

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ						
科目名(英)	Global Citizen Basic Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	担任		
実施年度	2022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・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえで「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。						
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	
	○	○				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力	
	○	○				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力	
	○	○				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックⅡ(麻生塾)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。		
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(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	○	◎				80%
	発表・作品 出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習応用 I						
科目名(英)	Sketch Practice Advance I						
単位数	4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	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	手が動くようになっている2年次は、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	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.静物デッサン・質感の表現方法						
	2-3.人物デッサン・全身、構図						
	4-6.人物デッサン・全身、描き込み			課題①			
	7-9.精密模写1			課題②			
	10-13.静物デッサン・構成			課題③			
	14-17.人物デッサン・全身			課題④			
	18-19.精密模写2			課題⑤			
	20-24.ポートフォリオ作品制作1			課題⑥			
	25-29.ポートフォリオ作品制作2			課題⑦			
	30.クロッキー						
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、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)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。 ④授業出席率も取り組み意欲としての評価を行う。						
		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						
	課題		○	◎	△		50%
	出席				○		50%
履修上の注意							

科目名	実技対策 I						
科目名(英)	Practical measures I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	アニメーター歴18年講師歴10年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	就職試験で行われる実技試験の対策を行う。基礎から振り返り、必要とされる能力の向上を目標とする。						
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		
			○		課題の意図を捉えることができ、自らの最適解を導き出すことができる。		
					動き、レイアウトを含めた総合的な能力の向上ができる。		
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-5実技対策 クリナップ					
	2	6-10.実技対策 基礎の動き					
	3	10-15.実技対策 レイアウト					
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
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			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	アニメーション応用 I						
科目名(英)	Animation Advance I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴7年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	キャラクターをデザインし、動かす事を目標とする。衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を確立していく						
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	
	○	○				特徴を意識したキャラクターを描き起こすことができる。	
	○	○				キャラクターに合わせた作画を行う事ができる。	
	○	○				オリジナルのキャラクターを構想しデザインする事ができる。	
	○	○				作画したキャラクターの設定付けを行い設定画を作成する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	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	1-2.キャラクターデザインについて-キャラクターの特徴を意識する					
	2	3-4.キャラクターデザイン:表情集 ラフ画を作成する					
	3	5-6.キャラクターデザイン:表情集 ラフ→完成まで					
	4	7-8.キャラクターデザイン:全身図としてイメージを作成する					
	5	9-10.キャラクターデザイン:髪型のデザインを行う					
	6	11-12キャラクターデザイン:衣装デザインを行う					
	7	13-14キャラクターデザイン:表情から衣装までを含めた画を作成する					
	8	15-16キャラクターデザイン:三面図の作成 ラフ画、ブラッシュアップまで					
	9	17-18キャラクターデザイン:三面図 ブラッシュアップから完成まで					
	10	19-20キャラクターデザイン:オリジナルキャラクターの企画作成					
	11	21-22キャラクターデザイン:キャラクターの全身図(ラフ)を作成する。					
	12	23-24キャラクターデザイン:キャラクターの髪形、表情集をデザインする					
	13	25-26キャラクターデザイン:キャラクターの衣装デザインを行う。					
	14	27-28キャラクターデザイン:キャラクターの全身図(前後)から表情集までを完成する。					
15	29-30キャラクターデザイン:キャラクターを元にしたレイアウト作成をする。						
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
	課題提出		○	◎			80%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	作品制作A I						
科目名(英)	Work Production A I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2022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 講師歴10年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・個別に作成した絵コンテを使用し、作品制作に必要な全体の構成能力を学ぶ。 ・コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。 						
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	
	○	○				映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
	○	○				一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-10.テーマ(定点カメラ)絵コンテをベースにアニメーションの作画を行う						
	11-20.レイアウト、原画の作画を行う						
	21-25.動画→彩色作業を行う						
	26-30.編集作業						
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
	課題提出		○	◎			80%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	作品制作AⅡ						
科目名(英)	Work Production A I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2022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 講師歴10年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・個別に作成した絵コンテを使用し、作品制作に必要な全体の構成能力を学ぶ。 ・コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。 						
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	
	○	○				映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
	○	○				一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-10.テーマ(定点カメラ)絵コンテをベースにアニメーションの作画を行う						
	11-20.レイアウト、原画の作画を行う						
	21-25.動画→彩色作業を行う						
	26-30.編集作業						
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
	課題提出		○	◎			80%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	作品制作AⅢ						
科目名(英)	Work Production AⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	徳永 靖之		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	講師歴9年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	テーマやキーワード、文章から動画をイメージし、アニメーション制作に必要な絵コンテを作成する技術を習得。また、作成した絵コンテは、自分の動画イメージを伝える手段や動画制作の設計図として活用し、アニメーション制作のコミュニケーションツールとして活用方法を学ぶ。						
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	
		○	○			制限のある中で制作を行い、映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
		○	○			一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-1.絵コンテ作成についてオリエンテーションと解説			字コンテ、絵コンテの作成方法と必要性を説明する。			
	1-2.アニメーションのテーマ説明①			指示した題材を用いた作品の字コンテを作成する。			
	1-9.コンテ作成とチェック			字コンテを基に、絵コンテを作成し、チェックする			
	10.講評			講評			
	2-1.絵コンテ作成についてオリエンテーションと解説			字コンテ、絵コンテの作成方法と必要性を説明する。			
	2-1.アニメーションのテーマ説明①			指示した題材を用いた作品の字コンテを作成する。			
	1-9.コンテ作成とチェック			字コンテを基に、絵コンテを作成し、チェックする			
	20.講評			講評			
	3-1.絵コンテ作成についてオリエンテーションと解説			字コンテ、絵コンテの作成方法と必要性を説明する。			
	3-2.アニメーションのテーマ説明①			指示した題材を用いた作品の字コンテを作成する。			
	1-9.コンテ作成とチェック			字コンテを基に、絵コンテを作成し、チェックする			
	30.講評			講評			
	評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 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							
宿題・レポート							
作品提出			○	◎	○		80%
作品完成度				◎			20%
履修上の注意							

