

科目名	デッサン応用Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
実施年度	2022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・アニメ専攻科CG専攻3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		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						
履修上の注意							

科目名	イメージ演習Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	120時間	担当者	清山 忠相、柴岡 秀信、原田 英一		
実施年度	2022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・アニメ専攻科CG専攻3年						
授業概要	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。						
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	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をすることができる	
		○	○			作品のクオリティを上げるノウハウを習得する	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.希望職種の確認、課題設定					
		3-30.課題制作、個別指導					
		31.課題制作、中間報告					
		32-59.課題制作、個別指導					
		60.課題提出、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。 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	キャリアデザイン						
科目名(英)	Career Design						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2022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・アニメ専攻科CG専攻3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	学校求人への理解					
	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テクノロジーⅣ						
科目名(英)	CG Technology IV						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	CGプロダクションにてCGデザイナー		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年						
授業概要	規定の条件に沿った制作の中から、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫を必要とする制作に臨み、制作力の向上を図る。						
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	
		○	○			様々なソフトウェアの特徴を理解し、制作に活かすことができる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2. 技術解説、演習					
		3-4. 技術解説、演習、課題提出					
		5-6. 技術解説、演習					
		7-8. 技術解説、演習、課題提出					
		9-10. 技術解説、演習					
		11-12. 技術解説、演習、課題提出					
		13-14. 技術解説、演習					
		15-16. 技術解説、演習、課題提出					
		17-18. 技術解説、演習					
		19-20. 技術解説、演習、課題提出					
		21-22. 技術解説、演習					
		23-24. 技術解説、演習、課題提出					
		25-26. 技術解説、演習					
		27-28. 技術解説、演習、課題提出					
	29-30. 技術解説、総括						
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率、課題提出など、総合的に判断する。 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	CG作品制作BⅢ						
科目名(英)							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者			
実施年度	2022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・アニメ専攻科CG専攻3年						
授業概要	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、作品をよりよくアピールできるポートフォリオを制作するためのポイントやテクニックを指導していく。						
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	
		○	○			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ことができる。	
		○				ポートフォリオを完成させることができる	
テキスト・教材 参考図書							
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						
	24-29.制作作業サポート						
	30.作品提出、講評						
	31.導入/ポートフォリオの役割について						
	32.作品リスト作成						
	33.ページ構成・台割作成						
	34-34.デザインテンプレート作成						
	36-37.デザイン制作						
	38.中間チェック						
	39-44.デザイン制作						
45.仕上げ・提出							
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BIV						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	清山 忠相		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でUIデザイナー		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年						
授業概要	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。						
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ことができる。	
テキスト・教材 参考図書							
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					
		24-44.制作作業サポート					
		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							