

コンセプトってなに？

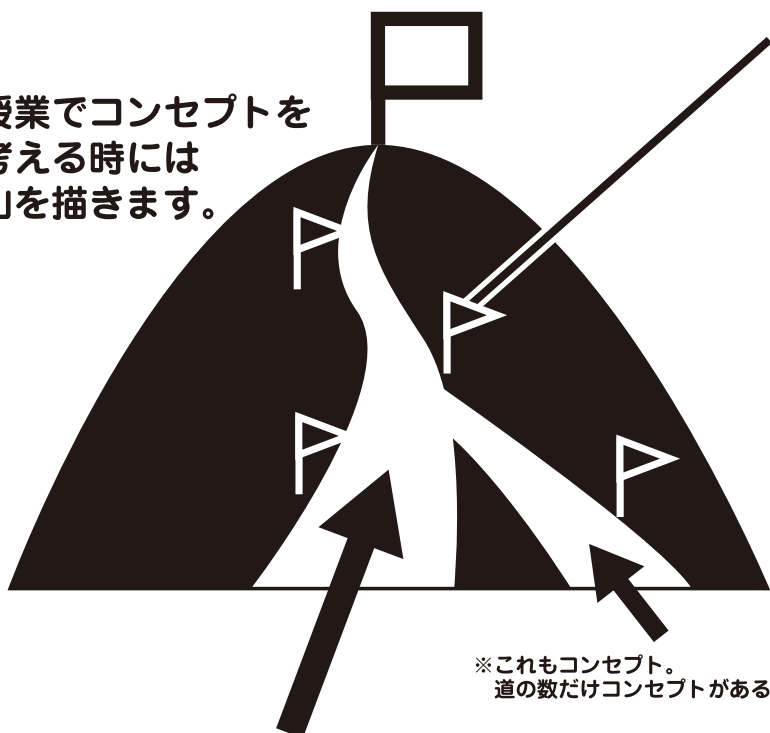
これからみなさんは、たくさんの作品を作っていきます。
覚えておいて欲しいのは“技術だけでは何も作れない”ということです。
「誰のために作ってるのかな」「こうやって作った方がみんな楽かな」という事を“作品に携わる人全員”が理解している必要があります。
デザイナーやディレクターを目指す人は大事だと感じ続ける事が出来ますが、プログラマーなどコードを打つのが楽しい人は、つつい「必要ない！ひたすらコード打たせろ！」と勘違いしてしまう人が出てきますので注意してくださいね。
今回は考える時に大切な「コンセプト」についてお話します(授業で反復練習します)。

合計3つの言葉が大切！
コンセプトを知るために、あわせてほかの2つもおぼえてね。

① テーマ (ゴール)

最終的にどうなりたいか(どうしたいか)という「ゴール」だと思ってください。ゴールがないと何もできませんね。
例えば「女性のお客さんに来て欲しい!」といった具体的なゴールもありますし、「今までにない新しい商品売りたい」というハッキリわからないゴールの場合もあります。
授業では具体的なゴールを目指します。

授業でコンセプトを考える時には山を描きます。



※これもコンセプト。
道の数だけコンセプトがある

② コンセプト (方向性)

テーマ(ゴール)にたどり着くためにどうしたら良いかの方向性。
方法は1つだけではないので考えたコンセプトの数だけ道が増える。
最終的に一番良い道を自分のコンセプトとして決定。

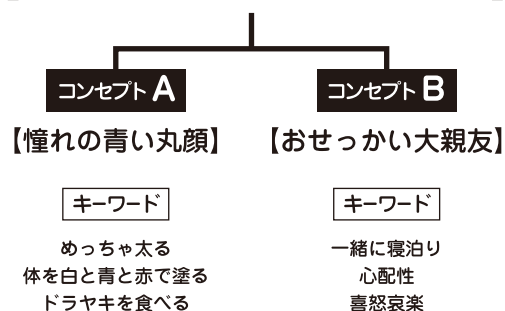
③ キーワード (具体案)

コンセプトで決めた道を見失わないために、どんな事をすればゴールにたどり着くのかを具体的に書いたもの。

コンセプトの例

ここでは例として「ドラえもんになりたい!」をテーマに書いてみました。
コンセプトは作品制作だけに使う物ではありません。何か目標(ゴール)があれば、どんな事でもコンセプトは考えられるのです。

テーマ 【ドラえもんになりたい!】



どちらもドラえもんになろうとしています、アプローチが全然違いますね。