

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力	
	○	○				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力	
	○	○				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックII(麻生塾)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	グローバルシティズンと志 ~志とは何か。どうすれば志を立てることができるか~			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ~世界の中の日本・日本の中の私~			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	自己を知る ~私の過去・現在・未来~			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	GCB IIを受講して、私を感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。		
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	デッサン演習応用 I						
科目名(英)	Sketch Practice Advance I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	手が動くようになっている2年次は、複雑なモチーフとじっくり向き合い、質感と立体感、描写力をさらに向上させていきます。また、各自の進みたい現場で求められるレベルを意識して、細かいところまでしっかりと描き込んである作品を制作。描き方を解説。参考プリントを配布。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、デッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
			○			対象の形状、立体感、質感を描くことができる。	
			○			対象物の細部の描写まで表現する事ができる。	
			○			作品を完成させ、ポートフォリオに掲載する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ・石膏像						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.構図研究						
	3.人物デッサン・全身、構図						
	4-6.人物デッサン・全身、描き込み			課題①			
	7-10.精密模写1			課題②			
	11-14.静物デッサン・構成			課題③			
	15-20.精密模写2			課題④			
	21-24.ポートフォリオ作品制作1			課題⑤			
	25-30.ポートフォリオ作品制作2			課題⑥			
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	選択演習A I						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	篠田 隆浩、柴岡 秀信、 田熊 秀一郎、原田 英一		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う(3ds max, Maya, Cinema4D, Blender)。 ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	3-19.作品制作、進捗確認、個別指導						
	19-20.中間発表会			中間チェック			
	21-26.作品制作、進捗確認、個別指導						
	27-28.作品制作、前期発表準備						
	29-30.期末発表会、講評			最終評価			
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	選択演習AⅡ						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	篠田 隆浩、柴岡 秀信、 重藤 明子、原田 英一		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う(3ds max, Maya, Cinema4D, Blender)。 ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	3-19.作品制作、進捗確認、個別指導						
	19-20.中間発表会			中間チェック			
	21-26.作品制作、進捗確認、個別指導						
	27-28.作品制作、前期発表準備						
	29-30.期末発表会、講評			最終評価			
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	CG作品制作A I						
科目名(英)							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊 秀一郎、重藤 明子、水草 岳司		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	志望業界ごとに、将来の進路につながるテーマの制作に取り組む。制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.各自プラン構想のヒアリング、構成チェック						
	4.各自制作物のための資料・素材の確認						
	5-21.制作作業サポート						
	22-23.制作作業サポート/中間報告						
	24-43.制作作業サポート						
	44-45.クラス講評会			最終評価			
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	企画・制作基礎Ⅲ						
科目名(英)	Planning and Producing Basic Ⅲ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	田熊 秀一郎、重藤 明子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	学外コンテストで多くの方に制作した作品を評価してもらい、今後の作品制作を行う際の指針にさせる。学生のうちから見てもらう癖とスケジュールを意識させ就職後に困らないように意識付けも行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					制作意図や目的の企業に合わせた企画を立てることができる。	
	○					スケジュール管理を行い学外コンテスト作品を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.アイデア出し、スケジュールリング						
	2.企画制作、ヒアリング						
	3-6.学外コンテストに向けた作品制作						
	7.進捗確認、個別指導			コンテスト作品中間チェック			
	8-11.学外コンテストに向けた作品制作			コンテスト作品提出			
	12-14.課題作成、ポートフォリオ作品制作、進捗確認、個別指導			作品の準備			
	15.期末発表準備						
	評価方法	課題提出、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 提出課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。					
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
定期試験							
小テスト							
宿題・レポート							
発表・作品			○	◎	○		100%
履修上の注意	定期的に制作の進捗を確認します						

科目名	空間表現Ⅲ						
科目名(英)	Spatial Representation Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	篠田 隆浩、柴岡 秀信 田熊 秀一郎、重藤 明子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う(3ds max, Maya, Cinema4D, Blender)。各ソフトウェアのオペレーションを深く学び、作品制作における表現力の向上を目指す。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、3DCGで注力すべき点を説明する事ができる。	
			○			CGでの立体感、質感、空間の表現技法を習得し、3DCGの作品に反映する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	3-23.作品制作、進捗確認、個別指導						
	24-25.中間発表会			中間チェック			
	26-41.作品制作、進捗確認、個別指導						
	42-43.作品制作、前期発表準備						
	44-45.期末発表会、講評			最終評価			
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	CGポートフォリオ制作 I						
科目名(英)	CG Portfolio Production I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	重藤 明子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを 目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.導入/ポートフォリオの役割について						
	3.作品リスト作成						
	4.ページ構成・台割作成						
	5-6.デザインテンプレート作成						
	7-10.デザイン制作						
	11.中間チェック			中間チェック			
	12-14.デザイン制作						
	15.仕上げ・提出			最終課題提出			
評価方法	①成果物の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎			100%
履修上の注意	中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認します						