

# 遠隔授業×動画教材活用でデザイン技術習得 ～学生の学習成果を高められた秘訣～



デジタルハリウッド株式会社 細野 康男

- ① デジタルハリウッド大学の動画教材の紹介
- ② 動画教材を遠隔授業活用することで実現できた学生の劇的な成長
- ③ 他大学との連携事例
- ④ 皆様に貢献できること

**デジタルハリウッド大学院（専門職）**は、2004 年に開学した日本初の株式会社立によるビジネス×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**は、翌2005 年4月に開学した株式会社立による4年制大学で、デジタルコミュニケーション学部デジタルコンテンツ学科の1学部1学科を擁する。

構造改革特別区域法に基づき学校設置会社が設置した大学／大学院（学校教育法第一条に該当）で、設置会社はデジタルハリウッド株式会社。

#### **デジタルハリウッド株式会社（設置会社）**

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。

デジタルハリウッド大学／大学院のほか、東京・大阪に「専門スクール」、全国の各都市にWebと映像が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。

2015 年4 月には、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。

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。

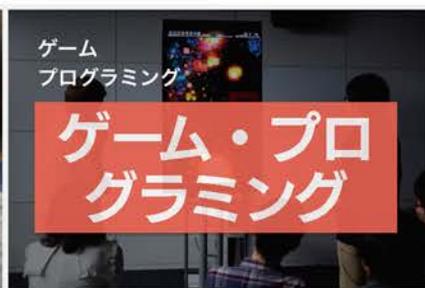


**学長 杉山知之**

工学博士。日本大学理工学部建築学科卒業、大学院理工学研究科修了後、日本大学理工学部助手となり、コンピューターシミュレーションによる建築音響設計を手がける。代表作にBunkamuraオーチャードホール・コクーンホール、名古屋総合体育館、京都府民ホールなど多数。その後、MITメディア・ラボ客員研究員、国際メディア研究財団準備事務所・主任研究員、日本大学短期大学専任講師を経てデジタルハリウッドを設立。著書『クール・ジャパン世界が買ったがる日本』（祥伝社）など多数。

デジタルコミュニケーション学部  
デジタルコンテンツ学科

1 学部 1 学科



**dhu**

DIGITAL HOLLYWOOD UNIVERSITY



• **在学生数：約1150**

\*うち約3割が留学生

• **教員総数：166人**

• **学生出身国・地域：39**

• **大学発ベンチャー創出数：**

**国内全大学中11位（FY2019）**



# ① デジタルハリウッド大学の動画教材の紹介

**教育におけるオンラインとリアルの最適な融合**

**デジタルハリウッド大学の  
動画教材  
(オンデマンド型)**

# 約50種類の動画教材



①学生の基礎力のバラつきを  
解消したい！

②最新内容にリニューアル  
された教材が欲しい！

③教員が基礎授業に費やす  
負担を軽減させたい！

④授業時間だけでは  
指導が追い付かない！

⑤インターン/就職活動に向けて、  
プラスαのスキルを習得したい  
学生を支援したい！

⑥ドロップアウト予防施策を  
実施したい！

短尺

初学者向け

実務家教員

毎年リニューアル

**動画教材をご覧にいたします**

**②動画教材を遠隔授業活用することで実現できた学生の劇的な成長**

専門の選択科目  
専門の必修科目  
課外講座  
ゼミ授業

# デジタルハリウッド大学の事例

- **正解がないものが多い**

(CGのモデリング・作り方も1つではない 何をもって答え?)

- **作りたいもの、目指すものが個別に違う**

(試験範囲がない)

- **出来なくても死にはしない**

(受験・成績など人生を左右するものではない)



様々なジャンルを1クラスで扱う

教員が“教えない”授業

“教わる” から “学ぶ”

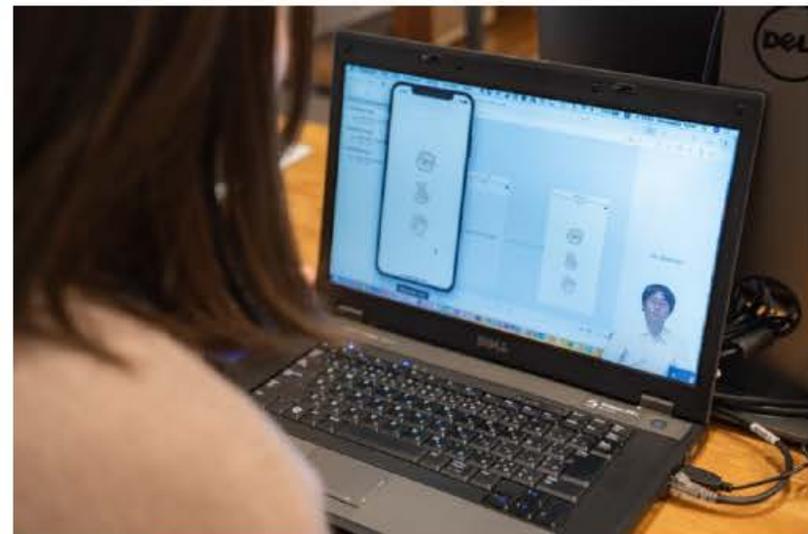
動画で土台を作り、調べる・アドバイス・気づきで  
“能動的な応用”ができる力を養う

