学校法人 新潟総合学院
国際アート＆デザイン大学校 高等課程

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　事業成果報告書

文部科学省 平成29年度「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

事業成果報告書

平成30年3月

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、学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校 高等課程が実施した平成29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。

学校法人 新潟総合学院
国際アート＆デザイン大学校 高等課程

文部科学省 平成29年度「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
事業成果報告書 目次

はじめに …… 2

Ⅰ　事業計画 …… 4

Ⅱ　議事録 …… 18

第1回開発推進委員会 …… 19

第1回開発推進委員会 イラスト・マンガ制作分科会 …… 27

第2回開発推進委員会 イラスト・マンガ制作分科会 …… 33

第3回開発推進委員会 イラスト・マンガ制作分科会 …… 38

第1回開発推進委員会 ゲーム制作分科会 …… 42

第2回開発推進委員会 ゲーム制作分科会 …… 48

第3回開発推進委員会 ゲーム制作分科会 …… 52

検証評価委員会 …… 55

第2回開発推進委員会 …… 61

Ⅲ　人材育成事業 取組内容 …… 68

イラスト・マンガ制作実証講座 …… 69

イラスト・マンガ制作実証講座 成果物 …… 73

ゲーム制作実証講座 …… 90

ゲーム制作実証講座 成果物 …… 95

実証講座 参加生徒アンケート …… 99

成果報告会 …… 105

Ⅳ　カリキュラム …… 114

イラスト・マンガ制作カリキュラム …… 115

ゲーム制作カリキュラム …… 127

Ⅴ　総　括 …… 140

はじめに

平成29年度事業は、昨年度開発した「マンガ・ゲームのIT技術を活用した早期専門教育カリキュラム」をもとに、実証講座を行ってカリキュラムの精度を向上させるとともに、カリキュラムに沿ったテキストを開発することを目的に実施する。そのために、学内での実証講座はもとより、外部学校の協力をいただき、実証講座を行うことにより、多くのデータを集約して、精度の高いカリキュラムを完成させる。

また、開発された「マンガ・ゲームのIT技術を活用した早期専門教育カリキュラム」に沿ったテキストを作成し、学習ツールとしての活用を図る。

このカリキュラムは、各分野の専門技術を習得することに加え、ワークショップ形式の特別授業（アクティブラーニング）により、実践的な知識や技術を習得し、問題解決力やコミュニケーション能力を育成することを目的としている。

この事業は、各業界の動向と教育の変化をもとに事業を計画した。

ゲーム業界の動向

国内のゲーム業界の市場規模は、毎年のように新たな技術を生みだし、成長を続けている。しかし、娯楽が多様化する現代では、大ヒットする作品がある反面、赤字となる作品も多い。斬新な発想や想像力を生かし、これまでにない多くの人に受け入れてもらえるゲームを生みだせる人材が必要とされている。

ゲーム開発者の教育に関する問題としては、開発規模の拡大に伴う職種の細分化・専門化が進み、求められる人材が多様化・高度化していることが挙げられる。

マンガ業界の動向

日本独自の文化として世界的にも知られる「マンガ」について、出版各社はインターネット配信やネット向けの新雑誌を創刊するなど、マンガ作品の電子化を進めている。また、出版業界では電子書籍端末の発売が相次ぐなか、マンガのみならず国内の出版物の電子化が一気に加速する可能性がある。将来的には既存の出版社や流通業者を介さず、作家と読者が直接作品をやりとりする時代が来るのではないかという見方もある。

マンガ業界においても、従来の手描きからデジタル環境に移行しており、マンガ原稿入稿の方法もインターネットによるデジタル入稿が標準化しつつある。デジタル技術を駆使してマンガを描く技術が重要になっている。

教育の現場

教育の分野では、2030年の社会とその先の社会に生きる子どもに、どのような資質・能力の育成が必要なのか、学習指導要領の改訂に向けた議論が始まっている。「何を知っているか、何ができるか」はもちろん、「知っていること、できることをどう使うか」という資質・能力、つまり知識を暗記することに加えて、得た知識を目的に応じて使う力を重視した教育課程の在り方が議論されている。

その具体的な改善方策の一つとして「アクティブ・ラーニング」が挙げられる。教育課程を構造的に捉えて見直すという「カリキュラム・マネジメント」のアプローチと「アクティブ・ラーニング」という、授業における学習・指導方法を具体的に見直すというアプローチを両輪にして進めることが、21世紀に生きる子どもたちに必要な資質・能力の育成につながるという視点で議論が進められている。

以上の背景により、「アクティブ・ラーニング」の手法を取り入れた「マンガ・ゲーム分野のIT技術を活用した早期専門教育の人材育成事業」を実施する。

学校法新潟総合学院

国際アート＆デザイン大学校高等課程

Ⅰ 事業計画

平成29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 分野名

クリエイティブ（マンガ・ゲーム）	「その他」分野名	

2 事業名

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

3 実施するプロジェクト

（1）職域プロジェクトA （地域版学び直し教育プログラム等の開発・実証）	
（2）職域プロジェクトB （特色ある教育推進のための教育カリキュラム等の開発・実証）	○

※ 申請する取組いずれかに一つ「○」を記入すること。

「女性の学び直し」に対応する場合、右欄チェック □

4 代表機関

■代表機関（申請法人）等

法人名	学校法人 新潟総合学院
理事長名	池田 祥護
学校名	国際アート＆デザイン大学校 高等課程
所在地	福島県郡山市方八町2丁目4－1

■事業責任者（事業全体の統括責任者）

職名	副校長
氏名	伊藤 智
電話番号	024－941－0010
E－mail	ito.satoshi@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	橋本 泰信
電話番号	024－941－0010
E－mail	hashimoto.yasunobu@nsg.gr.jp

5 構成機関・構成員等

（1）構成機関（機関として本事業に参画する学校・企業・団体等）

構成機関（学校・団体・機関等）の名称		役割等	都道府県名
1	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	統括・開発・運営・実証	福島県
2	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校	開発推進	福島県
3	学校法人新潟総合学院 国際情報工科自動車大学校	開発推進	福島県
4	学校法人大彦学園 開志学園高等学校	開発推進・実証	新潟県
5	穴吹学園 高松高等学院	開発推進	香川県
6	学校夫人 KBC 学園 IDA インターナショナルデザインアカデミー高等課程	開発推進・実証	沖縄県
7	学校法人新潟総合学院 事業政策部	開発推進	福島県
8	NPO 法人 国際ゲーム開発者協会日本	開発推進・実証・検証評価	東京都
9	株式会社 ウェブテクノロジ	開発推進・実証	東京都
10	有限会社 ぴっくる	開発推進・実証	東京都
11	篠月 梟太郎（漫画家）	開発推進・実証・検証評価	福島県
12	株式会社 アイ・シー・オー	開発推進・助言開	福島県

（2）構成員（委員）の氏名（上記（1）の機関から参画する者及び個人で本事業に参画する者等）

氏名		所属・職名	役割等	都道府県名
1	中野 寿郎	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校/校長	開発推進	福島県
2	伊藤 智	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長	統括・運営・開発・実証	福島県
3	和田 秀勝	学校法人新潟総合学院 国際情報工科自動車大学校/副校長	開発推進	福島県
4	竹田 隆行	学校法人大彦学園 開志学園高等学校/副校長	開発推進・実証	新潟県
5	高木 かずえ	穴吹学園 高松高等学院/副学院長	開発推進	香川県
6	知念 仁志	学校夫人 KBC 学園 IDA インターナショナルデザインアカデミー高等課程/教務部長	開発推進・実証	沖縄県
7	中林 寿文	NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本/副理事長	開発推進・実証・検証評価	東京都
8	大野 正樹	株式会社 ウェブテクノロジ	開発推進・実証	東京都
9	星山 孝明	有限会社 ぴっくる	開発推進・実証	東京都
10	篠月 梟太郎	漫画家	開発推進・実証・検証評価	福島県
11	渡邊 理英子	マンガアシスタント	開発推進・実証	福島県
11	齋藤 菜津貴	イラストレーター	開発推進・実証	福島県
12	大槻 晃士	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/講師	開発推進・実証	福島県
13	溝井 光司	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/講師	開発推進・実証	福島県
14	鈴木 賢	株式会社 アイ・シー・オー	運営・助言	福島県
15	双石 茂	学校法人新潟総合学院 常務理事	運営・開発・実証	福島県
16	水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部/部長	運営・開発・実証	福島県
17	橋本 泰信	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/教務部長	運営・開発・実証	福島県
18	齋藤 勇二	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/事務局長	運営・開発・実証	福島県
19	斎藤 幸佑	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	運営・開発・実証・検証評価	福島県
22	久保木 優紀	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/スクールカウンセラー	開発推進・検証評価	福島県
20	矢田部 翔子	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	運営・開発・実証	福島県
21	猪俣 めぐみ	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	運営・開発・実証	福島県

（2）ー① 開発推進委員会の構成員（委員）（上記（2）の者うち本委員会構成員））

氏名		所属・職名	役割等	都道府県名
1	中野 寿郎	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校/校長	開発推進	福島県
2	伊藤 智	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長	統括・運営・開発・実証・検証	福島県
3	和田 秀勝	学校法人新潟総合学院 国際情報工科自動車大学校/副校長	開発推進	福島県
4	竹田 隆行	学校法人大彦学園 開志学園高等学校/副校長	開発推進・実証	新潟県
5	高木 かずえ	穴吹学園 高松高等学院/副学院長	開発推進	香川県
6	知念 仁志	学校夫人 KBC 学園 IDA インターナショナルデザインアカデミー高等課程/教務部長	開発推進・実証	沖縄県
7	中林 寿文	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本/副理事長	開発・実証・検証	東京都
8	大野 正樹	株式会社 ウェブテクノロジ	開発推進・実証	東京都
9	星山 孝明	有限会社 ぴっくる	開発推進・実証	東京都
10	篠月 梟太郎	漫画家	開発・実証・検証	福島県
11	斎藤 幸佑	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	運営・開発・実証・検証	福島県
12	久保木 優紀	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/スクールカウンセラー	開発推進・検証評価	福島県
13	鈴木 賢	株式会社 アイ・シー・オー	運営・助言	福島県
14	双石 茂	学校法人新潟総合学院 常務理事	運営・開発・実証	福島県
15	水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部/部長	運営・開発・実証	福島県
16	橋本 泰信	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/教務部長	運営・開発・実証	福島県
17	齋藤 勇二	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/事務局長	運営・開発・実証	福島県

