

いこうよ!「クリエイティブキャンプ」

～札幌から世界に向けて、クリエイティブコンテンツを発信!～

受講料
無料!

新たなスキルを身につけてレベルアップ!

社会人から学生まで、新しいジャンルの技術には興味があり挑戦してみたいが、独学でのスキル取得はハードルが高くチャレンジできないと考えている方々がいると思います。

そんな方々に本セミナーは、様々な現場の第一線で活躍するプロフェッショナルを講師として迎え、分かりやすい内容で最新の技術や想いを解説致します。

受講者の方々のモチベーションを上げ、新しいものを創り出すきっかけになることが本セミナーの役割です。

北海道・札幌から多くの優れたコンテンツが発信されることへの布石となること、本セミナーの最終的なテーマでもあります。

開催日時

2017年6月10日(土)～2017年9月9日(土)

場所

・ICC (インタークロス・クリエイティブ・センター)「Cross x Garden」
〒003-0005 札幌市白石区東札幌5条1丁目1-1

定員

30名程度

※定員になり次第締切とさせていただきます。

※受講者の募集は数回に分けて行います。



お申し込みはこちらから!

◆主催：一般財団法人さっぽろ産業振興財団 ◆事業運営：株式会社えぞキッチン

クリエイティブキャンプ 全10回内容

- ・第1回：【6/10 (土)】 講師：石川 源次郎 氏
「2D イラストを動かそう! Live2D 入門講座」
- ・第2回：【6/17 (土)】 講師：池和田 有輔 氏
「Unity で作る 3D コンテンツ入門」
- ・第3回：【6/24 (土)】 講師：大重 美幸 氏
「はじめての Python。機械学習プログラミングにチャレンジ!」
- ・第4回：【7/1 (土)】 講師：佐藤 一成 氏
「第三次人工知能ブームに見る、人工知能 (AI) のビジネス活用とその事例」
- ・第5回：【7/22 (土)】 講師：長谷川 広武 氏
「実例に学ぶ、レスポンスのコーディングにおける課題と対応」
- ・第6回：【7/29 (土)】 講師：坂下 賢司 氏
「両利きスマホアプリ開発のススメ。」
- ・第7回：【8/5 (土)】 講師：大澤 龍一 氏
「Blender ではじめるアニメーション!」
- ・第8回：【8/19 (土)】 講師：花凜 氏
「自分にしか描けない絵を楽しく～受講者様と一緒に!」
- ・第9回：【9/2 (土)】 講師：二川 淳 氏
「本気で始める動画配信 実践編」
- ・第10回：【9/9 (土)】 講師：堀川 敦史 氏・吉田 圭佑 氏
「メディア・マジックの最近のコンテンツビジネス事情」

■お問合せ先：株式会社えぞキッチン サッポロクリエイティブキャンプ事務局 担当：神田
〒060-0001 札幌市中央区北1条西7丁目3番地 北一条大和田ビル 1F
TEL：011-231-2222 FAX：011-351-2941 e-mail：scc2017@ezokitchen.co.jp



対象者

クリエイティブな仕事に従事する方から、これから始めようという意欲に燃え新しい技術に挑戦したいと思っているすべての方。プロから学生（大学生・専門学校生・高校生）まで幅広く募集致します。

定員・受講料

定員：30 名程度 受講料：無料

タイムテーブル

各回のタイムテーブルは以下の通りです。

第1回・第4回～第10回→14:00～17:00

第2回・第3回のみ→15:00～18:00

※セミナー終了後、自由参加の交流会を行います。（別途参加費 3,000 円～4,000 円 程度）

※交流会は未成年の方は参加いただけませんのでご了承ください。

受講に際して

各回でハンズオンなどを行う際に使う機材を各自ご用意ください。

※詳しくは Web サイトの「日程・概要」をご覧ください。 <http://www.ezokitchen.co.jp/scc/schedul/>

会場

ICC（インタークロス・クリエイティブ・センター）「Cross x Garden」

〒003-0005 札幌市白石区東札幌 5 条 1 丁目 1-1

TEL 011-817-8911 FAX 011-817-8912

■交通機関

・地下鉄東西線「東札幌駅」より徒歩 7 分

・JR 北海道バス「札幌コンベンションセンター」停より徒歩 5 分

・JR 北海道バス「菊水 9 条 3 丁目」停より徒歩 13 分

■ICC 有料駐車場 ※満車になることが多いため、なるべく公共交通機関をご利用ください。



日程・概要・講師

第1回 2D イラストを動かそう! Live2D 入門講座

講師：石川 源次郎 氏（株式会社 Live2D 取締役 営業・事業開発担当）

■概要：Live2D とは一枚のイラストから立体表現を実現するツールです。これまで国内外で 200 を超えるタイトルで導入されており、Live2D クリエイターの需要も高まっています。今回のセミナーでは今年 4 月リリースの最新バージョン、Live2D Cubism 3.0 の基本操作をご紹介します。「2D イラストを動かしてみたい!」「そもそも Live2D ってなに?」「3.0 になって何が変わったの?」などなど、Live2D に少しでも興味のある方は是非ご参加ください。

■時間：6/10（土）14:00～17:00

第2回 Unity で作る 3D コンテンツ入門

講師：池和田 有輔 氏（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン エバンジェリスト）

■概要：Unity はあらゆるプラットフォームに対応したゲームエンジンとして広く知られるようになりましたが、初めの一步をどのように踏み出せばいいのかわからない方も多いのではないのでしょうか。本講座では Unity の紹介に始まり、基本的な操作説明や簡単なコンテンツを作るまでを 3 時間にまとめてお届けします。Unity を習得しようとして挑戦してみたものの諦めてしまった人も、これを機にもう一度学び直してみたい方が多いのではないでしょうか。プログラミング初心者でも大歓迎です!