つくりたいものをつくる

その目的のために

積極的にまなぶ習慣を

動画教材学習を通じて身につける



積極的に学び続けるのに必要なもの

目的意識

```
graph TD; A[目的意識] --> B[情報収集力]; A --> C[対話と気づき]; B <--> C;
```

情報収集力

対話と気づき

## 目的意識

# 必ず目標設定を！

⇒目標 = “まなぶ意思”

## 目標の変更・修正⇒○

あなたは自らの意思で進路を決めることができます。  
その代わりに、あなたの目的には誰も責任は取りません。

### 目標設定管理シート

氏名

石川大徳

Googleアカウント名

いしがわ

① 興味のある領域（プルダウンで選択）

3DCG

② 今まで使ったことのあるクリエイティブツール・ソフトと、使えるレベル  
(例 Potoshop : ツールの一週りは理解済み、写真加工や出力までは出来る)

Photoshop : ツールの基礎は全て理解し使える

Premiere : カニソツールでカット編集できる、音声を入れることが出来る、ディゾルプなど基本的な効果は認識していて効果的な使い方も熟知している

AfterEffects : 画像合成なども含めて基礎的な部分は実践レベルで使用している。

アニメーションなども作ることが出来る

Illustrator : ロゴマークを作ったり、文字を整えたり、ハバーを作るなども出来る

③ 達成したい目標・制作できるようになりたいモノ  
(3000字程度で自由記載 出来る限り具体的に)

自分のWebサービスを一発で説明できるモーションインフォグラフィックス動画を制作したい

④ ①を実現するのに必要な資料の分解 (簡易書きで ソフトやプログラムの名前や、作りたいものを構成している要素を考えて)

【目的に必要な要件】

- ・絵コンテを描ける
- ・フラットデザインのアイコンをIllustratorデータで作れる
- ・作ったIllustratorデータを動画編集ソフト (AfterEffects) で自由に動かして映像にする
- ・動画編集ソフトの中で文字などを載せる
- ・音楽と動画をぴったり合わせる

【学習要件】

すでにAdobePremiere/AfterEffectsの基礎は認識しているため、

- ・Illustratorの基礎
- ・Illustratorでアイコンを作るようなワーク
- ・AfterEffectsの基礎を復習したいので
- ・AfterEffects/Premiere講座のChapter03 ロゴとプログラムの部分であるChapter08Typeを学習
- ・AfterEffects動画教材のChapter06 モーショングラフィックスを中心にモーションインフォグラフィックスを作るよう集中的に学習する

⑤ 学習スケジュール

(動画教材一覧.pdfの該当教材項目から学習スケジュールを立てる  
※書き方が不明な方は講師とすり合わせ・設定に対して、毎週修正)

スケジュール通り出来たか？振り返り

- ・(1回目) Illustrator/Photoshop講座
- ・Step1【チュートリアル】 Illustratorの基本操作)
- ・Step2【チュートリアル】 動画ツールでの動画

(2回目) Illustrator/Photoshop講座

## 目的意識

# 必ず学習スケジュールの振り返りを記入！

- ・ 学習内容
- ・ 悩み/相談
- ・ 効果のあったこと
- ・ 未達成項目とリカバー策

※授業前日までに記入を

④ 学習スケジュール (動画教材一覧.pdfの該当教材項目から学習スケジュールを立てる ※書き方が不明な方は講師とすり合わせ、設定に対して、毎週修正)	スケジュール通り出来たか？振り返り	講師より
1 週目 【動画教材】 Cp1-4	CP2の時点でつまずいて時間がかかってしまった。動画と手順が同じはずなのに、SOP nodeというものがでてこない。 ▼以下12/3追記 全体を通じて1.4倍速&1時停止で進めている。Cp4まで進めることができたが、「ついでなのでギリギリ」という印象。いざ一人ぼっちで動かすともできない。仕組みについては見えてきたが、Cp4が難しかったので、2週目はCp4から始めたい。自分で動かせるのは楽しい。と思った。	第3章 SOP Basicまで来ての進捗としては十分です。SOPはいいですよ。引き続き頑張ってください。
2 週目 【動画教材】 Cp4-6	CP3までは順調にできていたが、CP4より難易度が上がってきたので、1週間あたりのCp数を調整した。特にCP5ではパラメータの部分などで混乱する場面が多かった。真似して操作することしかできないが、確実に機能や仕組みがわかってきたと感じる。CP6が途中までしかできていないので、次週はそこから始める。	ご自身でペースを調整出来てかけていったほうがいいので概容が理解できますので、少
3 週目 【動画教材】 Cp6-9	目標のCP9まで進めることができた。特にPC9ではパーティクルの扱いが出てきたため、集中して取り組んだ。基本的にはAfterEffectsと同じ操作感であったと感じる。CP9-4パーティクル制御の応用は難易度が高かったためだけにやるだけでもかなり時間がかかってしまった。このチャプターについては2周目でも取り組みたいと感じる。	計画通り進められていますねVOPなどの学習から、よりSOP VOPの基礎がHoudiniの
4 週目 【動画教材】 Cp10-Cp11	Cp11までやってみて、少しモチベーションが下がったため、年末年始を利用して、少しだけ習作に取り組みました。まだ、使い方も深掘りではあるが、球体からランダムなパーティクルが発生するものまで作ることができた。(左:画像) 次週は12-13までをやってみて、動画教材の2	第12章 Soft Bodyを残すべく、習作を取り組んだこと、とてすることが上達の秘訣ということをよく