（2）－②　検証評価委員会の構成員（委員）（上記（2）の者うち本委員会構成員））

氏名		所属・職名	役割等	都道府県名
1	伊藤　智	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長	統括・運営・開発・実証・検証	福島県
2	中林　寿文	NPO法人　国際ゲーム開発者協会日本/副理事長	開発・実証・検証	東京都
3	篠月　梟太郎	漫画家	開発・実証・検証	福島県
4	斎藤　幸佑	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	開発・実証・検証	福島県
5	久保木　優紀	学校法人新潟総合学院　国際アート＆デザイン大学校高等課程/スクールカウンセラー	開発・検証	福島県
6	橋本　泰信	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/教務部長	開発・実証・検証	福島県

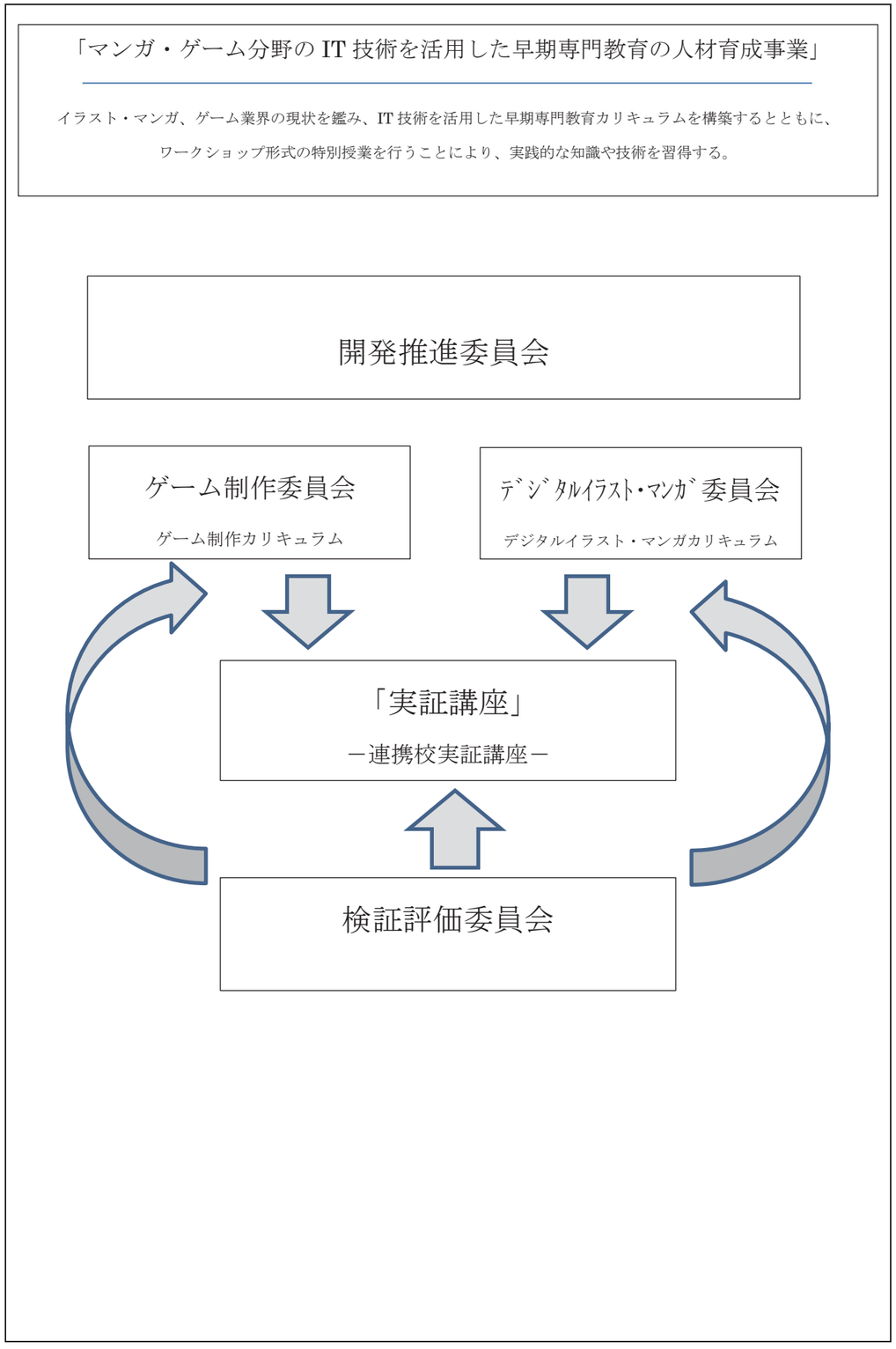
（3）　開発推進委員会における下部組織（ゲーム分科会）の構成員（委員）（設置は任意）

氏名		所属・職名	役割等	都道府県名
1	中林　寿文	NPO法人　国際ゲーム開発者協会日本/副理事長	開発・実証・検証	東京都
2	大野　正樹	株式会社　ウェブテクノロジ	開発・実証	東京都
3	星山　孝明	有限会社　ぴっくる	開発・実証	東京都
4	大槻　晃士	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/講師	開発・実証	福島県
5	溝井　光司	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/講師	開発・実証	福島県
6	猪俣　めぐみ	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	開発・実証	福島県
7	橋本　泰信	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/教務部長	開発・実証・検証	福島県
8	伊藤　智	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長	統括・運営・開発・実証・検証	福島県

（3）　開発推進委員会における下部組織（イラスト・マンガ分科会）の構成員（委員）（設置は任意）

氏名		所属・職名	役割等	都道府県名
1	斎藤　幸佑	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	開発・実証・検証	福島県
2	篠月　梟太郎	漫画家	開発・実証・検証	福島県
3	渡邊　理英子	マンガアシスタント	開発・実証	福島県
4	齋藤　菜津貴	イラストレーター	開発・実証	福島県
5	矢田　部翔子	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程	開発・実証	福島県
6	橋本　泰信	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/教務部長	開発・実証・検証	福島県
7	伊藤　智	学校法人新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校高等課程/副校長	統括・運営・開発・実証・検証	福島県

（4）事業の実施体制（イメージ）



６　事業の内容等

（1）本年度事業の趣旨・目的等について

ⅰ）事業の趣旨・目的

＜ゲーム業界の現状＞
国内のゲーム市場規模は、毎年のように新たな技術が生み出され成長を続けている。これまでにないゲームを生み出す斬新な発想力を持った人材が必要とされるが、高度な技術の習得には、長期の教育が必要となる。高等課程では、早期の専門教育カリキュラムに取組む事で、ゲーム分野の人材育成を行う。

＜マンガ業界の現状＞
ここ数年、雑誌、単行本に加え、各出版社は、ネット配信や、ネット向けの雑誌を創刊するなど、マンガ作品の電子化が進んでおり、デジタル環境で制作する技術の習得が必要となっている。高等課程では、このニーズに対応すべく、デジタルイラスト・マンガ分野の早期専門教育を行う。
先頃、発表された文部科学省の次期学習指導要領には、人工知能やビックデータ解析などのITの専門人材教育を加速させるため、小中学校からプログラミング教育を取り入れ、高校では必須化の方針が打ち出された。IT分野の早期教育の必要性が義務教育のカリキュラムにも取り入れられてきている。
本プロジェクトでは、ゲームとマンガの早期専門教育カリキュラムを、専門学校と連携を図りながら構築するとともに、ワークショップ形式の特別授業を行うことにより、実践的な知識や技術を取得し、問題解決力やコミュニケーション能力を育成する。

ⅱ）目指すべき人材像・学習成果【A】/教育カリキュラムを受講した生徒が目指す人材像【B】

ゲーム、デジタルイラスト・マンガ分野で必要とされる専門知識、技術の習得に加え、若い感性を活かし、斬新な発想をもとに、ゲーム、デジタルイラスト・マンガを制作することができる人材を育成する。

（2）本年度事業の内容

ⅰ）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	開発推進委員会		
目　的	カリキュラム全体の開発の目的と方針を決め、スケジュールを協議して、事業運営を推進する		
検討の具体的内容	事業の趣旨、目的に沿ったカリキュラムの開発方針の決定。 事業推進全体の運営スケジュール協議		
委員数	17　人	開催頻度	年2回

会議名②	開発推進委員会（ゲーム分科会）		
目　的	開発目的、方針に基づき詳細なコマシラバス、達成度評価基準、評価方法を策定する		
検討の具体的内容	「ゲーム制作カリキュラム」のグループワーク形式のカリキュラムについて、詳細なコマシラバスの内容と、達成度評価基準及び評価方法の開発について検討する。		
委員数	8　人	開催頻度	年3回

会議名③	開発推進委員会（デジタルイラスト・マンガ分科会）		
目　的	開発目的、方針に基づき詳細なコマシラバス、達成度評価基準、評価方法を策定する		
検討の具体的内容	「デジタルイラスト・マンガ制作カリキュラム」のグループワーク形式のカリキュラムについて、詳細なコマシラバスの内容と、達成度評価基準及び評価方法の開発について検討する。		
委員数	7　人	開催頻度	年3回

会議名④	検証・評価委員会		
目　的	実証講座の実施状況に基づき、カリキュラム内容、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	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、評価方法について検証・評価する。委員の意見を反映してカリキュラムを確定させる。		
委員数	6　　人	開催頻度	年2回

ⅱ）実施する調査等（目的、対象、手法、調査項目の概要を記載）

該当なし

ⅲ）開発する教育プログラム（又は教育カリキュラム）

① ゲーム制作カリキュラム

② デジタルイラスト・マンガ制作カリキュラム

③ サブテキスト制作

開発する教育プログラム（又は教育カリキュラム）①

※複数の教育プログラム（又は教育カリキュラム）を作成する場合には、ア～エの項目を適宜追加して作成すること。

ア）名称

ゲーム制作カリキュラム

イ）開発する教育プログラム（又は教育カリキュラム）の全体的な骨格

平成29年度　ゲーム制作カリキュラム実証講座（連携校での実証講座）

≪ゲーム制作カリキュラム≫

Ⅰゲーム制作カリキュラム（ゲームクリエイター講座）15H

・ゲーム及びコンテンツ業界の仕組み、求められるスキル、
キャリアパスの学習

・グループ単位でゲームコンテンツ企画を制作する
アイディア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成

