

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	原田 英一			
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・アニメ科 CGコース2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: △	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。		
			○			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	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		○	○	○		70%	
	発表・作品							
	授業への取り組み				○		30%	
履修上の注意								

科目名	CGポートフォリオ制作Ⅱ						
科目名(英)	CG Portfolio Production Ⅱ						
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	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・アニメ科 CGコース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。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	デッサン演習応用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・アニメ科 CGコース2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	オリジナル教材プリント、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①			課題①			
	9-16.デッサン②			課題②			
	17-22.デッサン③			課題③			
	23-28.デッサン④			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AⅢ						
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・アニメ科 CGコース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。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	選択演習AIV						
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・アニメ科 CGコース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。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	CG作品制作A II						
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	CGプロダクションでデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科 CGコース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。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	企画・制作基礎Ⅳ						
科目名(英)	Planning and Producing Basic Ⅳ						
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	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科 CGコース2年						
授業概要	就職したい業界や目標の企業に合わせた作品制作を行えるように、業界の傾向や企業を調査し進みたい業界・企業で求められている技術や作品の方向性を認識させ、企業が求める作品制作およびポートフォリオに直結できる作品を制作します。						
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	
	○					企画立案からスケジュール制作を行い期限内に作品を完成させる事ができる。	
	○					進路に応じた準備内容を理解し説明できる。	
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.業界・企業調査、企画書作成						
	2-3.アイデア出し、スケジュールリング						
	4-8.企画書に沿った作品制作			企画書チェック			
	9.進捗確認、個別指導			中間チェック			
	10.中間発表、再スケジュール						
	11-14.企画書に沿った作品制作						
	15.データ整理、課題提出			最終チェック			
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Ⅳ						
科目名(英)	Spatial Representation IV						
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・アニメ科 CGコース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。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。	
			○			ソフトウェアのオペレーションを学び、高い技術的手法を習得する。	
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							