講師が進捗や悩みを把握  
⇒学び方のアドバイス

情報収集力

# ネット検索を活用

動画教材 = 筆の使い方の基礎

- ソフトバージョンの違い
- やりたいことの具体的な方法
- 動画で足りていない部分

AfterEffects フォトフレーム 作り方



すべて 画像 動画 ショッピング ニュース もっと見る 設定 ツール

約 601,000 件 (0.46 秒)

動画

The image shows three video thumbnails from a YouTube search. The first thumbnail is titled 'After Effects Tips11: 洒落たスライドショーの作り方 How to make ...' with a duration of 9:09. The second thumbnail is titled '【After Effects】複数の写真が並んでいく3Dスライドショーの作り方【subtitles】' with a duration of 12:03. The third thumbnail is titled '写真スライドショーを使ったトランジションとロゴ表示 / After Effects ...' with a duration of 12:51. Each thumbnail includes a play button icon and a small 'Ae' logo in the top left corner.

www.fu-non.com > ae > ae\_position\_animation ▾

スライドインアニメーションの作成 | After Effectsの使い方- fu-non

0.1 スライドインアニメーションの作り方. 1 結婚式ムービーで使えるAfter Effectsフリーテン

対話と気づき

## ディスカッションタイム

対話から気づきを

- ・ 傾聴し、相手の立場に立ってアドバイス
- ・ 気づきを共有
- ・ 比較し、自分を鼓舞する

※学習が進まなかった人は、理由とリカバー策を発表



## デジタル表現基礎の授業における教員の役割

- ・目標設定をともに行い、学習の方向性を一緒に詰め、伴走する
- ・毎週、学びの気づきを与える
- ・教員は技術の内容に関する質問には一切答えない
- ・答えは自分の内面にある。対話をしながら自身で解決させる

## 担当教員が教えない指導



担当教員は伴走役



特に重要視するのが、動画教材や、授業での学習態度。

目標をしっかり立てず、動画を全く勉強せず、振り返りもしなかった学生はたとえ課題を提出できても、低評価に。

教員が設定したループリックを理解し、少しでも達成できるように進めさせる。

評価項目	ループリック評価	A.期待以上できている (12点)	B.十分できている (8点)	C.一応できている(6点)
目標設定 目標遂行	目標設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目指すゴールに対してどのスキルがどこに必要なかを明確に理解しており、それを元に動画学習+αの学習目標を講師と相談して決まし、それをスケジュールに落とし込んでシートに記載できた</li> <li>・学習の途中でゴールを振り返り、設定した学習目標はクリアしたうえで、修正や追加を提案し、教員とすり合わせて上で再設定できた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らゴールを設定し、新しいスキルを学習してどう目標を達成するか？が明確に目標シートに記載された</li> <li>・該当する動画教材の一覧を見て、自ら動画の学習スケジュールを組んで目標設定シートに記載した</li> <li>・目指すゴールに対して何を勉強すべきか？教員と相談をして自らその中から選択して目標・スケジュールを設定しシートに記載した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講師とすり合わせてとりあえずのゴールを設定し、動画を学習スケジュールを教員と相談して組んだ</li> <li>・目指すスキルは身に巻いているが、より強化したいポイントが明確になっていない必要学習目標が明確になった</li> </ul>
	目標設定の遂行	<ul style="list-style-type: none"> <li>・設定した学習スケジュール通りまたは期待以上進めることができ、振り返りも必ず前日までに記載が完了している</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎週の学習スケジュールへの振り返りを7割以上記載できている</li> <li>・設定スケジュールの8割ほどのスピードで学習を進められていて8週日本までに学習目標を完了した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習スケジュールの順に振り返りの記4のコメントを見て状況を報告している</li> <li>・毎週スケジュールの3割程度しか進んでいない</li> <li>・すべて学習を終えた</li> </ul>
動画学習	選択した動画の学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画をすべて学習し、2週目の学習に入れている</li> <li>・動画学習を終えたうえで、自分で検索・選択した学習を進められた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画をすべて学習した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選択講座のうち必要と判断した部分を1を伝えたうえで、選択した部分の動画はすべて学習した。</li> </ul>
	ディスカッションタイム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各グループのリーダー役となり、ファシリテートしていた</li> <li>・常に進捗状況と気付きを共有していて、他のメンバーに</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎回自分の状況報告と、新しい気付きを共有していた</li> <li>・状況報告と出ていない理由、それに対しての改善点が発表出来ていて</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現状の状況の報告と、なぜできていない</li> </ul>

## 受講の流れ



講義  
(10分程度)

学びのヒント



グループ  
ディスカッション  
(15分程度)

自身の振り返りと  
学びの“気づき” 教えあう



動画での  
自主学习  
(60分程度)

