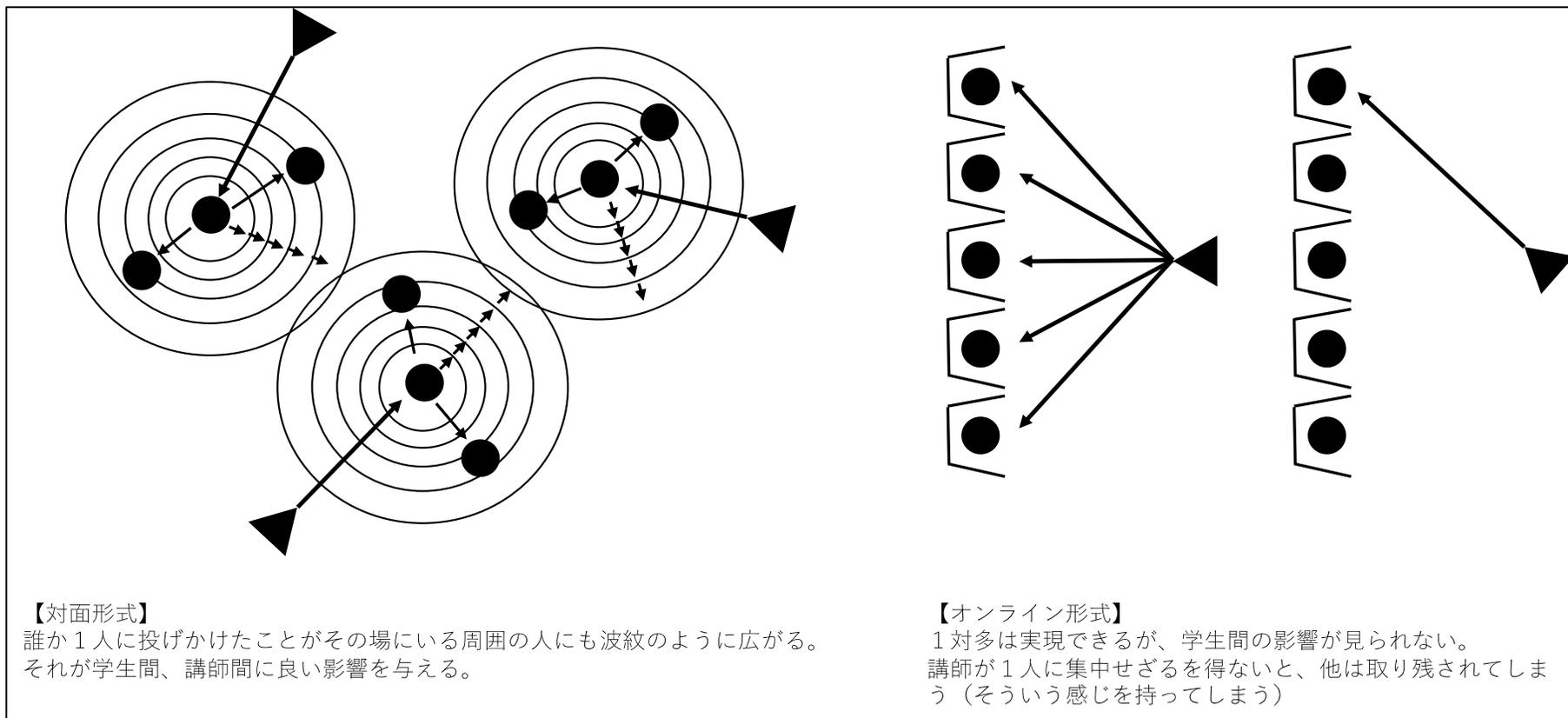
①と②:オンライン

③:ハイブリッド(オンライン+サテライト会場)



昨年度の成果と課題

実施したワークショップは参加者に高い満足度を与えたものの、オンラインで対面の経験を代替することの難しさも浮き彫りになった。



昨年度の結論

オンラインによる対面の「置き換え」でなく「棲み分け」を考えるべき。

オンラインでは、福島で試みた「宿題型」※が適切だと考えられる。

※オンラインで課題を伝え、受講生はそれにオフラインで取り組み、再びオンラインに集ってそれにフィードバックをあたえる「宿題」を軸としたカリキュラム。

各自のオフライン時の学習を支援する「教材の充実」が不可欠になる。

オンラインのもう1つの有望な可能性は、各地にサテライト会場を設ける「ハイブリッド形式」。しかし実施にあたる現地側の準備負担が大きいという問題があり、まずは地方のハブとなる連携先を開拓することが肝要。

本年度の課題と具体的な取り組み

【カリキュラム】

「宿題型」のカリキュラムの開発と実践 →1週間あいだをあけた2日間のカリキュラム

【学習環境】

非同期型コミュニケーションツールの導入 →補助ツールとしてSlackを導入

【教材】

オンデマンドビデオ教材の開発と実践 →計12本のビデオ教材を制作・公開

【実施規模】

オンデマンドビデオ教材で裾野を広げる →ワークショップ受講61人
ビデオ視聴回数計1,112回

【地方開催】

新たな連携先の開拓 →新潟の専門職大学・専門学校との連携。



本年度の実施内容と実施時期



『ビデオ講座』 第1期公開 9月15日(水)～10月31日(日)

『アニメーションブートキャンプ2Dオンライン』 10月9日(土)、17日(日)

『アニメーションブートキャンプ3Dオンライン』 10月23日(土)、31日(日)

『アニメーションブートキャンプ3Dオンラインプラス』 11月3日(水・祝)

『アニメーションブートキャンプ新潟』(対面) 11月27日(土)、28日(日)

『ビデオ講座』 第2期公開 2月21日(月)～3月31日

ビデオ講座

■ 第1期: 令和3年9月15日(水)～10月31日(日)

■ 第2期: 令和4年2月21日(月)～3月31日(木)



講座1 「表現を知る」

講座

講師: 稲村武志 (アニメーター/株式会社スタジオポノック)
「表現とは何か?」「よい絵とは?」「説得力のあるアニメーションとは?」など、アニメーション表現の基礎となる考え方について、講師の描いたさまざまな作例をもとに学びます。

視聴する >



講座2 「動きを感じる」

講座

講師: 大門まき (女優/作詞家/トリッピー表現力教室主宰)
表現の基礎としての「身体」を意識するためのトレーニング講座です。「重心」「バランス」「テンポ」などをステップ・バイ・ステップで確認できます。実際に身体を動かしながら視聴してください。

視聴する >



解説 「応募課題について」

解説

解説: 竹内孝次 (アニメーションブートキャンプディレクター)
アニメーションブートキャンプの2D/3Dワークショップの応募課題について説明します。応募される方は、ご視聴の上で応募課題に取り組んでください。



講座3 「線で考える～サムネイルの描き方」

講座

NEW

講師: 富沢信雄 (アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム)
キャラクターの演技を考え、頭の中にあるアイデアを形にするための「サムネイル」の描き方について、具体的な事例を見せながらわかりやすく説明します。2Dアニメーションだけでなく、3DCGやストップモーションのアニメーション制作でも使える基礎的な方法論として、是非、みなさんの制作や学習に役立ててください。