Ⅱゲーム制作カリキュラム（2Dゲーム制作演習講座）15H

・2D 制作ツール「OPTPiX SpriteStudio」
を活用した2D 制作演

Ⅲゲーム制作カリキュラム（3D ゲーム制作演習講座）15H

・ゲームエンジン「Unity」を活用した3D 制作演習

※完成したコマシラバスをもとに、連携校で実証講座を実証しブラッシュアップを図る。

※授業運営サブテキストを作りスムーズな授業の運営と授業の再現性を担保する。

※上記カリキュラムは開発推進委員会で暫定的シラバスを作成し実証講座を実施する

※カリキュラムと実証講座、受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証する。

※委員会の意見を反映しコマシラバスと達成度評価基準を策定する。

ウ）開発に際して実施する実証講座の概要

○　実証講座の対象者
・本校在校生　（ゲーム・情報コース）1年生
・協力校　　2校　（新潟県、沖縄県）

○　期間（日数・コマ数）
・平成29年10月～12月3回（秋休み、冬休み）
（3日×5コマ）×3回＝45H
第1回ゲーム制作実証講座　　10月
第2回ゲーム制作実証講座　　12月
第3回ゲーム制作実証講座　　12月

○　実施手法
・講義及び制作ワークショップ

○　想定される受講者数
・15名

○　受講者のうち就業、キャリアアップ、キャリア転換につながる者の目標人数
・10名

エ）教育プログラムの有効性に関する検証手法の概要（職域プロジェクトAのみ）

該当なし

ⅳ）「女性の学び直し」に対応した取組内容等（実施体制、プログラムの構成、環境配慮等）

※「3　実施するプロジェクト」において、「女性の学び直し」対応欄にチェックを入れた場合に記載すること。

該当なし

開発する教育プログラム（又は教育カリキュラム）②

※複数の教育プログラム（又は教育カリキュラム）を作成する場合には、ア～エの項目を適宜追加して作成すること。

ア）名称

デジタルイラスト・マンガ制作カリキュラム

イ）開発する教育プログラム（又は教育カリキュラム）の全体的な骨格

平成29年度　ゲーム制作カリキュラム実証講座（連携校での実証講座）
≪デジタルイラスト・マンガ制作カリキュラム≫
Ⅰイラスト・マンガ制作カリキュラム（キャラクターデザイン講座）15H
・CLIP STUDIO による表現技法
・ペンタブレット（液晶タブレット）による表現技法
・キャラクターの描き方
・ストーリーづくり

Ⅱイラスト・マンガ制作カリキュラム（背景表現技法演習講座）15H
・コマ割り
・ふきだし
・視線誘導

Ⅲイラスト・マンガ制作カリキュラム（マンガ表現技法演習講座）15H
・一点透視図法
・二点透視図法
・三点透視図法
・影の描き方

※完成したコマシラバスをもとに、連携校で実証講座を実証しブラッシュアップを図る。

※授業運営サブテキストを作りスムーズな授業の運営と授業の再現性を担保する。

※上記カリキュラムは開発推進委員会で暫定的シラバスを作成し実証講座を実施する。

※カリキュラムと実証講座、受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証する。

※委員会の意見を反映しコマシラバスと達成度評価基準を策定する。

ウ）開発に際して実施する実証講座の概要

○　実証講座の対象者
　・本校在校生　（イラスト・マンガコース）1年生
　・協力校　　2校　（新潟県、沖縄県）

○　期間（日数・コマ数）
　・平成29年10月～12月3回（秋休み、冬休み）
　（3日×5コマ）×3回＝45H
　第1回イラスト・マンガ制作実証講座　　10月
　第2回イラスト・マンガ制作実証講座　　12月
　第3回イラスト・マンガ制作実証講座　　12月

○　実施手法
　・講義及び制作ワークショップ

○　想定される受講者数
　・15名

○　受講者のうち就業、キャリアアップ、キャリア転換につながる者の目標人数
　・10名

エ）教育プログラムの有効性に関する検証手法の概要（職域プロジェクトAのみ）

該当なし

ⅳ）「女性の学び直し」に対応した取組内容等（実施体制、プログラムの構成、環境配慮等）

※「3　実施するプロジェクト」において、「女性の学び直し」対応欄にチェックを入れた場合に記載すること。

該当なし

（3）事業実施に伴う成果物（教材、シラバス、達成度評価基準等。成果報告書を除く）

【平成29年度】

≪教材開発≫

平成28年度開発したオリジナルカリキュラムを基に、平成29年度にアークショップテキスト教材「ゲーム制作ワークショップテキスト」「デジタルイラスト・マンガ制作ワークショップテキスト」を作成する。

≪実証講座≫

28年度に開発されたオリジナルカリキュラムを基に、開発推進委員会で検討し、コマシラバスごとのワークショップテキストを作成し、本校の「ゲーム・情報コース」「イラスト・マンガコース」の生徒に対し実証講座を実施する。

≪作品評価≫

実証講座を受講した本校の「ゲーム・情報コース」「イラスト・マンガコース」の生徒及び担当講師に対しアンケート調査を行い、ワークショップテキストの評価を受ける。アンケートの内容は自己評価により、ワークショップの難易度、進度、理解度、教材・教具、等のアンケート内容とします。得られた回答は教材ごとに集計し、検証委員会で評価し、フィードバックし、開発したワークショップテキストの内容を確定させる。

・開発・実証にあたっては、専門学校・企業との連携による検証・評価委員会で検証を実施する。
・実証講座受講者の評価を、検証・評価委員会にて検証し意見を反映してカリキュラム全体を確定する。

≪成果物≫
・オリジナルワークショップテキスト教材の開発
・達成度評価基準・評価方法の開発

（4）本事業終了後（※）の成果の活用方針・手法

（※）平成30年度以降、3年程度までの期間を想定して記載すること。

・ホームページによる情報公開

・本校カリキュラムに組込み、正規カリキュラムの補完する役割を持たせる。
また、協力校にも依頼し導入を検討していただく。

Ⅲ 人材育成事業
取組内容

イラスト･マンガ制作実証講座（全3回）

イラスト･マンガ制作実証講座 成果物

ゲーム制作実証講座（全3回）

ゲーム制作実証講座／IDA高等課程（全1回）

ゲーム制作実証講座 成果物

実証講座 参加生徒アンケート

第1回実証講座概要

●平成29年11月20日～22日
●イラスト･マンガコース1年
●講師／篠月梟太郎　齋藤　渡邊
●使用ソフト「CLIP STUDIO」
●講座内容
「キャラクターデザイン演習」
・キャラクターの描き方
・ストーリづくり
・ワークショップ演習

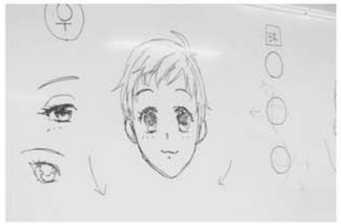
第2回実証講座概要

●平成29年12月13日～15日
●イラスト･マンガコース1年
●講師／篠月梟太郎　齋藤　渡邊
●使用ソフト「CLIP STUDIO」
●講座内容
「背景表現技法演習」
・一点透視図法
・二点透視図法
・三点透視図法
・ワークショップ演習

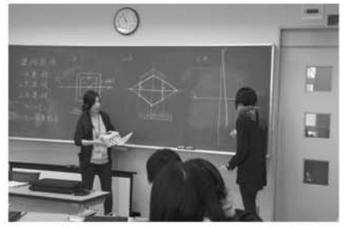
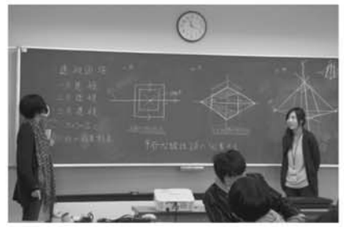
第3回実証講座概要

●平成29年12月18日～20日
●イラスト･マンガコース1年
●講師／篠月梟太郎　齋藤　渡邊
●使用ソフト「CLIP STUDIO」
●講座内容
「マンガ表現技法演習」
・コマ割り
・ふきだし
・視線誘導
・ワークショップ演習

第1回イラスト・マンガ制作実証講座　実施風景



第2回イラスト・マンガ制作実証講座　実施風景

第3回イラスト・マンガ制作実証講座　実施風景

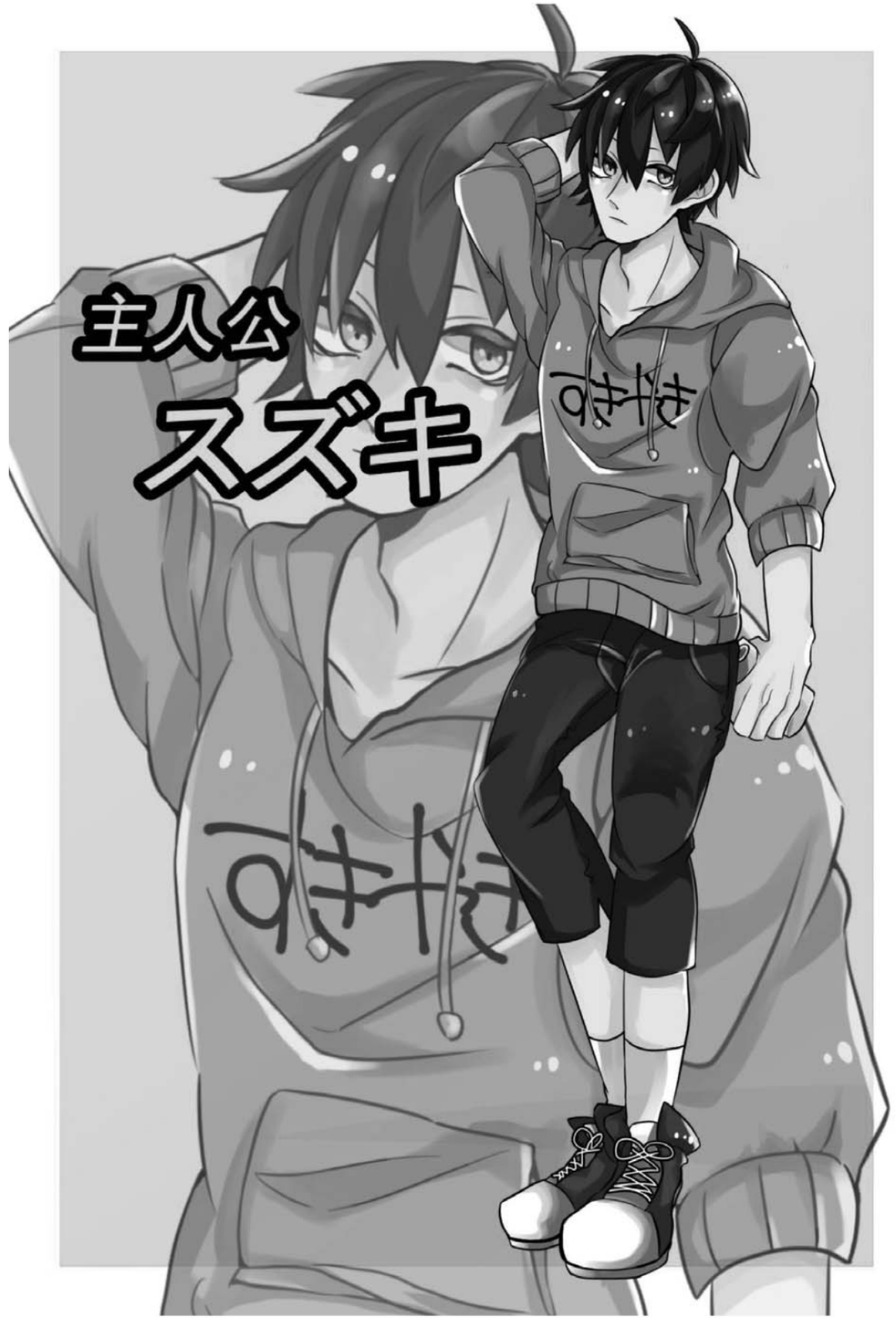
第1回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

