

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン			4	中西 雪江
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	デザイン実務多数

☐ 授業概要

スケッチや模写から人体骨格や構図を理解する。

☐ 授業テーマ

模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	アナログスケッチ①	模写(基礎技術のスキルアップ)
2	／	アナログスケッチ②	模写(基礎技術のスキルアップ)
3	／	アナログスケッチ③	模写(基礎技術のスキルアップ)
4	／	アナログスケッチ④	模写(基礎技術のスキルアップ)
5	／	アナログスケッチ⑤	模写(基礎技術のスキルアップ)
6	／	アナログスケッチ⑥	模写(基礎技術のスキルアップ)
7	／	アナログスケッチ⑦	模写(基礎技術のスキルアップ)
8	／	人体模写①	模写(人体骨格の理解)
9	／	人体模写②	模写(人体骨格の理解)
10	／	人体模写③	模写(人体骨格の理解)
11	／	人体模写④	模写(人体の筋肉の理解)
12	／	人体模写⑤	模写(人体の筋肉の理解)
13	／	人体模写⑥	模写(人体の筋肉の理解)
14	／	人体模写⑦	模写(人体の筋肉の理解)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

人体、構図の理解と観察眼の育成。

☐ 評価方法

授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン			4	中西 雪江
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	デザイン実務多数

☐ 授業概要

スケッチや模写から画作りや構図を理解する。

☐ 授業テーマ

模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	コンセプトスケッチ基礎①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
2	／	コンセプトスケッチ基礎②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
3	／	コンセプトスケッチ基礎③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
4	／	コンセプトスケッチ基礎④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
5	／	コンセプトスケッチ基礎⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
6	／	コンセプトスケッチ基礎⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
7	／	コンセプトスケッチ基礎⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
8	／	コンセプトスケッチ応用①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
9	／	コンセプトスケッチ応用②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
10	／	コンセプトスケッチ応用③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
11	／	コンセプトスケッチ応用④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
12	／	コンセプトスケッチ応用⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
13	／	コンセプトスケッチ応用⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
14	／	コンセプトスケッチ応用⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

画作りを理解し、作品制作に活用する。

☐ 評価方法

課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎A			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

3DCGモデリングの基礎を習得

☐ 授業テーマ

Autodesk Mayaの基礎を学び、映像制作で使用する上での基礎を身につける。

3DCGモデリングを通して、ライティングや質感調整など、3DCG作品の質を高める。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	Maya 基礎	Mayaのセットアップ、基本操作の理解
2	／	3DCG モデリングA(建築物)①	3DCGモデリング基礎 建築物制作
3	／	3DCG モデリングA(建築物)②	3DCGモデリング基礎 建築物制作
4	／	3DCG モデリングA(建築物)③	3DCGモデリング基礎 建築物制作
5	／	3DCG モデリングA(インテリア)①	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
6	／	3DCG モデリングA(インテリア)②	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
7	／	3DCG モデリングA(インテリア)③	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
8	／	3DCG モデリングA(プロップ)①	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
9	／	3DCG モデリングA(プロップ)②	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
10	／	3DCG モデリングA(プロップ)③	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
11	／	3DCG モデリングA(背景)①	3DCGモデリング基礎 背景制作
12	／	3DCG モデリングA(背景)②	3DCGモデリング基礎 背景制作
13	／	3DCG モデリングA(背景)③	3DCGモデリング基礎 背景制作
14	／	3DCG モデリングA(背景)④	3DCGモデリング基礎 背景制作
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

☐ 評価方法

3DCGの基礎的なツールを身につけ、素材を制作する。課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎A			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

3DCGモデリングによる作品制作。

☐ 授業テーマ

映像での使用を目的とした3DCGモデルの制作を通して、目的に応じたモデリングのスキルの習得。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	3DCGモデリングAⅠ①	作品制作(3DCGモデリング)
2	／	3DCGモデリングAⅠ②	作品制作(3DCGモデリング)
3	／	3DCGモデリングAⅠ③	作品制作(3DCGモデリング)
4	／	3DCGモデリングAⅠ④	作品制作(3DCGモデリング)
5	／	3DCGモデリングAⅠ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
6	／	3DCGモデリングAⅠ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
7	／	作品批評①	作品提出・確認
8	／	3DCGモデリングAⅡ①	作品制作(3DCGモデリング)
9	／	3DCGモデリングAⅡ②	作品制作(3DCGモデリング)
10	／	3DCGモデリングAⅡ③	作品制作(3DCGモデリング)
11	／	3DCGモデリングAⅡ④	作品制作(3DCGモデリング)
12	／	3DCGモデリングAⅡ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
13	／	3DCGモデリングAⅡ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
14	／	作品批評③	パネル出力・プレビュー
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

就活に対応できる作品制作。

☐ 評価方法

作品のクオリティ、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎B			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

