

科目名	就職実務 I						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	清山 忠相		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社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4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、学校求人のご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(60%以上)・D(59%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	特に無し						

科目名	企画制作 I						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	野中 倫奈、清山 忠相		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	映像プランナー、ゲーム会社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4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。						
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。	
			○			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	特に無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.各自プラン構想のヒアリング、スケジュールリング						
	3-8.制作作業サポート						
	9.制作作業サポート・中間報告						
	10-14.制作作業サポート						
	15.作品提出						
	16-17.各自プラン構想のヒアリング、スケジュールリング						
	18-23.制作作業サポート						
	24.制作作業サポート・中間報告						
	25-29.制作作業サポート						
	30.作品提出						
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	企画制作Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社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4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。						
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。	
			○			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	特に無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.各自プラン構想のヒアリング、スケジュールリング						
	3-10.制作作業サポート						
	11.制作作業サポート・中間報告						
	12-22.制作作業サポート						
	23.作品提出						
	24-25.各自プラン構想のヒアリング、スケジュールリング						
	18-23.制作作業サポート						
	34.制作作業サポート・中間報告						
	35-44.制作作業サポート						
	45.作品提出						
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	企画制作Ⅲ						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	重藤 明子、徳永 靖之		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社CGデザイナー、アニメーター		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4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。						
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。	
			○			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	特に無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.各自プラン構想のヒアリング、スケジュールリング						
	3-10.制作作業サポート						
	11.制作作業サポート・中間報告						
	12-22.制作作業サポート						
	23.作品提出						
	24-25.各自プラン構想のヒアリング、スケジュールリング						
	18-23.制作作業サポート						
	34.制作作業サポート・中間報告						
	35-44.制作作業サポート						
	45.作品提出						
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	スタジオワーク I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	田熊 秀一郎、清山 忠相		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	CGプロダクション勤務 ゲーム会社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4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	特に無し						
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					
		3-14.課題制作、個別指導					
		15.課題制作、中間報告					
		16-29.課題制作、個別指導					
		30.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	映像制作 I						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	奥野 裕喜		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	映像制作会社経営		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年						
授業概要	動画編集ソフトを使用して、実写映像の編集、CGとの合成など一連の編集技術を習得し作品集を一つの映像作品として仕上げるためのテクニックを学びます。						
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	
	○					映像の企画・制作の流れを習得する	
			○			ソフトウェアの操作法を習得し、動画を完成させることができる	
	○			○		見ている側が内容を理解できる編集ができる	
テキスト・教材 参考図書	教員オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.After EffectsのUIとワークフローの習得						
	3-4.PremiereとAfter Effectsの使用目的の違いを理解する						
	5-6.モーシヨンの設定と演出						
	7-8.モーシヨンタイポグラフィーの基礎と実践						
	9-10.モーシヨンタイポグラフィーの各エフェクトによる演出						
	11-12.PremiereとAfter Effectsによるサウンドファイルの編集と設定						
	13-14.カラーコレクション習得						
	15-16.各種外部素材を使った合成コンポジットの習得						
	17-18.3Dレイヤーの基礎						
	19-20.3Dレイヤーを使ったモーシヨンタイポグラフィーの基礎						
	21-22.3Dレイヤーを使った実写合成の基礎						
	23-24.3Dレイヤーを使った実践						
	25-26.課題制作指導						
27-28.課題制作指導							
29-30.課題制作発表会							
評価方法	出席状況と課題の提出状況をもって評価を行う。 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						
履修上の注意							