視聴する >



講座4 「線で伝える～クリンナップの描き方」

講座

NEW

講師: 富沢信雄 (アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム)
この講座における「クリンナップ」とは、日本のアニメ業界における慣習としてのそれではなく、キャラクターを立体的に捉え、材質感や柔らかさ/硬さなどの情報まで含めて伝えるための適切な線の表し方のことです。豊かな情報量を含む線の表現のためには、どのような点に注意すれば良いか、具体例を挙げながら解説していきます。

視聴する >

ツール解説: フリーソフトの使い方解説ビデオ



ビデオ講座の視聴データ

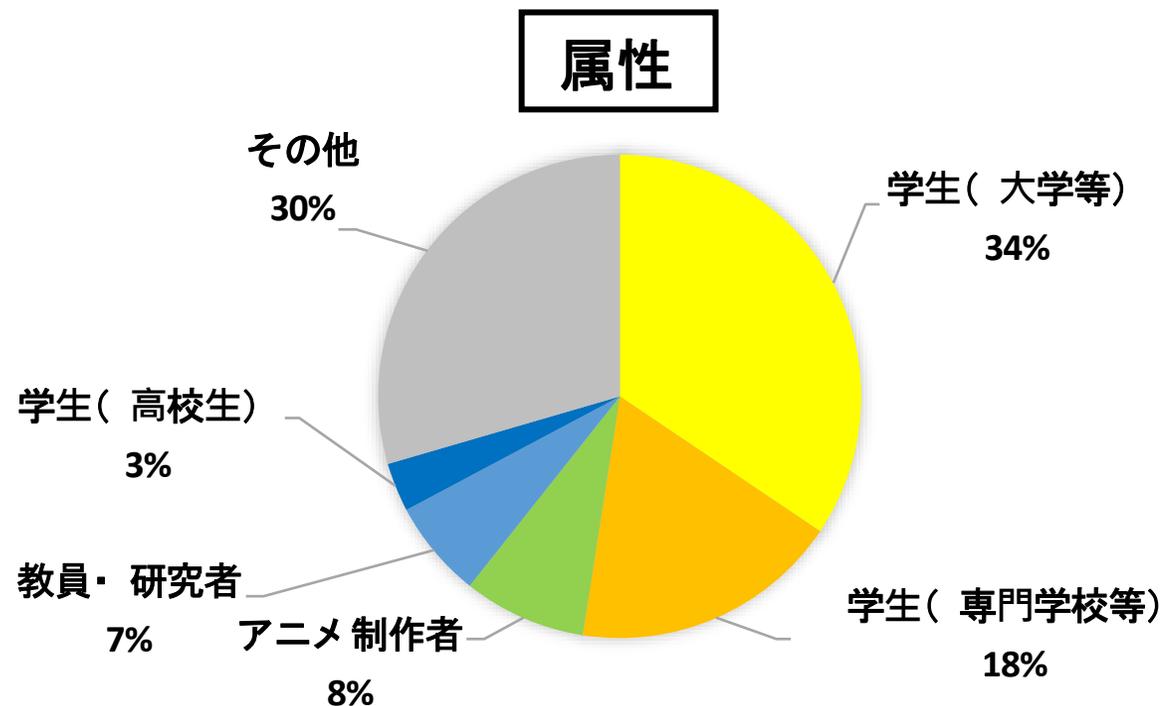
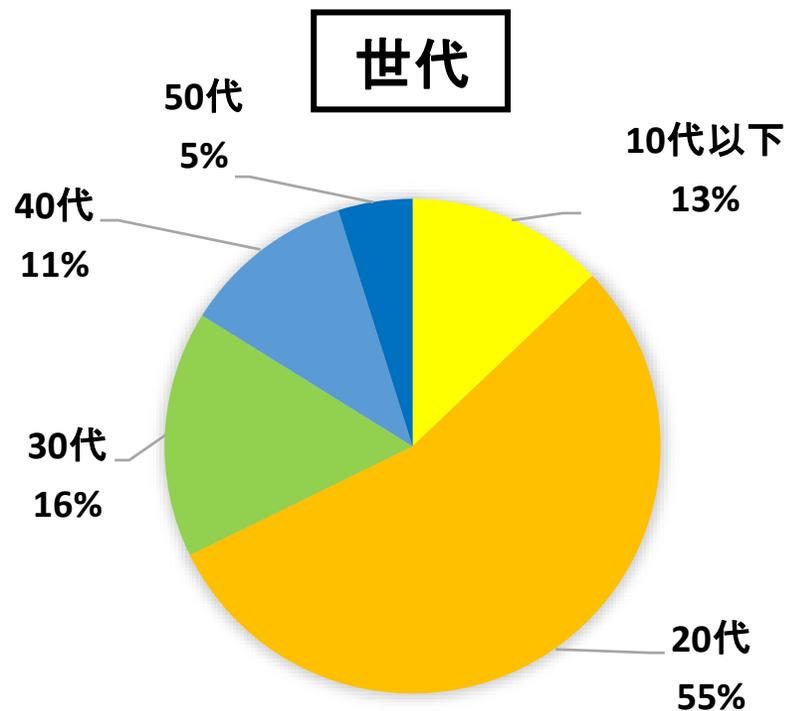
ビデオタイトル		再生回数	平均視聴率	(動画の尺)
講座 1 「表現を知る」	Part1	219	65%	(14分14秒)
	Part2	118	87%	(8分24秒)
	Part3	104	91%	(16分41秒)
講座 2 「動きを感じる」	Part1	110	74%	(17分46秒)
	Part2	68	86%	(21分55秒)
2Dツール解説「FireAlpacaの使い方」		34	77%	(9分23秒)
2Dツール解説「Kritaの使い方」		73	30%	(14分41秒)
3Dツール解説「Blenderの使い方」		141	62%	(36分48秒)
解説「応募課題について」		245	87%	(4分35秒)