3DCGモデリングの基礎を習得

☐ 授業テーマ

Autodesk Mayaの基礎を学び、映像制作で使用する上での基礎を身につける。

3DCGモデリングを通して、ライティングや質感調整など、3DCG作品の質を高める。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	Maya 基礎	Mayaのセットアップ、基本操作の理解
2	／	3DCG モデリングB(建築物)①	3DCGモデリング基礎 建築物制作
3	／	3DCG モデリングB(建築物)②	3DCGモデリング基礎 建築物制作
4	／	3DCG モデリングB(建築物)③	3DCGモデリング基礎 建築物制作
5	／	3DCG モデリングB(インテリア) ①	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
6	／	3DCG モデリングB(インテリア) ②	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
7	／	3DCG モデリングB(インテリア) ③	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
8	／	3DCG モデリングB(プロップ)①	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
9	／	3DCG モデリングB(プロップ)②	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
10	／	3DCG モデリングB(プロップ)③	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
11	／	3DCG モデリングB(背景)①	3DCGモデリング基礎 背景制作
12	／	3DCG モデリングB(背景)②	3DCGモデリング基礎 背景制作
13	／	3DCG モデリングB(背景)③	3DCGモデリング基礎 背景制作
14	／	3DCG モデリングB(背景)④	3DCGモデリング基礎 背景制作
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

3DCGの基礎的なツールを身につけ、素材を制作す

☐ 評価方法

課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期） CG映像学科 1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎B			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

3DCGモデリングによる作品制作。

☐ 授業テーマ

映像での使用を目的とした3DCGモデルの制作を通して、目的に応じたモデリングのスキルの習得。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	3DCGモデリングBⅠ①	作品制作(3DCGモデリング)
2	／	3DCGモデリングBⅠ②	作品制作(3DCGモデリング)
3	／	3DCGモデリングBⅠ③	作品制作(3DCGモデリング)
4	／	3DCGモデリングBⅠ④	作品制作(3DCGモデリング)
5	／	3DCGモデリングBⅠ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
6	／	3DCGモデリングBⅠ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
7	／	作品批評②	作品提出・確認
8	／	3DCGモデリングBⅡ①	作品制作(3DCGモデリング)
9	／	3DCGモデリングBⅡ②	作品制作(3DCGモデリング)
10	／	3DCGモデリングBⅡ③	作品制作(3DCGモデリング)
11	／	3DCGモデリングBⅡ④	作品制作(3DCGモデリング)
12	／	3DCGモデリングBⅡ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
13	／	3DCGモデリングBⅡ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
14	／	作品批評④	パネル出力・プレビュー
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

就活に対応できる作品制作。

☐ 評価方法

作品のクオリティ、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	オペレーションスキル			4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

撮影から編集を通し、Premiere proの習得。

☐ 授業テーマ

企画・撮影・編集を実際に経験し、映像制作の基本的な映像の演出とワークフローを理解する。

映像制作に必要なコンテやフォーマットを理解する。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	撮影演習Ⅰ	撮影基礎,Adobe premiereの基本操作のオペレーション
2	／	コンテの理解Ⅰ	企画コンテ、演出コンテの理解
3	／	コンテの理解Ⅱ	企画コンテに沿った、演出の理解
4	／	撮影演習Ⅱ	コンテに基づいた撮影
5	／	編集技術Ⅰ	オフライン編集
6	／	試写Ⅰ	プレビュー
7	／	振り返りⅠ	プレビューを受けての修正
8	／	業界別編集Ⅰ	職種別の編集の違い、プロダクション別の違い理解。
9	／	企画演出Ⅰ	オンライン編集を前提とした、企画コンテの制作
10	／	企画演出Ⅱ	演出コンテの制作
11	／	撮影演習Ⅲ	作品制作
12	／	撮影演習Ⅳ	作品制作
13	／	試写Ⅱ	プレビュー
14	／	チェックバックⅡ	プレビューを受けての修正
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

映像制作の過程で演出に対する興味を持つ。

企画から完成までのプロセスを確認する。

☐ 評価方法

課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCGアニメーション			4	合同会社藍mine
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGプロダクション

☐ 授業概要

3DCGアニメーションの基礎を習得

☐ 授業テーマ

3DCGソフトMayaの基本操作,基本的なアニメーションの原理を学ぶ。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	3DCGアニメーション基礎①	Mayaの基本操作、データの扱い方の注意事項の確認
2	／	アニメーション12原則①	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
3	／	アニメーション12原則②	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
4	／	アニメーション12原則③	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
5	／	アニメーション12原則④	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
6	／	アニメーション12原則⑤	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作。
7	／	試写①	課題プレビュー
8	／	3DCGアニメーション基礎②	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作。
9	／	キャラクターモーション基礎①	キャラクターの基礎モーション
10	／	キャラクターモーション基礎②	キャラクターの基礎モーション
11	／	キャラクターモーション基礎③	キャラクターの基礎モーション
12	／	キャラクターモーション基礎④	短編アニメーションの企画の提出
13	／	キャラクターモーション基礎⑤	短編アニメーション中間チェック、課題制作
14	／	試写②	短編アニメーションプレビュー
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

