

職種を限定しない育成の内容、方法、実施者、期間の検討資料

職種	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
あらゆる職種が対象	3DCGの基礎知識の習得	<input type="checkbox"/> 3DCGアニメ制作の最新動向 <input type="checkbox"/> 3DCGの海外・国内最新動向 <input type="checkbox"/> 3DCGアニメーション制作のワークフロー <input type="checkbox"/> 2Dと3Dを併用するワークフロー <input type="checkbox"/> 3DCG制作に必要なソフトとハード <input type="checkbox"/> 行程ごとの仕事の詳細 ・プリプロダクション ・アニメティクス ・プロダクション ・モデリング ・テクスチャリング ・セットアップ ・キャラクターアニメーション ・モデルアニメーション ・ダイナミクスシミュレーション ・モーションキャプチャー ・レイアウト・カメラワーク ・ライティング ・レンダリング ・VFX ・コンポジット ・ポストプロダクション(2Dとの併用)	<input type="checkbox"/> 3DCGアニメーションのプロデューサー <input type="checkbox"/> 3DCGアニメーションのディレクター <input type="checkbox"/> 3DCGアニメーションのモデラー <input type="checkbox"/> 3DCGアニメーションのリガー <input type="checkbox"/> 3DCGアニメーションのアニメーター <input type="checkbox"/> 3DCGアニメーションのコンポジットター <input type="checkbox"/> 大学の教員 <input type="checkbox"/> 専門学校の教員	<input type="checkbox"/> 講義形式のセミナー ・指定の会場に受講者が集合して学習する ・運営者がいて、講師が講演する形式 ・興味あるテーマと人選を計画的に行う ・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	単発的なセミナーであれば、講師の手配は比較的容易にできる、会場の確保を考慮することが必要 ・年間通じて ・2か月に1度程度実施 ・1回のセミナーは、講師1名なら90分
			<input type="checkbox"/> 体験演習をとまなうセミナー ・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 ・興味あるテーマと人選を計画的に行う ・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	単発的なセミナーであれば、講師の手配は比較的容易にできる、会場の確保を考慮することが必要 ・年間通じて ・2か月に1度程度実施 ・1回のセミナーは3時間程度	
		【議論のポイント】 ・どんなことが知りたいか？ ・どんな体験をしたいか？	【議論のポイント】 ・どんな人の話を聞きたいか？ ・どんな人や企業の制作手法を体験したいか？ ・講師の謝金はどのくらいの金額が妥当か？	<input type="checkbox"/> 通信教育 ・自宅や職場などで学習する ・いつでも質問ができ、それに回答する体制をとる ・修了時期に達成度を測る試験や検定を受験させる ・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】 ・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		