

科目名	就職実務 I						
科目名(英)	Job Practice I						
単位数	4単位	時間数	60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			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース3年						
授業概要	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。						
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	
	○	○				自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。	
	○	○				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。	
	○	○				面接試験での自己PR、その企業を目指した理由などの質疑応答ができる。	
テキスト・教材 参考図書	学校法人麻生塾 就職ガイドブック						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.履歴書: 自己PRのブラッシュアップ						
	3-6.履歴書: 志望動機を考える			履歴書の仕上げ			
	7-10.企業研究: 希望業種の企業研究						
	11-14.企業研究: 求人が来ている企業の研究			受験に必要な書類、作品の確認と準備			
	15-16.面接練習: 自己PR、志望動機について						
	17-20.面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方						
	21-22.企業研究: 求人が来ている企業の研究						
	23-26.面接練習: 自己PR、志望動機について						
	27-30.面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方						
	評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%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							
授業態度			○	○	○		100%
履修上の注意	特になし						

科目名	CGポートフォリオ制作Ⅲ						
科目名(英)	CG Portfolio Production Ⅲ						
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・アニメ科CGコース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	卒業制作A I						
科目名(英)	Graduation Works A I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、柴岡秀信、 重藤 明子、岩崎文紀		
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・アニメ科CGコース3年						
授業概要	在学期間の集大成として、将来の進路につながるテーマの制作に取り組む。 制作を通して社会に貢献できるスキルを身につけ、実践に活かす。 また、スタジオにてカメラについての演習も行う						
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	
		○				一眼レフカメラの仕組みを理解できる。	
		○	○			カメラの知識をCG制作にフィードバックできる。	
			○			現場の視点からの要望に対応できる。	
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/カメラ・デジタルの歴史						
	4-6.目標制作内容に合わせた構成チェック/構図とアングル①						
	7-9.各自制作物のための資料・素材の確認/構図とアングル②						
	10-12.制作作業サポート/EOS基本操作						
	13-15.制作作業サポート/撮影基本動作、画質						
	16-18.制作作業サポート/実習、作品プレビュー			作品チェック①			
	19-21.制作作業サポート/フルマニュアル撮影						
	22-24.制作作業サポート・中間報告/実習、作品プレビュー			作品チェック②			
	25-27.制作作業サポート/露出・シャッタースピード						
	28-30.制作作業サポート/実習、作品プレビュー			作品チェック③			
	31-33.制作作業サポート/被写界深度、シャッタースピード変化						
	34-42.制作作業サポート/実習、作品プレビュー			作品チェック④			
43-45.クラス講評会/実習、作品プレビュー			最終チェック				
評価方法	①課題ごとの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。 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加え、学習態度、課題提出状況、制作への取り組みなど総合的に判断する。						
		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	卒業制作AⅡ						
科目名(英)	Graduation Works AⅡ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、柴岡秀信、重藤 明子、岩崎文紀		
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・アニメ科CGコース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。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。作品発表を通し、独りよがりにならない他者を意識した作品制作を心掛けさせる。						
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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	4-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	22-24.中間発表会			中間チェック			
	25-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-42.作品制作、前期発表準備						
	43-45.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。 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	卒業制作AⅢ						
科目名(英)	Graduation Works AⅢ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、柴岡秀信、 重藤 明子、岩崎文紀		
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・アニメ科CGコース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。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。作品発表を通し、独りよがりにならない他者を意識した作品制作を心掛けさせる。						
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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	4-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	22-24.中間発表会			中間チェック			
	25-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-42.作品制作、期末発表準備						
	43-45.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。 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	卒業制作AIV						
科目名(英)	Graduation Works AIV						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊秀一郎、柴岡秀信、重藤 明子、岩崎文紀		
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・アニメ科CGコース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。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。同時に、ビジネスマナーとして就職時、就職後に必要となる社会人としての一般常識対応方法も習得させる。						
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。	
			○			企業への電話・メールでの連絡や面接などに対応する事ができる。	
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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	4-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	22-24.中間発表会			中間チェック			
	25-26.企業対応指導(電話対応)						
	27-29.仮想企業面接練習(グループ面接)						
	30-32.仮想企業面接練習(個人面接)						
	33-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-42.作品制作、前期発表準備						
	43-45.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。ビジネスマナーについては、①電話受け答え対応、②メール対応、③応募書類記入、④面接対応で評価する。						
		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							