アニメーション12原則について理解する。

アニメーションにおける、Mayaの操作に慣れる。

☐ 評価方法

課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	デジタルデザイン			4	増田貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

映像制作に必要なPhotoshopの基礎の習得。

☐ 授業テーマ

以降の作品のクオリティの要になる、Photoshopを理解する。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	Photoshop基礎Ⅰ	PhotoshopのUI、フォーマットの理解
2	／	Photoshop基礎Ⅱ	Photoshopを使用した簡単なグラフィック作成①
3	／	Photoshop基礎Ⅲ	Photoshopを使用した簡単なグラフィック作成②
4	／	Photoshop基礎Ⅳ	Photoshopを使用した写真加工①
5	／	Photoshop基礎Ⅴ	Photoshopを使用した写真加工②
6	／	Photoshop基礎Ⅵ	Photoshopを使用したコラージュの作成①
7	／	Photoshop基礎Ⅶ	Photoshopを使用したコラージュの作成②
8	／	Photoshop応用Ⅰ	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ①
9	／	Photoshop応用Ⅱ	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ②
10	／	Photoshop応用Ⅲ	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ③
11	／	Photoshop応用Ⅳ	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ④
12	／	Photoshop応用Ⅴ	イメージやテーマを元に、画像加工①
13	／	Photoshop応用Ⅵ	イメージやテーマを元に、画像加工②
14	／	Photoshop応用Ⅶ	作品批評
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

☐ 評価方法

映像や書面に合わせたデータのフォーマットを理解する。課題、授業への取り組み方

複数のソフトウェアの理解が必要であることを理解する。

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	デジタルデザイン			4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

ローポリでの3DCGコンテンツ制作技術の習得。

☐ 授業テーマ

PhotoshopとMayaを利用したコンテンツに応じた作品制作。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	ビネット制作①	ビネットの企画。
2	／	ビネット制作②	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
3	／	ビネット制作③	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
4	／	ビネット制作④	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
5	／	ビネット制作⑤	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
6	／	ビネット制作⑥	レタッチ、書き出し。
7	／	ビネット制作⑦	レビュー
8	／	キャラクター制作①	キャラクターの設定の企画。
9	／	キャラクター制作②	キャラクターモデリング①
10	／	キャラクター制作③	キャラクターモデリング②
11	／	キャラクター制作④	キャラクターモデリング③
12	／	キャラクター制作⑤	キャラクターリギング
13	／	キャラクター制作⑥	キャラクターアニメーション
14	／	キャラクター制作⑦	レビュー
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

複数のソフトウェアを使用した工程の理解。

スケジュールを意識し、コンテンツを制作するスキルの強化。

☐ 評価方法

課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	デザイナーズオペレーション			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

□ 授業概要

映像制作で必要となるカメラの理解と、デザインの考え方、構図の理解。

映像制作に必要なIllustrator・AfterEffectsの基礎の習得。

□ 授業テーマ

以降の作品のクオリティの要になる、Illustrator・AfterEffectsを理解する。

作品制作を通してカメラの仕組み、デザインの考え方と、グラフィックの基本的なツールの使い方を習得する。

□ 授業項目

□ 授業内容

1	／	カメラ基礎①	一眼レフカメラを使用し、カメラの特性を考える①
2	／	カメラ基礎②	一眼レフカメラを使用し、カメラの特性を考える②
3	／	映像におけるPhotoshop基礎①	映像業界で使用される、Photoshopの操作説明①
4	／	映像におけるPhotoshop基礎②	映像業界で使用される、Photoshopの操作説明②
5	／	Illustrator基礎①	Adobe IllustratorのUI、書き出しフォーマットの確認
6	／	Illustrator基礎②	DTPにおける、Adobe Illustratorの使い方①
7	／	Illustrator基礎③	DTPにおける、Adobe Illustratorの使い方②
8	／	Illustrator基礎④	映像における、Adobe Illustratorの使い方①
9	／	Illustrator基礎⑤	映像における、Adobe Illustratorの使い方②
10	／	After Effects基礎①	Adobe After EffectsのUI、書き出しフォーマットの確認
11	／	After Effects基礎②	Adobe After Effectsの使い方①
12	／	After Effects基礎③	Adobe After Effectsの使い方②
13	／	After Effects基礎④	Adobe After Effectsの使い方③
14	／	After Effects基礎⑤	Adobe After Effectsの使い方④
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

□ 到達目標

カメラに興味を持つ。

映像や書面に合わせたデータのフォーマットを理解する。

デザインの基本的な考え方と、Adobe After Effectsの基本的な使い方を理解する。

□ 評価方法

課題、授業への取り組み方

□ 教科書 ・ 参考文献

□ その他

2025年度（後期）		CG映像学科		1 年	
授業コード		授業科目名		週間授業時数	担当講師名
		モーションデザイン		4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

