

報道関係者各位

2020年11月19日(木)

オンライン授業の導入および活用支援サービス 「デジタルハリウッドアカデミー」 2020年度上期の大学活用事例を紹介



ICT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を運営するデジタルハリウッド株式会社は、以下の5大学において、今年度よりオンライン授業の導入および活用支援サービス「デジタルハリウッドアカデミー」を導入いただきました。(※以下50音順に記載)

1. (千葉県)江戸川大学 メディアコミュニケーション学部 情報文化学科
2. (北海道)札幌大学 地域共創学群 リベラルアーツ専攻
3. (埼玉県)東京国際大学 商学部 経営学科
4. (東京都)文化学園大学 造形学部 デザイン・造形学科
5. (栃木県)文星芸術大学 マンガ専攻

上記の大学それぞれの「活用方法」「導入に至った背景」については、2020年5月13日にプレスリリースを配信しております。(<https://www.dhw.co.jp/pr/release/detail.php?id=2462>)。

今回は上記大学のうち、新型コロナウイルスによる授業形態の大幅な変化などに見舞われながら、eラーニング教材を実験的・効果的に活用し、成果を出している「東京国際大学」と「文星芸術大学」、2大学の事例を紹介いたします。残りの3大学については年内に成果発表をする予定です。

■学校紹介・成果・今後の運用方法・学校・学部学科の紹介

1. 東京国際大学の事例

【活用方法】

河村一樹先生担当「専門演習」(3、4年合同ゼミ)にて導入〔通年開講〕。

eラーニング教材「JavaScriptでゲームを作ろう」をご導入。当初の予定通り、動画教材で自学自習させつつ、並行して動画内で紹介された個々のスクリプトの意味を調べさせることで学生の理解を深めました。またこれにより、学生自身がゲームプログラムの改変、さらには、オリジナルのゲームプログラムの開発ができるように指導されたということです。

現在は以下のような形で、近い興味関心を持つ学生がグループを組み、ゲームに関わるテーマで卒業研究を実施。

- 女子グループ A(2人): 私から研究課題(情報プレースメントテストの分析)提示
- 女子グループ B(2人): UFO たたきゲーム編を改良したゲームプログラムの開発
- 男子グループ A(2人): e-Sportsに関する文献サーベイ
- 男子グループ B(3人): 大学生のゲーム依存度合いに関する調査分析と対策

【成果】

複数あるグループの内一つが、eラーニング教材で学んだ内容を基にしたオリジナルゲーム制作を実施。

2021年1月開催予定の3大学合同研究発表会で作成したゲームのお披露目を行う予定です。

他のグループでも前期に学んだ内容とeラーニング教材をもとに、大学生のゲーム依存度合いの調査やe-Sportsに関する研究を実施できる体制構築の一助となることができました。

新型コロナウイルスの影響で対面授業の実施が困難な中、eラーニングを効果的に活用することで、**ゲームプログラミングに関する知識を効率よく吸収し、その後の研究の素地を作れたことが成果といえるでしょう。**

【今後の運用方法】

教員異動に伴う異なる分野のゼミとの合併もあり、他分野学生のゲームプログラミングへの興味関心の喚起が難しい面がありました。途中グループの再編などもはさみながらの進行となりましたが、今期は秋季の3大学合同研究発表会での作品発表を一つの目標としています。

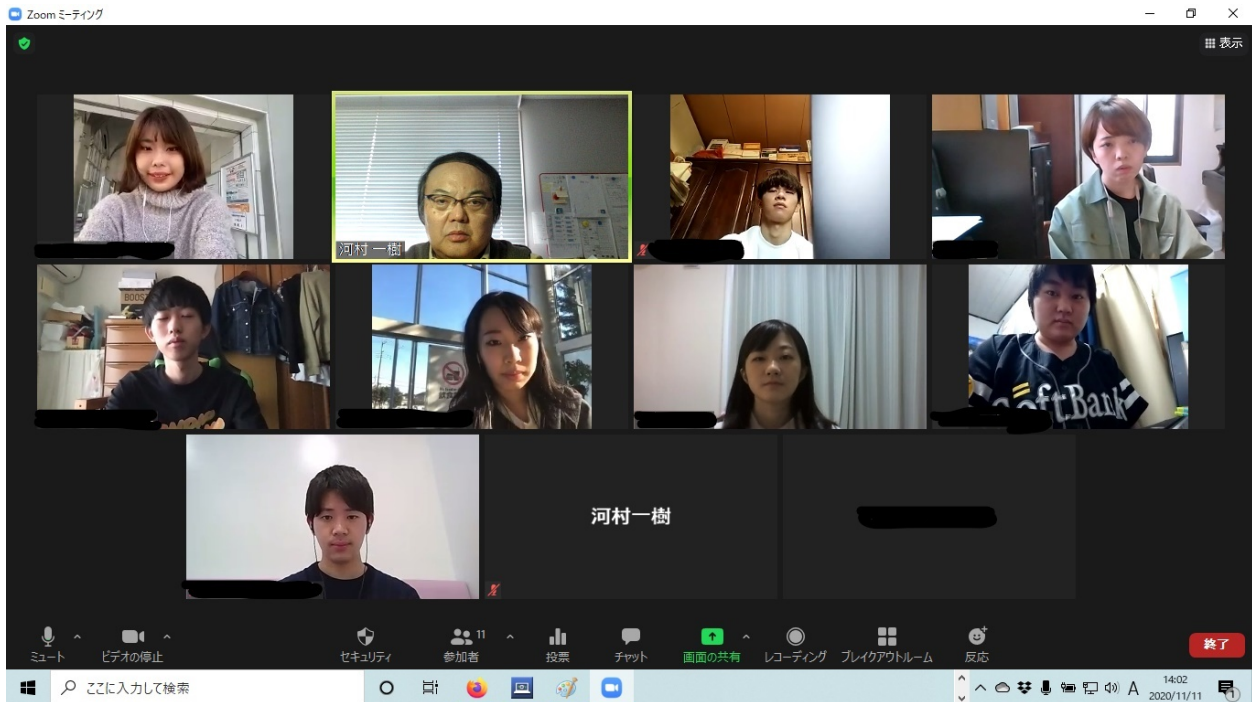
同大学では、次年度も継続して活用いただくことが決まっており、デジタルゲーム制作に興味のある学生が集まる中で、今年度同様応用のための基礎スキルを身に付ける教材としてお使いいただく予定です。

