

メディアデザイン学科における クリエイティブ系志望学生のためのゼミ教育内容及び方法と実践

Educational Methods of Training and Practices for Creative-Oriented Students of Seminar Class in the Department of Media Arts and Design

小松隆行*

Takayuki Komatsu

概要

本学メディアデザイン学科のクリエイティブ系志望の学生を対象にして、ゼミナールでの教育の内容、方法、そして実践について報告する。クリエイティブ系を志望しクリエイターとして就職したい学生の教育は学科カリキュラムの授業だけでは不十分であるため、ゼミ配属後にゼミ独自の教育を行う必要がある。就職活動では、企業側から即戦力に近い能力が要求されるため、技術向上目的の演習形式のサブゼミの開講や、クリエイティブ業界向け就活の準備、ポートフォリオ制作指導、インターンシップ参加の支援など様々なゼミ教育を行ってきたことを報告する。また著者のゼミのクリエイティブ系の就職実績についても報告する。

1. はじめに

本学未来デザイン学部メディアデザイン学科⁽¹⁾では、専門教育科目系列の必修科目として3年次後期に「メディアデザインセミナー」を半期15回で開講している。この科目は、4年次からの卒業研究に着手するための前段階として行われるセミナーと位置づけられている。本セミナーでは、3年次7月に各教員の研究室に配属された後、4年次から円滑に卒業研究が始められるよう、必要不可欠な基礎知識・技能を身につける。ゼミの各教員により実施方法は異なるが、ただ単に卒業研究の準備をするだけではなく、就職活動のための準備も行う。

メディアデザイン学科の教員の専門分野は理系と文系、さらに分類すると電気、情報、機械、芸術、建築、教育学、英語、体育など多様であり、それぞれの担当ゼミのテーマや方針は特色があり、専門教育内容やその方針や方法も異なっている。本報告の著者のゼミは、デジタルコンテンツ制作をテーマとしており、「作る&創る」をスローガンとして、ジャンルを問わずIT系やクリエイティブ系を志す学生のためのゼミ教育と活動を展開している。著者の専門は情報工学(博士(工学))で情報処理技術者資格も保有しており、システムエンジニア(SE)、Webデザイン、音楽制作、3DCG制作、ポスターやパンフレット制作、ラジオ番組制作などの実務経験もあり、

現在も社会貢献として学外へのコンテンツ提供なども行っていることから、それらの技術もゼミ教育に活かしている。

2. 教育内容と実践方法

著者のゼミでは、毎週1回の学科共通のメディアデザインセミナーをレギュラーゼミと呼び、全員参加必須のゼミとしている。一方、学生の多様な志望や希望に応えるために、ジャンル毎の個別テーマを設定したサブゼミと呼ぶゼミを多数開講している。

レギュラーゼミとサブゼミの実施場所は8号館の通常のゼミ室で、スライドによる講義と学生自身のノートPCでの制作演習などを行うが、ハイスペックの最新の業界標準ソフトウェアとそれらが動作するハードウェアを複数使用しなければならない内容もあるので、最新設備が導入されているE棟(中央棟)の3階のマルチメディア・ラボ⁽²⁾(E302教室)で行うこともある。すべてのゼミ活動は、簡単な報告を記載したメールを必ず教員に送信するようにし、振り返りと反省を徹底させている。

2.1 レギュラーゼミについて

レギュラーゼミの各回のテーマと概要を以下に示す。第1回は「ゼミの方針とレギュラーゼミとサブゼミ」のオリエンテーション、第2回は「アートとクリエイティブ活動」の講義、第3回は「PF面談

* 北海道科学大学未来デザイン学部メディアデザイン学科

と履歴書下書き」の演習、第4回は「3年ゼミ生の自己紹介と活動内容と目標」のプレゼンテーション(8分程)、第5回は「就職活動について」の講義、第6回は「就職活動のための企業研究と職種研究」の演習、第7回は「就職活動のための書類の書き方」の演習、第8回から第10回は「ゼミ内プロジェクト活動」、第11回は「PF面談とエントリーシート下書き」の演習、第12回から第14回は「ゼミ内プロジェクト活動」、第15回は「半年間の活動内容と成果の報告」のプレゼンテーション(8分程)である。

2.2 サブゼミについて

多様なジャンルの知識と技術の修得のために、自由参加の7つ異なるテーマのサブゼミを、週1回開講している。それらの実施内容を以下で述べる。ゲーム制作を中心にして、3DCG、音楽、グラフィックデザイン、映像制作などをテーマとするサブゼミを構成し実施している。

