令和7年度

「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

教員研修プログラム資料

工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発

目 次

モジュール 1：カリキュラム開発と教材設計

1. オリエンテーションと目標設定 …… 1
2. カリキュラム設計基礎 …… 7
3. 教材開発の方法 …… 16
4. アクティブラーニング型授業の設計 …… 32
5. 教材評価と改善 …… 47

モジュール 2：インターフェースデザイン /UI デザイン

1.UI デザインの基礎理論 …… 55
2.UI 設計ツールの活用 …… 63
3. モバイルと Web の UI の違い …… 69
4. 使いやすさテスト …… 76
5.UI 演習 …… 81

モジュール 3：インタラクション & UX デザイン

1. インタラクションデザイン概論 …… 88
2.UX デザインのフレームワーク …… 96
3. ワイヤーフレーム演習 …… 102
4. ユーザーリサーチの方法 …… 108
5.UX 評価と改善 …… 113

モジュール 4：モーション & マルチメディアデザイン

1. モーションデザインの基礎 …… 120
2. アニメーションツール体験 …… 127
3.Web/ アプリにおける動きの活用 …… 133
4.SNS 動画・広告のモーション要素 …… 141
5. 実践演習 …… 149

モジュール 5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

1.Web デザイン基礎 …… 154
2. オンライン広告とバナー制作 …… 162
3.SNS ビジュアル制作 …… 168
4. 紙媒体からのデジタル移行 …… 176
5. 実践演習 …… 182

