

文化芸術活動基盤強化基金 クリエイター等育成支援（コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等）

団体名	デジタルハリウッド株式会社（事業主体：デジタルハリウッド大学）
プロジェクト名	AI・バーチャルプロダクションを活用した3DCG制作人材育成事業 — AI時代の3DCG制作フロー高度化を担う中核人材の育成 —

基本情報

対象分野	映像	対象となる職種	3DCGクリエイター / VFXクリエイター / ゲームデザイナー / アニメーター / 撮影・編集
------	----	---------	--

プロジェクトの概要（案）

- デジタルハリウッド大学は、AI活用を軸としたクリエイティブ教育を体系化し、2軸で展開する。
- 第1軸は、デジタルハリウッド大学とベネッセコーポレーションがレクチャーをするゼミ（企業ゼミ）（基盤コース+実践コース）を開設し、映像・VFX・3DCG・アニメ・ゲーム等ジャンル横断でAI×クリエイティブ教育を実践する。
- 第2軸は、VP（バーチャルプロダクション）を活用した講座（高度コース）を開設する。企画～ポストプロダクションにAIを組み込んだ「AI Nativeワークフロー」のカリキュラムを展開する。
- この2軸によりAI時代の制作フロー高度化を担う産業横断型中核人材を3年間累計700名程度（基盤・実践・高度）を育成する。

具体的な人材ニーズ、またはニーズが生じる見込み

- 生成AIの急速な普及により、AIを実践活用しながらクリエイティブ制作ができる人材への需要が映像・VFX・3DCG・アニメ・ゲーム等のジャンルを横断して急増している。一方、大学教育においてAIを制作ワークフローに統合した体系的なカリキュラムは国内にほぼ存在せず、産学連携による教育モデルの確立が急務となっている。
- 経産省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略中間とりまとめ」（2025年5月）では、3DCG・VFX・AI統合人材は慢性的に不足している。とりわけ、VFX・バーチャルプロダクションやAI対応人材の不足が、日本の競争力低下につながると指摘されている。

期待される成果や波及効果

- **成果目標**：3年間累計700名程度（基盤・実践・高度）
- **波及効果①**：教育機関向けのFD研修（より良い教育を提供するために、教員・講師の指導力向上を目的とした研修）、出前授業、教材提供等を通じて、本事業で構築するAI時代のクリエイティブ人材育成モデルを全国の自治体、中高、高等教育機関及び各種学校へと展開することによる、教育現場における先進的な人材育成の普及。
- **波及効果②**：業界標準となり得るコンピテンシーモデルを策定・公開、業界団体や関係省庁との共有によるコンテンツ産業における人材育成基盤の強化および国際競争力の向上。

人材の育成・確保のための持続的な基盤の構築イメージ

- 企業ゼミ（基盤+実践）を開講。ジャンル横断でAI×クリエイティブ教育を実践。VPを活用した講座（高度）では各クリエイティブゼミ・卒業制作等を通じAI Nativeワークフローを確立。本学設備（Unreal Engine・LEDウォール等）を活用し、卒業生・修了生の現場への技術転用を行う。
- 企業ゼミはベネッセ×デジタルハリウッド大学の共催モデルとして正課授業として制度化し、助成対象期間終了後も自走できる運営体制を構築する。

目標達成までのロードマップ（案）

1年目

初年度展開・基盤整備

- 基盤コース（年100名程度）
 - ・ベネッセ×デジタルハリウッドとの協定締結
 - ・後期より開始
- 実践コース（年100名程度）
 - ・5分野（映像/VFX/3DCG/アニメ/ゲーム）対応ゼミ選定、AI担当教員2名配置
- 高度コース（年20名程度）
 - ・エカート教授とカリキュラム共同開発
 - ・LEDウォール×UE5×AI Native基礎設計
- 目標：育成数220名（予定）

2年目

本格運用・モデル展開

- 基盤コース（年100名程度）
 - ・通年展開
 - ・ベストプラクティス共有セッション実施
- 実践コース（年100名程度）
 - ・5分野ゼミでの制作プロジェクトを本格運用
 - ・OJT・インターン拡充
- 高度コース（年40名程度）
 - ・前期・後期の通年実施
 - ・AI Nativeワークフロー実装の確立
- 目標：育成数240名（予定）

3年目

定着・自走化

- 基盤コース（年100名程度）
 - ・企業ゼミを大学正規課程への組込み完了
 - ・ベネッセとの共同運営を自走化
- 実践コース（年100名程度）
 - ・ポートフォリオ完成型カリキュラム確立
 - ・業界就業マッチング強化、成果物の業界発信
- 高度コース（年40名程度）
 - ・AI Nativeのワークフロー確立
 - ・業界の実務継承を実現、カンファレンス発信
- 目標：育成数240名予定（3年累計：700名予定）

実施体制（案）