合計再生回数:1112回
再生回数平均:123.6回

※平均視聴率＝セッション内で視聴された動画尺の平均を、すべてのセッションにわたる動画の全尺で割ったもの

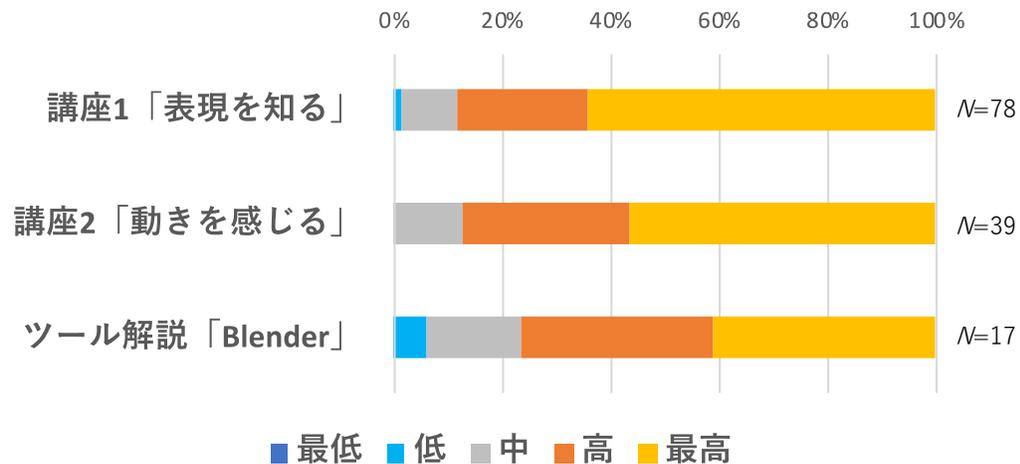
ビデオ講座の視聴データ

N=62

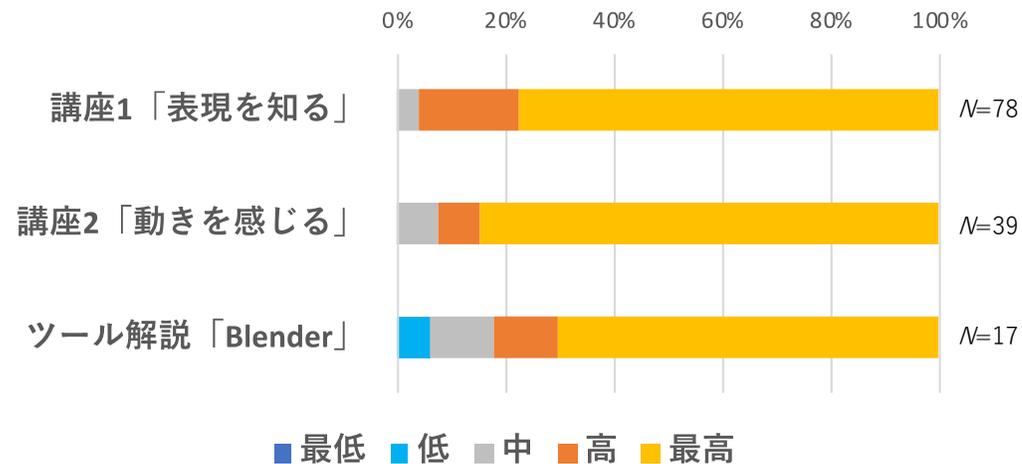


ビデオ講座のアンケート結果

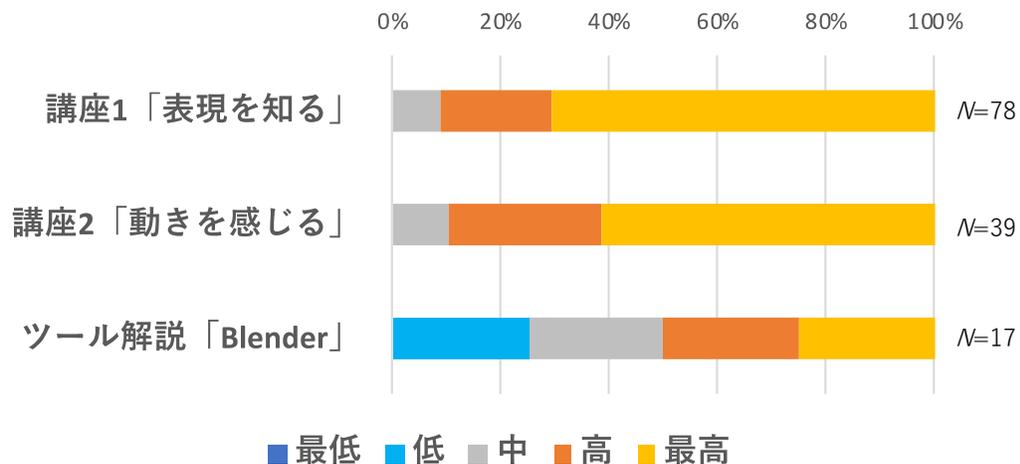
講座内容にどれくらい満足しましたか？



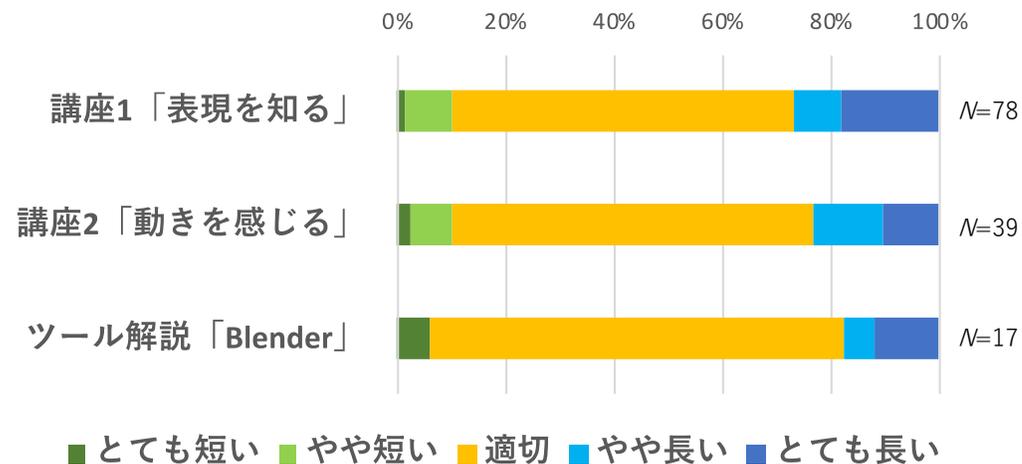
講座内容はわかりやすかったですか？



講座内容は今後役に立つと思いますか？



ビデオの長さは適切でしたか？



ビデオ講座のアンケート結果



講座1「表現を知る」

- 最前線で活躍されているアニメーターの方の実績を見ながらの解説は説得力があった
- とてもわかりやすく、講義のスピードもちょうどよく、じっくり考えながら聞くことができた
- 表現を追求する上での、根源的な内容
- スタジオでの人材育成に役立てたい

講義2「動きを感じる」

- 観察と実験の大切さを学ぶいい機会でした
- “動きの重心をここまで見える化していただいたのは初めてです
- 自分で自分の体を動かすことで、人間の体の理解が深まる、ということを実感することができて、面白く感じた
- ありがとうございます！！！！こんな講座がまさに見たかったんです！！！！

ツール解説「Blenderの使い方」

- 丁寧に一から教えてくださってわかりやすかったです
- 理路整然と簡潔に使う機能を説明してくださったので、とても理解がしやすかったです
- blenderにおけるアニメーション制作の作り方についてとても丁寧に解説してくださり満足しています

アニメーションブートキャンプ2Dオンライン



■日程: 令和3年10月9日(土)、17日(日)※2日間のカリキュラム

■講師:

- ・稲村 武志(アニメーター/株式会社スタジオポノック)
- ・押山 清高(アニメーター・アニメーション監督/株式会社ドリアン)※
- ・後藤 隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー/株式会社プロダクション・アイジー)
- ・高橋 賢(アニメーター・アクションディレクター・アニメーション監督)
- ・富沢 信雄(アニメーション監督/株式会社テレコム・アニメーションフィルム)※
- ・渡辺 敦子(アニメーター・キャラクターデザイナー・漫画家)

※押山氏と富沢氏は、それぞれ1日ずつ交代で参加

■参加者:

- ・参加者: 14名(申し込みフォーム登録者34名、応募者15名、1名欠席)
- ・平均年齢: 20.8歳(最年少: 16歳、最年長: 30歳)
- ・男性: 4名、女性: 10名
- ・参加地域: 東京都(4名)、神奈川県、広島県(2名)、茨城県、千葉県、新潟県、静岡県、愛知県、福岡県(1名)
- ・所属: 大学生 7名、大学院生 2名、短大生 2名、専門学校生 1名、高校生 2名



アニメーションブートキャンプ2Dオンライン

■カリキュラム

<事前応募課題>

オンデマンドビデオ教材を視聴して、課題「持ち上げる」に取り組む。

<1日目>

導入課題「立つ／座る」に取り組む(オノマトペによる動きのイメージの把握とサムネイルによるポーズの発見のプロセスの理解)。

本課題「またいで越える」に取り組む。どのように跨ぐかをオノマトペでイメージさせ、上映時には観客にそれをあててもらう。

ラフ動画までを宿題とする。

<2日目>

本課題の完成と講評。さらに最後にもう一度、事前応募課題に取り組む。最後はあらかじめslackに寄せられた質問をもとにQ&Aセッション



アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

■日程: 令和3年10月23日(土)、31日(日)※2日間のカリキュラム

■講師:

- ・ 小森 よしひろ(ディレクター・アニメーション・VFX/白組)
- ・ 斎藤 俊介(映像ディレクター・アニメーションディレクター)
- ・ 中島 智成(CG ディレクター・CG アニメーター)
- ・ 山田 桃子(アニメーター/スタジオななほし)



■参加者:

- ・ 参加者数: 15名(申込フォーム登録者数: 37名, 課題提出: 23名)
- ・ 平均年齢: 28.9歳(最年少: 20歳、最年長: 47歳)
- ・ 男性: 8名、女性: 6名、無回答: 1名
- ・ 参加地域: 東京都(3名)、埼玉県(2名)、山形県、宮城県、神奈川県、静岡県、愛知県、大阪府、奈良県、広島県、香川県、福岡県(1名)
- ・ 所属: 大学生 4名、専門学校生 3名、社会人 8名

アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

■カリキュラム

<事前応募課題>

オンデマンドビデオ教材を視聴して、課題「持ち上げる」に取り組む。

<1日目>

導入課題「足をあげる」に取り組む(重心の移動、サムネイルによるポーズの発見のプロセスの理解)。

本課題「またいで越える」に取り組む。どのように跨ぐかをオノマトペでイメージさせ、上映時には観客にそれをあててもらう。

ラフに仕上げるまでを宿題とする。

<2日目>

本課題の完成と講評。さらに最後にもう一度、事前応募課題に取り組む。最後はあらかじめslackに寄せられた質問をもとにQ&Aセッション



3Dオンラインの受講が出来なかった不合格者らを対象に、補習的内容のオンラインワークショップを実施。
当初計画では想定していなかったが、多数の応募状況をふまえて試験的に行うことにした。

■日程: 令和3年11月3日(水・祝)

■講師:

- ・ 斎藤 俊介(映像ディレクター・アニメーションディレクター)
- ・ 竹内 考次(アニメーションブートキャンプディレクター)

■参加者:

- ・ 参加者数: 4名
※8名の対象者に受講の意思を確認し、最終的に4名が参加することとなった。
- ・ 平均年齢: 26.7歳(最年少: 24歳、最年長: 30歳)
- ・ 男性: 4名、女性: 0名
- ・ 参加地域: 東京都、千葉県、神奈川県、福岡県(各1名)
- ・ 所属: 大学生 1名、専門学校生 1名、社会人 2名



アニメーションブートキャンプ3Dオンラインプラス



■カリキュラム

<事前応募課題>

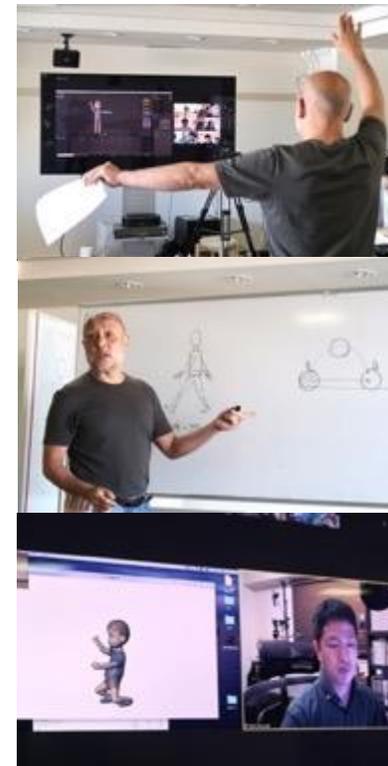
オンデマンドビデオ教材を視聴して、課題「持ち上げる」に取り組む。



関節を意識するための導入課題と、重心を意識するための本課題。

参加者は4名であったため、各課題への取り組みと指導は1グループで行われた。課題制作時には参加者の1人にZOOMの画面共有機能で制作過程を全員に共有してもらい、Blenderに慣れていない参加者への理解の助けとなるようにした。課題制作と上映、解説というサイクルで進行し、1つ1つ理解を深めてもらう流れを取った。