【学校・学部学科の紹介】

東京国際大学は、1965年に、商学部商学科だけの単科系として、「真の国際人の養成」を理念に掲げ国際商科大学という名称で創学。その後、学部増設に伴い、1986年には校名を東京国際大学に変更して今日に至っています。

商学部は東京国際大学において最も古い学部で、現在では商学科と経営学科の2学科編成となっております。変化し続けるビジネス環境を捉えながら、次代のビジネスパーソンとして活躍するための実践的な知識や発想を学ぶ学部です。

経営学科は、実社会に適用する実践力を備えたビジネスパーソン育成を目指しています。



(河村ゼミの授業の様子)

2. 文星芸術大学の事例

【活用方法】

マンガ専攻のゼミナールにあたる「美術制作演習 I ~ V」[春季・秋季開講]の中で、田中誠一先生のゼミを中心に導入頂きました。利用されたのは「AfterEffects・Premiere 講座」「Unity 基礎講座」。活用範囲は既存のマンガの制作手法の枠にとらわれない研究を目的としたこのゼミの演習授業。

【成果】

研究の一環ということで、本来であれば教科書のようなものは存在しませんが、目的意識を持った学生にとっては「自分の好きな時間に学べる」「ソフトの使い方がわからなくなったときも、すぐに対応できる」という面で、制作・研究の一助となることができました。

第一の成果は Unity でキャラクターの動かし方を学んだ学生が、同時にアバター制作などに取り組むことで、これまでにない新しい創造が生まれたこと。また一方で、創作に自信をなくしてしまっていた学生もいましたが、自分のペースで学ぶことができる e ラーニング教材を効果的に活用することで、自分の表現を形にすることができ、楽しみながら自信を持って創作に臨む姿勢を作れたとのこと。

4 月から e ラーニングを活用し続け、「時代の中で求められるコンテンツ制作」という答えのない問いへの実現可能性が見えてきた点が成果として挙げられます。

【今後の運用方法】

目的意識がはっきりしないまま学習を始めた学生の学習意欲の継続が課題となりました。

今後は 3、4 年生の進路とこれからの実社会を見据えた指導を行うとともに、今後は e ラーニング活用を 1、2 年生に広げ、早い段階で新たな着想を得られる下地作りを行うとのこと。

【学校・学部学科の紹介】

文星芸術大学(学長:ちばてつや)のマンガ専攻は、マンガ家になるだけではなく、「マンガで生きる」力を身につける研究機関としての考えを持って、学生とともにマンガの可能性を追い求めています。そのひとつとして、

PRESS RELEASE

DIGITAL HOLLYWOOD 2020

digital hollywood
academy

<https://online.dhw.co.jp/academy/>

大学のある栃木県で官民学連携の一環として、「わかりやすく、おもしろく伝える」ことのできるマンガという媒体を活用し、毎年 10 件以上もの民間・行政案件を学生とともにコンテンツ化しています。

ここ 10 年は特にデジタル表現に力を入れ、AR でキャラクターが観光案内をするシステムを那須やさくら市などの観光地に作りました。また、マンガの中に VR で入ることができるコンテンツなど、マンガの新たな表現可能性を求めて研究し、コンテンツ化、ビジネス化へと繋げていっております。

今後は、たとえば上記の AR キャラクターの観光案内システムに、AI を組み合わせることで、キャラクターたちと会話ができるようになるシステムなどを研究していきます。目指しているのは超高齢化、スマートシティに向けての、5G、Wi-Fi6 時代のマンガコンテンツです。