第1回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

第1回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

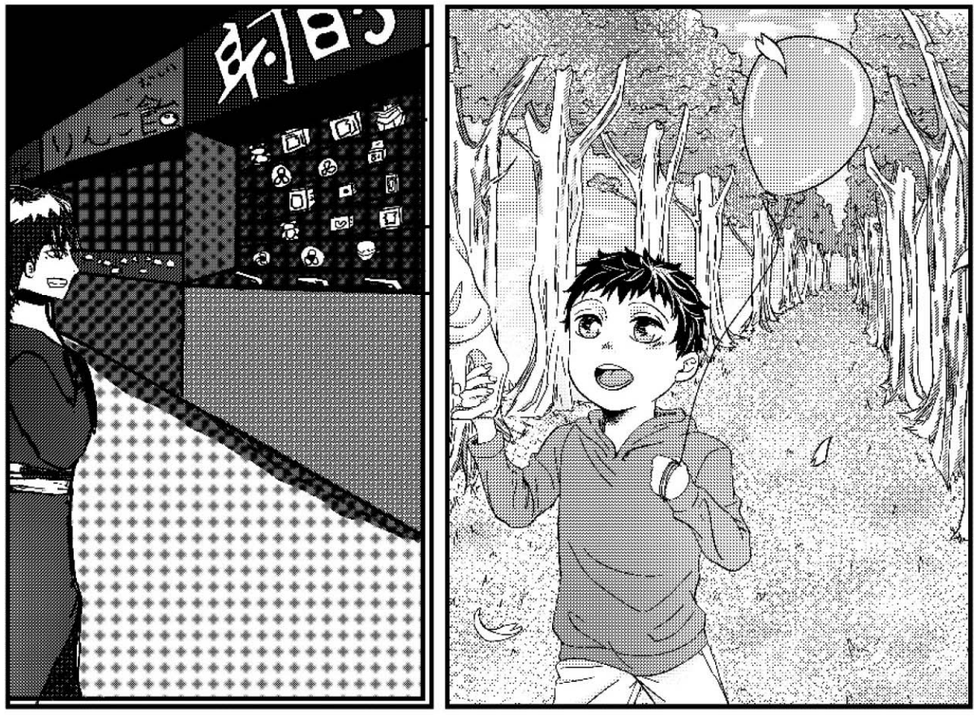
第1回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

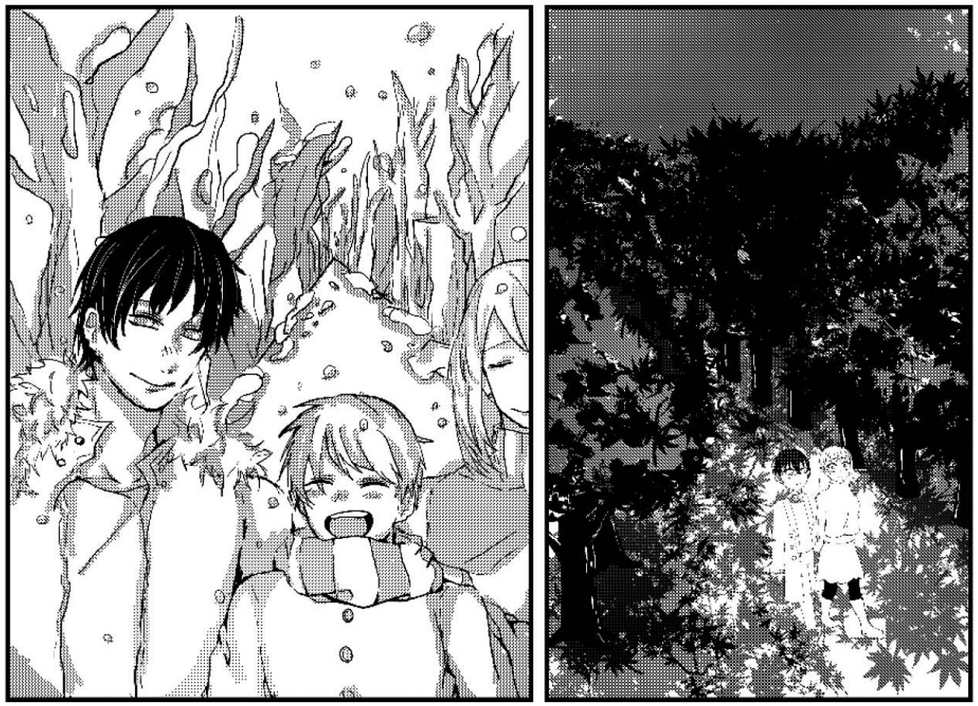
第1回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物



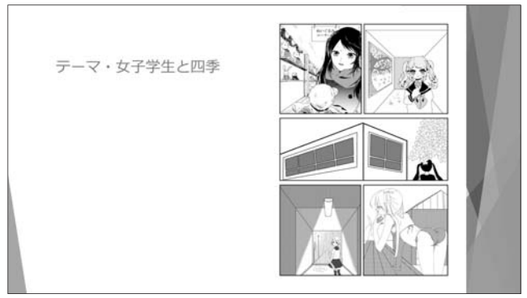
第1回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

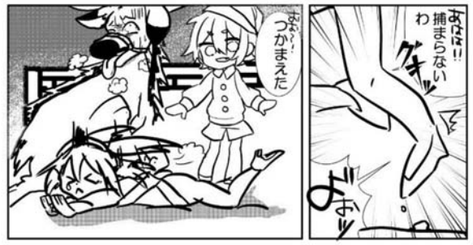
第2回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

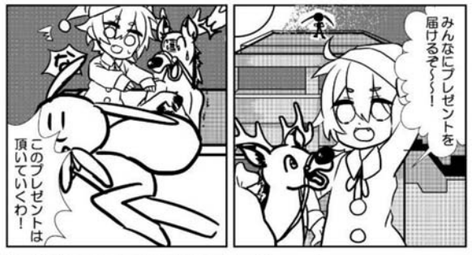


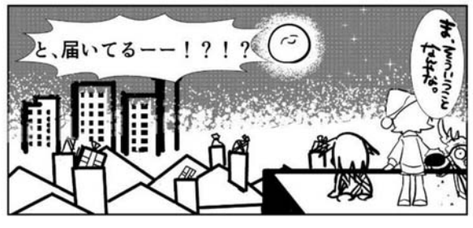


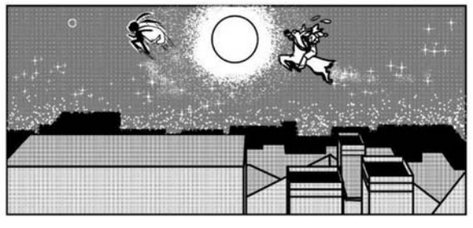
第2回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物











第3回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物

チームコンパス

- ◎かなで
- ○ハリーポッター
- ○ちなつ
- ○なちの
- ○ゆうか

マンガタイトル
クリスマスの夜に

あらすじ

▶クリスマスに寝られず起きていた8歳の少女。
音がしたので、窓を覗いてみたら
少女の期待を裏切る**ぶっっっっっっっっっっっっっっ**
さいくなサンタがいました。

アイデアの広げ方

キャラクターから広げました。
かわいい幼女を描きたい気持ちから
夢見がちな8歳の女の子を描きました！
サンタは
幼女がドン引きするレベルのキモさにしました。

イラスト担当紹介　また頑張ったところ

前半　ちなつ
後半　なちの

体調不良につき
不在。
悲しい！(´・ω・`)

担当　かなで
2，5コマ目担当しました　すばらしい
かわいい　ロリ　ロリはいいぞ！
本人からはトーンめっちゃ貼って
頑張ったと言ってました

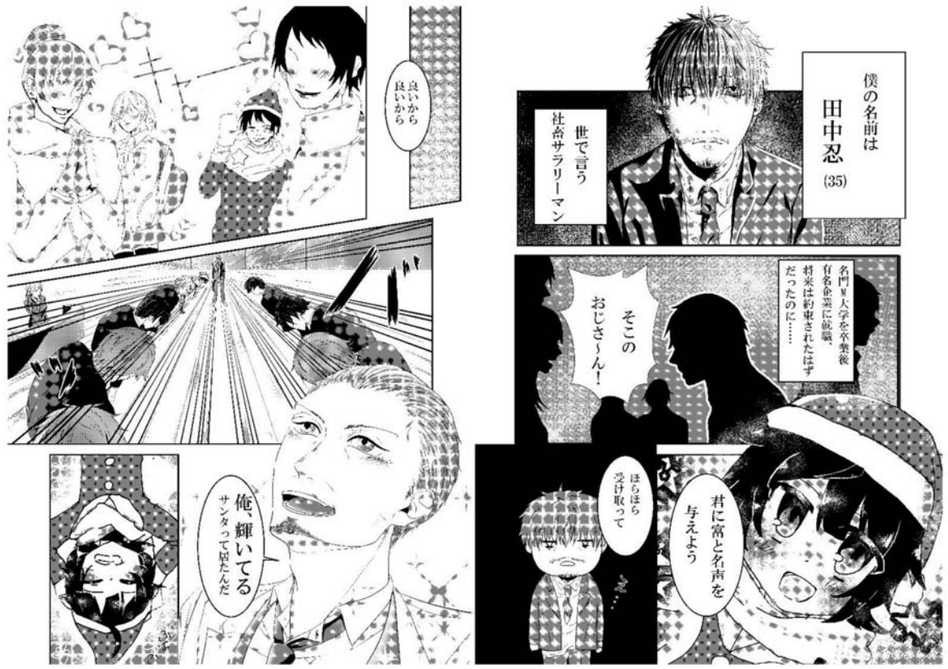
担当　ハリーポッター
デブサンタ担当でした

デブさを忠実に表現しましたW
(by本人)

