

科目名	キャリアデザイン I						
科目名(英)	Career Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	潤間 貴洋		
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・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	働く意欲や「なぜその職種で働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業意識を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。						
授業形式	講義: ○	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	
	○					目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。	
	○					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。	
	○					また、個々の目指す職種に向けた必要書類の準備を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	麻生専門グループ 就職活動ガイドブック						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	業界研究		自分の好きな作品を3作品以上上げ、その作品を制作した制作会社の歴史、傾向についてレポート作 レポートを完成させておく。			
	2	業界研究(レポート発表)					
	3	職種研究		制作、作画、仕上げ、撮影、美術の中から1つを選択し、その職種の仕事内容のレポート作成。 レポートを完成させておく。			
	4	職種研究(レポート発表)					
	5	自己分析1		自身の性格や、どの職種につき、作業を生涯続ける ということをシミュレーションさせ、就職活動方針の指 各職種の就業状況を知る。			
	6	就職環境を知る。アニメーション業界で働く方の収入、普段の一日などを知る。					
	7	自己分析2(レポート提出)					
	8	キャリアプランニング		自分の生涯を想定し、キャリアプランを作成する。			
	9	グループディスカッション		各人の希望職種に対して、向いている向いていない、なぜそう思うのかのグループディスカッションを インターネット上でアニメーション制作会社の検索、 自分の求める募集職種のある会社を20社探し、応 自分の求める募集職種のある会社を20社探し、応 自分の応募したい企業を調べ、その企業の求めている 事柄を洞察し、レポート作成。			
	10	就職支援サイトの活用1					
	11	就職支援サイトの活用2					
	12	企業研究1					
	13	企業研究2(レポート報告)					
	14	自己表現1		企業の求める事柄に対し、文章、口頭でどのように 表現するか、文章にまとめ、レポート提出			
15	自己表現2						
評価方法	出席状況(30%)、作文・レポートなどの提出(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		○		○		70%
	発表・作品						
	授業への取り組み				○		30%
履修上の注意	レポートや書類などの提出期限を厳守すること。						

科目名	キャラクターデザインⅢ						
科目名(英)	Character Design Ⅲ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴6年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	一からキャラクターをデザインしていく事を目標とする。衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を確立していく						
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	
		○	○			特徴を意識したキャラクターを描き起こすことができる。	
		○	○			キャラクター像に合わせた作画を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	キャラクターデザインについて-キャラクターの特徴を意識する					
	2	キャラクターデザイン:表情集 ラフ画を作成する					
	3	キャラクターデザイン:表情集 ラフ→完成まで					
	4	キャラクターデザイン:全身図としてイメージを作成する					
	5	キャラクターデザイン:髪型のデザインを行う					
	6	キャラクターデザイン:衣装デザインを行う					
	7	キャラクターデザイン:表情から衣装までを含めた画を作成する					
	8	キャラクターデザイン:三面図の作成 ラフ画を作成する					
	9	キャラクターデザイン:三面図 ブラッシュアップから完成まで					
	10	キャラクターデザイン:ポーズ集の作成 ラフ画を作成する					
	11	キャラクターデザイン:ポーズ集の作成 ブラッシュアップから完成まで					
	12	キャラクターデザイン:キャラクターの設定画に彩色を行う					
	13	キャラクターデザイン:作成したデザイン画を用いイラストを作成する					
	14	キャラクターデザイン:キービジュアルとなるポスターレイアウトを作成					
15	キャラクターデザイン:作成したレイアウトに着色を行う						
評価方法	毎週の課題提出と課題の完成度を評価基準とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 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						
	課題提出		○	◎			80%
	授業態度		○	○	○		20%
履修上の注意							