(田中ゼミの学生作品 その1 ※Unity を使用して作成)

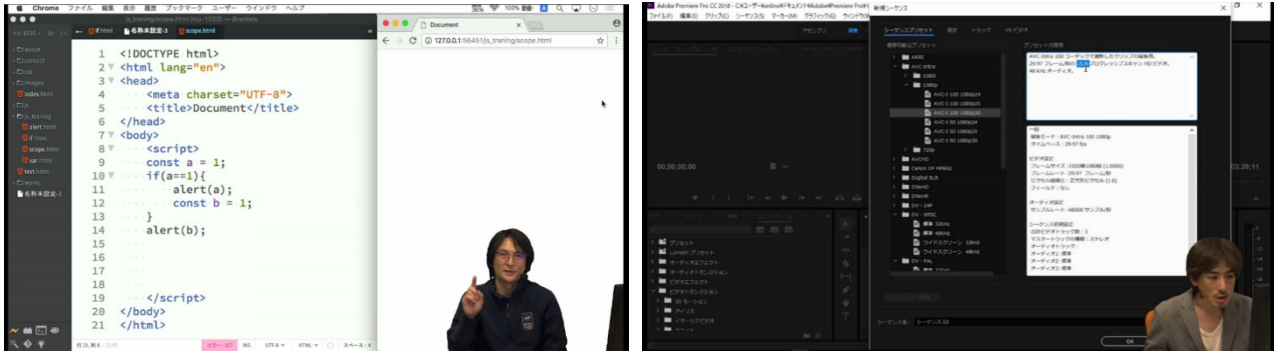


(田中ゼミの学生作品 その2 ※Unity と AfterEffects を使用して作成)

■ デジタルハリウッドの教育ノウハウ

デジタルハリウッドは、e ラーニング(動画)教材を 50 講座以上用意しています。各既存講座を毎年リニューアルし、新講座の開発を徹底しているため、常に最新の教材を提供することが可能です。

現役のプロクリエイター/エンジニア講師のノウハウが詰まった動画授業と専門スタッフによるサポート(教員研修、既存授業内容の e ラーニング教材化、現役のプロクリエイター/エンジニア講師による特別授業等)を提供します。



■ デジタルハリウッドアカデミー



デジタルハリウッドでは、2005 年のデジタルハリウッド大学開学当初より動画教材と対面授業を組み合わせる「ブレンディッドラーニング」による、教育の標準化と教育効果の向上を実現してきました。このノウハウを活かして、大学・専門学校・高等学校・中学校・小学校・塾・障害者支援サービス企業・教育サービス企業などの教育活性化を支援するサービスの総称が「デジタルハリウッドアカデミー」です。

新型コロナウイルスの脅威を経験して、教育のオンラインとリアルの最適な融合が問われています。当サービスでは、例えば、デジタルクリエイティブ分野で実務経験が豊富な専門教員が不足している科目については、「プロクリエイター/エンジニアが教員を務める動画教材」を活用することで教育のクオリティと学生満足度を向上させます。同時に毎年繰り返し教育している基礎スキルについては、授業効率の向上も実現します。これらの改善を通じて創出できた新たな時間を活用して、学生一人ひとりの目的・目標に合わせて、きめ細やかに対応するアダプティブラーニングを推進します。

これらを行うために、具体的には、動画教材の提供および開発、カリキュラムリニューアル、教員向け研修、教員紹介、デジタルハリウッド教員派遣による出張授業・オンライン授業の実施、さらには学生募集サポートから就職サポートまで、幅広くご支援させていただいております。

<導入実績 47 校(2020 年 11 月現在)>

■ デジタルハリウッド株式会社



PRESS RELEASE

DIGITAL HOLLYWOOD 2020

digital hollywood
academy

<https://online.dhw.co.jp/academy/>

<https://www.dhw.co.jp/>

1994年、日本初の実践的産学協同のクリエイター養成スクールを設立。

現在、東京と大阪に専門スクールと、全国の各都市にWebと映像の学べるラーニングスタジオ「デジタルハリウッド STUDIO」、そしてeラーニングによる通信講座「デジハリ・オンラインスクール」を展開。

2004年には日本初、株式会社によるビジネス×ICT×クリエイティブの高度人材育成機関「デジタルハリウッド大学院(専門職)」、翌2005年4月に「デジタルハリウッド大学」を開学。

設立以来、デジタルハリウッド全体で9万人以上の卒業生を輩出している。

さらには、2015年4月、スタートアップ志望者を対象としたエンジニア養成学校『ジーズアカデミーTOKYO』を開校、同年11月には日本初のドローンビジネスを皮切りに、ロボットサービス産業の推進を目的とした『デジタルハリウッド ロボティクスアカデミー』を開校した。

2019年10月に設立25周年を迎えた。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室:川村

[mail:press@dhw.co.jp](mailto:press@dhw.co.jp)

TEL:03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト : <https://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」: <https://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/pr/release/>