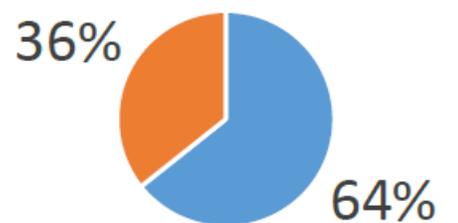
自学習の訓練

自宅学習 と Classroom で  
情報交換



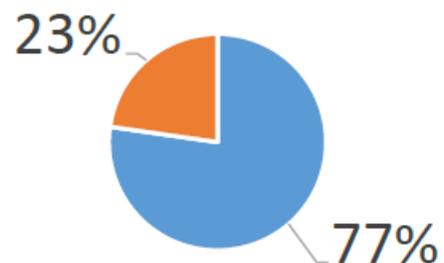
# 修了課題提出率（2020年遠隔授業/2019年対面授業対比）

提出率（1Q）



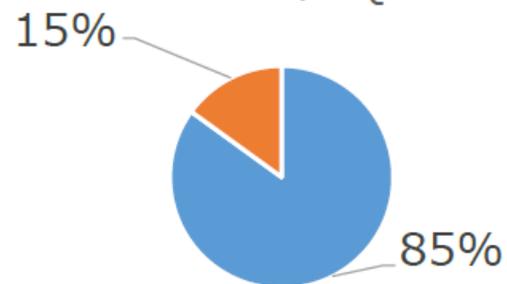
■ 提出 18 ■ 未提出 10

提出率（2Q）



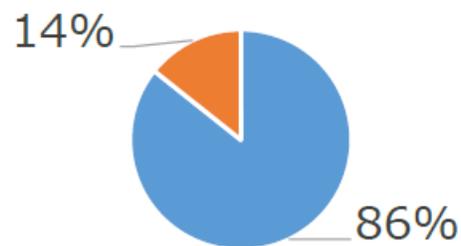
■ 提出 17 ■ 未提出 5

提出率（3Q）

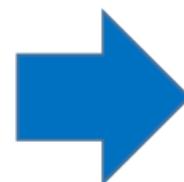


■ 提出 17 ■ 未提出 3

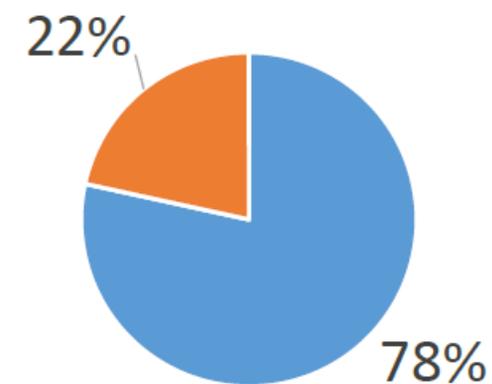
提出率（4Q）



■ 提出 12 ■ 未提出 2



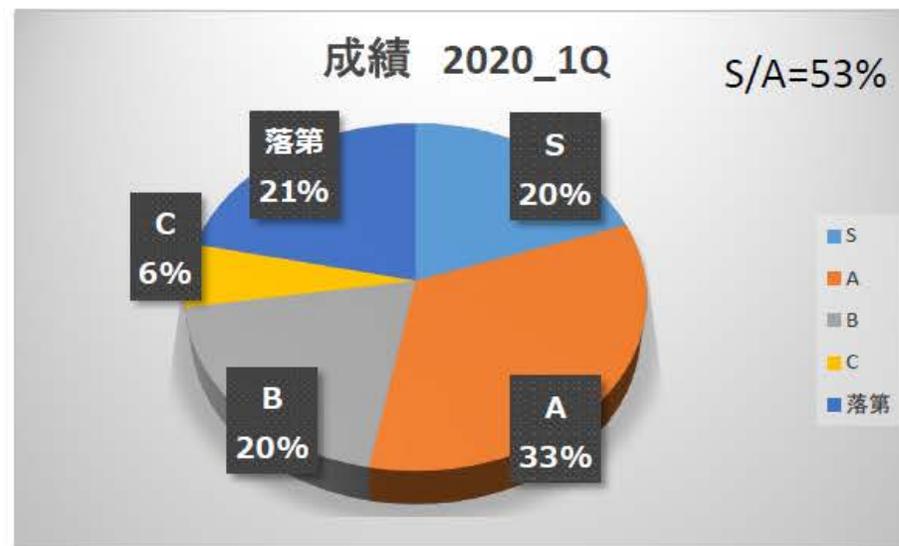
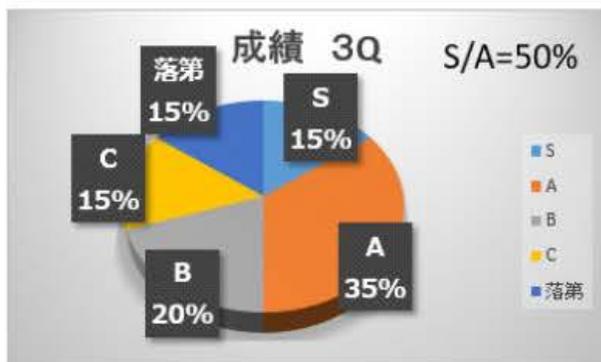
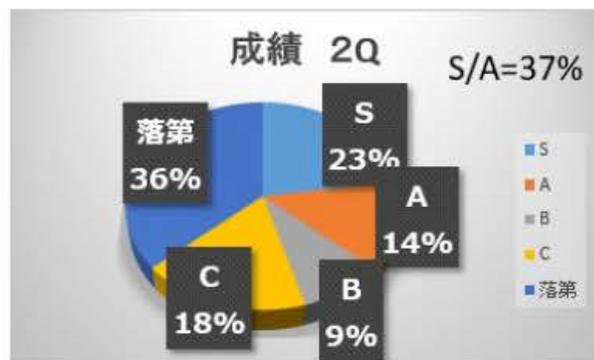
提出率（2020\_1Q）