最後はQ&Aセッションを行った。



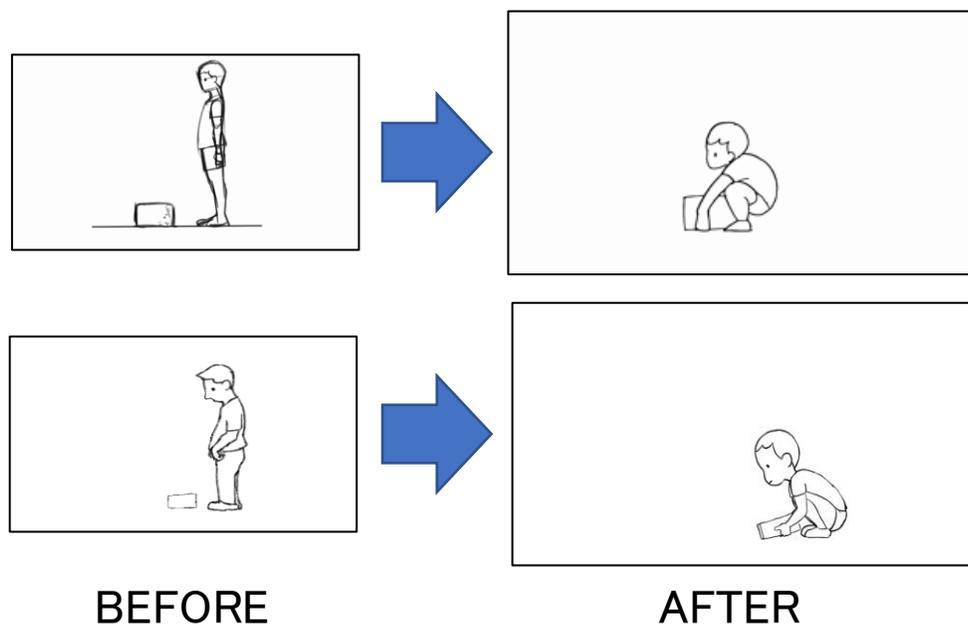
①カリキュラムの改善

ビフォー／アフターの見比べ

ブートキャンプの基本的な学習観は、学習を「変化」として捉える。その変化を学習者自身に自己認識してもらうための方法として、今回は以下の2つの改善をおこなった。

- ・事前応募課題を、カリキュラムの最後にもう一度、取り組んでもらう。
- ・観客のレスポンスの変化を示す。

背景：昨年度の福島の実践の省察会議において、現地教員から「生徒の作品のビフォー／アフターを見せてはどうか」という提言があり、それを実践したのが今回の試み。



そおつと

10/9 (土) オノマトペ当て 1回目

そろり、そろりと、そろりと、そろりと、そろり、そろそろと、そろそろ、そーっと、ぐあー

BEFORE

10/17 (日) オノマトペ当て 最終

そろり、そろり、そろり、そつと、そー、そーっと、そーっと、そーと

AFTER

②カリキュラムの改善

作業の進行とゴールを明示する

オンラインでは、学習者が周囲の状況を把握しにくいいため、「自分が今、何をやるべきか」を見失いやすい。そこで本年度は、あらかじめ参加者に進行表を配布し、また作業手順やゴールを明確化するための説明用教材を作成した。

2021 AnimationBootCamp2021 2Dオンライン 10月17日（2日目）進行表

時間	内容	ルーム
9:45	オンライン集合 ・挨拶、講師紹介、今日の流れの説明	
10:00	本番課題 ・全員のアニメーションを見る 再度、他のグループのオノマトペを推測しチャットで送る グループごとに講師コメント	メイン
10:20	グループ内で受け取ったオノマトペと演技を検討する ・講師を交えラフ動画の修正ポイントを確認する グループ内で意見交換する ・ラフ動画まで完成を目指す ・データ提出 *休みは各自適当に取る	ブレイクアウト
12:20	昼休み	
13:05	オンライン集合	集合
13:10	本番課題 全員で全員のものを見る	メイン
13:20	応募課題 全員で全員の応募課題を見る（意識変化の確認）	
13:30	応募課題に取り組む ・スタートは「掴んだポーズ」にする ・足の位置は動かさず、そのまま持ち上げる *休みは各自適当に取る	ブレイクアウト

配布された進行表



ブートキャンプの進め方を説明するスライド



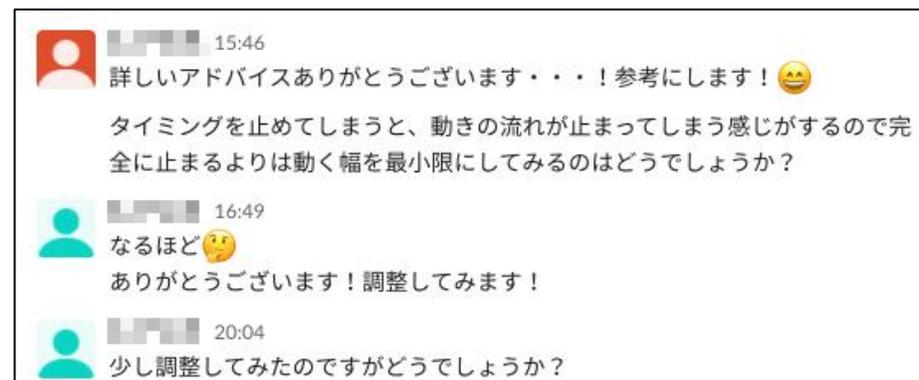
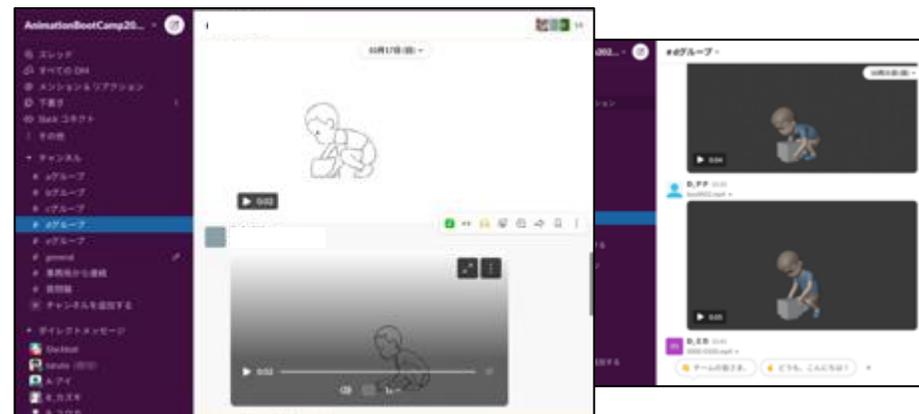
③学習環境の改善

非同期コミュニケーションツールの導入



昨年度は学習者とのデータのやりとりにGoogleドライブを使用したけど、やりとりに遅延が生じるなど運用上の課題があった。そこで本年度は代替ツールとしてSlackを導入した。結果、データ提出を含めて以下が可能になった。