AfterEffectsの基本的な使い方を習得

☐ 授業テーマ

AfterEffectsをもとに、他のソフトウェアとの連携を通して、映像作品を制作する。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	Adobe After Effects応用Ⅰ①	オノマトベのモーショングラフィックス作成①
2	／	Adobe After Effects応用Ⅰ②	オノマトベのモーショングラフィックス作成②
3	／	Adobe After Effects応用Ⅰ③	オノマトベのモーショングラフィックス作成③
4	／	Adobe After Effects応用Ⅰ④	タイトルモーショングラフィックス作成①
5	／	Adobe After Effects応用Ⅰ⑤	タイトルモーショングラフィックス作成②
6	／	Adobe After Effects応用Ⅰ⑥	タイトルモーショングラフィックス作成③
7	／	作品批評①	プレビュー①
8	／	Adobe After Effects応用Ⅱ①	イベントOP風映像制作①
9	／	Adobe After Effects応用Ⅱ②	イベントOP風映像制作②
10	／	Adobe After Effects応用Ⅱ③	イベントOP風映像制作③
11	／	Adobe After Effects応用Ⅱ④	イベントOP風映像制作④
12	／	Adobe After Effects応用Ⅱ⑤	プロジェクションマッピング①
13	／	Adobe After Effects応用Ⅱ⑥	プロジェクションマッピング②
14	／	作品批評②	プレビュー②
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標☐ 評価方法

AfterEffectsを習得し、制作できるスキルを身につける。課題、授業への取り組み方

複数のソフトウェアを使用した作品制作。

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（後期）		CG映像学科		1 年	
授業コード		授業科目名		週間授業時数	担当講師名
		コンポジット		4	増田貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

コンポジットソフトと映像合成の基礎を習得

☐ 授業テーマ

VFXやコンポジットの考え方、ソフトの基本的なツールの理解と、最終的な絵作りの品質の向上。

演出に合わせたコンポジットの理解を深め、VFXを用いた作品制作を行う。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	オペレーション①	コンポジットソフトの基本操作とデータ管理の理解
2	／	オペレーション②	コンポジットソフトの基本操作とデータ管理の理解
3	／	映像合成基礎(撮影)①	合成を目的とした撮影基礎
4	／	映像合成基礎(撮影)②	合成を目的とした撮影基礎
5	／	クロマキー合成①	クロマキーを使用した素材のコンポジット
6	／	クロマキー合成②	クロマキーを使用した素材のコンポジット
7	／	クロマキー合成③	クロマキーを使用した素材のコンポジット
8	／	マッチムーブ①	3DCGの素材を利用したコンポジット
9	／	マッチムーブ②	3DCGの素材を利用したコンポジット
10	／	ルックデヴ①	カラーグレーディング基礎
11	／	ルックデヴ②	カラーグレーディング基礎
12	／	VFX作品制作①	VFX制作
13	／	VFX作品制作②	VFX制作
14	／	VFX作品制作③	VFX制作
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標☐ 評価方法

基礎的なコンポジットと、ファイル管理を身につける。課題、授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	リクルートナビゲーション			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	必修	32	人事（採用・教育）・キャリアカウンセラー

☐ 授業概要

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

☐ 授業テーマ

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	オリエンテーション	社会人基礎力について
2	／	自己評価と目標設定	今の状態を認識し学校生活での目標を作る
3	／	グループディスカッション①	グループディスカッション
4	／	グループディスカッション②	グループディスカッション
5	／	グループディスカッション③	グループディスカッション
6	／	グループディスカッション④	グループディスカッション
7	／	グループワーク①	グループワーク
8	／	グループワーク②	グループワーク
9	／	グループワーク③	グループワーク
10	／	表現力トレーニング①	表情・挨拶
11	／	表現力トレーニング②	話し方・聞き方
12	／	表現力トレーニング③	立ち居振る舞い
13	／	プレゼンテーション①	プレゼンテーションについて
14	／	プレゼンテーション②	プレゼンテーション作成
15	／	プレゼンテーション③	プレゼンテーション実践
16	／	期末まとめ	成果発表

☐ 到達目標

コミュニケーション意識向上

社会人マナーの基礎習得

☐ 評価方法

授業への取り組み姿勢・出席率

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	リクルートナビゲーション			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	必修	32	人事（採用・教育）・キャリアカウンセラー

☐ 授業概要

就職活動で必要となる知識・スキルの習得

☐ 授業テーマ

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	マナー実習①	ビジネスマナー実習
2	／	マナー実習②	ビジネスマナー実習
3	／	書類作成①	履歴書作成
4	／	書類作成②	履歴書作成
5	／	書類作成③	履歴書作成
6	／	プレゼンテーション①	作品プレゼン、自己プレゼン練習
7	／	プレゼンテーション②	作品プレゼン、自己プレゼン練習
8	／	業界分析①	業界、企業分析
9	／	業界分析②	業界、企業分析
10	／	自己PR①	志望動機、自己PRブラッシュアップ
11	／	自己PR②	志望動機、自己PRブラッシュアップ
12	／	グループディスカッション①	グループディスカッション
13	／	グループディスカッション②	グループディスカッション
14	／	プレゼンテーション③	プレゼンテーション
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

