

科目名	デジタルツール演習 I						
科目名(英)	Digital Tools Learning I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	イラストレーター・グラフィッカー経験5年イラスト教務経験1年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	デジタルツール(タブレット/Clipstudio Paint/Photoshop)を使っのデジタルイラスト製作。ブラシ素材を使っの作画、着色、仕上げ加工など						
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	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、ブラシ素材集(雲から街並み、質感まで)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6レイヤー機能(マスク、合成モード)を使用しの作品制作(キャラクターメイン)						
	7-8.ブラシの基本						
	9-10.自然物ブラシ①雲、樹木、岩						
	11-12.自然物ブラシ②水面、滝、炎、煙						
	13-14.人工物ブラシ①建築木目、レンガ、積層建築						
	15-22.素材ブラシを使用しの作品制作						
	23-24.構図について						
	25-30.構図を使用した作品制作						
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
	作品制作、提出		○	◎	○		50%
	授業態度				◎		30%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	ポートフォリオ I						
科目名(英)	Portfolio I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	赤城 潤一		
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・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	就職活動用のポートフォリオの制作を行う。 適宜、課題としてテーマを与え作品に加えていくこと目標とする						
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	
			○			テーマを与えることにより作品のバリエーションを増やすことができる	
			○			描く対象の幅を増やすことができる	
			○			添削を行うことで作品の質の向上ができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1 導入/課題発表①						
	2-5 課題制作・進捗チェック						
	6 発表・講評						
	7 導入/課題発表②						
	8-11課題制作・進捗チェック						
	12 発表・講評						
	13 導入/課題発表③						
	14-17 課題制作・進捗チェック						
	18 発表・講評						
	19 導入/課題発表④						
	20-23 課題制作・進捗チェック						
	24 発表・講評						
	25 導入/課題発表⑤						
	26-29 課題制作・進捗チェック						
30 発表・講評							
評価方法	課題の提出状況进行评估とする 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						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	課題完成度			◎			50%
履修上の注意							

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	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	アニメーター歴18年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマを設定し作品として作り上げていく</li> <li>・アニメーション映像作品を主体とした授業を行う</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	
		○	○			アニメーションについてより知識、技術を得ることができる	
			○			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			
	1-6.企画案について・企画テーマの選定を行う						
	7-16.キャラクター設定,プロップ設定の作成						
	17-20 美術設定について						
	21-28.絵コンテ制作						
	29-45.レイアウト、ラフ原制作						
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。 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
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	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	アニメーター歴18年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・静止画5点(カメラワーク)動画1点を組み合わせたコマーシャル映像を制作する。</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.企画イメージ作成			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。			
	4-9.絵コンテ作成						
	9-19.レイアウト作成						
	20-35.アニメーション作成						
	36-45.編集作業						
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。 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
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	スタジオQ		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション撮影職7年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロトスコープを使用したアニメーション制作を行う。</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.撮影、原画制作1 レイアウトを基に原画を描き起こす			課題テーマに基づいた映像を撮影し、レイアウトを元に原画を制作する。			
	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。			
	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。			
	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。			
	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て完成させる						
	44-45.まとめ、講評。						
評価方法	課題提出(50%)、授業への出席率(50%)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
	出席率				◎		50%
	課題提出		○	◎	○		50%
履修上の注意							

科目名	実践技術研究 I						
科目名(英)	Practical technology research I						
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・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	作品制作のサポートを中心として行い、絵コンテ、画面構成、動きの表現の指導を行う。アニメーション作品のみならず、設定画、背景画などのアドバイスも行う。						
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	
			○			修正された絵を確実に描き起こす事ができる	
			○			発想力を高め、よりクオリティの高いものを作ることができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	アニメーション制作 動かすテーマを決める					
	2	アニメーション制作 キャラクター設定及びデザイン画作成			ラフデザイン画を作成する		
	3	アニメーション制作 動きのテーマに基づいて絵コンテを作成する					
	4	アニメーション制作 レイアウト作成1-1					
	5	アニメーション制作 レイアウト作成1-2					
	6	アニメーション制作 レイアウト作成1-3					
	7	アニメーション制作 レイアウト作成1-4					
	8	アニメーション制作 アニメーション作成1-1					
	9	アニメーション制作 アニメーション作成1-2					
	10	アニメーション制作 アニメーション作成1-3					
	11	アニメーション制作 アニメーション作成1-4					
	12	アニメーション制作 アニメーション作成1-5					
	13	アニメーション制作 アニメーション作成1-6					
	14	アニメーション制作 アニメーション作成1-7					
15	アニメーション制作 アニメーション作成1-8						
評価方法	課題提出(50%)、授業への出席率(50%)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
	出席率		○	◎	○		50%
	課題提出			◎			50%
履修上の注意	スケジュール感をつかんでもらうため、先に一か月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	就職実務						
科目名(英)	Job Measures						
単位数	2単位	時間数	30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・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	自分が目指すべき職種の方向性の再認識、ならびに企業の選定。就職時、就職後に必要となる社会人としての一般常識、対応方法の習得。						
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。	
	○	○				応募企業へのメール、電話での的確な対応ができる。	
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	1-2希望職種、調整確認指導					
	2	3求人情報探索、確認方法指導			自分が就職したい企業を暫定的にでも決定しておくこと。		
	3	4-5応募書類記入方法指導			あらかじめ、履歴書を自己流で記入しておくこと。特に自己PR、なぜその企業に入りたいのかを明確にして事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	4	6社会人としての基本的マナー・座学指導			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	5	7企業対応指導(メール対応)			メールアドレスを作成し、メールの送受信を可能にしておくこと。		
	6	8社会人としての基本的マナー・演習指導(訪問時、来社時対応)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	7	9-12仮想企業面接訓練(グループ面接練習)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	8	13-15仮想企業面接訓練(個人面接練習)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
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							