めっちゃきもい(褒め言葉)

担当　ゆうか
3、6コマ目を担当しました
女の子めっちゃ
かわいくないですか？？？
(by本人)
頑張りました

第3回イラスト・マンガ制作実証講座　成果物



第1回実証講座概要

●平成29年11月10日～11日
●ゲーム・情報コース1年
●講師／中林 寿文 小野 憲史
●使用機材　Mac Book Pro
●講座内容
「ゲームクリエイターキャリア講座」
・ゲームコンテンツ企画
・ワークショップ演習

第2回実証講座概要

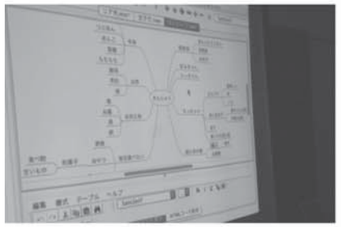
●平成29年12月13日～15日
●ゲーム・情報コース1年
●講師／ 大野 正樹
●使用ソフト「Sprite Studio」
●講座内容
「2Dゲーム制作ツール演習」
・OPTPiX SpriteStudioによる
ゲーム制作
・ワークショップ演習

第3回実証講座概要

●平成29年12月20日～22日
●ゲーム・情報コース1年
●講師／星山 孝明
●使用ソフト「Unity」
●講座内容
「3Dゲーム制作ツール演習」
・Unityによるゲーム制作
・ワークショップ演習

IDA高等課程実証講座概要

●平成29年12月2日～3日
●IDA高等課程1～2年
●講師／中林 寿文　星山 孝明
●使用機材「Unity」
●講座内容
「ゲームクリエイターキャリア講座」
・ゲームコンテンツ企画
「3Dゲーム制作ツール演習」
・Unityによるゲーム制作

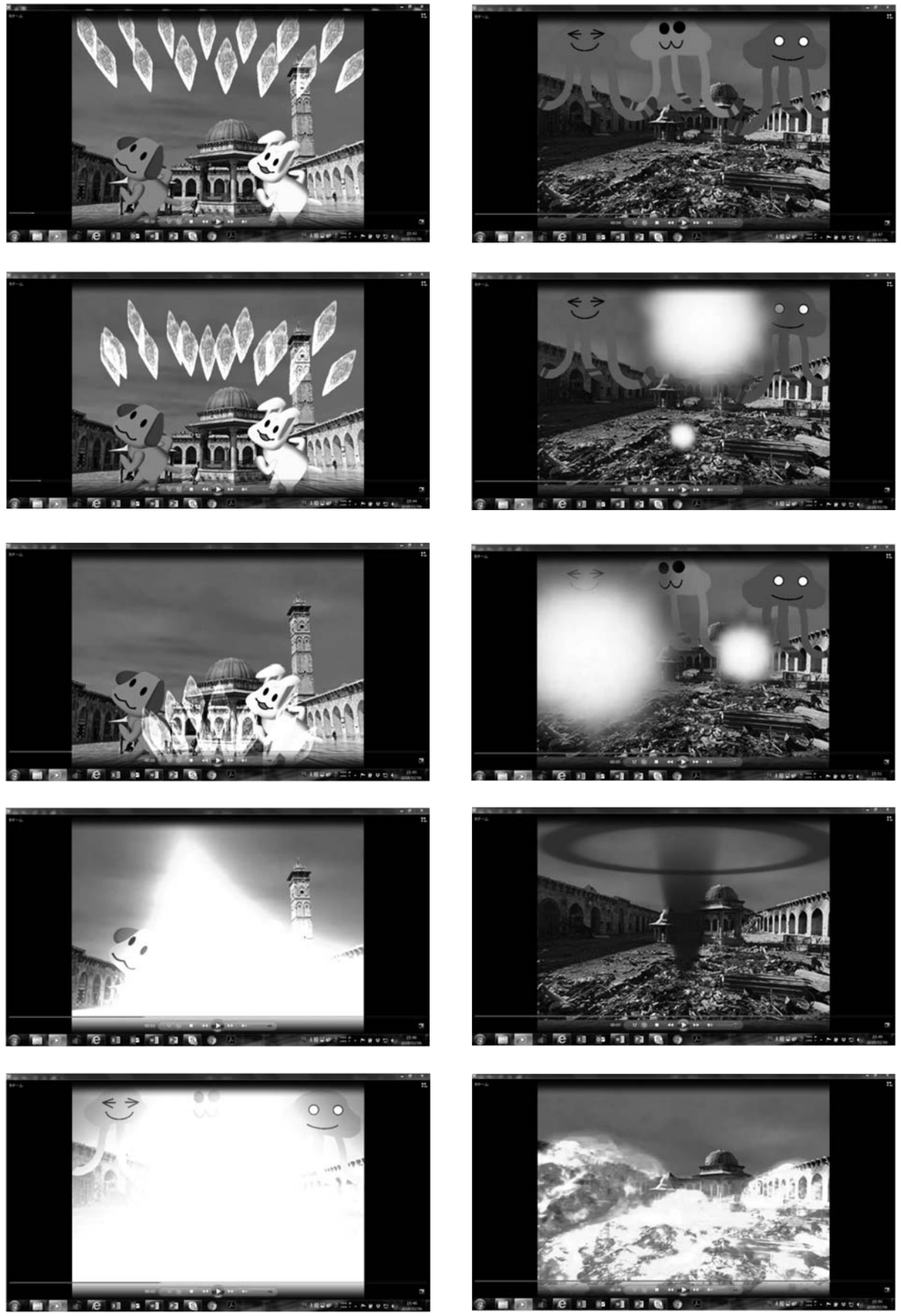


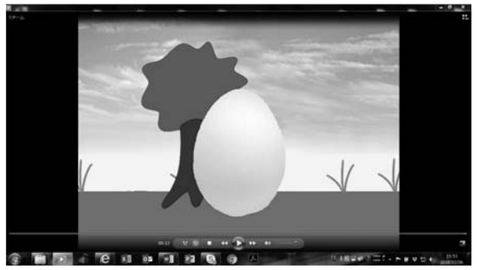
第2回ゲーム制作実証講座　実施風景

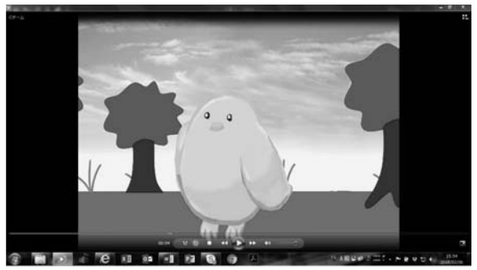
第3回ゲーム制作実証講座　実施風景

IDA高等課程／ゲーム制作実証講座　実施風景

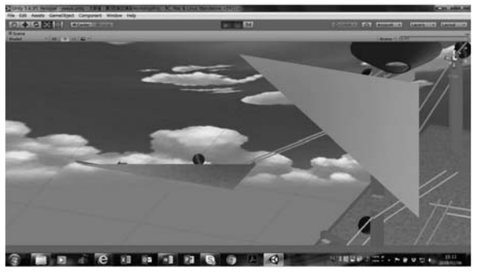
ゲーム制作実証講座　成果物

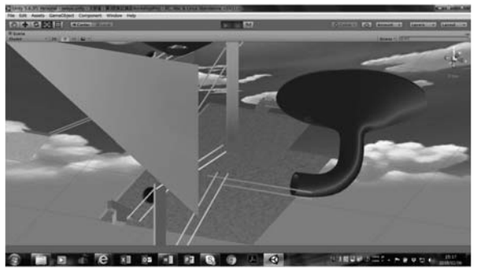


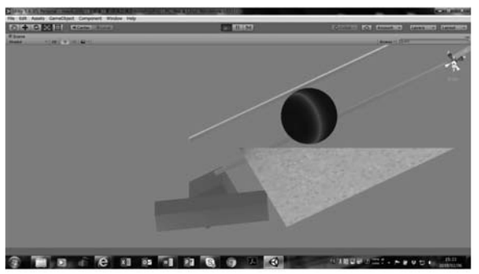




ゲーム制作実証講座 成果物

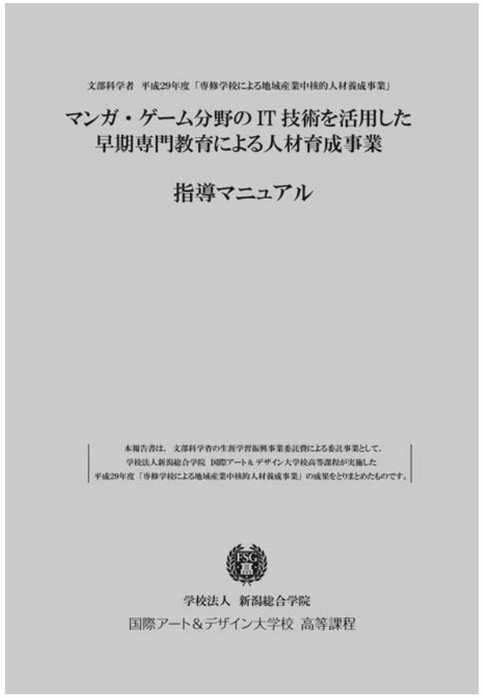






実証講座参加生徒アンケート　成果物

「イラスト・マンガ制作カリキュラム」「ゲーム制作カリキュラム」
指導マニュアル（サブテキスト）



指導マニュアル（サブテキスト）掲載内容

●イラスト・マンガ実証講座
◎イラスト・マンガ実証講座Ⅰ……キャラクターデザイン
◎イラスト・マンガ実証講座Ⅱ……背景表現技法
◎イラスト・マンガ実証講座Ⅲ……マンガ表現技法