就職活動スキルの向上

ビジネスマナー習得

☐ 評価方法

授業への取り組み姿勢・出席率

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4～9月	講義	選択	32	CG業務経験有

☐ 授業概要

スケジュールの共有と目標設定

☐ 授業テーマ

自分の取り組み内容、理解度を把握する

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	オリエンテーション	半期のスケジュールと各フローの伝達
2	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
3	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
4	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
5	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
6	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
7	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
8	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
9	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
10	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
11	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
12	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
13	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
14	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 後期進行における準備事項
15	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 後期進行における準備事項
16	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 後期進行における準備事項

☐ 到達目標

ポートフォリオ(作品集)完成
プレゼン

☐ 評価方法

課題制作、提出物、プレゼンでの評価

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）		CG映像学科		1 年	
授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	32	CG業務経験有

☐ 授業概要

スケジュールの共有と目標設定

☐ 授業テーマ

自分の取り組み内容、理解度を把握する

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	オリエンテーション	半期のスケジュールと各フローの伝達
2	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
3	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
4	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
5	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
6	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談
7	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
8	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
9	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
10	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
11	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
12	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
13	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り／ 目標に向けたスキルの確認振り返り
14	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 進級についての準備事項
15	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 進級についての準備事項
16	／	授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 進級についての準備事項

☐ 到達目標

ポートフォリオ(作品集)完成
プレゼン

☐ 評価方法

課題制作、提出物、プレゼンでの評価

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	選択	32	CG業務経験有

☐ 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

☐ 授業テーマ

個別のキャリアプラン

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

☐ 到達目標

☐ 評価方法

課題制作、提出物での評価

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	32	CG業務経験有

☐ 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

☐ 授業テーマ

個別のキャリアプラン

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	／	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

☐ 到達目標

☐ 評価方法

課題制作、提出物での評価

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	キャリアプランニングⅠ			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	選択	32	人事（採用・教育）・キャリアカウンセラー

□ 授業概要

社会人基礎力を理解し、自己理解と仕事理解によって就職活動の基礎力を身につける。
就職活動に必要なキャリア設計の土台を作る。

□ 授業テーマ

就職活動の土台作り（自己理解と仕事理解）

□ 授業項目

□ 授業内容

1	／	オリエンテーション	後期過ごし方や就職活動への流れと意識の確認
2	／	応募書類対策	自己PR①作り方
3	／	応募書類対策	自己PR②作成
4	／	応募書類対策	自己PR③セルフチェック・添削
5	／	応募書類対策	学生時代に力を注いだこと
6	／	業界・仕事理解	合同企業説明会参加に向けて
7	／	業界・仕事理解	企業研究・質問準備
8	／	業界・仕事理解	合同企業説明会参加
9	／	業界・仕事理解	企業説明会の振り返り・企業が求める人材について
10	／	応募書類対策	志望動機①作り方
11	／	応募書類対策	志望動機②作成
12	／	応募書類対策	志望動機③セルフチェック・添削
13	／	面接対策	入退室・面接マナー
14	／	面接対策	模擬面接実践
15	／	応募に向けて	必要書類やビジネスマナーの確認
16	／	期末まとめ	就職活動の流れ・情報収集などの確認

□ 到達目標

社会人基礎力の理解と行動化
就職活動に必要な知識が習得できている

□ 評価方法

確認テスト、課題提出、出席率

□ 教科書 ・ 参考文献

□ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	キャリアプランニングⅡ			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	32	人事（採用・教育）・キャリアカウンセラー

☐ 授業概要

就職活動のプロセスを理解し、応募に必要な準備を進める。
業界・企業研究を通して、仕事理解を深める。

☐ 授業テーマ

就職活動の対策

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	オリエンテーション	後期過ごし方や就職活動への流れと意識の確認
2	／	応募書類対策	自己PR①作り方
3	／	応募書類対策	自己PR②作成
4	／	応募書類対策	自己PR③セルフチェック・添削
5	／	応募書類対策	学生時代に力を注いだこと
6	／	業界・仕事理解	合同企業説明会参加に向けて
7	／	業界・仕事理解	企業研究・質問準備
8	／	業界・仕事理解	合同企業説明会参加
9	／	業界・仕事理解	企業説明会の振り返り・企業が求める人材について
10	／	応募書類対策	志望動機①作り方
11	／	応募書類対策	志望動機②作成
12	／	応募書類対策	志望動機③セルフチェック・添削
13	／	面接対策	入退室・面接マナー
14	／	面接対策	模擬面接実践
15	／	応募に向けて	必要書類やビジネスマナーの確認
16	／	期末まとめ	就職活動の流れ・情報収集などの確認

☐ 到達目標

就職活動の流れを理解し学期末までに応募できる状態
応募書類作成に必要なスキルが習得できている

☐ 評価方法

課題提出、出席率

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	制作演習Ⅰ			2	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～3月	演習	選択	32	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