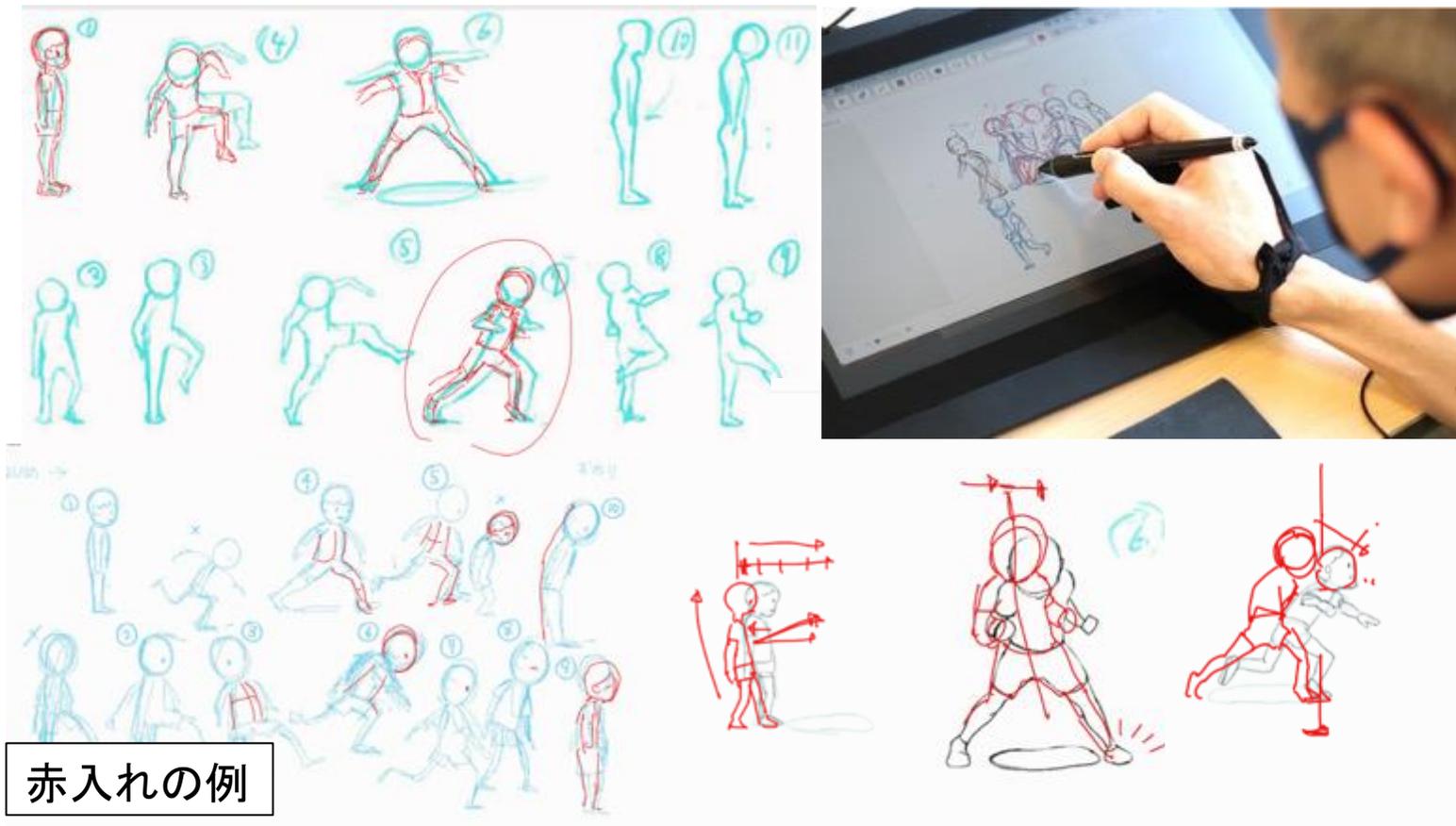
- ・講師だけでなくグループ内でお互いの作品を見られる。
- ・グループ内でコメントしあうこともできる。
- ・オフラインの時間帯でも、やりとりできる。
(1週間の宿題制作期間中もやりとりしているグループがあった)
- ・事務局からのお知らせも容易になる。
(締切時間のお知らせや、Q&Aの質問の事前確認など)



④学習環境の改善

考えるヒントを与える赤入れ

講師が赤を入れながら指導できるように機材環境を整備した。
使用ツール: Screen Note(mac)、EpicPen(windows)



●昨年度は、主に書画カメラで講師の描く絵を見せていたが、今回は新たにデスクトップ描画ツールを採用し、デジタルで赤入れできるように環境を整備。

●ただし、赤入れといっても「添削」ではなく、「考えるヒント」を与えることに眼目がある。

●「3Dオンライン」でも同様の赤入れ環境を整えたが、実際にはあまり活用されなかった。

⑤教材の改善

技術的トラブル回避のための説明資料の充実

受講者むけの「手引き」や、使用ツールの補助資料の内容を充実させる。

参加の手引き

参加の手引き

アニメーションブートキャンプ3Dオンライン
参加の手引き

Zoomについて

このワークショップはZoomを使用して行われます。以下の設定をお願いします。

設定事項(ワークショップ中は以下の設定)

このワークショップ中は以下の設定をお願いします。

必要機材について

① 必要な機材の確認

使用するPCはWindows/Macに、以下の設定をインストールしてあります。

- Blender (最新バージョン)
- Track (最新バージョン)
- Anem 2 (最新バージョン)

② デバイスの確認

このワークショップは、最新のデバイスを使用して行われます。以下の設定をお願いします。

③ デバイスの確認

このワークショップは、最新のデバイスを使用して行われます。以下の設定をお願いします。

操作確認事項(以下の点は操作の確認をしておくこと)

このワークショップは、最新のデバイスを使用して行われます。以下の設定をお願いします。

Blenderの基本操作マニュアル

Blenderの基本操作

Blenderの基本設定

- 編集 → アプリアランス → システム → 「アンドロイド」を256に設定する。
- (関連したときに戻れるアンドロイドの回数を増やしておくを推奨)
- キーフレームを打つのに、標準の状態では1 (アイ) を押した後にどこにキーを打つ(消す)かは関係ないのですが、タイムライン左上の **アクティブなキーフレーム** を選択する (Location & Scale など) ことで、1 を押すだけでキーフレームを打つことができますようになります。

画面の動かしかた

- Shift を押しながらマウスの真ん中ボタンをドラッグすると、画面の移動ができます。
- マウスの真ん中ボタンをドラッグすると、画面の回転ができます。
- Ctrl を押しながらマウスの真ん中ボタンをドラッグ、もしくはマウスのホイールをスクロールすると、画面の拡大縮小ができます。
- ビューポートの四隅を選んで左右にドラッグすることで、ビューポートを増やしたり減らしたりすることができます。

ショートカット

G	移動	Ctrl + S	ファイルの保存
R	回転	Ctrl + Shift + S	別名で保存
S	スケール	Ctrl + Z	アンドゥ
I	セットキー	Ctrl + Y	リドゥ
X	デリートキー	テンキー (1-9)	画面切り替え
SPACE	再生、停止	テンキー (.)	選択したオブジェクトに寄る
→	次のフレームに移動		
←	前のフレームに移動		
↑	次のキーフレームに移動		
↓	前のキーフレームに移動		

ギズモ・マニピュレーター

※今回、拡大縮小は一部例外を除き、基本的に使用しない予定です。

補足説明

- キャラクターをアニメーションさせたい時はリグを選択した状態で、ビューポート上部の **モード** を **ポーズモード** にしてください。
- タイムラインにある **Summary (概要)** を選んでキーフレームを打つ(消す)ことで、シーン全体のキーフレームを打つ(消す)ことができます。
- 同じくタイムラインにある **Box Rig** を選んでキーフレームを打つ(消す)ことで、そのキャラクター全体のキーフレームを打つ(消す)ことができます。
- 軸の切り替えは、ビューポート上部にあるボックスから **グローバル**、**ローカル**、**ノーマル**、**ジントル**、**ピュニ** 等を適宜選んでください。
- ビューポート右側の **アイテム タブの Rig Layers** でリグの表示のオンオフができます。初期状態では細かい部分はリグは非表示となっておりますので、調整したい時は表示させてください。
- 数値入力にはビューポート右側の **アイテム タブ** の **トランスフォーム** から入力できます。
- ビューポート右上の **OpenGL** の切り替えは、ビューポート右側の **アイテム タブ** の **OpenGL** の値を調整することで切り替えることができます。