①「ゲーム制作とシミュレーション」サブゼミ

ゲームエンジンUnrealEngine4とUnityを修得しゲーム制作能力を養う。メディアデザイン学科生に非常に人気の高い分野として各種ゲーム機上で動作するデジタルビデオゲームがある。工業製品としてのゲームを制作するための技術やルール、およびノウハウを学んだ上でゲームのレベル制作、キャラクターコントロール、など様々な技術を修得する必要がある。ソフト操作技術とゲームのレベル設計の知識を修得させ、実際にゲームを制作させる。

②「3Dコンピュータ・グラフィックス」サブゼミ

統合型3DCGソフトAutodesk Mayaを中心に3DCG制作全般の技術を修得させる。セルルックアニメ分野も学科生に人気があり、ゲームと同様3DCG技術への依存度が非常に高まっており、それに対応した教育が必要となってきている。モデリングだけではなく、アニメーションをメインとした総合的な教育をバランスよくやる必要がある。このサブゼミでは、主にプロ仕様の人体モデルのセットアップモデルを使って、アクションやフェイシャルアニメーション制作を行っている。業界のトレンドのスカulptris系3DCGモデリングソフトSculptrisで自由曲面の多いモデルを制作し、立体表示のままテクスチャー制作できる3Dペイントも修得させる。

③「デッサンとドローイング」サブゼミ

鉛筆画を描くトレーニングを行う。主にアニメ系の絵柄を素材に画力を高める演習である。人体パー

ツから上半身、下半身、体全体、パースを意識した人体と風景などの模写を、ドローイング主体で行っている。ポイントは重心とパースとしている。デジタルの絵を描く学生は多いが、画力の向上のためには鉛筆で描くトレーニングを長期間にわたり実践する必要があるとされているので、毎回できる限り多くの鉛筆画を描かせる。3DCG業界に就職するための画力は、空間把握能力を見極めるものであると言われるので、就職試験でのポートフォリオ作品や実技試験ではこの能力を問われる。人物画が描けなかった学生がこのサブゼミをきっかけに、ポートフォリオに人物画を盛り込み審査を通過し、次のデッサンの実技試験にも合格したという事例もある。

④「グラフィックデザイン」サブゼミ

グラフィックデザインの応用をテーマとしている。著者が担当している1年次前期の選択科目「コンピュータ・グラフィックス入門」では、グラフィックデザインの基礎を演習主体で実践しているが、このサブゼミでは、さらに多くの基礎知識と手法⁽³⁾とそれらの応用と作品制作を行っている。印刷系から広告デザイン系まで、グラフィックデザインを志望する学生は多く、ポートフォリオ用の作品制作も行っている。またポートフォリオ制作には、美しく整った紙面作り(エディトリアルデザイン)が必須であるので、そのためにもグラフィックデザイン能力は必要であり、このサブゼミに参加することをクリエイティブ系志望者全員に勧めている。

⑤「ポートフォリオ制作」サブゼミ

ポートフォリオ(オリジナル作品集)の具体的な作り方や方針、就職活動の具体的な方法などを短期集中で講義している。代表的な書籍⁽⁴⁾⁽⁵⁾を利用して講義し、作品ブラッシュアップシートをExcelで作って配布している。クリエイティブ系の就職活動では、ポートフォリオの提出がほぼ必須であり、かつ企業側のその判定は、短い場合は1分未満、最初の1ページから3ページ程度で決まるのが一般的であるので、入念な準備と制作が必要である。過去に成功したOB事例のポートフォリオはすべて実物を保管しており、志望学生に開示し作品クオリティの高さはもちろん、全体の構成や紙面のエディトリアルデザインについて確認させて参考にさせている。

⑥音楽制作(DTM)サブゼミ

作曲編曲とDTMによる音楽制作の知識と技術の修得を行っている。著者が担当している2年次前期の科目「音楽情報処理」では、DTMでの音楽制作の基

本中の基本しか取り上げていないため、本格的に制作して音楽配信できるようなクオリティの楽曲制作の知識と技術を修得して音楽作品を制作させている。VOCALOIDの楽曲づくりなども指導している。作詞だけをしたい学生には、著者がVOCALOIDのメロディだけを数曲作曲して提供し、それに詞を書いて乗せるという課題を課すこともある。