企画から制作、発表までのプロセスを経験し、デザイナーに必要なディレクション力を高める。

☐ 授業テーマ

デザイナーとして作品をディレクションする必要性を理解する。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	ディレクション①	オリジナル作品制作(企画)
2	／	ディレクション②	オリジナル作品制作(企画)
3	／	ディレクション③	オリジナル作品制作(企画)
4	／	プレゼンテーション①	オリジナル作品制作(企画のプレゼン)
5	／	作品制作①	オリジナル作品制作(制作)
6	／	作品制作②	オリジナル作品制作(制作)
7	／	作品制作③	オリジナル作品制作(制作)
8	／	作品制作④	オリジナル作品制作(制作)
9	／	作品制作⑤	オリジナル作品制作(制作)
10	／	作品制作⑥	オリジナル作品制作(制作)
11	／	プレゼンテーション②	オリジナル作品制作(途中経過発表)
12	／	作品制作⑦	オリジナル作品制作(制作)
13	／	作品制作⑧	オリジナル作品制作(制作)
14	／	プレゼンテーション③	オリジナル作品制作(発表)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

自分の作品におけるディレクション・プレゼン力を身に

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期） CG映像学科 2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	制作演習Ⅱ			2	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	32	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

企画から制作、発表までのプロセスを経験し、デザイナーに必要なディレクション力を高める。

☐ 授業テーマ

映像作品の企画から制作、発表のプロセスを通して、デザイナーとしてのディレクションスキルを理解する。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	ディレクション①	オリジナル作品制作(企画)
2	／	ディレクション②	オリジナル作品制作(企画)
3	／	ディレクション③	オリジナル作品制作(企画)
4	／	プレゼンテーション①	オリジナル作品制作(企画のプレゼン)
5	／	作品制作①	オリジナル作品制作(制作)
6	／	作品制作②	オリジナル作品制作(制作)
7	／	作品制作③	オリジナル作品制作(制作)
8	／	作品制作④	オリジナル作品制作(制作)
9	／	作品制作⑤	オリジナル作品制作(制作)
10	／	プレゼンテーション②	オリジナル作品制作(途中経過発表)
11	／	作品制作⑥	オリジナル作品制作(制作)
12	／	作品制作⑦	オリジナル作品制作(制作)
13	／	プレゼンテーション③	オリジナル作品制作(発表)
14	／	作品批評	批評および、作品修正。
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

自分の作品におけるディレクション・プレゼン力を身に

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CG映像			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CG業務経験有

☐ 授業概要

3DCG、実写を用いた映像制作を通し、映像制作のワークフローを理解する。

☐ 授業テーマ

実写・CGミックスのワークフローおよびパイプラインの構築

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	Nuke基礎①	Nuke基本構成
2	／	Nuke基礎②	インタフェースとノードの理解
3	／	Nuke基礎③	3Dデータの概念とオペレーション
4	／	Nuke基礎④	カメラ情報とカメラワークのマッチング
5	／	Nuke基礎⑤	トラッキングとマスキング①
6	／	Nuke基礎⑥	トラッキングとマスキング②
7	／	作品レビュー①	トラッキングとマスキング③
8	／	オンライン編集①	作品批評
9	／	オンライン編集②	コンポジットとカラーグレーディング①
10	／	オンライン編集③	コンポジットとカラーグレーディング②
11	／	オンライン編集④	コンポジットとカラーグレーディング③
12	／	オンライン編集⑤	Effectの追加とデータ作成①
13	／	オンライン編集⑥	Effectの追加とデータ作成②
14	／	作品レビュー②	Effectの追加とデータ作成③
15	／	学びの実践	作品批評
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

仕上げる工程を身につけ、作品の質の向上する。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CGテクニカルワークA			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

CGを使用した映像制作に必要なアセットの作成。

☐ 授業テーマ

スケジュールとクオリティをを意識したプロット作りを行う。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	企画AⅠ	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
2	／	アセット制作AⅠ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
3	／	アセット制作AⅠ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
4	／	アセット制作AⅠ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
5	／	アセット制作AⅠ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
6	／	プレビュー①	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
7	／	ブラッシュアップ②	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
8	／	企画AⅡ	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
9	／	アセット制作AⅡ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
10	／	アセット制作AⅡ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
11	／	アセット制作AⅡ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
12	／	アセット制作AⅡ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
13	／	プレビュー③	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
14	／	ブラッシュアップ④	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

ポートフォリオを充実させる作品制作。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CGテクニカルワークA			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CGプロダクション勤務歴有

