

科目名	卒業制作 I							
科目名(英)	Graduation Works I							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	青柳 孝浩			
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT系企業にて、システムエンジニアとして 15年勤務			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻4年							
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品の制作経験を社会人としても活用できるようにする。							
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標		
	○	○				一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。		
	○	○				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								
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	1-3.ヒアリング、アイディア出し、スケジュール作成						
	2	4-6.作品制作、進捗確認、個別指導						
	3	7-9.作品制作、進捗確認、個別指導						
	4	10-12.作品制作、進捗確認、個別指導						
	5	13-15.作品制作、進捗確認、個別指導						
	6	16-18.作品制作、進捗確認、個別指導						
	7	19-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	8	22-24.中間発表会						
	9	25-27.作品制作、進捗確認、個別指導						
	10	28-30.作品制作、進捗確認、個別指導						
	11	31-33.作品制作、進捗確認、個別指導						
	12	34-36.作品制作、進捗確認、個別指導						
	13	37-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	14	40-42.作品制作、期末発表準備						
	15	43-45.期末発表会、講評						
評価方法	授業期間中、定期的に制作状況の進捗確認を実施する。 期末に制作した作品を提出し、提出物によって評価を行う。 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。							
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他		
	定期試験							
	課題提出	○	◎		○	100%		
	出席							
	授業態度							
	その他							
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。							

科目名	卒業制作Ⅱ							
科目名(英)	Graduation Works Ⅱ							
単位数	2単位		時間数	90時間	担当者	野中 倫奈		
実施年度	2023年度		実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻4年							
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品の制作経験を社会人としても活用できるようにする。							
授業形式	講義:	演習:	実習:	○	実技:	-		
学習目標 (到達目標)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標		
	○	○				一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。		
	○	○				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								
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	1-3.ヒアリング、アイディア出し、スケジュール作成						
	2	4-6.作品制作、進捗確認、個別指導						
	3	7-9.作品制作、進捗確認、個別指導						
	4	10-12.作品制作、進捗確認、個別指導						
	5	13-15.作品制作、進捗確認、個別指導						
	6	16-18.作品制作、進捗確認、個別指導						
	7	19-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	8	22-24.中間発表会						
	9	25-27.作品制作、進捗確認、個別指導						
	10	28-30.作品制作、進捗確認、個別指導						
	11	31-33.作品制作、進捗確認、個別指導						
	12	34-36.作品制作、進捗確認、個別指導						
	13	37-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	14	40-42.作品制作、期末発表準備						
	15	43-45.期末発表会、講評						
評価方法	授業期間中、定期的に制作状況の進捗確認を実施する。 期末に制作した作品を提出し、提出物によって評価を行う。 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。							
			知的技能	実技技能	協同技能	態度		
	定期試験					その他		
	課題提出		○	◎	○	100%		
	出席							
	授業態度							
	その他							
履修上の注意	出席が30回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。							

科目名	卒業制作Ⅲ					
科目名(英)	Graduation Works Ⅲ					
単位数	2単位		時間数	90時間	担当者	山崎 芳英／江上 敬典
実施年度	2023年度		実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社で2Dデザイナーとして15年勤務／デザイナー・イラストレーターとして9年勤務
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻4年					
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品の制作経験を社会人としても活用できるようにする。					
授業形式	講義:	演習:	実習:	○	実技:	-
学習目標 (到達目標)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標
	○	○				一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。
	○	○				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						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示
	1	1-3.ヒアリング、アイディア出し、スケジュール作成				
	2	4-6.作品制作、進捗確認、個別指導				
	3	7-9.作品制作、進捗確認、個別指導				
	4	10-12.作品制作、進捗確認、個別指導				
	5	13-15.作品制作、進捗確認、個別指導				
	6	16-18.作品制作、進捗確認、個別指導				
	7	19-21.作品制作、進捗確認、個別指導				
	8	22-24.中間発表会				
	9	25-27.作品制作、進捗確認、個別指導				
	10	28-30.作品制作、進捗確認、個別指導				
	11	31-33.作品制作、進捗確認、個別指導				
	12	34-36.作品制作、進捗確認、個別指導				
	13	37-39.作品制作、進捗確認、個別指導				
	14	40-42.作品制作、期末発表準備				
	15	43-45.期末発表会、講評				
評価方法	授業期間中、定期的に制作状況の進捗確認を実施する。 期末に制作した作品を提出し、提出物によって評価を行う。 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。					
			知的技能	実技技能	協同技能	態度
	定期試験					
	課題提出		○	◎	○	100%
	出席					
	授業態度					
	その他					
履修上の注意	出席が30回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。					