モジュール 6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

1.AI とデザイン自動化の現状 …… 188
2.AI 活用ワークショップ …… 197
4.AR/VR ツール紹介 …… 203

確認テスト　問題 …… 225
確認テスト　解答 …… 313

教員研修プログラム

モジュール4：モーション & マルチメディアデザイン

1.モーションデザインの基礎

この回の位置づけ

本授業は全体カリキュラムの中で重要な位置を占めています。

モジュール3

UX（体験設計）との連動

モジュール4

モーション（動的デザイン）← 今回

モジュール2

UI設計（静的デザイン）の基礎

モジュール1

評価（ルーブリック）への接続

なぜ授業で"動き"が効くのか

動き＝説明手段

飾りではなく、情報を効果的に伝えるための「説明ツール」です。

視線の誘導

見る順番を作ることで、学習者の迷いを減らし理解を促進します。

感情への働きかけ

安心感や信頼感といった感情も、学習効果に大きく影響します。



本日の到達目標

この授業を通じて、以下の3つのスキルを身につけましょう。

01

動きの役割を説明できる

理解促進・注意誘導・感情効果の3つの観点から、モーションデザインの目的を理解します。

02

適量の判断ができる

やり過ぎを回避し、効果的な動きの量とタイミングを見極める力を養います。

03

モーション仕様を言語化できる

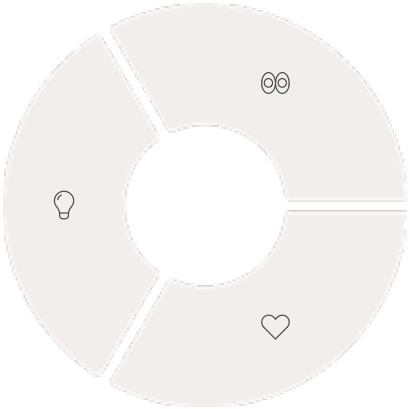
次回の制作実習に向けて、動きの設計を言葉で表現できるようになります。

動きの役割：3分類

モーションデザインには、明確な目的と役割があります。

理解促進

構造・手順・因果関係を動きで可視化し、複雑な情報を分かりやすく伝えます。



注意誘導

重要箇所へ視線を誘導し、学習者が見るべきポイントを明確にします。

感情効果

安心感・信頼感・楽しさといった感情を生み出し、学習体験を豊かにします。



理解促進①：シグナリング

指差し効果で視線を誘導

情報を同時に全部見せるのではなく、段階的に表示することで理解を深めます。

- 重要な語句や図の注目点を、**出す順番**でコントロール
- 結論→根拠→具体例という流れを作る
- 学習者の認知負荷を軽減

効果的な順序

最も重要な情報から順に表示することで、学習者の注意を適切に誘導できます。

理解促進②：手順の可視化

ステップ1

最初の動作を示す

ステップ2

次の段階へ進む

ステップ3

最終段階を完了

プロセスを伝える際、静止画よりも動きの方が圧倒的に理解しやすくなります。
ステップを「順番＋間」で見せることで、実験手順や操作手順が直感的に伝わります。

理解促進③：因果の可視化

入力

初期状態・条件

変化

プロセス・処理

出力

結果・影響

原因と結果の関係を動きで表現します。矢印が伸びる、状態が変わるといった視覚的な変化により、政策と影響の関係や数式の変形過程が明確に理解できます。



理解促進④：比較の可視化

変形で差分を理解

A→Bへの変形を見せることで、2つの状態の差が一目で分かります。

- 改善前→改善後の変化
- 推敲前→推敲後の違い
- 差分部分だけを動かす

ポイント：全体を動かすのではなく、変化した部分だけに焦点を当てることで、違いがより明確になります。





感情効果：学習の空気を作る

モーションは情報伝達だけでなく、学習環境の雰囲気づくりにも重要な役割を果たします。

安心感

ゆっくりとした滑らかな動きで、急停止を避けることで、学習者に落ち着きと安心を与えます。

信頼感

一貫した動きのパターンと規則性により、デザインの信頼性が高まり、学習への集中を促します。

楽しさ

少し弾むような動きで親しみやすさを演出できますが、多用は禁物です。

使い分け：授業場面×動き

授業の場面に応じて、適切なモーションスタイルを選びましょう。

重要説明・テスト解説

落ち着いた動きで信頼感を重視。ゆっくりとしたペースで、学習者が内容を咀嚼できる時間を確保します。

導入・興味づけ

軽い演出で関心を引きつけるのはOK。ただし、本題に入ったら落ち着いたトーンに切り替えます。

説明中心の内容

動きは最小限で最大効果を狙います。情報を伝えることが最優先です。

モーションの基本原則

動きを設計する際の共通言語となる4つの原則を理解しましょう。

タイミング

動きの速さ（速い/遅い）を調整します。速すぎると見逃され、遅すぎると退屈になります。

イージング

等速の動きは不自然に見えがちです。加速と減速を組み合わせた自然な動きを心がけます。

階層

すべてを動かすのではなく、主役となる要素だけを動かすことで、視線が散漫になるのを防ぎます。

連続性

一貫性のある動きが信頼感を生みます。同じ種類の要素には同じ動きのルールを適用します。

ミニワーク：動きで"説明"に変える

実際に動きを設計する練習をしてみましょう。以下のステップで進めてください。

01

つまずきポイントを選ぶ

自分の授業や学習で「ここが分かりにくい」と感じた箇所を1つ特定します。

02

型を選択する

シグナリング／手順／因果／比較のいずれかを選び、どの型が最適か考えます。

03

対象を決める

文字・図・写真のどれを動かすか決定します。

04

秒数を設定する

0.3〜0.8秒を目安に、適切な長さを検討します。

> 禁止事項
>
> 点滅・連発・過度な揺れは避けましょう。
> これらは学習の妨げになります。



まとめ＆次回への接続

本日学んだこと

動きは単なる装飾ではなく、「理解」と「感情」を設計する重要な手段です。

- 理解促進・注意誘導・感情効果の3つの役割
- シグナリング、手順、因果、比較の4つの型
- タイミング、イージング、階層、連続性の原則

次回の実習に向けて

まず動きの仕様を言語化してから、After EffectsやCanvaで実際に実装します。



評価の観点

- 目的適合性
- わかりやすさ
- 一貫性
- 認知負荷への配慮

教員研修プログラム

モジュール4：モーション & マルチメディアデザイン