☐ 授業概要

CGを使用した映像制作に必要なアセットの作成。

☐ 授業テーマ

3DCGを使用した映像制作に用いる、3Dアセット制作。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	ディレクションA①	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
2	／	アセット制作AⅠ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
3	／	アセット制作AⅠ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
4	／	アセット制作AⅠ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
5	／	アセット制作AⅠ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
6	／	作品批評①	プレビュー
7	／	ブラッシュアップA①	作品のクオリティアップ
8	／	ディレクションA②	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
9	／	アセット制作AⅡ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
10	／	アセット制作AⅡ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
11	／	アセット制作AⅡ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
12	／	アセット制作AⅡ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
13	／	作品批評②	プレビュー
14	／	ブラッシュアップA②	作品のクオリティアップ
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

就職活動向けの作品を制作する。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CGテクニカルワークB			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務歴有

☐ 授業概要

CGを使用した映像制作に必要なアセットの作成。

☐ 授業テーマ

スケジュールとクオリティをを意識したプロット作りを行う。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	企画BⅠ	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
2	／	アセット制作BⅠ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
3	／	アセット制作BⅠ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
4	／	アセット制作BⅠ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
5	／	アセット制作BⅠ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
6	／	プレビュー②	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
7	／	ブラッシュアップ②	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
8	／	企画BⅡ	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
9	／	アセット制作BⅡ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
10	／	アセット制作BⅡ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
11	／	アセット制作BⅡ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
12	／	アセット制作BⅡ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
13	／	プレビュー④	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
14	／	ブラッシュアップ④	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

ポートフォリオを充実させる作品制作。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CG Final Work A			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CG業務経験有

☐ 授業概要

業界で必要となる技術の向上を目的とする作品制作。

☐ 授業テーマ

業界で求められるクオリティを目指し、企画からワークフローを意識して完成まで到達する。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	ディレクションAⅠ①	企画コンテの制作
2	／	ディレクションAⅠ②	演出コンテの制作
3	／	制作演習AⅠ①	作品制作①
4	／	制作演習AⅠ②	作品制作②
5	／	プレビューA①	途中確認
6	／	制作演習AⅠ③	作品制作③
7	／	プレビューA②	作品批評
8	／	ディレクションAⅡ①	企画コンテの制作
9	／	ディレクションAⅡ②	演出コンテの制作
10	／	制作演習AⅡ①	作品制作①
11	／	制作演習AⅡ②	作品制作②
12	／	プレビューA③	途中確認
13	／	制作演習AⅡ③	作品制作③
14	／	プレビューA④	作品批評
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

3DCGのワークフローを理解し、スケジュールを意識した作品制作を目標にする。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（後期） CG映像学科 2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CG Final Work B			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CG業務経験有

☐ 授業概要

業界で必要となる技術の向上を目的とする作品制作。

☐ 授業テーマ

業界で求められるクオリティを目指し、企画からワークフローを意識して完成まで到達する。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	ディレクションBⅠ①	企画コンテの制作
2	／	ディレクションBⅠ②	演出コンテの制作
3	／	制作演習BⅠ①	作品制作①
4	／	制作演習BⅠ②	作品制作②
5	／	プレビューB①	途中確認
6	／	制作演習BⅠ③	作品制作③
7	／	プレビューB②	作品批評
8	／	ディレクションBⅡ①	企画コンテの制作
9	／	ディレクションBⅡ②	演出コンテの制作
10	／	制作演習BⅡ①	作品制作①
11	／	制作演習BⅡ②	作品制作②
12	／	プレビューB③	途中確認
13	／	制作演習BⅡ③	作品制作③
14	／	プレビューB④	作品批評
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

3DCGのワークフローを理解し、スケジュールを意識した作品制作を目標にする。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン上級			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

就職活動で必要となる知識・スキルの習得。

☐ 授業テーマ

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
2	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
3	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
4	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
5	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
6	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
7	／	コンセプトスケッチ上級Ⅰ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
8	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
9	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
10	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
11	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
12	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
13	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
14	／	コンセプトスケッチ上級Ⅱ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

アナログ力を継続して身につけ、観察眼を鍛える。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期） CG映像学科 2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン上級			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

絵画や映像から、印象的なパースや構図、画作りを理解する。

☐ 授業テーマ

模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
2	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
3	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
4	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
5	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
6	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
7	／	コンセプトスケッチ上級Ⅲ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
8	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
9	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
10	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
11	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
12	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
13	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
14	／	コンセプトスケッチ上級Ⅳ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

アナログ刀を継続して身につけ、
業界で求められる観察眼を鍛え
る。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ポートフォリオ制作			4	カワタリサ
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

ポートフォリオの質の向上を目的とした演習。

☐ 授業テーマ

ポートフォリオの質の向上に必要な内容を理解する。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	ポートフォリオ内容分析	ポートフォリオの目的の確認。ポートフォリオのイメージ出し
2	／	作品制作①	ポートフォリオ制作
3	／	作品制作②	ポートフォリオ制作
4	／	ポートフォリオ批評①	ポートフォリオ、デモリールの途中確認
5	／	作品制作③	ポートフォリオ制作
6	／	作品制作④	ポートフォリオ制作
7	／	作品制作⑤	ポートフォリオ制作
8	／	作品制作⑥	ポートフォリオ制作
9	／	作品制作⑦	ポートフォリオ制作
10	／	作品制作⑧	ポートフォリオ制作
11	／	ポートフォリオ批評②	ポートフォリオ、デモリールの途中確認
12	／	作品制作⑨	ポートフォリオ制作
13	／	作品制作⑩	ポートフォリオ制作
14	／	ポートフォリオ批評③	ポートフォリオ、デモリール完パケ確認
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

