

科目名	就職実務Ⅱ						
科目名(英)	Job Practice Ⅱ						
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	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。	
	○	○				面接試験での質疑応答ができる。	
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.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						
	11-12.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			
	13-16.面接練習:自己PR、志望動機について						
	17-21.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
	22-23.企業研究:求人が来ている企業の研究						
	24-27.面接練習:自己PR、志望動機について						
	28-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
評価方法	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						
	発表・作品						
	授業態度		○	○	○		100%
履修上の注意	特になし						

科目名	卒業制作B I						
科目名(英)	Graduation Works B 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	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.中間発表会			中間チェック			
	23-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-44.作品制作、期末発表準備						
	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BⅡ						
科目名(英)	Graduation Works BⅡ						
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	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.中間発表会			中間チェック			
	23-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-44.作品制作、期末発表準備						
	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BⅢ						
科目名(英)	Graduation Works BⅢ						
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	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.中間発表会			中間チェック			
	23-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-44.作品制作、期末発表準備						
	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BIV						
科目名(英)	Graduation Works BIV						
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	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.中間発表会			中間チェック			
	23-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-44.作品制作、期末発表準備						
	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							