科目名	卒業制作IV							
科目名(英)	Graduation Works IV							
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	青柳 孝浩			
実施年度	2023年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT系企業にて、システムエンジニアとして 15年勤務			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻4年							
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品の制作経験を社会人としても活用できるようにする。							
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標		
	○	○				一つのゲームとして完成された作品を制作する事ができる。		
	○	○				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								
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	1-3.ヒアリング、アイディア出し、スケジュール作成						
	2	4-6.作品制作、進捗確認、個別指導						
	3	7-9.作品制作、進捗確認、個別指導						
	4	10-12.作品制作、進捗確認、個別指導						
	5	13-15.作品制作、進捗確認、個別指導						
	6	16-18.作品制作、進捗確認、個別指導						
	7	19-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	8	22-24.中間発表会						
	9	25-27.作品制作、進捗確認、個別指導						
	10	28-30.作品制作、進捗確認、個別指導						
	11	31-33.作品制作、進捗確認、個別指導						
	12	34-36.作品制作、進捗確認、個別指導						
	13	37-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	14	40-42.作品制作、期末発表準備						
	15	43-45.期末発表会、講評						
評価方法	授業期間中、定期的に制作状況の進捗確認を実施する。 期末に制作した作品を提出し、提出物によって評価を行う。 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。							
			知的技能	実技技能	協同技能	態度		
	定期試験					その他		
	課題提出		○	◎	○	評価割合 100%		
	出席							
	授業態度							
	その他							
履修上の注意	出席が30回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。							

科目名	就職実務 II							
科目名(英)	Job Practice II							
単位数	4単位		時間数	60時間	担当者	担任		
実施年度	2023年度		実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻4年							
授業概要	<p>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。</p> <p>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。</p>							
授業形式	講義:	演習: <input checked="" type="radio"/>	実習:	実技: -	※ 主たる方法: <input checked="" type="radio"/> その他: <input type="radio"/>			
学習目標 (到達目標)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標		
	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				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。		
	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。		
	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				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								
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ						
	2	3-4.履歴書:志望動機を考える				履歴書の仕上げ		
	3	5-6.履歴書:志望動機を考える				履歴書の仕上げ		
	4	7-8.企業研究:希望業種の企業研究				受験に必要な書類、作品の確認と準備		
	5	9-10.企業研究:希望業種の企業研究				受験に必要な書類、作品の確認と準備		
	6	11-12.企業研究:求人が来ている企業の研究						
	7	13-14.企業研究:求人が来ている企業の研究						
	8	15-16.面接練習:自己PR、志望動機について						
	9	17-18.面接練習:希望業種特有の質問に対する考え方						
	10	19-20.面接練習:希望業種特有の質問に対する考え方						
	11	21-22.企業研究:求人が来ている企業の研究						
	12	23-24.面接練習:自己PR、志望動機について						
	13	25-26.面接練習:自己PR、志望動機について						
	14	27-28.面接練習:希望業種特有の質問に対する考え方						
	15	29-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する考え方						
評価方法	<p>成績評価は実施しない。</p> <p>出席率により、R(60%以上)・D(59%以下)とする。</p>							
			知的技能	実技技能	協同技能	態度		
	定期試験							
	課題提出							
	出席							
	授業態度		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	100%		
履修上の注意								