2.アニメーションツール体験



この1時間でできるようになること

アニメの正体を理解

時間軸×変化の本質を説明できるようになります

タイトルアニメ完成

5〜8秒のタイトルアニメーションを1本作成します

ローワーサード制作

下部テロップを1本完成させます

書き出しと共有

MP4形式で書き出し、共有まで実施します

なぜ"動き"が必要か



教育現場での4つの役割

注目を集める

授業の導入や場面転換の合図として機能します

理解を助ける

順序、強調、関係性を視覚的に表現します

感情を整える

雰囲気や温度感をデザインで伝えます

学校での活用

授業導入・行事告知・探究発表・SNS広報など
多様な場面で活躍します



動かす要素はこの4つだけ

複雑に見えるアニメーションも、基本はこれらの組み合わせです。
まずは**2種類まで**に絞って練習しましょう。

1

位置(Position)
入ってくる動きや移動で視線を誘導します
- 画面外から登場
- 要素間の移動

2

拡大縮小(Scale)
強調や出現感を演出します
- 小さくから大きく
- ズームイン/アウト

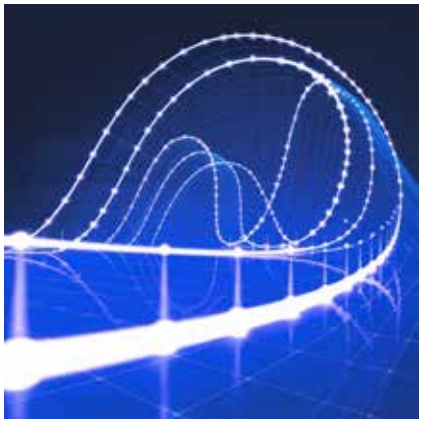
3

回転(Rotation)
方向性や勢いを表現します
- 角度の変化
- スピン効果

4

不透明度(Opacity)
フェードイン/アウトで滑らかに登場・退場させます
- 0%から100%へ
- 自然な切り替え

"気持ちいい動き"のコア:イージング



人が心地よく感じる動きには法則があります。自然界の動きと同じように、**ゆっくり始まって、ゆっくり止まる**動きを目指しましょう。

✕ NG例

一定速度で動いて急停止する動き。機械的で不自然に見えます。

☑ OK例

加速と減速がある動き。自然で心地よい印象を与えます。

ツール別の設定方法

- **After Effects:** Easy Ease(基本設定)
- **Canva:** アニメの種類+タイミング調整で近づける

目標: 読める速度を保ち、止まって見える時間を確保することが重要です。

今日作る課題(共通仕様)

文化祭、オープンキャンパス、授業タイトルなど、実際の学校行事を想定したテーマで制作します。

サイズ

1920×1080(16:9)

標準的なフルHD動画サイズ

長さ

5〜8秒

視聴者が集中できる適切な尺

テキスト

タイトル:**20字以内**

補足:**15字以内**

カラー

背景色1色+

アクセント1色

出力形式

MP4

音声なしでOK

制作フロー(全体像)

以下の5ステップで、初めてでも確実にアニメーションを完成させることができ

構成を決める
タイトル、補足、下部情報の配置と内容を確定します

基本の動きで作る
まずは「フェード+スライド」のシンプルな動きで形にします

タイミングをずらす
主要素→副要素→情報の順に出現させ、階層を作ります

イージングで整える
急停止をなくし、心地よい動きに仕上げます

書き出しと共有
MP4で書き出し、共有して短評を受けます



After Effects:最短手順(タイトルアニメ)



After Effectsでの基本的なタイトルアニメーション制作手順です。
この流れを覚えれば、様々なバリエーションに応用できます。

01
新規コンポジションの作成
1920×1080 / 30fps / 8秒で設定

02
テキスト作成
中央に配置し、読みやすいフォントとサイズを選択

03
Opacity設定
0→100(0:00〜0:15)でフェードイン

04
Position設定
少し下→中央へ移動(同時間で実行)

05
Easy Ease適用
キーフレームを選択してEasy Easeを適用

06
サブテキスト調整
0.2秒遅らせることで視認性が向上します



After Effects:ローワーサード(下部テロップ)

ローワーサードは、動画の下部に表示される名前や肩書きのテロップです。プロフェッショナルな印象を与える重要な要素です。

1. 帯の作成
   図形ツールで横長の帯を作成し、背景色を設定します
2. 帯のアニメ
   左外→所定位置へ移動(0:00〜0:20)
3. テキスト配置
   名前/役割/日付を帯の上に配置します
4. 時間差の設定
   文字は帯の後に出現(0.1〜0.2秒差)

重要なコツ: 文字は止まっている時間を1秒以上確保することで確実に読んでもらえます。

Canva:最短手順(タイトル&テロップ)

Canvaは直感的な操作でアニメーションを作成できる、教育現場に最適なツールです。以下の手順で進めましょう。



1. 動画デザイン開始
   1920×1080のサイズで新規デザインを作成します
2. 要素の配置
   背景→タイトル→補足→下部情報の順に配置していきます
3. アニメーション追加
   各要素にフェード、スライドなどのアニメを付与します
4. タイミング調整
   開始時間をずらして、主→副→情報の順に表示させます
5. 書き出し
   MP4形式で書き出します(標準画質でOK)

よくある失敗と直し方

制作中によく遭遇する問題と、その即効性のある改善方法をまとめました。チェックリストとして活用してください。

速すぎて読めない

解決策: アニメーションの時間を0.2〜0.5秒遅くしましょう。視聴者が内容を理解する時間を確保することが重要です。

動きが多すぎる

解決策: 動きの種類を2種類までに制限します。シンプルな方が伝わりやすくなります。

文字が薄い/背景と同化

解決策: コントラストを強化します。文字色と背景色の明度差を大きくしましょう。

動きが止まらない

解決策: "見せる静止"の時間を作ります。情報を確実に伝えるための余白です。

ガタつく

解決策: イージングを適用し、要素の整列(揃え)を徹底します。ピクセル単位で位置を確認しましょう。

共有と評価+次につなぐ

作品の共有方法
MP4ファイルを以下の命名規則で提出してください:

```
学校名_氏名_タイトル.mp4
```



次回への接続
今回学んだモーションデザインの基礎は、次のステップへと続きます。



ミニ・ルーブリック(評価4観点)