⑦映像制作サブゼミ

映像編集ソフトAdobe After EffectsやフリーソフトのAviUtlを使った映像編集やアニメ制作、およびモーショングラフィックス制作を演習させている。ゼミ内プロジェクトとしてオープンキャンパスで流す学科紹介（授業で制作した学生作品紹介）映像制作を行ったりもしている。

その他に、声優や文芸系志望者には、札幌市西区のコミュニティFMラジオ三角山放送局⁽⁶⁾で月に一度の2時間番組（著者が企画・制作・パーソナリティを担当）の中で、学生が内容を企画して制作し話す20分コーナーを担当させている。収録はメディア・スタジオ⁽²⁾などで行っている。小説家やシナリオライター志望者には、北海道ラジオの会が主催するコンテスト「北のラジオドラマ大賞」⁽⁷⁾への応募を勧め、作品制作の指導を行って制作し応募させ、入賞は逸したがラジオでオンエアーされた事例もある。

3. 就職活動のための教育と支援の内容

クリエイティブ業界への就職は、新卒者に要求される能力が即戦力並みに高いため、採用基準の高さと競争率の高さにより狭き門となっている。学生が希望を叶える確率は小さいが、実力不足の学生でもその希望を尊重し、できる限りの指導と支援をしている。何らかのクリエイティブ業界での実績があると評価されるため、学生には継続的あるいはスポット的なクリエイティブ系のアルバイトをやることやインターンシップへの参加を奨励している。その機会は多くはないが、企業から紹介があった場合は学生に参加を奨励している。こちらから企業に働きかけることもある。どんな小さな実績でもコンテンツ制作能力の裏付けとなるので、イベントポスター制作、雑誌記事執筆などを担当させ、必ず指導やアドバイスをしクオリティを高めさせている。また、まず業界に飛び込み、その中で職種を変えてキャリアアップしていくという考え方を奨励している。

本報告の著者は、本学でも数名しかいないキャリ

アコンサルタントの国家資格を取得しており、一般的な就職活動はもちろん、クリエイティブ系の就職活動にもその技術や考え方を指導やアドバイスに使っている。クリエイティブ系の就職支援サイトであるクリ博⁽⁸⁾や、クリエイティブ系求人サイトのFind Jobなどの利用方法も指導し、過去のOBの成功事例や失敗事例も解説するなどしている。サブゼミで使用しているポートフォリオ制作のための書籍⁽⁴⁾の著者のキャリアアドバイザーを招き、クリエイティブ系業界セミナーを開催したこともあった。セミナー終了後に、希望学生に自身のポートフォリオを持参してもらい、添削指導も行ってもらった。学生毎に就職活動の方針などもアドバイスしてもらい、東京方面の企業の紹介を受ける学生もいた。これをきっかけに有名広告代理系の制作会社への就職が決まった事例もある。

またクリエイティブ系企業の経営者や技術責任者を招き、会社説明会や仕事の内容セミナーを多数開催してきた。これまでに、日本でトップクラスの技術力を誇る3DCGアニメーション制作企業、グラフィックデザインとデジタルコンテンツ制作の企業、アニメーションのポストプロダクション企業、映像制作会社の経営者兼映像作家を招いてきた。

近年多く開催されている、クリエイティブ系の合同企業説明会やポートフォリオアドバイス兼企業交流会への参加も学生に奨励している。実力が不十分な学生や、志望だけで作品を作ったことさえない学生が、このような参加の場においてクリエイティブ業界で要求されるレベルの高さと競争率の高さを目の当たりにし、進路や就職活動の方針を変更する機会としても重要であるからである。そのような学生が拘りすぎると、内定可能な一般的な企業や職種への就職機会を逸するからである。

制作能力が高い学生のために、学生が制作したポートフォリオをクリエイティブ系企業に持参して、経営者や採用担当者などに直接アピールして紹介している。それをきっかけにデジタル絵の制作の受託の仕事を依頼され、4年生の時期の1年間でスポットの仕事を数十件こなし、卒業後はそのままプロのデジタル絵師になり活躍しているOGもいる。一方、実力不足で不十分な内容のポートフォリオであれば、企業側の反応やコメントなどを学生に間接的にフィードバックしてやることで、ポートフォリオのブラッシュアップと次の目標設定、および能力向上へのヒントとなる。学生が自分自身で直接企業に