■ 提出 40 ■ 未提出 11

**%は落ちているが、  
人数に対しての提出率としては健闘**

# 成績分布（2020年遠隔授業/2019年対面授業対比）

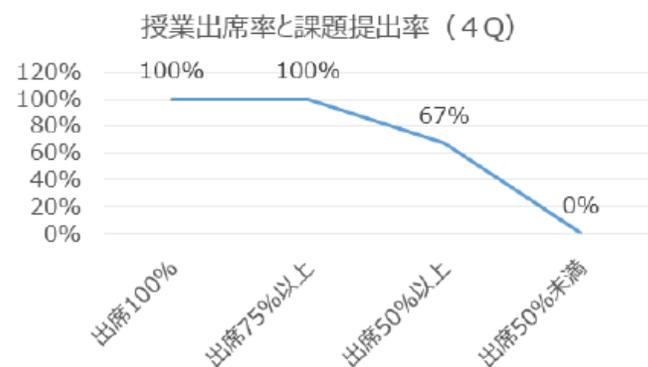
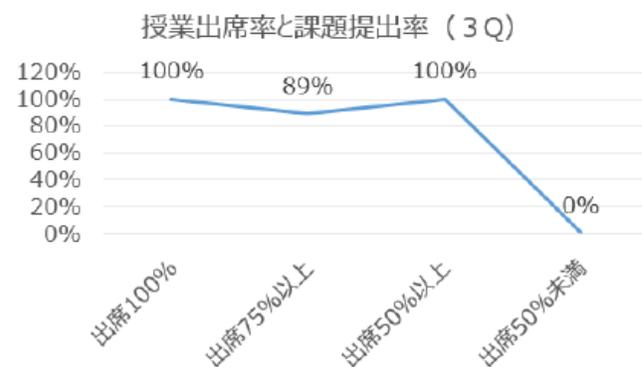
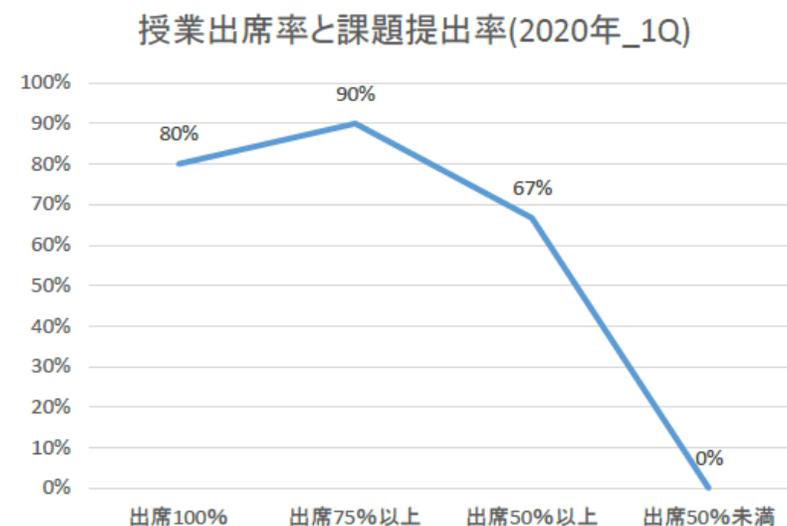
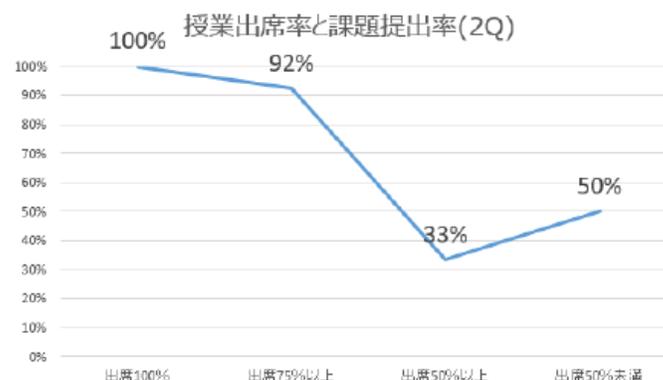
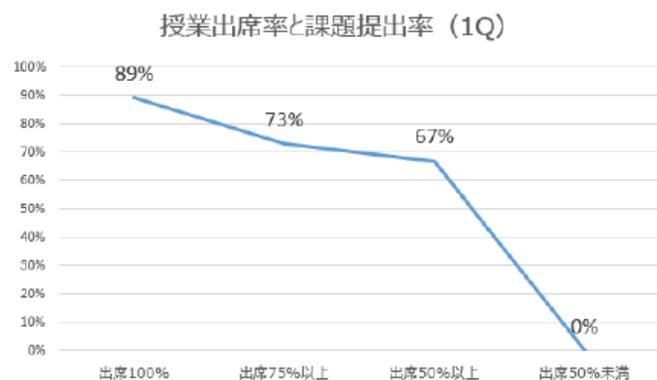