- 可読性
  読める速度で動いているか、コントラストは十分か
- 意図
  何を伝えたいのか一瞬で分かるか
- 動きの品質
  イージングが適用され、急停止がないか
- 再利用性
  テンプレート化して他の場面でも使えるか

マイクロインタラクション
Web/アプリの細かな動きを学び、ユーザー体験を向上させる技術を習得します

実践的な応用
授業資料、学校広報、探究発表など、実際の教育現場での活用方法を探ります

お疲れさまでした! 今日作った作品は、あなたのポートフォリオの第一歩です。ぜひ繰り返し練習し自分のスタイルを見つけてください。

教員研修プログラム

モジュール4：モーション & マルチメディアデザイン

3.Web/アプリにおける動きの活用

今日のゴール

役割の理解

マイクロインタラクションがUIにおいて果たす役割を明確に説明できるようになります。

設計提案

目的に合わせた「動き」を具体的に設計し、提案できる力を身につけます。

評価基準

授業で使えるルーブリックを理解し、客観的な評価ができるようになります。

なぜ「動き」が必要なのか

動き ＝ 装飾ではなく「返事」

UIにおける動きは、単なる見た目の演出ではありません。
ユーザーの行動に対する応答として、重要な役割を果たします。

01

不安の低減

システムが動作していることを伝え、ユーザーの不安を解消します。

02

理解促進

状態の変化を視覚的に示し、直感的な理解を助けます。

03

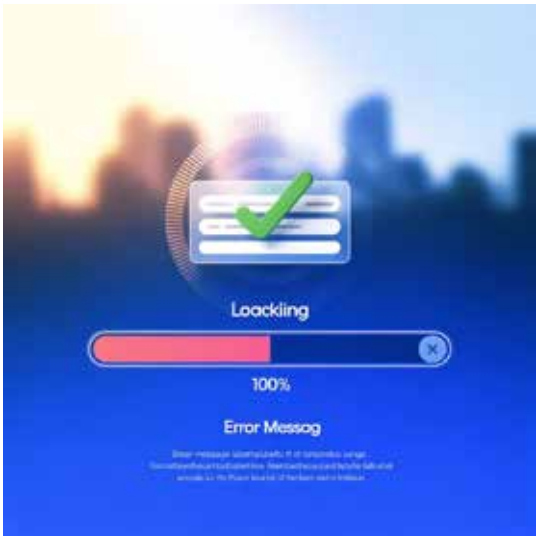
迷いの削減

次の行動を明確に示し、操作の迷いを最小限にします。

04

感情設計

ポジティブな体験を生み出し、使う喜びを演出します。





マイクロインタラクションとは

> UIの小さな反応が、大きな使いやすさを生み出します。

マイクロインタラクションとは、タップ、入力、スクロールなどのユーザー行動に対する即時フィードバックのことです。これらの小さな反応が積み重なることで、全体の使い心地が大きく向上します。