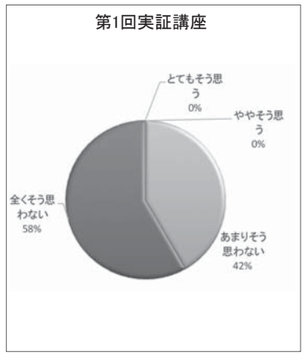
●ゲーム制作実証講座
◎ゲーム実証講座Ⅰ……ゲーム業界理解・ゲームコンテンツ企画
◎ゲーム実証講座Ⅱ……2Dゲーム制作演習
◎ゲーム実証講座Ⅲ……3Dゲーム制作演習

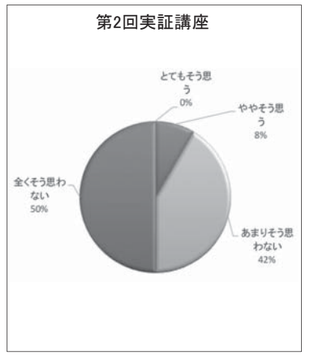
●カリキュラム
◎イラスト・マンガカリキュラムⅠ
◎イラスト・マンガカリキュラムⅡ
◎イラスト・マンガカリキュラムⅢ
◎ゲーム制作カリキュラムⅠ
◎ゲーム制作カリキュラムⅡ
◎ゲーム制作カリキュラムⅢ

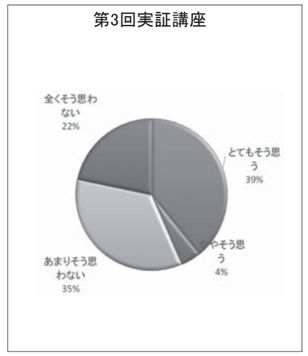
実証講座参加生徒アンケート　グループ演習について

グループ演習（学習）に関するアンケート（イラスト・マンガ分野／ゲーム分野）

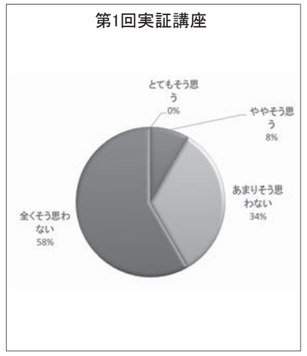
①1人でやるよりも協力した方が良い結果が得られる

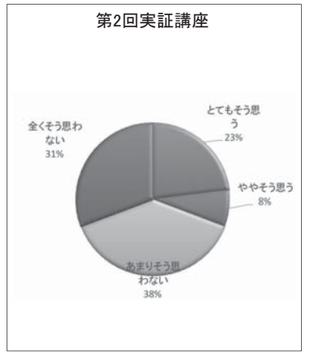


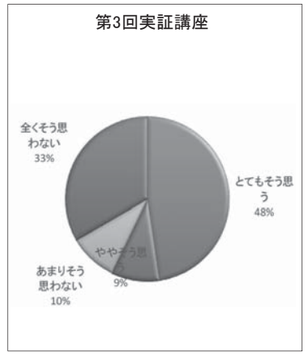




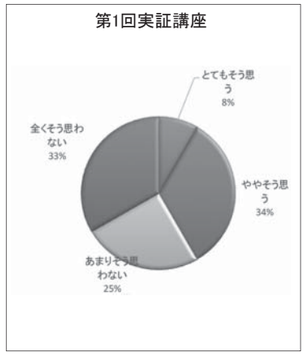
②みんなでいろいろな意見を出し合うことは、ためになる

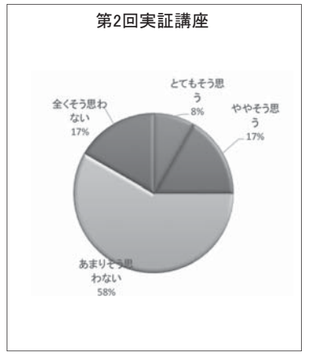


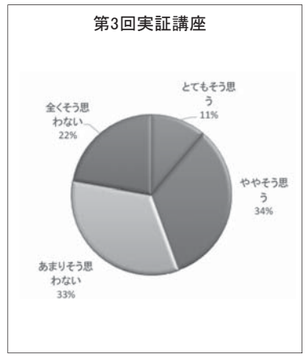




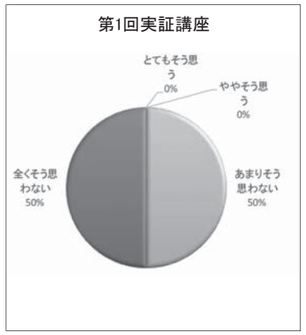
③みんなで話し合っていると時間がかかる

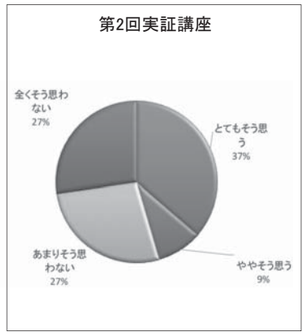


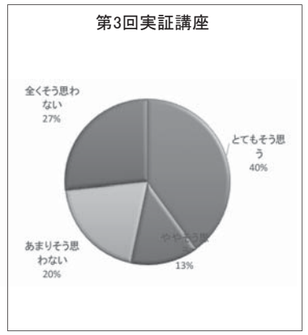




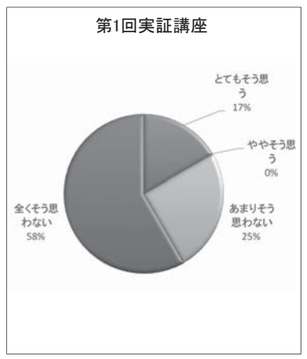
④グループ活動をすると、友だちの意見を聞くことができて、自分の知識が増える

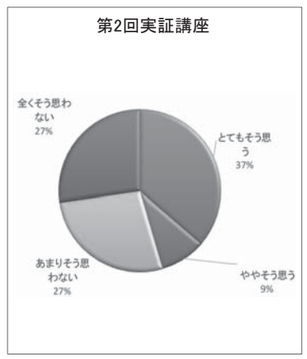


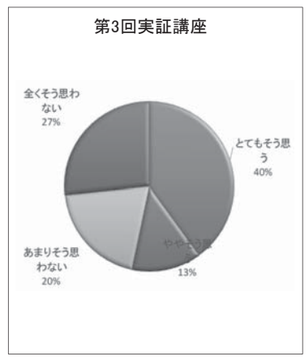




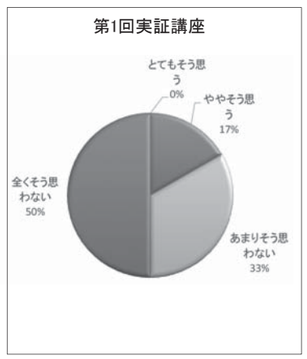
⑤友だちに教えることは、自分のためになる

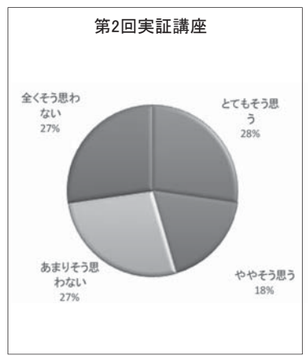


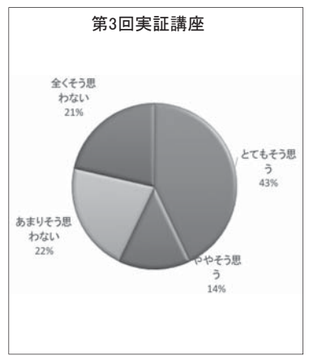




⑥勉強するとき、できない問題をみんなで助け合ってできるようになりたい







イラスト・マンガ制作実証講座

①グループ学習の良い点

- ●コミュニケーション能力が上がる
- ●仲良くなる
- ●協力できる
- ●色んな意見が聞ける
- ●アイディアが共有できる
- ●一人より楽しい
- ●勉強になる
- ●助け合える
- ●チームワークが向上する

②グループ学習の悪い点

- ●意見の食い違い
- ●まとまらない
- ●意見を出しにくい
- ●人任せになってしまう
- ●話がそれる
- ●他人の意見に流される
- ●打ち解けるまで時間がかかる
- ●役割のない人もいる
- ●ケンカになる

③3日間の授業で印象に残ったことや良かったこと

- ●周りの人がおしえくれえて嬉しかった
- ●先生の絵が上手くて印象に残った
- ●楽しかったけどキツかった
- ●普段話さない人とも話せて楽しかった
- ●いつもより上手く描くことができた
- ●プレゼンの時とても緊張した
- ●わからないこと、苦手なことが基礎から学べて良かった
- ●授業がわかりやすかった

ゲーム制作実証講座

①グループ学習の良い点

●協力して作業できる
●情報が共有できる
●いろんな案が出る
●効率良く話し合いができる
●一人で考えられないようなことを協力してやることで達成できる点
●作業がスムーズに動く

②グループ学習の悪い点

●まとまらず進まない
●人が休むと遅くなる
●意見が合わない
●コミュニケーションがうまく取れない

③3日間の授業で印象に残ったことや良かったこと

●グループ学習に少し慣れた気がした、映像を作るのが楽しかった
●教え方が丁寧ですごくわかりやすかった
●3日間毎日新たな発見と出会いがあって嬉しかった
●大変だったけれど、作品を作れて良かった
●初めての意見などもあったので、ためになった
●発想力を少しでも鍛えられたと思うので良かった

実証講座参加生徒アンケート　グループ演習について

IDA高等課程ゲーム制作実証講座

①あなたは、グループ学習でどのような役割をはたせましたか？

●ゲームを作る前にどんな風に意見を出すか
●グループワークで話し合いがなかなかできなかったので、役割をはたせなかった
●けっこう話を切り出せた
●マインドマップができた
●お題に対して案を出す

②今回のグループ学習を通して、どのような点が向上しましたか？

●アイディアを出す点
●積極的にグループワークに参加したほうがいいという気持ち
●他人と話ができるようになった
●何をするかを決めてそれに絞ってから案を出す

③あなたは、今回のグループでの作業を通してどのような感想を持ちましたか？

●話すのが難しかった
●アイデアを出すのはなんとなく楽しい
●普段話さない人たちとグループワークするのは難しいと思った、積極的に話し出せると良いと思う
●周りの人にも教えられて、すごく楽しかった
●お題に対して自分がこたえられなかったことが悔しかった