リグの仕様

- キャラクターを使用する時には、**Boy_rigroot** というリグ (足元にあるワッカのリグ) を動かすことで足が滑ってしまわないで使ってください。(初期設定では非表示になってます)
- 指の先端から出ているリグはスケール(ショートカット「S」)することでその指の問題をまとめてあげることができます。(こちらも初期設定では非表示です)
- 手足のIKとFKの切り替えは、ビューポート右側の **アイテム タブ** の **RigMainProperties** の **IK_FK** の値を調整することで切り替えることができます。

レンダリング方法

- 解像度、レンダリング範囲、フレームレートを確認し、保存場所を指定します。保存フォーマットとエンコード設定は正しく設定して下さい。3Dビューポート画面左上の **ビュー** から **ビューで動画をレンダリング** を選択すると現在表示されているアングルからアニメーションがレンダリングされますのでレンダリング前に正しいアングルに表示されているか確認してください。

アニメーションブートキャンプ新潟

■日程: 令和3年10月23日(土)、31日(日)※2日間のカリキュラム

■会場: 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 古町ルフルキャンパス

■講師:

- ・後藤 隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー／株式会社プロダクション・アイジー)
- ・斎藤 俊介(映像ディレクター・アニメーションディレクター)
- ・富沢 信雄(アニメーション監督／株式会社テレコム・アニメーションフィルム)
- ・りょーちも(アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督)
- ・小村方 宏治(Production I.G 新潟スタジオ)
- ・下妻 日紗子(Production I.G 新潟スタジオ)※1日
- ・渡部 由紀子(Production I.G 新潟スタジオ)※1日

■参加者:

- ・ 28名(開志専門職大学:12名、日本アニメ・マンガ専門学校:16名)
- ・ 男性:9名、女性:19名
- ・ 参加者を6つのグループに分け、1グループのみ3DCGでの指導とした(2Dと3DCGの混在形式)



参加希望は44名。応募課題の審査を行った。

不合格者15名に対しては、ディレクターからの今後に向けたアドバイスを送るとともに、Q&Aの記録ビデオを共有するなどのアフターケアを行った。

**ANIMATION
BOOTCAMP
新潟**

2021年11月27日・28日

【1日目】

シアターゲーム

オリエンテーション

課題①「歩き」制作
紙人形による探究
サムネイルによる探究
2Dと3Dに分かれて
課題制作

課題②「箱を運ぶ」制作

【2日目】

課題②「箱を運ぶ」完成

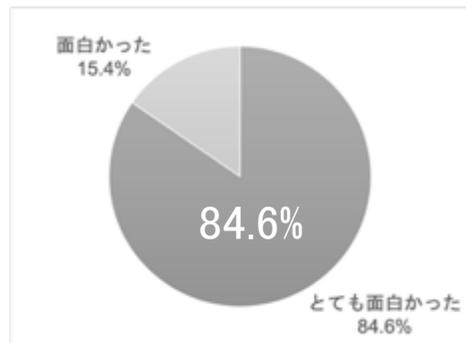
上映会

Q&A

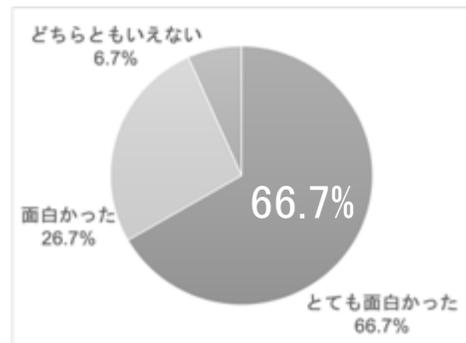
修了証の授与

ワークショップのアンケート結果

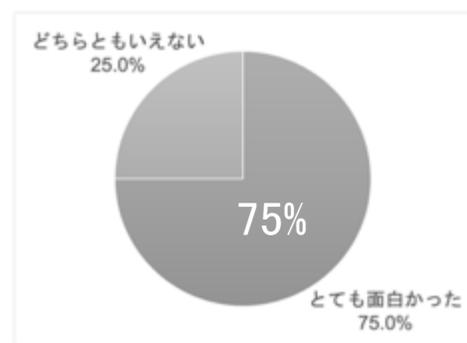
【今回の体験は面白かったですか？】



2D N=14



3D N=15

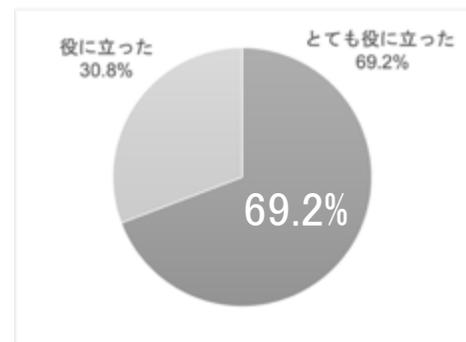


3Dプラス N=4

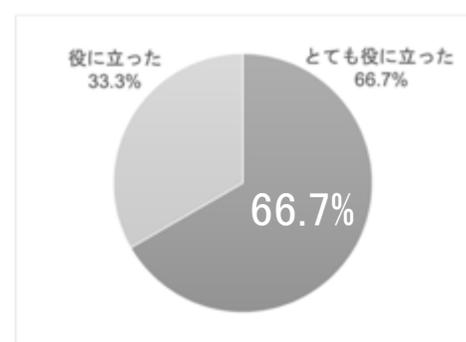


新潟 N=28

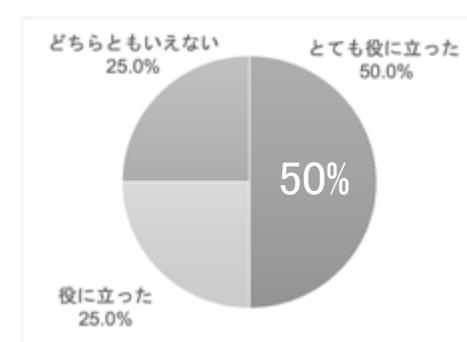
【今回学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？】