作品を持ち込みアピールすることは、メンタル的に難しいが、教員が代行してやることで学生の能力向上効果と就職実績につながることもある。

数少ないクリエイティブ業界に就職した OB を紹介して直接話しができるような仲介も積極的に行っている。映像制作希望学生に東京の大手テレビ局で番組企画とディレクター職を経験した OB に、業界の動向や実情、および就職活動について聴くことができる機会を作ったり、音楽制作で就職した OB に就職活動体験談を長時間講演してもらったりした事例もある。

在学中に希望が叶わなかったときのフォローも行っている。例えば、卒業後に給付金付きのインターンシップに参加して、数か月の実習を経て希望のクリエイティブ職に就いた事例もある⁽⁹⁾。これは広告代理店でのグラフィックデザイン系の仕事であった。本学からは過去に内定したことが一度もない難易度の高い企業であった。この学生は在学中にクリエイティブ系を含めて多くの業種の求人に応募したが一つも内定を取れなかった学生であったが、卒業後のインターンシップを紹介し参加することで半年後に希望を叶えた。したがって、状況が許されるのであれば、夢をあきらめずに志望を貫いて活動するための支援をすることも重要と考えられる。

4. ゼミのクリエイティブ系就職の実績

過去 10 年間ほどの著者のゼミからの具体的なクリエイティブ系就職の実績について以下に紹介する。Web デザイン兼 Web システム構築エンジニア、モバイルコンテンツ制作デザイナー、3DCG モデラー、3DCG モーションクリエイター、3DCG テクニカルエンジニア、デジタル絵のペインター兼デザイナー、アニメコンポジット（撮影と編集）、音楽制作、映像制作エンジニア、その他にもテレビ番組アシスタントディレクター、テレビ番組映像編集者や印刷系デザイナー、広告制作などがある。プロミュージシャンになった例は 3 事例ある。テレビ CM 曲やテレビ番組テーマ曲⁽¹⁰⁾を提供し活躍する OB もいる。

5. まとめ

本学メディアデザイン学科のクリエイティブ系志望の学生を対象にして、ゼミナールでの教育の内容、方法、そして実践、およびクリエイティブ系職種への就職実績について報告した。ゼミ配属後に独自に行うゼミ教育を充実させているが、能力の向上は学生自身の個人的な活動に大きく依存している

ことや、何より才能や持って生まれた資質に依存する部分が大きいため、クリエイティブ系への就職は多くの学生にとって困難な希望進路ではある。しかしながら、さらにゼミでの指導を充実し強化していきたいと考えている。特に 3DCG の重要性がここ数年急激に高まってきており、3DCG 関連の教育と人材育成に力を入れていくべきだと考えられる。本報告の著者は平成 30 年度からの学科新カリキュラムで、2 年間に渡り連続開講される 3DCG 系の 4 科目をすべて一人で担当予定であり、実践力の効率的な修得と企業からの求人要求を満たすような人材育成ができるように内容を検討している。これまで、クリエイティブ系職種に新卒者が就くことが非常に困難であることに対する理解が乏しい傾向にあるので、クリエイティブ系志望の学生の考えと希望を尊重し、就職指導への理解を期待している。

参考文献

- (1) 北海道科学大学メディアデザイン学科：
<http://navi.hus.ac.jp/system/mirai/media/>.
- (2) 北海道科学大学施設紹介一覧中央棟(E棟)施設紹介マルチメディア・ラボとメディアスタジオ、
http://www.hus.ac.jp/info/facility/facilities_12.html.
- (3) デザイン入門教室, 坂本 伸二, SB クリエイティブ, 2015.
- (4) クリエイティブ業界に就職するためのポートフォリオの教科書, ワークスコーポレーション, 2009.
- (5) 採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳, 中路真紀, 尾形美幸, 加藤諒, ボーンデジタル, 2016.
- (6) コミュニティ FM ラジオ三角山放送局：
<http://www.sankakuyama.co.jp/>.
- (7) 北海道ラジオの会北のラジオドラマ大賞：
<http://kitaradio.com/cn3/pg203.html>.
- (8) クリ博：<http://www.kurihaku.jp/>.
- (9) キャリアバンク新卒者就職応援プロジェクト：
<http://www.career-bank.co.jp/job/other/project/shinsotsu-p.html>.
- (10) 北海道科学大学ニュース & トピックス：
http://www.hus.ac.jp/hit_topics/2016/04/201604071631.html.