④グループでの話し合いで困ったことはありましたか？それはどんなことでしたか？

●思い浮かばず固まっていたこと
●マインドマップの時に、キーワードがなかなか出なくて困った
●意見が出なかった
●盛り上がりに欠けた
●話し合いがすぐ終わってしまった
●参加していない人がいた
●問いに対しての答えに困った

⑤グループで学習する時にあなたが一番気をつけたことは何ですか？

●他の人の意見を今後何かの参考にできるように、他の人の発表をちゃんと聞くこと
●声、表情、言葉遣い、周りの空気を読む
●みんなの意見を聞く

⑥今回のグループ学習を通して見つけた個人的な課題は何ですか？

●話す練習をして、いろんな人と話せるようになる
●自分の意見を持っていても口に出せないところ
●もう少し声を大きくして、なるべく要点をまとめる
●みんなと話ができるようになりたい

⑦あなたが思うグループ学習の良い点と悪い点は何ですか？

良い点
●いろいろな意見が出てくる
●良い意見が出やすい
悪い点
●あまり話さない
●誰も話さなければ、一人の方が効率が良い
●個人的な意見が言いにくい
●みんなバラバラ
●みんなが意見を言わない

⑧グループ学習でもっとも大切なこと(能力)は何だと思いますか？

●話し合うこと
●最初は誰かが話し始めないと何も進まないので、積極的にコミュニケーションをとることが大切だと思う
●リーダーシップ
●話をたくさんできる能力
●要約する能力
●意見を出すこと

⑨3日間の講座の感想を教えてください。

●楽しかった
●グループワークで後輩と一緒に意見を出し合うことができなくて大変だった
●unityではピタゴラスイッチみたいな仕掛けを考えることが難しかった
●すごく楽しかった
●面白かった

文部科学省 平成29年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
FSGカレッジリーグ成果報告会

●開催日時／ 平成30年2月22日（木）　14：00～16：40

●会　　場／ 国際医療看護福祉大学校 ANNEX（看護校舎）4階大講堂

●発　　表／ 国際アート&デザイン大学校 高等課程
「マンガ・ゲーム分野のIT技術を活用した早期専門教育の人材育成事業」

イラスト・マンガ分野、ゲーム分野の高等課程向けカリキュラムを開発し、アクティブラーニングの手法を活用した実証講座を通して実践的な知識や技術を習得し、問題解決能力やコミュニケーション能力の向上を図り、新しい学びのカリキュラムを作成し、一連の経緯と実証講座内容・成果物について発表しました。

国際アート&デザイン大学校
「地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業」

マンガ・アニメ分野の社会人向けカリキュラムを開発し、社会人講座（実証講座）を実施。講座を受講した方々の作品紹介とアンケート結果から、キャリアアップやキャリア転換に必要な学びの内容を発表しました。

国際アート&デザイン大学校
「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」

専門学校と福島県及び地域自治体、業界企業・団体の「産・学・官」が連携・協力して、これからの福島県にとって必須となる人材像を協議する場を設け、「マンガ分野」「アニメ分野」「ICT・ゲーム分野」における人材育成カリキュラムを構築する事業について発表しました。

国際情報工科自動車大学校
「福島県ロボット産業の基礎となるドローン活用人材養成事業」

福島県地域におけるドローン活用人材育成の必要性の高まりにより、本校設置学科の情報IT、電気、放射線分野で先進的な教育プログラム開発を実施。実際の授業等で活用できるコンテンツ教材の開発を行い、成果を広く全国普及していくことをめざした産・学・官連携事業の内容と成果を発表しました。

●同時開催／ ◎福島県サポート事業成果報告

国際ビジネス公務員大学校「若者・留学生で興す！福島のインバウンド～湖南“民旅”プロジェクト」

◎ＦＳＧカレッジリーグ産学官連携事業活動報告会

国際ビジネス公務員大学校「LXD磐越道プロジェクト」（復興庁平成29年度福島県交流拡大ハンズオン支援事業）

国際ビジネス公務員大学校「あぶくま洞冬季イルミネーションプロジェクト～緋桜物語～」

国際アート&デザイン大学校 「ボンズからはじめよう～アニメ・マンガで福島ファイヤーボンズを応援しよう」

●出 席 者／ 90名（教育機関・行政機関・報道機関・一般企業・各種団体等）

平成29年度「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

【 クリエイティブ（マンガ・ゲーム）分野 】
～職域プロジェクトB～

学校法人新潟総合学院
国際アート＆デザイン大学校 高等課程

事業計画の概要

ゲーム分野

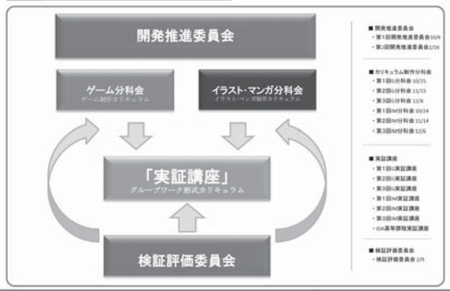
- 3Dプログラミングソフト『Unity』、 2D制作ソフト『OPTPiX Sprite Studio』を活用し、ゲーム分野の講師によりゲーム制作授業を実施し制作技術を習得する。グループワーク形式の授業により、問題解決能力やコミュニケーション能力向上を図る。
- 実証講座　年3回（秋・冬休み期間）
- ゲーム・情報コース　1年

イラスト・マンガ分野

- マンガ制作専用ソフトウェア『CLIP STUDIO 』と『ペンタブレット』を組み合わせて制作する手法を習得する。イラスト・マンガ制作の基礎的な知識から、デジタル作画技術を習得する。グループワーク形式の授業により、創作能力やコミュニケーション能力の向上を図る。
- 実証講座 年3回（秋・冬休み期間）
- イラスト・マンガコース　1年

体制イメージ

【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】



参加・協力機関

学校法人

- KBC学園 インターナショナルデザインアカデミー高等課程
- 穴吹学園 高松高等学院
- 大彦学園 開志学園高等学校
- 新潟総合学院 国際アート＆デザイン大学校
- 新潟総合学院 国際情報工科自動車大学校

企業・団体

- 国際ゲーム開発者協会日本（IDGA日本）
- 株式会社 ウェブテクノロジ
- 有限会社 ぴっくる
- 篠月鼡太郎（漫画家）
- 株式会社 アイ・シー・オー

ゲーム制作実証講座

第1回実証講座	第2回実証講座	第3回実証講座
■ 平成29年11月10日～11日 ■ ゲーム・情報コース1年 ■ 講師：中林 寿文 小野 憲史 ■ 使用機材 Mac Book Pro ■ 講座内容 「ゲームクリエイターキャリア講座」 ・ゲームコンテンツ企画 ・ワークショップ演習	■ 平成29年12月13日～15日 ■ ゲーム・情報コース1年 ■ 講師：大野 正樹 ■ 使用ソフト「Sprite Studio」 ■ 講座内容 「2Dゲーム制作ツール演習」 ・OPTPiX SpriteStudioによるゲーム制作 ・ワークショップ演習	■ 平成29年12月20日～22日 ■ ゲーム・情報コース1年 ■ 講師：星山 孝明 ■ 使用ソフト「Unity」 ■ 講座内容 「3Dゲーム制作ツール演習」 ・Unityによるゲーム制作 ・ワークショップ演習

ゲーム制作実証講座

第1回実証講座	第2回実証講座	第3回実証講座

第1回ゲーム制作実証講座成果物

ゲームクリエイター講座

第2回ゲーム制作実証講座成果物

2Dゲーム制作ツール演習作品　Sprite Studio

第2回ゲーム制作実証講座成果物

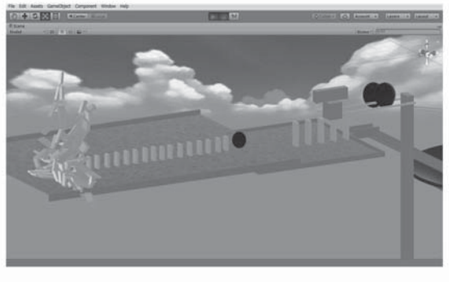
2Dゲーム制作ツール演習作品　Sprite Studio

第3回ゲーム制作実証講座成果物

3Dゲーム制作ツール演習作品　Unity

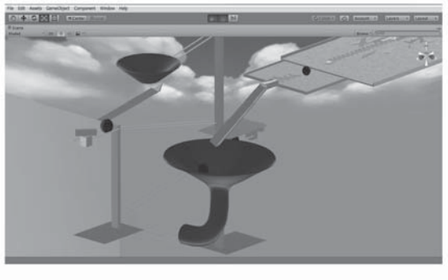
第3回ゲーム制作実証講座成果物

3Dゲーム制作ツール演習作品　Unity



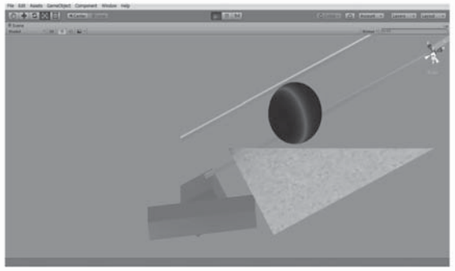
第3回ゲーム制作実証講座成果物

3Dゲーム制作ツール演習作品　Unity



第3回ゲーム制作実証講座成果物

3Dゲーム制作ツール演習作品　Unity



ゲーム制作実証講座 【IDA高等課程】

IDA高等課程 実証講座

- 平成29年12月2日～3日
- IDA高等課程1～2年
- 講師：中林 伸文 星山 孝明
- 使用教材「Unity」
- 講座内容
  「ゲームクリエイターキャリア講座」
  ・ゲームコンテンツ企画
  「3Dゲーム制作ツール演習」
  ・Unityによるゲーム制作

実証講座風景

実証講座成果物

イラスト・マンガ制作実証講座

第1回実証講座

- 平成29年11月20日～22日
- イラスト・マンガコース1年
- 講師：篠月 魚太郎 齋藤 渡邊
- 使用ソフト「CLIP STUDIO」
- 講座内容
  「キャラクターデザイン演習」
  ・キャラクターの描き方
  ・ストーリづくり
  ・ワークショップ演習

第2回実証講座

- 平成29年12月13日～15日
- イラスト・マンガコース1年
- 講師：篠月 魚太郎 齋藤 渡邊
- 使用ソフト「CLIP STUDIO」
- 講座内容
  「背景表現技法演習」
  ・一点透視図法
  ・二点透視図法
  ・三点透視図法
  ・ワークショップ演習