S/Aに加え、Bも上昇、  
S~Bで、全体の73%

全体に底上げできた

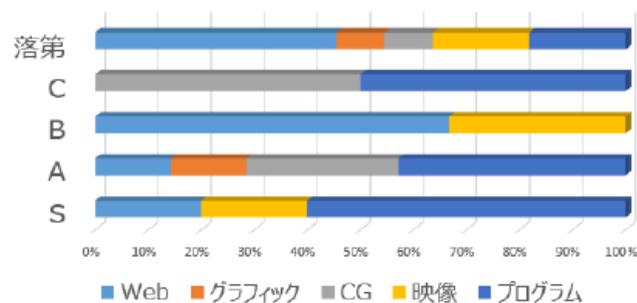
# 授業出席率と課題提出率（2020年遠隔授業/2019年対面授業対比）

## 変わらず出席率に比例

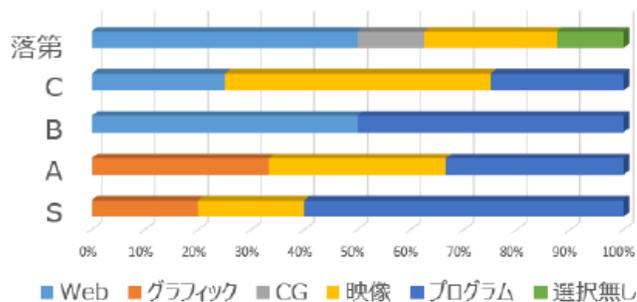


# 成績別のジャンル分布（2020年遠隔授業/2019年対面授業対比）

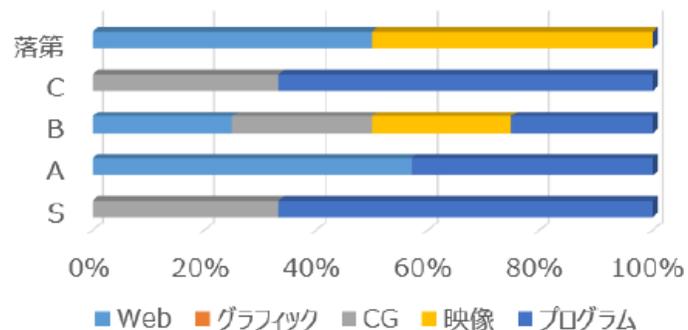
成績別のジャンル分布（1Q）



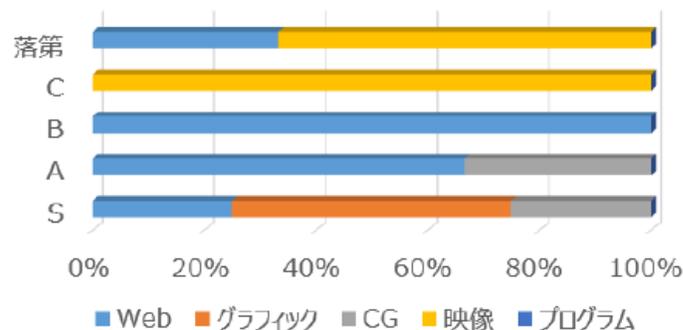
成績別のジャンル分布(2Q)



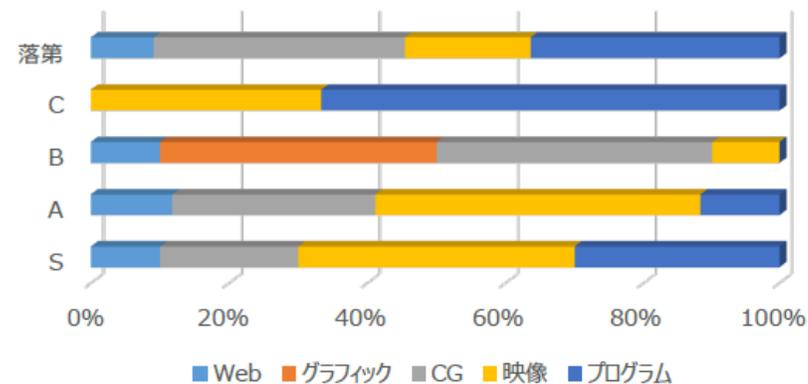
成績別のジャンル分布（3Q）



成績別のジャンル分布（4Q）



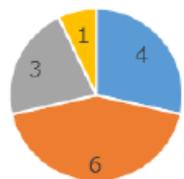
成績別のジャンル分布(2020\_1Q)



グラフィック以外  
均等に成績がアップ

# 授業の満足度（2020年遠隔授業/2019年対面授業対比）

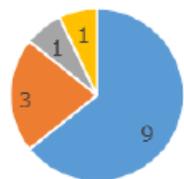
1Q（回答14名）



71%が満足・とても満足

■とても満足 ■満足 ■普通 ■不満

2Q（回答14名）



85%が満足・とても満足

■とても満足 ■満足 ■普通 ■不満

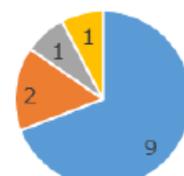
3Q（回答16名）



100%が満足・とても満足

■とても満足 ■満足 ■普通 ■不満

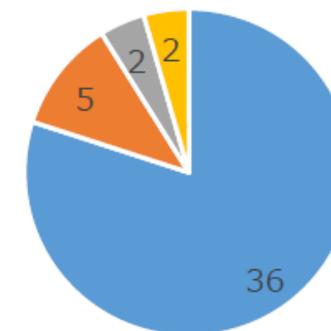
4Q（回答13名）



84%が満足・とても満足

■とても満足 ■満足 ■普通 ■不満

2020\_1Q(遠隔)



