

科目名	就職実務Ⅰ										
科目名(英)	Job PracticeⅠ										
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		甲斐 奈津代		
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		デザイン制作会社で6年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年										
授業概要	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。 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。										
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					
		○	○			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。					
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答え方									
	10	19-20.面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方									
	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答え方									
	15	29-30.面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方									
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(60%以上)・D(59%以下)とする。										
		知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他	評価割合
	定期試験										
	課題提出										
	出席										
	授業態度	○		○				○			100%
	その他										
履修上の注意											

科目名	企画制作Ⅰ									
科目名(英)										
単位数	2単位		時間数		90時間		担当者		原田 英一、柴岡 秀信、田熊 秀一郎	
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年									
授業概要	在学期間の集大成として、将来の進路につながるテーマの制作に取り組む。 制作を通して社会に貢献できるスキルを身につけ、実践に生かす									
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				
	○	○				一つの画として完成された作品を制作することができる				
		○				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				
		○				現場の視点からの要望に対応できる				
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 各自プラン構想のヒヤリング								
	2	4-6 目標制作内容に合わせた構成チェック								
	3	7-9 各自制作物のための資料・素材の確認								
	4	10-12 制作作業サポート								
	5	13-15 制作作業サポート								
	6	16-18 制作作業サポート								
	7	19-21 制作作業サポート								
	8	22-24 制作作業サポート・中間報告								
	9	25-27 制作作業サポート								
	10	28-30 制作作業サポート								
	11	31-33 制作作業サポート								
	12	34-36 制作作業サポート								
	13	37-39 制作作業サポート								
	14	40-42 制作作業サポート								
	15	43-45 制作作業サポート・クラス講評会								
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。									
			知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合		
	定期試験									
	課題提出			○	◎			100%		
	出席									
	授業態度									
	その他									
履修上の注意										

科目名	企画制作Ⅱ													
科目名(英)														
単位数	2単位		時間数		90時間		担当者		甲斐 奈津代					
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		デザイン制作会社で6年勤務					
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年													
授業概要	在学期間の集大成として、将来の進路につながるテーマの制作に取り組む。 制作を通して社会に貢献できるスキルを身につけ、実践に活かす。													
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								
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる								
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をすることができる。								
			○			現場の視点からの要望に対応できる								
テキスト・教材 参考図書	特に無し													
授業計画	週	授業項目・内容							授業外学修指示					
	1	1-3 各自プラン構想のヒヤリング												
	2	4-6 目標制作内容に合わせた構成チェック												
	3	7-9 各自制作物のための資料・素材の確認												
	4	10-12 制作作業サポート												
	5	13-15 制作作業サポート												
	6	16-18 制作作業サポート												
	7	19-21 制作作業サポート												
	8	22-24 制作作業サポート・中間報告												
	9	25-27 制作作業サポート												
	10	28-30 制作作業サポート												
	11	31-33 制作作業サポート												
	12	34-36 制作作業サポート												
	13	37-39 制作作業サポート												
	14	40-42 制作作業サポート												
	15	43-45 制作作業サポート・クラス講評会												
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。													
			知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他		評価割合	
	定期試験													
	課題提出				○		◎						100%	
	出席													
	授業態度													
	その他													
履修上の注意														

科目名	企画制作Ⅲ							
科目名(英)								
単位数	2単位		時間数	90時間		担当者	原田 英一、久澤 謙二郎、有吉 千晶	
実施年度	2023年度		実施時期	前期		担当者実務経験		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年							
授業概要	就職活動に向けた作品のブラッシュアップを中心に、ポートフォリオの制作、作品制作発表会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							
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		
	○	○				一つの画として完成された作品を制作することができる		
		○				スケジュール管理を行い、計画的な作業をすることができる		
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 ポートフォリオ進捗状況確認						
	2	4-6 目標制作内容に合わせた構成チェック						
	3	7-9 制作作業サポート						
	4	10-12 制作作業サポート						
	5	13-15 制作作業サポート						
	6	16-18 制作作業サポート						
	7	19-21 制作作業サポート(進捗報告)						
	8	22-24 制作作業サポート						
	9	25-27 制作作業サポート						
	10	28-30 制作作業サポート						
	11	31-33 制作作業サポート(進捗報告)						
	12	34-36 制作作業サポート						
	13	37-39 制作作業サポート						
	14	40-42 制作作業サポート						
	15	43-45 制作作業サポート(進捗報告・作品提出)						
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。							
			知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験							
	課題提出		○	◎		○		100%
	出席							
	授業態度							
	その他							
履修上の注意								

科目名	実践技術研究Ⅰ									
科目名(英)										
単位数	6単位		時間数		90時間		担当者		清山 忠相、野中 倫奈	
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年									
授業概要	志望業界に合わせた就職活動向けポートフォリオに掲載するための作品制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。									
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				
	○	○				一つの画として完成された作品を制作することができる				
		○				スケジュール管理を行い、計画的な作業をすることができる				
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 ポートフォリオ進捗状況確認								
	2	4-6 目標制作内容に合わせた構成チェック								
	3	7-9 制作作業サポート								
	4	10-12 制作作業サポート								
	5	13-15 制作作業サポート								
	6	16-18 制作作業サポート								
	7	19-21 制作作業サポート(進捗報告)								
	8	22-24 制作作業サポート								
	9	25-27 制作作業サポート								
	10	28-30 制作作業サポート								
	11	31-33 制作作業サポート(進捗報告)								
	12	34-36 制作作業サポート								
	13	37-39 制作作業サポート								
	14	40-42 制作作業サポート								
	15	43-45 制作作業サポート(進捗報告・作品提出)								
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。									
			知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合		
	定期試験									
	課題提出		○	◎		○		100%		
	出席									
	授業態度									
	その他									
履修上の注意										

科目名	ビジネス実務							
科目名(英)	Business Practice							
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	吉岡 利枝	
実施年度	2023年度		実施時期	前期		担当者実務経験		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻4年							
授業概要	自らの職業観や勤労観といった概念の形成を前提にビジネス常識および、基礎的なコミュニケーション、情報の利活用など、将来、職業人として適応するために身につけておくべき知識を評価する。 社会人として最低限必要なビジネスマナーを学び、JobPass3級の取得を目指す。							
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		
	○					ビジネス用語を理解し、仕事への取り組み方・進め方の概要を説明する事ができる。		
	○					ビジネス現場における仕事の基本となる8つの意識を説明できる。		
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	キャリアと仕事へのアプローチ						
	2	仕事の基本となる8つの意識						
	3	コミュニケーションとビジネスマナーの基本						
	4	指示の受け方と報告・連絡・相談						
	5	ビジネスにふさわしい話し方と聞き方						
	6	来客応対と訪問の基本マナー						
	7	仕事への取り組み方・進め方						
	8	ビジネス文書の基本						
	9	電話対応						
	10	統計・データの読み方・まとめ方						
	11	情報収集とメディアの活用						
	12	会社を取り巻く環境と経済の基本						
	13	過去問題1 解説						
	14	過去問題2 解説						
	15	過去問題3 解説						
評価方法	(1)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (2)定期試験(筆記)を実施する。 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。							
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合	
	定期試験	◎					80%	
	課題提出							
	出席					○	10%	
	授業態度					○	10%	
その他								
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験受験の資格を与えない。							