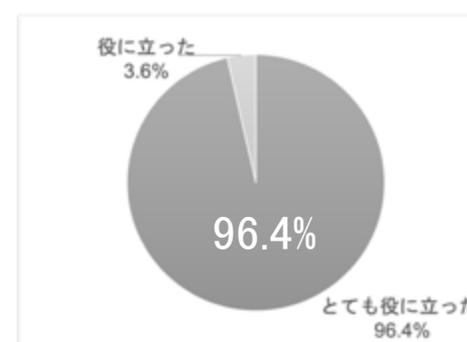
2D N=14



3D N=15



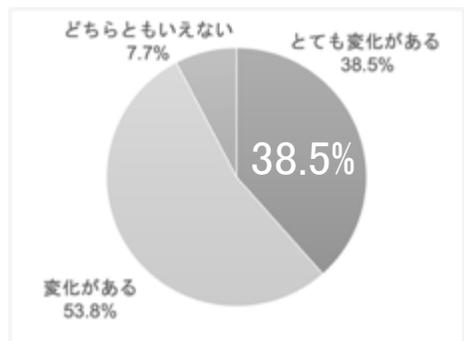
3Dプラス N=4



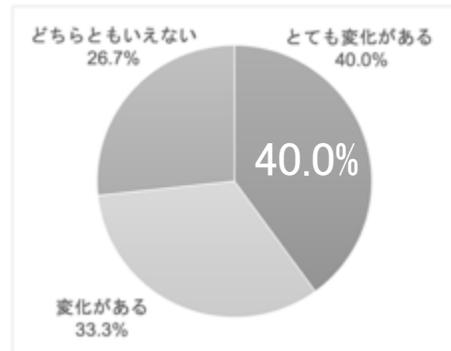
新潟 N=28

ワークショップのアンケート結果

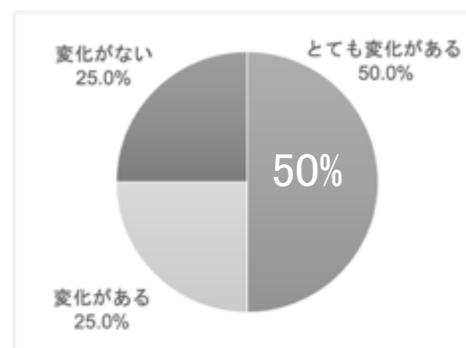
【ブートキャンプに参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか？】



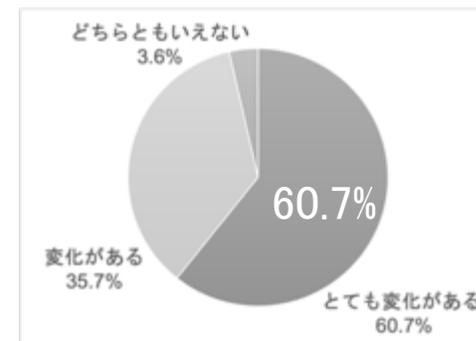
2D N=14



3D N=15

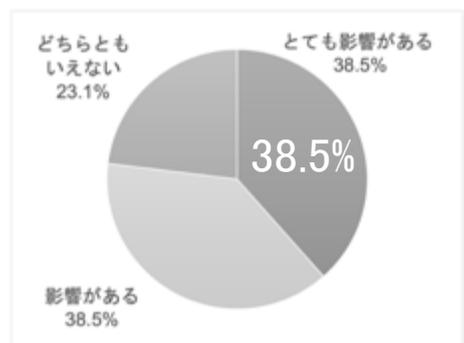


3Dプラス N=4

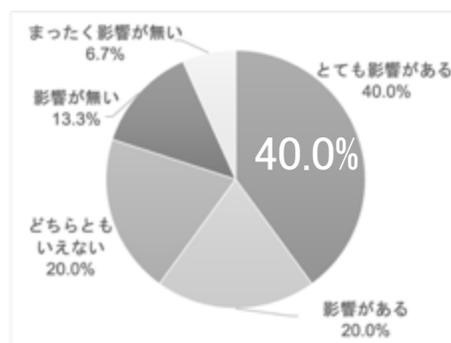


新潟 N=28

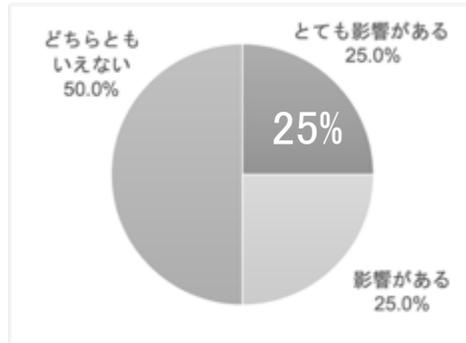
【今後の進路を考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか？】



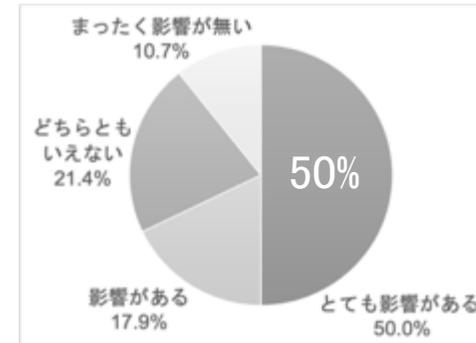
2D N=14



3D N=15



3Dプラス N=4



新潟 N=28

本年度の総括



- 「宿題型」のプログラムは、学習者の成長も見えやすく有効であった。しかし開催期間が2週にまたがることになるため、事業期間内の実施回数を増やすこととの両立は困難。
- オンラインワークショップの指導方法・教材・学習環境等は、いずれも細かな改善を積み重ねて質が向上したものの、アンケート結果からは**オンライン形式よりも対面形式のほうが学習者の満足度や学習効果が高い傾向がみられ**、指導側の手応えとしても同様の感想が聞かれた。やはり「**身体性**」が重視される**ブートキャンプの教育**をオンラインで代替することは、非常に難しいと言わざるをえない。
- 3Dのワークショップは社会人からのニーズが高かった。その要因は明らかではないが、潜在的に社会人の3DCG独習者は多数いる可能性がある。また数は少ないが2Dのワークショップに高校生の参加があったことも、一つの成果といえる。
- 新規制作したビデオ教材は概ね好評であった。特に**考え方の基礎を教える「ビデオ講座」**はニーズも評価も高い。ワークショップの予習・復習だけでなく、独立した教育コンテンツとして有効かもしれない。
- 地方開催においては、昨年度の福島に続き、新たに**新潟のハブ**となる教育機関と連携が出来たことは大きな収穫。また地元のアニメスタジオからの講師派遣という新たな方向性も切り拓くことができた。

オンラインと対面の「棲み分け」と「相互補完」
(オンラインの方向性は、基本的に「対面では不可能なこと」に注力すべき)。

- ▶オンライン:「スケーラビリティ(規模の拡大)」の追求
- ▶対面:「サステナビリティ(持続可能性)」の追求

具体的なアイデアの例

- ▶スケーラビリティの面では、オンデマンドビデオ教材を更に充実させ、より多くの学習者に届ける方向性。単にビデオを公開するだけでなく、それらを核とした独学支援のプラットフォームをオンライン上で展開するなど。
- ▶サステナビリティの面では、講師の育成と教育機関への普及が鍵になる。
たとえばオンデマンドビデオ教材は、学校教育機関の教材としての活用もありうる。
また地方開催の対面ワークショップ開催も一回性のイベントで終わらせないための方法を検討していく必要がある。

ANIMATION BOOT CAMP

WEBサイト 

ビデオ講座は、3月31日まで公開中!