就活用のポートフォリオ・デモリールの作成。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）		CG映像学科		2 年	
授業コード		授業科目名		週間授業時数	担当講師名
		コンテンツプロモーション		4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

映像の質を高め、作品のプロモーション力を高める演習。

☐ 授業テーマ

学生自身が就職活動でプロモーションしやすい作品制作。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	作品研究Ⅰ①	プロモーション素材(ポートフォリオ)考察
2	／	作品研究Ⅰ②	レイアウト／デザインにおける効果 作品ブラッシュアップとデザイン基礎
3	／	ポートフォリオ企画Ⅰ①	自分の作品ストックから展開できるものを選定する
4	／	ポートフォリオ企画Ⅰ②	ポートフォリオプランニング
5	／	チェックバック①	ラフ案およびプラン修正
6	／	試写①	第1稿進行チェック
7	／	ブラッシュアップ①	提出・チェック
8	／	作品研究Ⅱ①	修正・ストック
9	／	作品研究Ⅱ②	デモリール(作品集)考察
10	／	ポートフォリオ企画Ⅰ①	モーション・尺、音における印象
11	／	ポートフォリオ企画Ⅰ②	デモリールプランニング
12	／	チェックバック②	ラフ案およびプラン修正
13	／	試写②	オフライン進行チェック
14	／	ブラッシュアップ②	オフライン進行チェック
15	／	学びの実践	提出・チェック
16	／	学びの実践	提出・ストック
			学期末学習実践期間/学習フォロー実施
			学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

就活向け作品集の制作・ブラッシュアップ。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）		CG映像学科		2 年	
授業コード		授業科目名		週間授業時数	担当講師名
		コンテンツプロモーション		4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

☐ 授業概要

映像の質を高め、作品のプロモーション力を高める演習。

☐ 授業テーマ

ポストプロダクションを通してクオリティを向上させる

作品制作およびポートフォリオ／デモリールリメイク

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	ポストプロダクション①	素材の準備と選定
2	／	ポストプロダクション②	繋ぎとリズムの見直し
3	／	ポストプロダクション③	ラインに合わせたりテイク
4	／	ポストプロダクション④	カラーグレーディングとエフェクトの考察
5	／	ポストプロダクション⑤	再編集と音声MIX
6	／	ポストプロダクション⑥	未使用素材からID抜き出し
7	／	ポストプロダクション⑦	作品としての仕上げとデータ変換
8	／	作品制作①	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
9	／	作品制作②	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
10	／	作品制作③	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
11	／	作品制作④	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
12	／	作品制作⑤	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
13	／	作品制作⑥	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
14	／	作品制作⑦	各ジャンル(モデル／アニメーション／映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
15	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

業界で活躍するためのスキルの向上。

☐ 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間事業時数	担当講師名
	ライフデザイン			4	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	64	人事（採用・教育）・キャリアカウンセラー

☐ 授業概要

自分を丁寧に見つめ直す、課題を明確にし、今後の人生設計をする。

☐ 授業テーマ

卒業後の人生を計画する

☐ 授業項目☐ 授業内容

1	／	ガイダンス	ライフデザインとは？
2	／	過去の自分	幼少期の自分
3	／	過去の自分	小学生の頃の自分
4	／	過去の自分	中学生の頃の自分
5	／	過去の自分	高校生の頃の自分
6	／	現在の私	入学時の私
7	／	現在の私	1年前期の私
8	／	現在の私	1年後期の私
9	／	現在の私	2年前期の私
10	／	将来の自分	卒業後の私
11	／	将来の自分	社会人3年目の私
12	／	将来の自分	社会人7年目の私
13	／	将来の自分	社会人10年以降の私
14	／	ライフデザイン	デザイン作成
15	／	ライフデザイン	デザインシェア
16	／	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

☐ 到達目標

視点の重要性

☐ 評価方法

課題評価

☐ 教科書 ・ 参考文献☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	224	CG業務経験有

☐ 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

☐ 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

☐ 到達目標

現場理解を深める。

☐ 評価方法

企業側からの評価

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（前期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	選択	224	CG業務経験有

☐ 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

☐ 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

☐ 到達目標

現場理解を深める。

☐ 評価方法

企業側からの評価

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他

2025年度（後期）	CG映像学科	2 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	224	CG業務経験有

☐ 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

☐ 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

☐ 授業項目

☐ 授業内容

1	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	／	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

☐ 到達目標

現場理解を深める。

☐ 評価方法

企業側からの評価

☐ 教科書 ・ 参考文献

☐ その他