目的

状態・結果・次の行動をユーザーに明確に伝えることで、スムーズな操作体験を実現します。

基本構造（簡易モデル）

マイクロインタラクションは、4つの要素で構成されています。この構造を理解することで、効果的な動きを設計できます。

トリガー

ユーザーの行動や システムイベントが 動きの起点となります。

ルール

どのように変化するか、動きの仕様を定義します。

フィードバック

ユーザーが知覚できる 視覚的な反応を 表示します。

ループ

状態の継続や 繰り返しを 制御します。

目的の4分類

授業で教える際の軸となる分類

状態の可視化

読み込み中、完了、エラーなど、現在の状態を明確に示します。

操作の手応え

ボタンを押した、切り替えたなど、操作が受け付けられたことを伝えます。

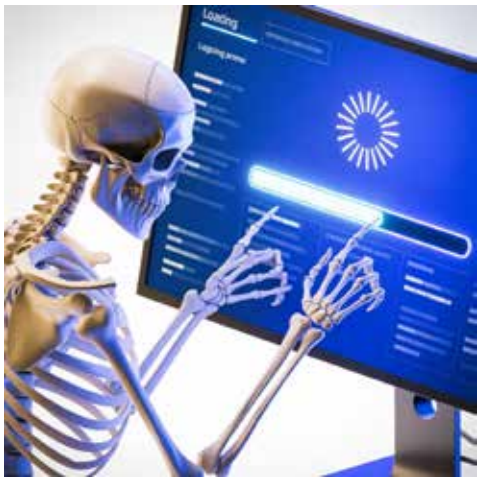
注意誘導

見てほしい場所、次の行動へユーザーの視線を自然に導きます。

感情設計

達成感や楽しさなど、ポジティブな感情を演出します。

事例①：状態の可視化（Loading）



「待っている」ことが分かる設計

スケルトンUIやプログレス表示により、ユーザーは処理の進行を理解でき、安心して待つことができます。

良い例

- 進捗率を表示するプログレスバー
- コンテンツの形を示すスケルトン画面
- 残り時間の目安を表示

NG例

- 終わりが見えない無限ローディング
- 何も表示されない空白画面
- 連発される読み込み表示

事例②：状態の可視化（完了・成功）

保存完了のチェックマークや送信完了の短いアニメーションで、「結果が出た」ことを一瞬で伝えます。

視覚的な確認

チェックマークの表示や色の変化で、操作が正常に完了したことを明確に示します。

簡潔なメッセージ

メッセージは短く、視線移動を少なくすることで、すぐに次の行動に移れます。

タイミング

0.3〜0.5秒程度の短い表示で、テンポよく操作を続けられるようにします。



事例③：状態の可視化（エラー）

エラーを分かりやすく伝える
入力欄の軽い揺れとエラーメッセージで、どこが間違いか即座に提示します。

01
場所
エラー箇所を視覚的に強調

02
理由
何が問題かを明確に説明

03
次の行動
どう修正すればよいかを提示



注意点
揺れすぎや連続表示は不快感を与えます。1回の軽い動きで十分です。



事例④：操作の手応え（ボタン）

ボタンを押したときの縮む→戻る動きや影の変化で
「押せた」という確信を作ります。

1

視覚的フィードバック

ボタンが少し縮む、影が変わるなどの視覚変化により、物理的なボタンを押した感覚を再現します。

2

状態の区別

押せない状態（disabled）との差を明確にし、操作可能かどうかを一目で判断できるようにします。

3

タイミング

反応は即座に（100ms以内）。遅延があると操作の手応えが失われます。

事例⑤：操作の手応え（切替・ドラッグ）

トグルON/OFF

スイッチが滑らかに滑る動きで、状態の切り替えを直感的に理解できます。

スワイプで削除

指の動きに追従し、確定時に明確な反応を示すことで、操作と結果が因果でつながります。

操作と結果の因果関係を視覚的に示すことで、ユーザーは自分の行動が正しく反映されていることを実感できます。

事例⑥：注意誘導（フォーム・通知）

次の入力へフォーカス誘導

前の項目を入力完了すると、次の入力欄が自動的にハイライトされ、スムーズな入力を促します。

新着ドット：点滅→静止

最初は点滅で気づかせ、その後は静止することで、邪魔にならずに情報を伝えます。

チュートリアル：ハイライトで視線を誘導

操作が必要な部分をハイライトし、周囲を暗くすることで、自然に視線を誘導します。



事例⑦：感情設計（達成・楽しさ）



ポジティブな体験を演出する

- いいね：軽いバウンス
  ハートやいいねボタンが軽く弾むことで、好意的なアクションに楽しさを加えます。
- タスク完了：控えめ紙吹雪

達成感を演出しつつ、過剰にならない程度の祝福アニメーションを表示します。

> やりすぎ注意
> 学習アプリや業務系システムでは、特に過剰な演出を避けましょう。
> 頻繁に表示される動きは、集中力を妨げる原因になります。



設計の原則

やりすぎ防止とアクセシビリティへの配慮

1. 目的が先、演出は後

   「なぜこの動きが必要か」を明確にしてから、具体的な表現を考えます。装飾のための動きは避けましょう。

2. 短く、少なく、邪魔しない

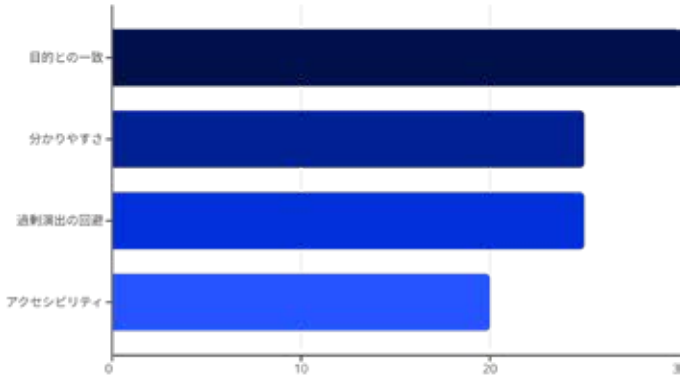
   アニメーションは0.2〜0.5秒程度に抑え、ユーザーの操作を妨げないようにします。

