

対象職種の育成の内容、方法、実施者、期間の検討資料

資料4

段階	目指す方向性	育成内容	実施者	方法	期間(回数・時間数など)の考え方
初級: 入社半年～1年 の新人	主力動画マンへの キャリアアップ 動画マンに必要な知識とスキルを習得する	<input type="checkbox"/> 人間の骨格 <input type="checkbox"/> 動物の骨格 <input type="checkbox"/> 人間の筋系 <input type="checkbox"/> 動物の筋系 <input type="checkbox"/> 原画と動画役割 <input type="checkbox"/> 中割の方法 <input type="checkbox"/> 中割による作画方法 <input type="checkbox"/> 動画の線の引き方 <input type="checkbox"/> キャラクターの構造分析 <input type="checkbox"/> 動きの構成要素 <input type="checkbox"/> モーションの要素 <input type="checkbox"/> 人間のモーション <input type="checkbox"/> 動物のモーション <input type="checkbox"/> 鳥類のモーション <input type="checkbox"/> 魚類・軟体動物のモーション <input type="checkbox"/> 昆虫類のモーション <input type="checkbox"/> 自然現象のモーション <input type="checkbox"/> 機械のモーション <input type="checkbox"/> 演出要素 <input type="checkbox"/> 作品スタイル <input type="checkbox"/> 空間設計 <input type="checkbox"/> 被写体とカメラ位置 <input type="checkbox"/> 画面構成 <input type="checkbox"/> アニメーションにおける演技の特性	<input type="checkbox"/> 区内アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 区外アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 大学の教員 <input type="checkbox"/> 専門学校の教員 <input type="checkbox"/> アニメーターOB <input type="checkbox"/> 区内アニメ企業 <input type="checkbox"/> 区外アニメ企業 <input type="checkbox"/> 区内アニメ関連機関 <input type="checkbox"/> 区外アニメ関連機関 <input type="checkbox"/> 区内アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 区外アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 大学の教員 <input type="checkbox"/> 専門学校の教員 <input type="checkbox"/> アニメーターOB	□演習をともなうセミナー ・指定の会場に受講者が集合して学習する ・講師が授業を進行管理をする ・最終回に修了証を発行するなどイベントを設け、受講者がやり遂げられるようにする ・企業への追加アンケートの結果では、勤務時間内でも参加可能という回答が多かった □インターンシップ ・他企業や他機関へ一定期間派遣・出向をして、実務を通じて学習する ・配属される部門の上司が指導者的な位置づけになる ・学習成果について、2週に1度程度、職場に戻り報告させる ・研修結果は、受け入れ側企業の指導者に評価をもらい、当初目的が達成できたら「修了」とする(達成できなくても期限がきたら「終了」とする) ・企業への追加アンケートの結果では、施設の提供や人の受け入れは、協力が得にくいことがわかった □通信教育 ・自宅や職場などで、課題に取り組み学習する ・月に1度、課題を提示し、受講者は結果を提出する ・講師は遠隔地で課題を添削指導する ・講師は、複数人に対応することが可能 ・いつでも質問ができ、それに回答する体制をとり、課題提出がされない場合はフォローする体制をとる ・修了時期には、講師と受講者が集合(スクーリングして)最終授業を行うなど、学習者のモチベーション維持にも配慮する ・Eラーニングによる通信教育は、企業への追加アンケートの結果では、興味を持つ企業は多かった	講師となる実務者の拘束時間と会場の確保を考慮することが必要 ・全体期間は3か月程度 ・月に2度のセミナーの実施と課題(宿題)の提示 ・1回のセミナーは3時間程度 職場を離れるため、期間や回数は短い方が望ましい ・1か月程度 ・派遣先の企業の就業規則にしたがって毎日出勤する 比較的、期間は長く設定が可能で、受講者のペースで学習できるが、離脱者が出ないように対策をすることが必要 ・全体期間は6か月程度
		【議論のポイント】	【議論のポイント】	【議論のポイント】	【議論のポイント】
		・動画マンには、どのような知識やスキルが必要か？ ・この研修を受けることができる人は、どんな知識とスキルを持っているべきか？	・企業向け追加アンケートでは、講師の派遣は難しいことがわかった。どのように探すのがよいか？ ・講師の謝金はどのくらいの金額が妥当か？	・効果的な方法はどれか？ ・受講者が参加しやすいのはどれか？ ・受講者に脱落者がでない方法はどれか？ ・講師料、会場費、運用費等のコストパフォーマンスがよいのはどれか？	・育成内容と方法から、適切な期間を見出す ・企業の状況や講師確保等も考慮し期間設定することが必要

