

科目名	実践技術研究 I						
科目名(英)	Pracival technology research 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19年 講師歴11年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	作品制作のサポートを中心として行い、絵コンテ、画面構成、動きの表現の指導を行う。アニメーション作品のみならず、設定画、背景画などのアドバイスも行う。						
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	
			○			修正された絵を確実に描き起こす事ができる	
			○			発想力を高め、よりクオリティの高いものを作ることができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.アニメーション制作 動かすテーマを決める					
	2	3-4.アニメーション制作 キャラクター設定及びデザイン画作成			ラフデザイン画を作成する		
	3	5-6.アニメーション制作 動きのテーマに基づいて絵コンテを作成する					
	4	7-8.アニメーション制作 レイアウト作成1-1					
	5	9-10.アニメーション制作 レイアウト作成1-2					
	6	11-12.アニメーション制作 レイアウト作成1-3					
	7	13-14.アニメーション制作 レイアウト作成1-4					
	8	15-16.アニメーション制作 アニメーション作成1-1					
	9	17-18.アニメーション制作 アニメーション作成1-2					
	10	19-20.アニメーション制作 アニメーション作成1-3					
	11	21-22.アニメーション制作 アニメーション作成1-4					
	12	23-24.アニメーション制作 アニメーション作成1-5					
	13	25-26.アニメーション制作 アニメーション作成1-6					
	14	27-28.アニメーション制作 アニメーション作成1-7					
15	29-20アニメーション制作 アニメーション作成1-8						
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
	出席率		○	◎	○		50%
	課題提出			◎			50%
履修上の注意	スケジュール感をつかんでもらうため、先に一か月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	アニメーション応用 I						
科目名(英)	Animation application I						
単位数	2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	実務家教員 担当科目	アニメーター歴19年 講師歴11年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	作品制作のサポートを中心として行い、絵コンテ、画面構成、動きの表現の指導を行う。アニメーション作品のみならず、設定画、背景画などのアドバイスも行う。						
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	
			○			学んだ表現を作品に反映させる事ができる。	
			○			実制作の現場でも役立つスキルを身に付ける事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-3.アニメーション作画「レイアウト制作」					
	2	4-6.アニメーション作画「レイアウト制作」					
	3	7-10.アニメーション作画「レイアウト制作」					
	4	11-13.アニメーション作画「レイアウト制作」					
	5	14-16.アニメーション作画「レイアウト制作」					
	6	17-20.アニメーション作画「原画制作」					
	7	21-23.アニメーション作画「原画制作」					
	8	24-26.アニメーション作画「原画制作」					
	9	27-29.アニメーション作画「原画制作」					
	10	30-32.アニメーション作画「動画制作」					
	11	33-35.アニメーション作画「動画制作」					
	12	36-38.アニメーション作画「動画制作」					
	13	39-41.アニメーション作画「動画制作」					
	14	42-44.アニメーション作画「動画制作」					
15	45.講評						
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
	出席率		○	◎	○		50%
	課題提出			◎			50%
履修上の注意	スケジュール感をつかんでもらうため、先に一か月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	キャラクター表現 I						
科目名(英)	Character Expression I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	坂本 真来		
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4年 イラストレーター歴3年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	イラストレーション、漫画、アニメーションにそれぞれ共通となるキャラクター表現の方法を学ぶ。作画に必要なテクニックや対象となるものの見方や考え方をテクニックのみならず、知識としても習得させる事が目標となる。						
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	
		○				言語化が曖昧な人体の構造を言葉として解説できる。	
			○			人体の構造理解を目標として作画を行い、曖昧な部分をしっかりと描画する事ができる。	
			○			基礎を理解したうえでキャラクターの作画を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	アニメ私塾など						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.作品模写①-キャラクターを描く基本的な描写力として描く						
	3-4.作品模写②-キャラクター デフォルメ系のモデルを描写する						
	5-6.作品模写③-キャラクター リアル系のモデルを描写する						
	7-8.作品模写①-メカニック 線の質感を変えて描写する						
	9-10.作品模写②-メカニック 直線的なラインのモデルを描写する						
	11-12.作品模写③-メカニック 曲線的なラインのモデルを描写する						
	13-14.作品模写①-動物 線の質感を変えて描写する						
	15-16.作品模写②-動物 水棲動物のモデルを描写する						
	17-18.作品模写③-動物 地上にいる動物のモデルを描写する						
	19-20.背景模写①-自然物を描写する						
	21-22.背景模写②-人工物を描写する						
	23-24.背景模写③-幻想的な空間を描写する						
	25-26.作品模写④-キャラクターと動物を描写する						
	27-28.作品模写⑤-キャラクターとメカニックを描写する						
29-30.作品模写⑥-キャラクターと背景を描写する							
評価方法	①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。						
		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、完成度		○	◎	○		50%
	授業態度				○		30%
	出席				○		20%
履修上の注意							

科目名	企画制作 I						
科目名(英)	Planning Works I						
単位数	1単位	時間数	60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・アニメ科アニメコース3年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを設定し作品として作り上げていく。作品公開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。 ・アニメーション映像作品を主体とした授業を行う ・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。 						
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	目標		
		○	○		アニメーション制作において知識、技術を得ることができる		
			○		スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。		
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.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
		3-4.企画案について・企画テーマの選定を行う					
		5-10.キャラクター設定,プロップ設定の作成					
		11-13.美術設定について					
		14-19.絵コンテ制作					
		20-30.レイアウト、ラフ原制作					
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。 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
履修上の注意							

科目名	企画制作Ⅱ						
科目名(英)	Planning WorksⅡ						
単位数	2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	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・アニメ科アニメコース3年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを設定し作品として作り上げていく。作品公開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。 ・アニメーション映像作品を主体とした授業を行う ・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。 						
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	
		○	○			アニメーション制作において知識、技術を得ることができる	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
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			
	1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	4-6企画案について・企画テーマの選定を行う						
	7-16.キャラクター設定,プロップ設定の作成						
	17-20 美術設定について						
	21-28.絵コンテ制作						
	29-45.レイアウト、ラフ原制作						
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。 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
履修上の注意							

科目名	就職実務 I						
科目名(英)	Job Measures I						
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・アニメ科アニメコース3年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	自分が目指すべき職種の方向性の再認識、ならびに企業の選定。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	
		○	○			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。	
		○	○			応募企業へのメール、電話での的確な対応ができる。	
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	1-4.希望職種、調整確認指導					
	2	5-6.求人情報探索、確認方法指導			自分が就職したい企業を暫定的にでも決定しておくこと。		
	3	7-10.応募書類記入方法指導			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事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	4	11-12.社会人としての基本的マナー・座学指導			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	5	13-14.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。		
	6	15-16.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。		
	7	17-23.仮想企業面接訓練(グループ面接練習)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	8	24-30仮想企業面接訓練(個人面接練習)1			事前に配布したプリントを読んでおくこと。		
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%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							