3. 動きが苦手な人への配慮

   動きを減らす設定オプションや、静止画での代替表示を用意することで、すべてのユーザーに配慮します。

授業での評価

ルーブリック例



1	2
目的と動きが一致しているか 設計した動きが、明確な目的を持ち、ユーザーにとって有用であることを確認します。	分かりやすいか 状態・結果・次の行動が直感的に理解できるかを評価します。
3	4
過剰演出を避けているか 必要以上に派手な動きや、頻繁すぎるアニメーションを避けているかをチェックします。	配慮があるか 動きが苦手な人への配慮や、代替手段が用意されているかを確認します。

教員研修プログラム

モジュール4：モーション & マルチメディアデザイン

4.SNS動画・広告のモーション要素

この回の位置づけ

01

モジュール4の狙い

動きで理解と感情を設計する技術を習得します。装飾ではなく、戦略的なモーション設計を学びます。



02

モジュール1との接続

学習目標→評価基準→改善の流れで一貫した学びを実現。評価軸を明確にして実践力を高めます。



03

授業への転用

今日学ぶ「型」は、明日からの授業にそのまま持ち帰れる実践的なテンプレートです。



到達目標　受講後にできること

1

目的の言語化
目的→演出→指標（KPI）を明確に言語化し、チーム内で共有できるようになります。

2

媒体別定石の選択
バナー・ストーリーズ・リールそれぞれの特性を理解し、最適な演出を選べます。

3

15秒構成の設計
フック→価値→CTAの流れで、視聴者を行動に導く構成を作れるようになります。

4

評価と改善
ルーブリックを使って自作品を客観的に評価し、具体的な改善策を導き出せます。



なぜ"動き"が効くのか

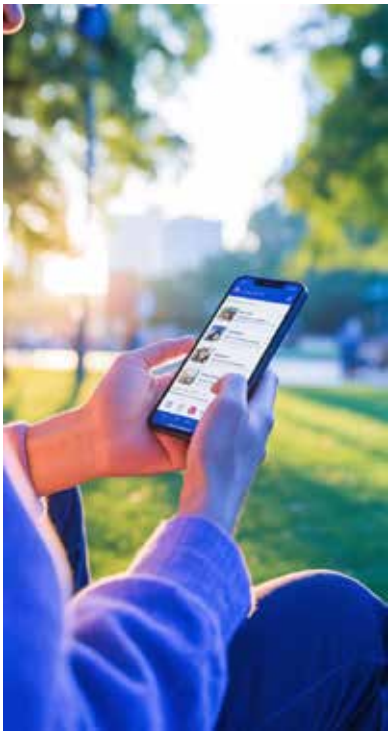
SNSスクロール環境の現実

SNSはスクロール環境です。ユーザーの注意を引けるのはわずか0.5〜3秒。
この短い時間で勝負が決まります。

動きの3つの役割

- **注意を集める**：無意識のスクロールを止める
- **読む順番を作る**：情報を効率的に伝える
- **行動を促す**：CTAへ自然に誘導する

動きは装飾ではありません。明確な目的を持った設計要素です。



媒体別の前提：3つの器

バナー

一瞬理解＋クリック

瞬時に内容を把握させ、クリック行動へ誘導します。

ストーリーズ

没入＋スワイプ誘導

全画面で没入感を作り、上スワイプで行動を促します。

リール

視聴維持＋ループ

最後まで見せて、繰り返し視聴を狙います。

同じ素材でも、フォーマットによって「動きの目的」は全く異なります。器に合わせた設計が成功の鍵です。



バナーの定石

軽量で効く3つの型

1

型① CTAだけパルス

一点集中で注意を引く。ボタンや重要な要素だけを動かし、他は静止させます。

2

型② 段階提示

見出し→補足→CTAの順に表示。読む順序を視覚的に作り出します。

3

型③ ループ

始点と終点をつなぎ、自然な繰り返しを実現。違和感なく注意を維持します。

NG例：常時動き続ける、情報を一気に出す。
これらは視認性を下げ、逆効果になります。

ストーリーズの定石

全画面・縦型フォーマットの活用法

登場で空気を作る

ゆっくりズームや柔らかいフェードインで、視聴者を世界観に引き込みます。

視線誘導の原則

上→中→下の流れでCTAへ落とす。
自然な視線移動を設計します。

字幕ファースト

音なし前提で設計。字幕だけで完結する構成を心がけます。

余白・安全域を守る

端が切れても大丈夫なレイアウト。
重要な情報は中央寄りに配置します。

リールの定石

テンポ・維持・ループの3原則



1 0.5秒フック

強い変化で冒頭を制する。動き、色、音で瞬時に引きつけます。

2 3ビート構成

問題/興味→価値→CTAのリズム。この流れが視聴完了率を高めます。

3 ループ設計

最後が最初に戻っても自然な終わり方。繰り返し視聴を促進します。

NG例：前置きが長い、結論が遅い。これらは離脱率を高めます。



設計テンプレート①