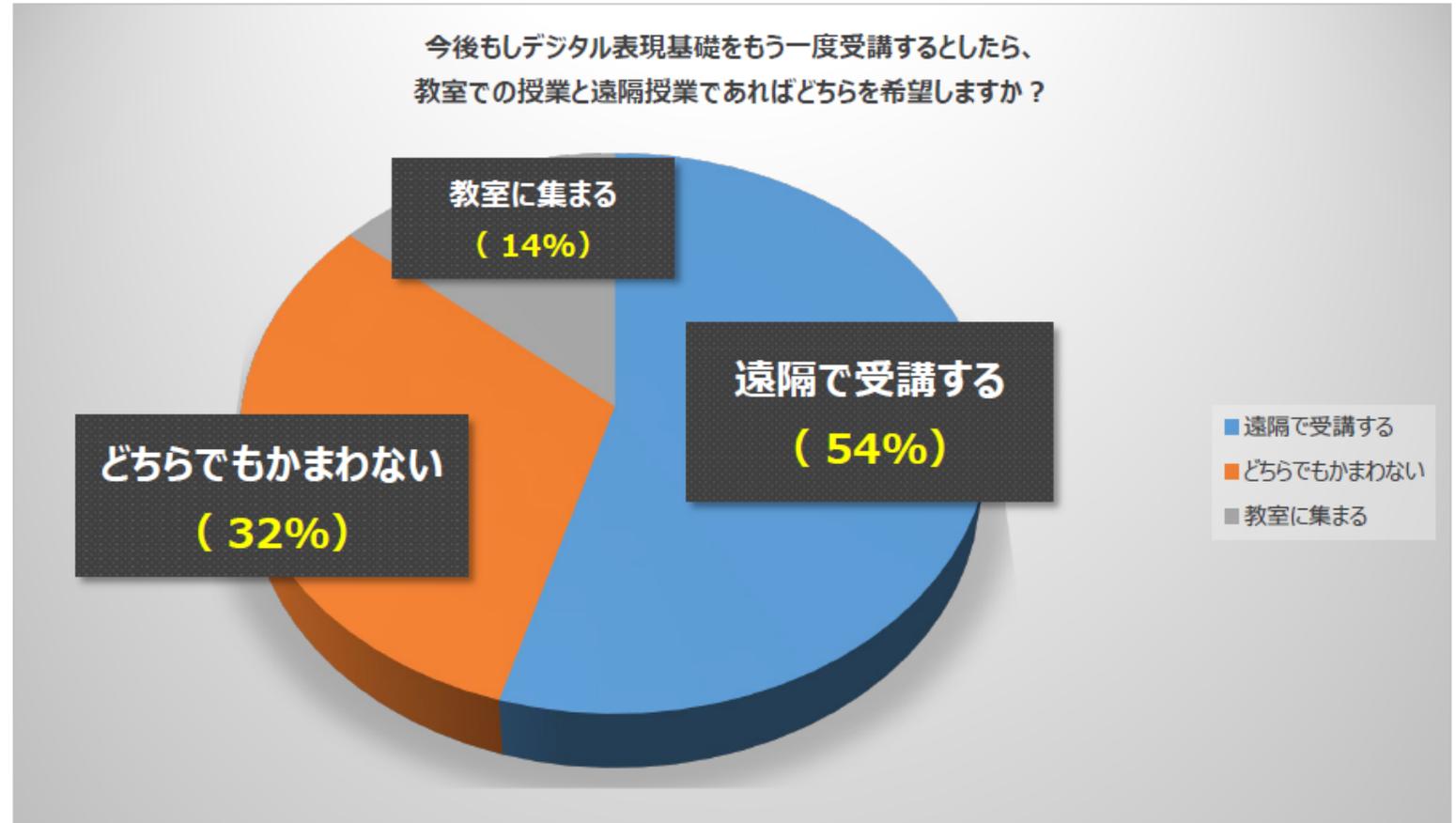
■とても満足 ■満足 ■普通 ■不満

91%が満足・とても満足

遠隔でさらにパフォーマンスが上がった

そして今回の遠隔授業での受講を経て学生に再度本授業を受けるなら  
教室で学習したいか？遠隔でも良いか？のアンケートを取りました。（課題未提出者も含む）

全体の86%が  
遠隔を許容



## ③他大学との連携事例

専門の選択科目  
専門の必修科目  
課外講座  
ゼミ授業

**デジタルハリウッド大学**

**大手前大学**

**専修大学**

**京都精華大学**

**大阪成蹊大学**

**江戸川大学**

**文星芸術大学**

**文化学園大学**

**...等多くの大学**

**NSGカレッジリーグ（新潟）**

**トライデントグループ（愛知）**

**船橋情報ビジネス専門学校（千葉）**

**岡山情報ビジネス学院（岡山）**

**YICグループ（山口）**

**...等多くの専門学校**

**④皆様に貢献できること**

**オンライン授業の導入並びに活用支援サービス**

**「教職員様にとって、専属の良き相談相手」**



**eラーニング教材の提供**  
(特別卸価格)



**遠隔ライブ/  
出張授業の提供**  
(特別価格/無料)



**提携中の他校等の  
教育ナレッジシェア**  
(無料)



**教員研修**  
(初年度無料)



**カリキュラム  
リニューアル支援**  
(初年度無料)



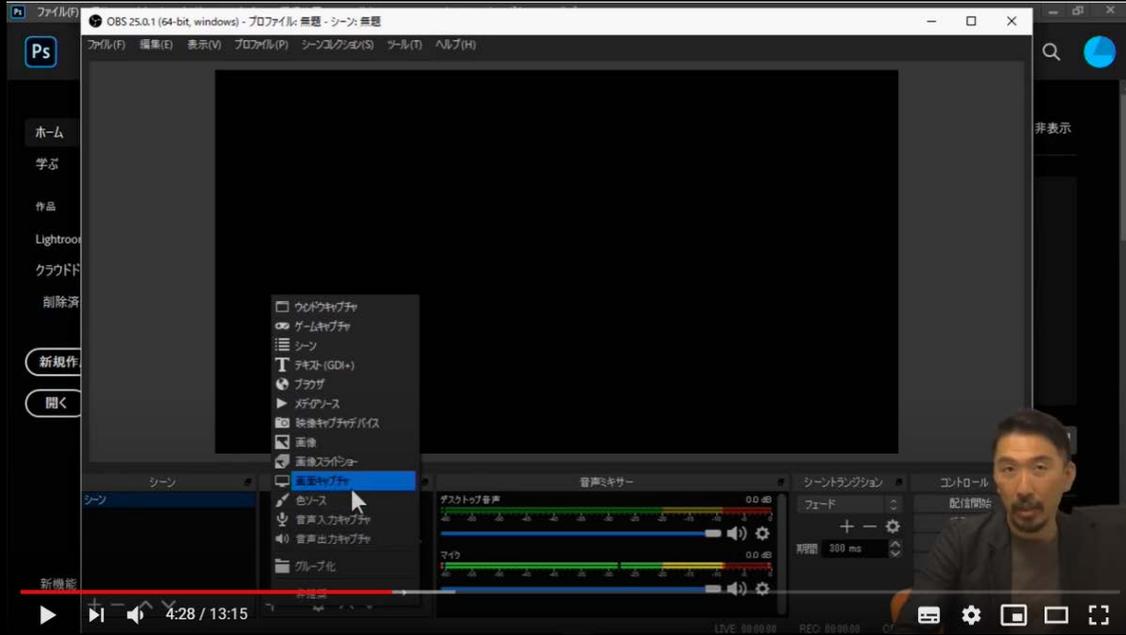
**広報支援**  
(無料/有料)



**出口(就活)支援**  
(無料)



**教員候補の紹介**  
(無料)