第3回実証講座

- 平成29年12月18日～20日
- イラスト・マンガコース1年
- 講師：篠月 魚太郎 齋藤 渡邊
- 使用ソフト「CLIP STUDIO」
- 講座内容
  「マンガ表現技法演習」
  ・コマ割り
  ・ふきだし
  ・視線誘導
  ・ワークショップ演習

イラスト・マンガ制作実証講座

第1回実証講座

第2回実証講座

第3回実証講座

第1回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

キャラクターデザイン作品

第1回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

キャラクターデザイン作品

第1回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

キャラクターデザイン作品

第2回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

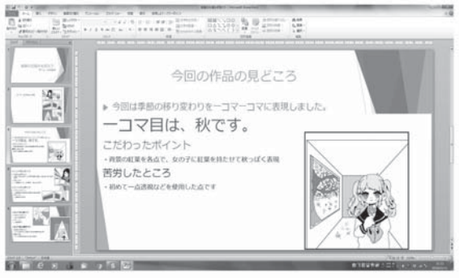
背景表現技法作品

第2回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

背景表現技法　プレゼン資料

第2回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

背景表現技法　プレゼン資料



第2回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

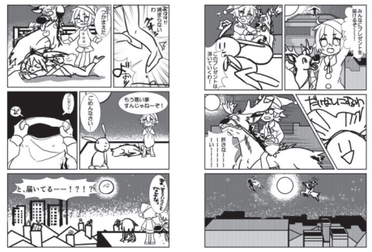
背景表現技法　プレゼン資料

第2回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

背景表現技法　プレゼン資料

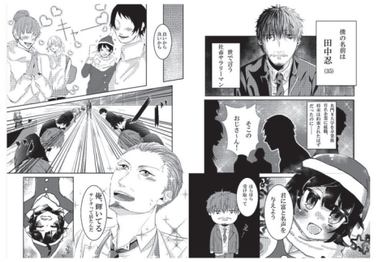
第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法作品



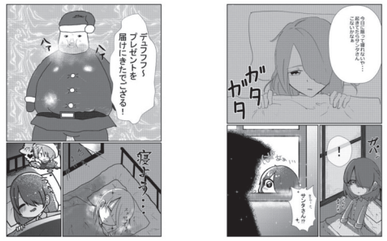
第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法作品



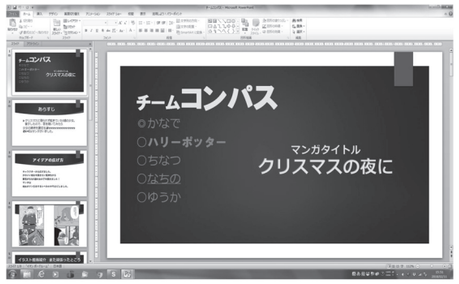
第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法作品



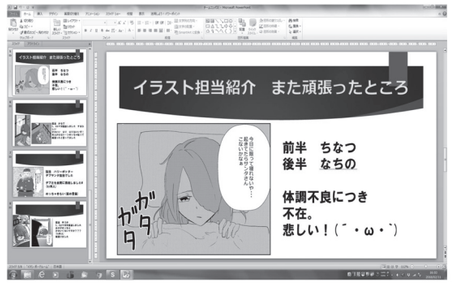
第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法　プレゼン資料



第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法　プレゼン資料



第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法　プレゼン資料

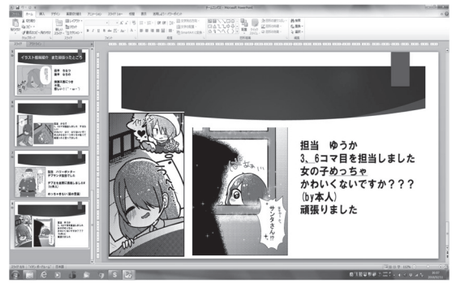
合同成果発表会　発表内容

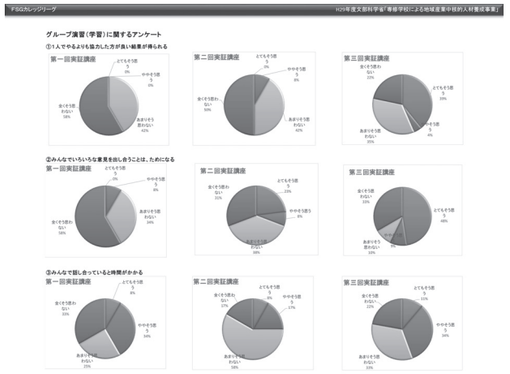
第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法　プレゼン資料

第3回イラスト・マンガ制作実証講座成果物

マンガ表現技法　プレゼン資料





FSGカレッジリーグ　H29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」

■ゲーム制作アンケート

1	グループ学習の良い点	・協力して作業できる ・情報が共有できる ・いろんな案が出る ・効率良く話し合いができる ・一人で考えられないようなことを協力してやることで達成できる点 ・作業がスムーズに動く
2	グループ学習の悪い点	・まとまらず進まない ・人が休むと遅くなる ・意見が合わない ・コミュニケーションがうまく取れない
3	3日間の授業で印象に残った事や良かったこと	・グループ学習に少し慣れた気がした、映像を作るのが楽しかった ・教え方が丁寧ですごくわかりやすかった ・3日間毎日新たな発見と出会いがあって嬉しかった ・大変だったけれど、作品を作れて良かった ・初めての意見などもあったので、ためになった ・発想力を少しでも鍛えられたと思うので良かった

FSGカレッジリーグ　H29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」

■イラスト・マンガ実証講座

1	グループ学習の良い点	・コミュニケーション能力が上がる ・仲良くなる ・協力できる ・色んな意見が聞ける ・アイディアが共有できる ・一人より楽しい ・勉強になる ・助け合える ・チームワークが向上する
2	悪い点	・意見の食い違い ・まとまらない ・意見を出しにくい ・人任せになってしまう ・話がそれる ・他人の意見に流される ・打ち解けるまで時間がかかる ・役割のない人もいる ・ケンカになる
3	3日間の授業で印象に残った事や良かったこと	・周りの人がおしえくれえて嬉しかった ・先生の絵が上手くて印象に残った ・楽しかったけどキツかった ・普段話さない人とも話せて楽しかった ・いつもより上手く描くことができた ・プレゼンの時とても緊張した ・わからないこと、苦手なことが基礎から学べて良かった ・授業がわかりやすかった

合同成果発表会　発表内容

■沖縄実証講座アンケート

1	**あなたは、グループ学習でどのような役割をはたせましたか？**
	・ ゲームを作る前にどんな風に意見を出すか ・ グループワークで話し合いがなかなかできなかったので、役割をはたせなかった ・ けっこう話を切り出せた ・ マインドマップができた ・ お題に対して案を出す
2	**今回のグループ学習を通して、どのような点が向上しましたか？**
	・ アイディアを出す点 ・ 積極的にグループワークに参加したほうがいいという気持ち ・ 他人と話ができるようになった ・ 何をするかを決めてそれに絞ってから案を出す
3	**あなたは、今回のグループでの作業を通してどのような感想を持ちましたか？**
	・ 話すのが難しかった ・ アイデアを出すのはなんとなく楽しい ・ 普段話さない人たちとグループワークするのは難しいと思った、積極的に話し出せると良いと思う ・ 周りの人にも教えられて、すごく楽しかった ・ お題に対して自分がこたえられなかったことが悔しかった
4	**グループでの話し合いで困ったことはありましたか？それはどんなことでしたか？**
	・ 思い浮かばず固まっていたこと ・ マインドマップの時に、キーワードがなかなか出なくて困った ・ 意見が出なかった ・ 盛り上がりに欠けた ・ 話し合いがすぐ終わってしまった ・ 参加していない人がいた ・ 問いに対しての答えに困った

5	**グループで学習する時にあなたが一番気をつけたことは何ですか？**
	・ 他の人の意見を今後何かの参考にできるように、他の人の発表をちゃんと聞くこと ・ 声、表情、言葉遣い、周りの空気を読む ・ みんなの意見を聞く
6	**今回のグループ学習を通して見つけた個人的な課題は何ですか？**
	・ 話す練習をして、いろんな人と話せるようになる ・ 自分の意見を持っていても口に出せないところ ・ もう少し声を大きくして、なるべく要点をまとめる ・ みんなと話ができるようになりたい
7	**あなたが思うグループ学習の良い点と悪い点は何ですか？**
	良い点 ・ いろいろな意見が出てくる ・ 良い意見が出やすい **悪い点** ・ あまり話さない ・ 誰も話さなければ、一人の方が効率が良い ・ 個人的な意見が言いにくい ・ みんなバラバラ ・ みんなが意見を言わない
8	**グループ学習でもっとも大切なこと(能力)は何だと思いますか？**
	・ 話し合うこと ・ 最初は誰かが話し始めないと何も進まないので、積極的にコミュニケーションをとることが大切だと思う ・ リーダーシップ ・ 話をたくさんできる能力 ・ 要約する能力 ・ 意見を出すこと
9	**3日間の講座の感想を教えてください。**
	・ 楽しかった ・ グループワークで後輩と一緒に意見を出し合うことができなくて大変だった ・ unityではピタゴラスイッチみたいな仕掛けを考えることが難しかった ・ すごく楽しかった ・ 面白かった

事業成果物

1. 「ゲーム制作カリキュラム」、「イラスト・マンガ制作カリキュラム」を制作
2. 実証講座により「イラスト・マンガ作品」、「ゲーム作品」を制作
3. サブテキスト作成、成果報告書作成
4. 文部科学省事業専用HP作成
   http：//www.fsg-hi.jp/digital-contents/

H29年実績！　平成28年度実証講座受講

2017 Unityインターハイ本選出場

FSG高等部チームRevoの作品『AGENT Revolver』がユニティインターハイ本選に出場！
全国65の学校、91作品の中から18作品に選ばれる快挙です。
昨年同様に東北で唯一のノミネートとなり、二次審査の結果ユニバーシアード賞を頂きました。

H29年実績！　平成28年度実証講座受講

「まんが甲子園」出場
第26回全国高校漫画選手権大会全国大会　（高知県開催）

FSG高等部チームは、「〇〇ファースト」のテーマで作品を出品。初の全国大会出場を果しました。今年の予選は、国内外の307校からエントリーがあり、33校が本選に出場した。本選では、テーマに沿った作品を、制限時間内に仕上げ作品の優劣を競いました。

ご静聴ありがとうございました。

福島県知事認可
国際アート＆デザイン専門学校 高等課程
FSG高等部