目的→KPI（授業化）

01

目的を1行で定義

例：「見学予約を増やす」「商品認知を広げる」「アプリダウンロードを促す」

曖昧さを排除し、チーム全員が同じゴールを見据えます。

02

KPIを1つ選ぶ

クリック率、保存数、問い合わせ数、視聴完了率など。測定可能な指標に絞ります。

03

"動き"をKPIに奉仕させる

すべてのモーション要素が、選んだKPI達成に貢献するよう設計します。

設計テンプレート②

情報は3点まで（順序化）

1	2	3
誰向け？	何が得？	次に何する？
対象を明確に。「30代働く女性」「新入社員」など、具体的に絞り込みます。	価値を端的に。「時間短縮」「コスト削減」「スキル習得」など、ベネフィットを明示します。	CTAを具体的に。「今すぐ登録」「詳細を見る」「スワイプアップ」など、行動を指示します。

重要原則：情報を削る＝モーションが生きる。余計な要素を排除することで、動きの効果が最大化されます。

設計テンプレート③

動きの意味づけ（装飾禁止ルール）

注意

登場、拡大、強調で視線を集める。ただし、やりすぎは逆効果です。

理解

段階提示と間（ポーズ）で情報を整理。認知負荷を下げます。

行動

CTA周辺だけを動かす一点集中。行動への明確な誘導です。

> **装飾禁止ルール：**"全部動かす"は負けパターン。すべての動きに明確な役割を持たせましょう。

ミニデモ　同一素材で3フォーマット展開

同じ写真＋ロゴ＋短いコピーを使って、3つの異なるフォーマットを作成します。

バナー版	ストーリーズ版	リール版
CTAボタンのみが軽くパルス。他の要素は静止させ、クリックポイントを明確に。	上→中→下の視線誘導。テキストが順に現れ、最後にCTAへ誘導します。	0.5秒の強いフック→価値提示→CTA。テンポよく情報を伝えます。

制作課題



課題内容

「同一告知」を1フォーマットで制作してください。バナー、ストーリーズ、リールから1つ選びます。

必須条件

1. 15秒以内（または軽量アニメーション）
2. 情報は3点まで（対象・価値・CTA）
3. CTA必須（明確な行動指示を含む）
4. 音なしでも成立する構成

これらの条件を満たすことで、実践的なSNSコンテンツの基礎が身につきます。

制作手順

時間配分つき実践ガイド

1. 2分：目的設定
   目的1行、対象1行を明確に書き出します。
2. 3分：見出し作成
   メインメッセージを7語以内に凝縮します。
3. 5分：絵コンテ
   3コマ（フック→価値→CTA）でラフを描きます。
4. 20分：制作
   Canva、Adobe After Effects等で実際に作成します。
5. 5分：自己採点
   ルーブリックを使って客観的に評価します。

合計35分で完結する実践的なワークフローです。授業でそのまま活用できます。

ルーブリック　評価→改善：モジュール1接続

4観点×3段階で評価し、具体的な改善につなげます。

観点	優れている	良い	要改善
理解の速さ	3秒で分かる	5秒で分かる	何度見ても不明瞭
視線誘導	順に自然に見える	概ね誘導できている	視線が迷う
一貫性	読みやすく統一感あり	部分的に統一	バラバラで違和感
行動設計	CTA明確で誘導的	CTAはあるが弱い	CTAが不明瞭

フィードバック文型

良い点→改善点→次の具体策、の順で建設的にフィードバックします。

まとめ・次回への橋渡し

核心	基本型
SNSモーション＝派手さより**順序化と誘導**	フック→価値→CTAの3ビート構成

次回応用

ロゴアニメーション制作で実践力を深化

今日学んだ内容は、明日からの授業にそのまま転用できます。

学んだ「型」を実践で活かし、成果につなげてください。



教員研修プログラム

モジュール4：モーション & マルチメディアデザイン

5.実践演習

なぜロゴに動きが必要なのか

動きがもたらす3つの効果

- **理解促進**：情報を段階的に伝えることで理解度を高める
- **印象形成**：ブランドの性格や価値観を視覚的に表現
- **視線誘導**：見てほしい要素へ自然に注意を向ける