科目名	作品制作AIV						
科目名(英)	Work Production AIV						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	徳永 靖之		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	講師歴9年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	マンガコースの作品を原作としたアニメ化を想定して、アニメ作品のティザーPVを制作する。 チームでの制作とし、それぞれ10人づつ程度の2チーム体制を予定。 1年次に引き続き、集団でのアニメーション制作を学ぶとともに、各種デザイン・絵コンテ作成など新しい要素を経験する。						
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	
	○	○				制限のある中で制作を行い、映像制作への対応能力を身に付ける。	
	○	○				一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する。	
	○		○			集団制作における連携を学ぶ。	
テキスト・教材 参考図書	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.各種デザイン作業			作品制作IVの初回授業までにデザインの叩き台を制作			
	3-4.コンテ作成			デザイン担当者は随時ブラッシュアップ			
	5-6.コンテ完成			絵コンテ担当者は随時ブラッシュアップ			
	7-8.レイアウト・原画、背景						
	9-10.レイアウト・原画、背景						
	11-12.レイアウト・原画、背景						
	13-14.レイアウト・原画、背景						
	15-16.動画、背景						
	17-18.動画、背景						
	19-20.動画、背景						
	21-22.彩色						
	23-24.彩色						
	25-26.編集						
27-28.編集							
29-30.講評							
評価方法	課題への課題提出(60%)、課題完成度(20%)、出席率(20%) 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						
	宿題・レポート						
	作品提出		○	◎	○		60%
	作品完成度			◎			20%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	業界研究Ⅲ						
科目名(英)	Industry Research Ⅲ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション制作会社にて、制作(進行、デスク)、人事広報として勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	自身が志望する業界の仕組みについて全体像として学び、仕事を進める上でのワークフローや業界が求める人材像、技術レベルについて適切に理解させる。						
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	
	○					自身が志望する業界の仕組みについて全体像を把握し説明する事ができる。	
	○					仕事を進める上でのワークフローを理解し説明する事ができる。	
	○					業界が求める人材像、技術レベルについて適切に理解し自分の作品準備に活かす事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	レンタルDVD、ユーチューブ公式チャンネル作品等						
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のワークフローを学ぶ			アニメーション制作のワークフローを講義で説明する。		
	2	制作会社、スタッフの傾向を学ぶ			好きなアニメーション作品のスタッフや制作会社が他にどのような作品を制作しているか、作品の傾向を調		
	3	学生リストアップ作品の視聴1			作品の視聴(25分×3本)。		
	4	視聴作品の傾向研究1			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想1		
	5	学生リストアップ作品の視聴2			作品の視聴(25分×3本)。		
	6	視聴作品の傾向研究2			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想2		
	7	学生リストアップ作品の視聴3			作品の視聴(25分×3本)。		
	8	視聴作品の傾向研究3			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想3		
	9	学生リストアップ作品の視聴4			作品の視聴(25分×3本)。		
	10	視聴作品の傾向研究4			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想4		
	11	学生リストアップ作品の視聴5			作品の視聴(25分×3本)。		
	12	視聴作品の傾向研究5			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想5		
	13	アニメーターの収入について			実際のアニメーターの収入について、会社の雇用形態別に講義する。		
	14	就職希望職種と現時点での希望について1			レポート作成		
15	就職希望職種と現時点での希望について2			レポート作成 レポート提出			
評価方法	出席状況およびレポート提出で評価を行う。 ①レポートの提出状況により、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より判定を行う。						
		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			◎	○		100%
	発表・作品						
履修上の注意	レポートや書類などの提出期限を厳守すること。						