

| | | | | | | | |
|-----------------|---|-----------------------|------|---------|--|-----|------|
| 科目名 | ポートフォリオ制作Ⅱ | | | | | | |
| 科目名(英) | Portfolio Production Ⅱ | | | | | | |
| 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 | 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3年 | | | | | | |
| 授業概要 | 就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。就職年次以外の学年については就職活動が開始と同時にポートフォリオを提出できる準備として制作を行う | | | | | | |
| 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 | 目標 | | |
| | | ○ | ○ | | 作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。 | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 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 | 1-2.導入/ポートフォリオの役割について | | | | | |
| | 2 | 3-4.ページ構成・台割作成 | | | | | |
| | 3 | 5-14.デザイン制作 | | | | | |
| | 4 | 15.中間チェック | | | | | |
| | 5 | 16-29デザイン制作 | | | | | |
| | 6 | 30仕上げ・提出 | | | | | |
| | 7 | | | | | | |
| | 8 | | | | | | |
| | 9 | | | | | | |
| | 10 | | | | | | |
| | 11 | | | | | | |
| | 12 | | | | | | |
| | 13 | | | | | | |
| | 14 | | | | | | |
| | 15 | | | | | | |
| 評価方法 | ①成果物の完成度により、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)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。 | | | | | | |
| | | 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 | 中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認を行う | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|-----------------------|------|---------|-----------------|--|------|
| 科目名 | ポートフォリオ制作Ⅲ | | | | | | |
| 科目名(英) | Portfolio Production Ⅲ | | | | | | |
| 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 | 担当者実務経験 | 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3年 | | | | | | |
| 授業概要 | 就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。就職年次以外の学年については就職活動が開始と同時にポートフォリオを提出できる準備として制作を行う | | | | | | |
| 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 | |
| | | ○ | ○ | | | 作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 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 | 1-2.導入/ポートフォリオの役割について | | | | | |
| | 2 | 3-4.ページ構成・台割作成 | | | | | |
| | 3 | 5-14.デザイン制作 | | | | | |
| | 4 | 15.中間チェック | | | | | |
| | 5 | 16-29デザイン制作 | | | | | |
| | 6 | 30仕上げ・提出 | | | | | |
| | 7 | | | | | | |
| | 8 | | | | | | |
| | 9 | | | | | | |
| | 10 | | | | | | |
| | 11 | | | | | | |
| | 12 | | | | | | |
| | 13 | | | | | | |
| | 14 | | | | | | |
| | 15 | | | | | | |
| 評価方法 | ①成果物の完成度により、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)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。 | | | | | | |
| | | 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 | 中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認を行う | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|----------|----------|---------------|----------------------|--|------|
| 科目名 | 作品制作C I | | | | | | |
| 科目名(英) | Work Production C I | | | | | | |
| 単位数 | 6単位 | 時間数 | 90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3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 | | | |
| | 1-19.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 | | | | | | |
| | 20-29.レイアウト、原画の作画を行う | | | | | | |
| | 30-39.動画→彩色作業を行う | | | | | | |
| | 40-45.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C II | | | | | | |
| 科目名(英) | Work Production C II | | | | | | |
| 単位数 | 6単位 | 時間数 | 90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3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 | | | |
| | 1-19.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 | | | | | | |
| | 20-29.レイアウト、原画の作画を行う | | | | | | |
| | 30-39.動画→彩色作業を行う | | | | | | |
| | 40-45.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CⅢ | | | | | | |
| 科目名(英) | Work Production CⅢ | | | | | | |
| 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3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 | | | ○ | ◎ | ○ | | 70% |
| 作品完成度 | | | | ◎ | | | 30% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|----------|----------|---------------------------|-----------------|---------------------------------------|------|
| 科目名 | 作品制作CIV | | | | | | |
| 科目名(英) | Work Production CIV | | | | | | |
| 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3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 | キャリアデザイン I | | | | | | |
| 科目名(英) | Career Design I | | | | | | |
| 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3年 | | | | | | |
| 授業概要 | 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 | |
| | ○ | | | | | 応募書類への記入ができる。 | |
| | ○ | | | | | 応募企業へメールでの的確な対応ができる。 | |
| | ○ | | | | | 応募企業へ電話での的確な対応ができる。 | |
| | ○ | | | | | 面接時に自己PR、その企業を目指した理由などを説明できる。 | |
| | ○ | | | | | 就職後、一般的な社会人対応ができる。(来社時、訪問時対応、電話受け答え対応) | |
| テキスト・教材 参考図書 | 麻生専門グループ 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 | 社会人としての基本的マナー・座学指導 | | | | | |
| | 2 | 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。 | | |
| | 3 | 社会人としての基本的マナー・演習指導(電話対応)1 | | | 事前に配布したプリントを読んでおくこと。 | | |
| | 4 | 応募企業対応指導(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。 | | |
| | 5 | 応募企業対応指導(添え状) | | | 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 | 応募企業対応指導(電話対応) | | | | | |
| | 7 | 応募書類記入方法指導1 | | | 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 | | |
| | 8 | 応募書類記入方法指導2 | | | 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 | | |
| | 9 | | | | | | |
| | 10 | | | | | | |
| | 11 | | | | | | |
| | 12 | | | | | | |
| | 13 | | | | | | |
| | 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 評価方法 | 授業時の①電話受け答え対応、②メール対応、③応募書類記入、④面接対応で評価する。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 | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ○ | | ○ | | 50% |
| 授業への取り組み | | | | ○ | | 50% | |
| 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。 | | | | | | |