

科目名	作品制作D I						
科目名(英)	Work Production D 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	後期	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	オリジナルのアニメーション作品制作。 1年次・2年次前期に引き続き、集団でのアニメーション制作を学ぶとともに、企画・脚本・各種オリジナルのデザイン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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.授業について解説と導入						
	3-4.作品内容の決定、シナリオ制作						
	5-6.シナリオの決定、各種デザイン						
	7-8.各種デザインの決定、絵コンテ制作						
	9-10.絵コンテの決定、レイアウト						
	11-20.レイアウト、原画、背景						
	21-30.動画、背景						
	31-35.彩色						
	36-45.撮影、編集						
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。 ②未完成または未提出の場合は指示されたレポート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							

科目名	作品制作DⅡ						
科目名(英)	Work Production DⅡ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	徳永 靖之		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	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	オリジナルのアニメーション作品制作。 1年次・2年次前期に引き続き、集団でのアニメーション制作を学ぶとともに、企画・脚本・各種オリジナルのデザイン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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.授業について解説と導入						
	3-4.作品内容の決定、シナリオ制作						
	5-6.シナリオの決定、各種デザイン						
	7-8.各種デザインの決定、絵コンテ制作						
	9-10.絵コンテの決定、レイアウト						
	11-20.レイアウト、原画、背景						
	21-30.動画、背景						
	31-35.彩色						
	36-45.撮影、編集						
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。 ②未完成または未提出の場合は指示されたレポート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							

科目名	作品制作DⅢ						
科目名(英)	Work Production DⅢ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	徳永 靖之		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	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	オリジナルのアニメーション作品制作。 1年次・2年次前期に引き続き、集団でのアニメーション制作を学ぶとともに、企画・脚本・各種オリジナルのデザイン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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.授業について解説と導入						
	3-4.作品内容の決定、シナリオ制作						
	5-6.シナリオの決定、各種デザイン						
	7-8.各種デザインの決定、絵コンテ制作						
	9-10.絵コンテの決定、レイアウト						
	11-20.レイアウト、原画、背景						
	21-30.動画、背景						
	31-35.彩色						
	36-45.撮影、編集						
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。 ②未完成または未提出の場合は指示されたレポート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							

科目名	作品制作DIV						
科目名(英)	Work Production DIV						
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	後期	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	オリジナルのアニメーション作品制作。 1年次・2年次前期に引き続き、集団でのアニメーション制作を学ぶとともに、企画・脚本・各種オリジナルのデザイン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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.授業について解説と導入						
	3-4.作品内容の決定、シナリオ制作						
	5-6.シナリオの決定、各種デザイン						
	7-8.各種デザインの決定、絵コンテ制作						
	9-10.絵コンテの決定、レイアウト						
	11-16.レイアウト、原画、背景						
	17-22.動画、背景						
	23-26.彩色						
	27-30.撮影、編集						
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。 ②未完成または未提出の場合は指示されたレポート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							

科目名	作品制作DV						
科目名(英)	Work Production DV						
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	後期	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	オリジナルのアニメーション作品制作。 1年次・2年次前期に引き続き、集団でのアニメーション制作を学ぶとともに、企画・脚本・各種オリジナルのデザイン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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.授業について解説と導入						
	3-4.作品内容の決定、シナリオ制作						
	5-6.シナリオの決定、各種デザイン						
	7-8.各種デザインの決定、絵コンテ制作						
	9-10.絵コンテの決定、レイアウト						
	11-16.レイアウト、原画、背景						
	17-22.動画、背景						
	23-26.彩色						
	27-30.撮影、編集						
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。 ②未完成または未提出の場合は指示されたレポート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							

科目名	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	担任		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	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	目標の設定、将来像のイメージを高める。 職業理解や業界の理解を深め、自分の将来について考え目標を見つめる。 また、個々の目指す職種に向けた心構えと準備を行う。						
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	
		○	◎	○		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。	
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 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	就職環境を知る					
	2	自己分析					
	3	キャリアプランニング					
	4	職種研究					
	5	業界研究					
	6	企業研究					
	7	自己表現					
	8	エントリーシートについて					
	9	履歴書の記入方法					
	10	就職支援サイトの活用					
	11	企業研究アプローチ					
	12	筆記試験対策					
	13	面接のマナー					
	14	面接試験対策					
	15	グループディスカッションについて					
評価方法	出席状況(30%)、作文・レポートなどの提出(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	各時間毎の提出物の期限を厳守すること。						