動きは装飾ではなく、意図を持って設計するものです。

動きで伝わる印象の違い

信頼感を演出したいとき

ゆっくりと滑らかな動き、安定した登場

ワクワク感を演出したいとき

軽快でリズミカル、弾むような動き

目的に応じて動きのスタイルを選択することが重要です。

演習課題（PBL課題）

制作課題

学校・学科・授業の発信に使えるロゴアニメーションを1本制作します。実際の運用を想定した実践的な成果物を目指しましょう。

制作条件

- 5秒以内に収める
- 音なしでも成立する構成
- 1つの明確な目的を決める

提出物

- 完成した動画ファイル
- 制作目的を1行で記述
- 改善点を1行で記述



設計の3つの原則

01

意味のある動き

すべての動きは目的に沿っている必要があります。装飾的な動きではなく、伝えたいメッセージを強化する動きを設計しましょう。

02

タイミング設計

「溜め→出現→余韻」という3段階の流れを意識します。急すぎず、緩すぎない、自然なリズムを作ることが重要です。

03

一貫性の維持

世界観・トーン・動きのスピードを揃えることで、プロフェッショナルな印象を与えます。ブランドの統一感を大切にしましょう。

今日使う基本テクニック：**出現／強調／退場**の3つの動きをマスターします。



5秒間のストーリーボード設計

1 — 0–1.5秒：出現

フェードイン＋スケール（90%→100%）で、柔らかく登場させます。最初の印象を決める重要な瞬間です。

2 — 1.5–3.5秒：強調

軽いバウンスや余韻で、ロゴの存在感を高めます。やりすぎず、適度な強調を心がけましょう。

3 — 3.5–5.0秒：退場

フェードアウトまたはスライドアウトで、美しく終わらせます。余韻を残す退場が理想的です。

重要な注意点：動きを盛りすぎないこと。1つのテーマ・1つの目的に集中することで、洗練された印象を作ることができます。

ツール別の作り方

Canvaで制作する場合



- **要素アニメ**を選択して動きを追加
- **ページアニメ**で全体の流れを調整
- **タイミング調整**で速度を微調整
- 直感的な操作で初心者でも安心

After Effectsで制作する場合



- **位置/スケール/不透明度**の基本プロパティを操作
- **Easy Ease**を適用して滑らかな動きに
- 触るパラメータは最小限に抑える
- より細かい調整が可能

どちらのツールを使っても構いません。大事なのは「目的→動き」の一致です。

制作手順チェックリスト

ロゴ配置

適切な余白とセーフエリアを確保します。画面端から十分な距離を取り、視認性を確保しましょう。

動きの設定

出現→強調→退場の順に動きを作ります。一つずつ丁寧に設定し、全体のバランスを見ながら調整します。

速度調整

速すぎないか確認します。人の目が追える速度を意識し、必要に応じてスロー再生で確認しましょう。

書き出し

推奨設定：1080×1080ピクセル、MP4形式。用途に応じて適切な形式を選択します。

よくある失敗と改善ポイント

動きが多すぎる

問題：様々なエフェクトを詰め込みすぎて、焦点がぼやける

解決策：目的に関係ない動きは思い切って削除。シンプルイズベストを心がけましょう。

動きが速すぎる

問題：視聴者が内容を認識する前に次へ進んでしまう

解決策：0.2秒単位で少しずつ伸ばして調整。適切な「間」を作ることが重要です。

サイズと配置の問題

問題：ロゴが小さすぎる、または画面端ギリギリに配置されている

解決策：サイズと余白を見直し、セーフエリア内に収めます。

視認性の低さ

問題：背景とロゴのコントラストが弱く、読みにくい

解決策：コントラストを強化するか、背景色を調整します。

共有と相互フィードバック

フィードバックの進め方

2〜3人のグループで実施します。各作品につき、15秒の上映後、45秒のコメント時間を設けます。

Good

うまくいっている点、効果的だと感じた部分を具体的に伝えます。

Better

改善できそうな点、さらに良くなる可能性がある部分を提案します。

Because

なぜそう思ったのか、理由や根拠を添えることで、建設的なフィードバックになります。

チェックする3つの観点

1. **目的が伝わるか？**設定した意図が視聴者に届いているか
2. **読みやすいか？**視認性・可読性は十分か
3. **タイミングは自然か？**動きの速度やリズムに違和感はないか

評価ルーブリック（4つの観点）

A：目的一致

レベル3：目的が一目で伝わり、動きがそれを強化している

レベル2：目的は伝わるが、動きに迷いがある

レベル1：目的が曖昧で、動きが目的に結びついていない

B：情報設計

レベル3：視線が自然に誘導され、ロゴが最初に認識される

レベル2：見えるが、視線が散る／主役が弱い

レベル1：何を見るべきか分からない

C：一貫性

レベル3：速度・曲線・雰囲気が統一されている

レベル2：一部の動きが浮いている

レベル1：全体がバラバラで違和感が強い

D：実装適合

レベル3：用途に合う尺・サイズ・形式で、即運用できる

レベル2：運用はできるが調整が必要

レベル1：用途に合わず再設計が必要

この4つの観点を意識しながら制作を進めることで、実践的で完成度の高い作品を作ることができます。

令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」
工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発

教員研修プログラム資料

令和８年２月

学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校
〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町 12
電話:086-225-0791

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。