■時間：6/17（土）15:00～18:00

第3回 はじめての Python。機械学習プログラミングにチャレンジ!

講師：大重 美幸 氏（テクニカルライター/プログラマー/株式会社ロクナ 顧問）

■概要：Python を学んで、これから欠かせない技術となる人工知能 AI、機械学習プログラミングにチャレンジしましょう。Python はまったく使ったことがないという人を対象に Python 入門からスタートし、AI の基礎知識を学び、簡単な機械学習プログラミングを実際に試します。

■時間：6/24（土）15:00～18:00

第4回 第三次人工知能ブームに見る、人工知能 (AI) のビジネス活用とその事例

講師：佐藤 一成 氏（株式会社 DIGC 代表取締役、株式会社アイ・ラボ 代表取締役）

■概要：最近、ニュースで見ない日が無いくらい、人工知能 (AI) の話題は尽きません。しかし、現時点の人工知能 (AI) は、どの程度の性能で、どのように、どこまで、ビジネスの分野で活用できるのでしょうか。本セミナーでは実際の企業導入事例や効果を交えながら、人工知能 (AI) についての可能性、現実解をお話します。

■時間：7/1（土）14:00～17:00

第5回 事例に学ぶ、レスポンスのコーディングにおける課題と対応

講師：長谷川 広武 氏（株式会社 HAMWORKS 代表取締役）

■概要：レスポンスウェブデザインでの対応を依頼されることが多くなりましたが、プロジェクトごとに対応方法が違うことがほとんどで、なかなか一筋縄ではいきません。コーディングをすすめるなかで、どんなところに気が付いたらよいのか、どの CSS のプロパティを使ってスタイルしていくのがよいのか、事例や実演を交えながら解説します。

■時間：7/22（土）14:00～17:00

第6回 両利きスマホアプリ開発のススメ。

講師：坂下 賢司 氏（株式会社キヨロ代表取締役）

■概要：スマホの二大 OS である iOS と Android。今やアプリを両 OS に対応するのは必須です。開発にはそれぞれのプラットフォームの開発環境とそこで使用する言語の習熟は必要ですが、情報は豊富なので恐れる必要はありません。本セミナーではどちらか一方のスマホアプリ開発者またはスマホアプリ開発未経験向けに両利きアプリ開発 (iOS&Android) の魅力を、両方のアプリ開発を比較しながら解説します。

■時間：7/22（土）14:00～17:00

第7回 Blender ではじめるアニメーション!

講師：大澤 龍一 氏（3DCG デザイナー）

■概要：3DCG を使うことで、絵が得意じゃなくても個人でアニメーションを作ることが出来ます。フル CG アニメーションの他、実写映像に CG を合成したり、ゲームエンジンに読み込んで使用したりと、用途も様々です。しかしツールの扱い方など身近に教えてくれる人がいないと、どこから始めてよいのか戸惑う方も多いでしょう。本セミナーでは、まず Blender とキーフレームアニメーションの基本操作、グラフィティーターを使用した調整の方法やコツを身に付け、応用としてキャラクターアニメーションに挑戦したいと思います。

■時間：8/5（土）14:00～17:00

第8回 自分にしか描けない絵を楽しく～受講者様と一緒に!

講師：花凜 氏（イラストレーター）

■概要：自分が得意としているステンドグラス調の絵を描く過程をライブペインティングでお見せします。「受講者様と一緒に作れる」ように、ちょっとした工夫をする予定です。描く過程で自分なりのコツ等は説明しますが、さほど専門的ではありません。テクニックというよりは、考えや見方について話す方が多いと思います。キャラ絵がメインではなくても仕事ができるということ、何が大事なのか、どうやって仕事をしてきたか、自分の経験や想いを話しながら進めていきます。絵が好きな方にも普段あまり絵を見たことがないという方にも楽しんでいただけるように、心に残るものができるように頑張ります。

■時間：8/19（土）14:00～17:00

第9回 本気で始める動画配信 実践編

講師：三川 淳 氏（株式会社アトラクト代表取締役）

■概要：好評につき今年で 3 年目となる動画配信セミナーですが、今回はこれまでの集大成として、これから実際に YouTube など動画配信を始める為に役立つ具体的なノウハウを伝授します。講師自身の体験を中心に、海外で活躍する YouTuber の事例なども紹介しながら、動画配信の持つ無限の可能性をより深く理解できる内容です。おかげささではなく、本当に人生が変わるかもしれません。

■時間：9/2（土）14:00～17:00

第10回 メディア・マジックの最近のコンテンツビジネス事情

講師：堀川 敦史 氏（株式会社メディア・マジック 取締役 コンテンツ開発本部長）

講師：吉田 圭佑 氏（株式会社メディア・マジック コンテンツ開発本部 スマートフォンソリューション事業部 課長代理）

■概要：コンシューマーゲーム、ガラケー用 Flash ゲーム、ガラケー用アプリ、スマホアプリ……今までさまざまなコンテンツを作成してきた弊社の歴史を振り返りながらこれからのゲーム開発についての取り組みを解説していきます。基本環境の変化に伴う、そのときそのときの開発ツールの紹介をしつつ、いまだに活用している昔からあるツールや、研究しながら使っている新しいツール等開発の効率化に役立つノウハウも紹介します。

■時間：9/9（土）14:00～17:00