科目名	アニメーション制作A I						
科目名(英)	Animation Works A I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	岩村 剛士		
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・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。</li> <li>・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。</li> <li>・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。</li> </ul>						
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	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			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.企画案について・企画テーマの選定を行う						
	4-6.企画制作① 作品全体のスケールを作成する						
	7-9.企画制作② スケール調整を行う						
	10-12.企画書制作						
	13-15.企画調整						
	16-18.キャラクターデザイン、プロップ設定制作						
	19-21.キャラクター設定について						
	22-24.登場キャラクターのイメージラフを作成する						
	25-27.三面図及び表情集、ポーズ集の作成を行う						
	28-30.プロップ設定について						
	31-33.作品に登場する小物の設定をイメージラフとして作成する						
	34-36.様々なアングルから見た小物を清書し、まとめる						
	37-39.色彩設定制作 キャラクター、プロップデザインの配色決めについて						
41-42.作成した各設定に対し、配色を行う							
43-45.作品のイメージボードの制作を行う							
評価方法	課題提出 以上を下記の観点・割合で評価する。 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	アニメーション制作AⅡ						
科目名(英)	Animation Works AⅡ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	岩村 剛士		
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・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。</li> <li>・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。</li> <li>・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。</li> </ul>						
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	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			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.企画書を基に字コンテ制作を行う			制作したいアニメーションの概要を考えておく。 何を視聴者に伝えたいのか。			
	4-6.シナリオ制作						
	7-9.シーン作成①世界観全体のイメージを共有する						
	10-12.シーン作成②細かい描写をシナリオとして書き起こす			各自、グループ内で上記企画書のプレゼンテーション、実制作企画の決定			
	13-15.香盤表の作成			決定した企画シナリオ作成、各自制作したシナリオ発表、シナリオ制作までは共同制作ではなく、競作と登場人物、必要となる場所、小物をリストアップしておく。各担当を設定する。リストアップした設定を制作			
	16-18.制作スケジュールの作成						
	19-21.絵コンテ制作①シナリオ、設定を基にコンテを描く						
	22-24.絵コンテ制作②シナリオ、設定を基にコンテを描く						
	25-27.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	28-36.レイアウト制作①			レイアウトを制作する。(演出、作画監督チェック作業同時並行)			
	37-43.背景制作① レイアウトを基に背景の描写を行う			完成したレイアウトを元に背景を制作する。(美術監督チェック作業同時並行)			
	44-45.作品のまとめ						
	評価方法	提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価を行う。 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	アニメーション応用Ⅲ						
科目名(英)	Animation Advance Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
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・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・15秒のASOポップカルチャー専門学校のコマーシャル映像(15秒)を制作する。</li> <li>・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。</li> <li>・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。</li> </ul>						
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	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			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			
	1-9.原画制作1 レイアウトを基に原画を描き起こす			完成したレイアウトを元に原画を制作する。(演出、作画監督チェック作業同時並行)			
	10-18.動画制作1 原画を基に動画を描き起こす			完成した原画を元に動画を制作する。(動画検査作業同時並行)			
	19-27.指定仕上げ検査作業実習1 色指定表を基に動画に彩色を行う			完成した動画を彩色する。(色指定、検査作業同時並行)			
	28-36.撮影作業実習1 動画素材と背景素材をコンポジットする			彩色された動画、背景を使い、撮影をする。(撮影監督作業同時並行)			
	37-39.編集作業実習1ムービーとして書きだした素材を繋ぎ合わせる			撮影された素材をつなげ、編集作業を行い、レンダリングし、完成物として提出する。			
	40-43.編集作業実習2 音素材を組み合わせ完成させる						
	44-45.まとめ、講評。						
評価方法	提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価を行う。 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	企画演習 I						
科目名(英)	Planning Practice II						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーターとして18年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	仮想テレビアニメ化を目的としたオリジナル企画を制作し、その目的、方向性を認識させ、プレゼンテーションすることで、実際の企画制作時に必要な思考、プレゼンテーション方法を身に着ける。						
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	
		○	○			仮想アニメ化を目的とした題材(漫画原作、ライトノベルなど)の企画を作成できる。	
		○	○			アニメ企画のプレゼンテーションを行える	
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.企画作成0-仮プレゼンテーション			アニメ化したい企画を考えておく。			
	3-4.企画作成1-目的			アニメ化したい目的は何か考えておく。			
	5-6.企画作成1-利益、必要性			アニメ化した際、どのような利益があるか、またアニメ化する必要性はなにか考えておく。			
	7-8.アニメーション制作予算について						
	9-10.企画作成1-制作予算			実制作した際の総制作予算を考えておく。			
	11-12.企画作成1-①資料収集						
	13-14.企画作成1-②						
	15-16.企画プレゼンテーション先(クライアントについて)						
	17-18.企画作成1-プレゼンテーション						
	19-20.企画作成1-プレゼンテーション グループディスカッション						
	21-22.企画作成2-1						
	23-24.企画作成2-2						
	25-26.企画作成2-3						
27-28.企画作成2-プレゼンテーション							
29-30.企画作成2-プレゼンテーション グループディカッション							
評価方法	出席状況、プレゼンテーション発表を下記の観点・割合で評価する。 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	デジタルツール応用Ⅲ						
科目名(英)	Digital Tools Advance Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美/潤間 貴洋		
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・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	デジタルツール(液晶タブレット/Clipstudio Paint)を使つてのデジタルイラスト製作。デジタルでの作画、着色など						
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	
		○	○			ペンタブレットでの作画、彩色を行う事ができる。	
		○	○			デジタルツールでのイラスト制作を行うことができる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/CLIP STUDIO PAINT/Photoshop						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.イラストラフ制作(アナログ/デジタル)			どういった絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく			
	3-4.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法						
	5-6.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法、実践			好きなイラストレーター、作品などに目星をつけておく			
	7-8.イラスト表現研究/デジタル着色1						
	9-10.イラスト表現研究/デジタル着色2						
	11-12.CLIP STUDIOの基礎知識を応用実践1						
	13-14.CLIP STUDIOの基礎知識を応用実践2			制作キャラクター、作品、テーマを決めておく			
	15-20.作品制作1						
	21-22.作品制作1/仕上げ			課題①			
	23-24.イラスト表現研究/表情、ポーズ、塗り			制作キャラクター、作品、テーマを決めておく			
	25-28.作品制作2						
	29-30.作品制作2/仕上げ			課題②			
評価方法	課題への取り組みと提出状況で、下記の観点・割合で評価する。 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
	作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							