動画教材を作成するための研修会



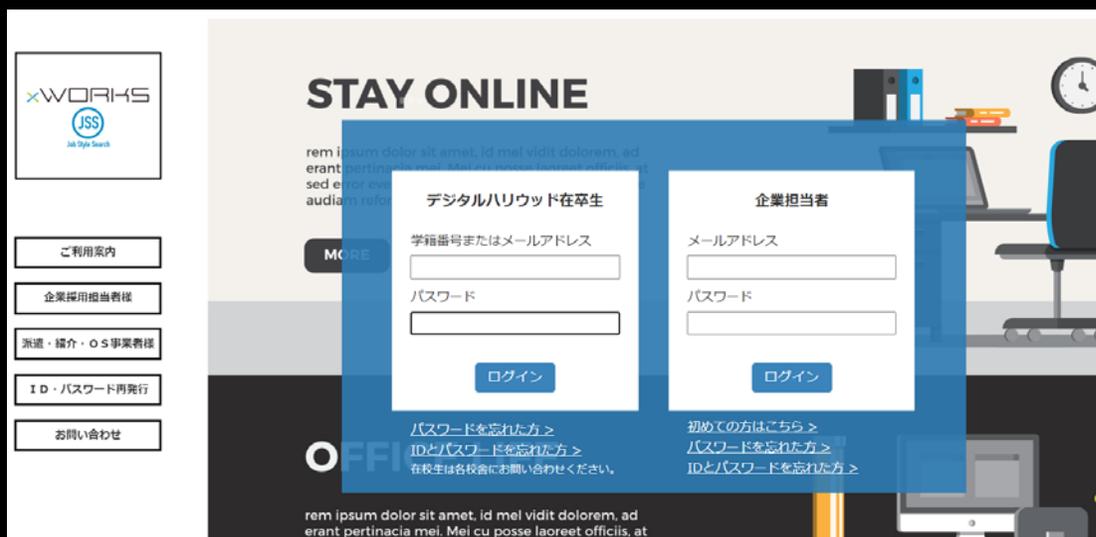
動画教材の授業内活用に関する研修会

# 『どこにいても一流から学べる』×『オンライン授業のニューノーマル（型）』



例：遠隔ライブ授業（公開）「Webデザイントレンド講座」  
学生・教職員合わせて約150名が参加

デジハリ運営の求人検索メディア（約5,000社のアクティブ企業数）を利用頂けます。  
 デジハリ企画の企業ゼミ（企業⇔学生のオンラインインターンシップ）に参加頂けます。



実施された企業ゼミ（一例）

株式会社博報堂プロダクト	広告制作	広告・プロモーション業界における、企画立案、提案、制作の一週りをグループワークで実践します。
株式会社サイバーエージェント	インターネット広告	インターネット広告市場で指名されるクリエイターになれるか??
株式会社キノトロブ	クリエイティブエージェンシー	上流工程（コンサルティング）を含めたWEBサイト構築の仕事の流れを知り、コンテンツを作る上での考え方を知る。
株式会社1→10デザイン	Webアプリ制作	「実践的クリエイティブ思考」の基礎の習得 ・クリエイティブ企画につながる課題設定の方法 ・先端デジタルテクノロジーを用いた企画事例の理解
株式会社グッドバッチ	Web制作	スタートアップから始まるデザイン改革
株式会社シーエーモバイル	ゲーム	まだ世に出ていない大手ゲームの制作に参加しよう！
株式会社アンビションアクト	イベント・PR	プロスポーツチームのPR施策を学び、集客方法を学ぼう
株式会社ヴァンガード	ゲーム	VRゲーム実践ゼミ～GearVRを使った開発～

**ご清聴有難うございました。**

**本日の動画教材サンプル、投影資料は  
オンライン相談ブースにてご提供します。**