対象職種の育成の内容、方法、実施者、期間の検討資料

資料4

段階	目指す方向性	育成内容	実施者	方法	期間(回数・時間数など)の考え方
上級: 中堅・ベテラン	原画マンへのキャリアアップ 原画マンに必要な知識とスキルを習得する	<input type="checkbox"/> 人間の骨格 <input type="checkbox"/> 動物の骨格 <input type="checkbox"/> 人間の筋系 <input type="checkbox"/> 動物の筋系 <input type="checkbox"/> 原画と動画役割 <input type="checkbox"/> 中割の方法 <input type="checkbox"/> 中割による作画方法 <input type="checkbox"/> 動画の線の引き方 <input type="checkbox"/> キャラクターの構造分析 <input type="checkbox"/> 動きの構成要素 <input type="checkbox"/> モーションの要素 <input type="checkbox"/> 人間のモーション <input type="checkbox"/> 動物のモーション <input type="checkbox"/> 鳥類のモーション <input type="checkbox"/> 魚類・軟体動物のモーション <input type="checkbox"/> 昆虫類のモーション <input type="checkbox"/> 自然現象のモーション <input type="checkbox"/> 機械のモーション <input type="checkbox"/> 演出要素 <input type="checkbox"/> 作品スタイル <input type="checkbox"/> 空間設計 <input type="checkbox"/> 被写体とカメラ位置 <input type="checkbox"/> 画面構成 <input type="checkbox"/> アニメーションにおける演技の特性	<input type="checkbox"/> 区内アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 区外アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 大学の教員 <input type="checkbox"/> 専門学校の教員 <input type="checkbox"/> アニメーターOB	□演習をともなうセミナー ・指定の会場に受講者が集合して学習する ・講師が授業を進行管理をする ・最終回に修了証を発行するなどイベントを設け、受講者がやり遂げられるようにする ・企業への追加アンケートの結果では、勤務時間内でも参加可能という回答が多かった	講師となる実務者の拘束時間と会場の確保を考慮することが必要 ・全体期間は3か月程度 ・月に2度のセミナーの実施と課題(宿題)の提示 ・1回のセミナーは3時間程度
		<input type="checkbox"/> 区内アニメ企業 <input type="checkbox"/> 区外アニメ企業 <input type="checkbox"/> 区内アニメ関連機関 <input type="checkbox"/> 区外アニメ関連機関	□インターンシップ ・他企業や他機関へ一定期間派遣・出向をして、実務を通じて学習する ・配属される部門の上司が指導者的な位置づけになる ・学習成果について、2週に1度程度、職場に戻り報告させる ・研修結果は、受け入れ側企業の指導者に評価をしてもらい、当初目的が達成できたら「修了」とする(達成できなくても期限がきたら「終了」とする) ・企業への追加アンケートの結果では、施設の提供や人の受け入れは、協力が得にくいことがわかった	職場を離れるため、期間や回数は短い方が望ましい ・1か月程度 ・派遣先の企業の就業規則にしたがって毎日出勤する	
		<input type="checkbox"/> 区内アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 区外アニメ企業のアニメーター <input type="checkbox"/> 大学の教員 <input type="checkbox"/> 専門学校の教員 <input type="checkbox"/> アニメーターOB	□通信教育 ・自宅や職場などで、課題に取り組み学習する ・月に1度、課題を提示し、受講者は結果を提出する ・講師は遠隔地で課題を添削指導する ・講師は、複数人で対応することが可能 ・いつでも質問ができ、それに回答する体制をとり、課題提出がされない場合はフォローする体制をとる ・修了時期には、講師と受講者が集合(スクーリングして)最終授業を行うなど、学習者のモチベーション維持にも配慮する ・Eラーニングによる通信教育は、企業への追加アンケートの結果では、興味を持つ企業は多かった	比較的、期間は長く設定が可能で、受講者のペースで学習できるが、離脱者が出ないように対策をすることが必要 ・全体期間は6か月程度	
		【議論のポイント】 ・原画マンには、どのような知識やスキルが必要か？ ・この研修を受けることができる人は、どんな知識とスキルを持っているべきか？	【議論のポイント】 ・企業向け追加アンケートでは、講師の派遣は難しいことがわかった。どのように探すのがよいか？ ・講師の謝金はどのくらいの金額が妥当か？	【議論のポイント】 ・効果的な方法はどれか？ ・受講者が参加しやすいのはどれか？ ・受講者に脱落者がでない方法はどれか？ ・講師料、会場費、運用費等のコストパフォーマンスがよいのはどれか？	【議論のポイント】 ・育成内容と方法から、適切な期間を見出す ・企業の状況や講師確保等も考慮し期間設定することが必要