

科目名	キャリアデザインⅡ								
科目名(英)	Career Design Ⅱ								
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	田熊 秀一郎				
実施年度	2020年度	実施時期	後期	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3年								
授業概要	働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業威力を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。								
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	演習:		実習:		実技:		※ 主たる方法: <input type="radio"/> その他: <input type="triangle"/>
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			
		<input type="radio"/>				目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。			
		<input type="radio"/>				職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。			
			<input type="radio"/>			個々の目指す職種に向けた準備を行う事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	就職活動ガイドブック								
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示			
	1	就職環境を知る							
	2	自己分析							
	3	キャリアプランニング							
	4	就職支援サイトの活用							
	5	職種・業界研究							
	6	エントリーシートについて							
	7	求職票の書き方							
	8	求職票面接の練習							
	9	履歴書の記入方法(経歴)							
	10	履歴書の記入方法(自己PR)				履歴書の原稿提出			
	11	企業研究アプローチ							
	12	学校求人理解							
	13	作文教室				作文の回収			
	14	面接試験対策(入退室・自己紹介)							
15	面接試験対策(質疑応答)								
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(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		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		70%		
	発表・作品								
	授業への取り組み				<input type="radio"/>		30%		
履修上の注意									

科目名	デッサン演習上級Ⅱ						
科目名(英)	Sketch Practice Advance Ⅱ						
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	後期	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3年						
授業概要	ポートフォリオ用に、より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			
	1-8.デッサン(石膏像+ビニール1)			課題①			
	9-16.デッサン(石膏像+ビニール2)			課題②			
	17-22.デッサン(複数のモチーフ)			課題③			
	23-28.想像デッサン			課題④			
	29-30.ポートフォリオ用作品まとめ						
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BⅢ						
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	後期	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3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。また外部コンテストにも作品の出展を目指す。						
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	
		○	○			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.前期の振り返り、学外コンテスト概要説明						
	3-12.作品制作、進捗確認、個別指導						
	13-14.中間発表会			中間チェック			
	15-26.作品制作、進捗確認、個別指導						
	27-28.作品制作、期末発表準備						
	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BIV						
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	後期	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3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。また外部コンテストにも作品の展覧を目指す。						
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	
		○	○			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.前期の振り返り、学外コンテスト概要説明						
	3-12.作品制作、進捗確認、個別指導						
	13-14.中間発表会			中間チェック			
	15-26.作品制作、進捗確認、個別指導						
	27-28.作品制作、期末発表準備						
	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BⅢ						
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	後期	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3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。また、学外コンテストにも応募。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。	
					○	学外コンテストへ応募する	
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	CG作品制作BIV						
科目名(英)							
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	後期	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3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。また外部コンテストにも作品の出展を目指す。						
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。	
					○	外部コンテストへ応募する	
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.前期の振り返り、学外コンテスト概要説明						
	2-17.作品制作、進捗確認、個別指導						
	18.コンテスト提出準備						
	19-23.作品制作、進捗確認、個別指導						
	24-25.中間発表会						
	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						
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Ⅳ						
科目名(英)	CG Portfolio Production IV						
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	後期	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3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。就職年次以外の学年については就職活動が開始と同時 にポートフォリオを提出できる準備として制作を行う						
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	
	○	○				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						

科目名	コンポジットⅡ						
科目名(英)	CompositeⅡ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	井上 祐司		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	映像プロダクションにて 映像・CMに従事		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年						
授業概要	AfterEffectsのオペレーションを学び、実写合成やモーショングラフィックスの作成方法を習得する。						
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	
			○			実写とCGを違和感なく合成できる	
			○			15秒のモーショングラフィックス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.制作のワークフローとコンポジターの仕事について						
	2.課題発表、各自課題制作			課題内容チェック			
	3.自主制作課題 企画立案						
	4.自主制作課題 企画面談			課題内容チェック			
	5-8.各自課題制作						
	9.中間発表会			中間チェック			
	10.自主制作課題企画立案						
	11-14.各自課題制作、個別指導						
	15.課題講評			最終課題チェック			
	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							