

科目名	実践技術研究Ⅱ											
科目名(英)	Pracival technology researchⅠ											
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		伊藤 武			
実施年度	2023年度		実施時期		後期		担当者実務経験		アニメーターとして活動			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年											
授業概要	希望職種ごとに設定された課題の制作を行う。基礎から振り返りクオリティとスピードの両立を図る											
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						
	◎	○	○			課題に対し、自らの最適解を導き出す事ができる。						
	○	○				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	週	授業項目・内容					授業外学修指示					
	1	1-2.課題設定①										
	2	3-4.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	3	5-6.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	4	7-8.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	5	9-10.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	6	11-12.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	7	13-14.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	8	15-16.課題設定②										
	9	17-18.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	10	19-20.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	11	21-22.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	12	23-24.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	13	25-26.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	14	27-28.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
	15	29-30.課題演習 アニメーター:基礎、基本の動き 撮影:エフェクト制作 背景:背景模写										
評価方法	課題提出(40%)、授業への出席率(20%)、授業態度(40%)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。											
		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	○		○		○						40%
	出席	○		○								20%
	授業態度					○						40%
	その他											
履修上の注意												

科目名	アニメーション応用Ⅱ										
科目名(英)	Animation application Ⅱ										
単位数	2単位		時間数		90時間		担当者		岩村 剛士		
実施年度	2023年度		実施時期		後期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 フリーランスのアニメーターとして11年活動		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3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。作成した作画素材を元に着色、カメラワーク処理を施し、映像作品として完成させる。										
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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	週	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「表現実習⑦作画実習 個人制作」									
	2	4-6.アニメーション作画「表現実習⑧作画実習 個人制作」									
	3	7-9.アニメーション作画「表現実習⑨作画実習 個人制作」									
	4	10-12.アニメーション作画「表現実習⑩作画実習 個人制作」									
	5	13-15.アニメーション作画「表現実習⑪作画実習 個人制作」									
	6	16-18.仕上げ「ペイント実習・TP修正」									
	7	19-.21.仕上げ「ペイント実習・TP修正」									
	8	22-24.仕上げ「ペイント実習・TP修正」									
	9	25-27.仕上げ「ペイント実習・TP修正」									
	10	28-30.撮影「カメラワーク・コンポジット実習」									
	11	31-33.撮影「カメラワーク・コンポジット実習」									
	12	34-36.撮影「カメラワーク・コンポジット実習」									
	13	37-39.撮影「カメラワーク・コンポジット実習」									
	14	40-42.SE・音源/編集									
	15	43-45.SE・音源/編集									
評価方法	課題提出(40%)、授業への出席率(20%)、授業態度(40%)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。										
			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		◎	○	○			40%			
	出席				○	○		20%			
	授業態度				○	○		40%			
	その他										
履修上の注意											

科目名	卒業制作Ⅰ										
科目名(英)	Graduation WorksⅠ										
単位数	1単位		時間数		60時間		担当者		岩村 剛士 坂本 真来		
実施年度	2023年度		実施時期		後期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 フリーランスのアニメーターとして11年活動		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年										
授業概要	・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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標					
	◎	○	○			アニメーションについてより知識、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	なし										
授業計画	週	授業項目・内容							授業外学修指示		
	1	1-2.原画制作 アニメーションの原画作成									
	2	3-4.原画制作 アニメーションの原画作成									
	3	5-6.原画制作 アニメーションの原画作成									
	4	7-8.原画制作 アニメーションの原画作成									
	5	9-10.原画制作 アニメーションの原画作成									
	6	11-12.動画制作 アニメーションの動画作成									
	7	13-14.動画制作 アニメーションの動画作成									
	8	15-16.動画制作 アニメーションの動画作成									
	9	17-18.動画制作 アニメーションの動画作成									
	10	19-20.仕上げ制作 アニメーションのペイント工程									
	11	21-22.仕上げ制作 アニメーションのペイント工程									
	12	23-24.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
	13	25-26.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
	14	27-28.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
	15	29-30.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
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。										
		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	◎		○		○					40%
	出席					○		○			20%
	授業態度							○			40%
	その他										
履修上の注意											

科目名	卒業制作Ⅱ										
科目名(英)	Graduation WorksⅡ										
単位数	2単位		時間数		90時間		担当者		岩村 剛士 小林 理紗子		
実施年度	2023年度		実施時期		後期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 フリーランスのアニメーターとして11年活動		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年										
授業概要	・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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標					
	◎	○	○			アニメーションについてより知識、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	なし										
授業計画	週	授業項目・内容							授業外学修指示		
	1	1-3.原画制作 アニメーションの原画作成									
	2	4-6.原画制作 アニメーションの原画作成									
	3	7-9.原画制作 アニメーションの原画作成									
	4	10-12.原画制作 アニメーションの原画作成									
	5	13-15.原画制作 アニメーションの原画作成									
	6	16-18.動画制作 アニメーションの動画作成									
	7	19-21.動画制作 アニメーションの動画作成									
	8	22-24.動画制作 アニメーションの動画作成									
	9	25-27.動画制作 アニメーションの動画作成									
	10	28-30.仕上げ制作 アニメーションのペイント工程									
	11	31-33.仕上げ制作 アニメーションのペイント工程									
	12	34-36.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
	13	37-39.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
	14	40-42.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程									
15	43-45.コンボジット、編集作業 After Effects,Premire Proによる工程										
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。										
				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			◎	○	○			40%		
	出席					○	○		20%		
	授業態度					○	○		40%		
	その他										
履修上の注意											

科目名	キャラクター表現Ⅱ						
科目名(英)	Character Expression Ⅱ						
単位数	4単位		時間数		60時間	担当者	坂本 真来
実施年度	2023年度		実施時期		後期	担当者実務経験	アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 その後フリーランスのアニメーターとして3年活動
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	人体の授業や、他の授業で学んだ素体を描く技術や知識をもとにキービジュアルの制作に取り組む。						
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	
	○	◎				テーマに合ったキャラクターの表情を描写できる。	
	○	◎				テーマに合ったキャラクターの身体(服装込み)、ポーズを描写できる。	
		○				課題提出のための努力及びスキルアップを図ることができる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示
	1	1-2キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	2	3-4キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	3	5-6キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	4	7-8キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	5	9-10キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	6	11-12キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	7	13-14キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	8	15キービジュアル(好きな作品、オリジナルOK)の制作					
	9	16-17見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
	10	18-19見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
	11	19-20見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
	12	21-22見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
	13	23-24見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
	14	25-26見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
	15	27-30見開きページ用のキービジュアル制作(好きな作品、オリジナルOK)					
評価方法	課題提出率と出席率。 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。						
		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	○	◎				40%
	出席				○		20%
	授業態度				○		40%
	その他						
履修上の注意							

科目名	就職実務Ⅱ											
科目名(英)	Job MeasuresⅡ											
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		岩村 剛士			
実施年度	2023年度		実施時期		後期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 フリーランスのアニメーターとして11年活動			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3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	学校法人麻生塾 就職ガイドブック											
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: 自己PRのブラッシュアップ										
	3	5-6.履歴書: 志望動機を考える								履歴書の仕上げ		
	4	7-8.応募書類記入方法										
	5	9-10.応募書類記入方法										
	6	11-12.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		
	7	13-14.面接練習: 自己PR、志望動機について										
	8	15-16.面接練習: 希望業種特有の質問に対する答え方										
	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: 希望業種特有の質問に対する答え方										
	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(66%以上)・D(66%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												