

授業計画(シラバス)

科目名	プランニング演習		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	34時間		週時間数	1時間	
学習到達目標	コミュニケーション能力の育成、社会人としてのマナーや会話力を身につける				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・プレゼンテーション ・企画 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・オリジナルプリント				
授業外学習の方法	プリントの復習と企画制作。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	年間インフォメーション		
	2	企画とは	アイデアと計画の間にある具体性		
	3	企画の3要素	What Why How		
	4	デビッドアーカーのベネフィット1	機能的ベネフィット		
	5	デビッドアーカーのベネフィット2	情緒的ベネフィット		
	6	デビッドアーカーのベネフィット3	自己表現のベネフィット		
	7	リサーチ	アイデアだしの基本リサーチについて		
	8	イメージング	リサーチを補う要素、イメージングについて		
	9	多面的にみる	アイデアが煮詰まった際の脱出方法、多面的にみる事について		
	10	自問自答のストック	相手が抱えている根本的な問題を引き出す、自問自答のストックについて		
	11	アイデアの膨らませ方	何かのアイデアを思い付いたときのネガティブな感情を抑え、アイデアを膨らませる方法について		
	12	プランニング	身の回りの課題を解決するアイデアを出す。		
	13	中間レビュー	アイデアを相互レビュー、ブラッシュアップを図る		
	14	期末試験	アイデアの発表、総評		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	プランニング演習		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
単位数	34時間		週時間数	1時間	
学習到達目標	コミュニケーション能力の育成、社会人としてのマナーや会話力を身につける				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・プレゼンテーション ・企画 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・オリジナルプリント				
授業外学習の方法	プリントの復習と企画制作。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	前期復習	企画とは何なのか、前期の内容を復習する。		
	2	発想力アップ法	なぜ どうやって		
	3	アイデアの捉え方	突然出てくるとされるアイデアの発想法		
	4	ブレインストーミングとKJ法	ブレインストーミングのやり方とその収束法であるKJ法の解説と実践		
	5	オズボーンのチェックリスト	転用(Put to other uses)/応用(Adapt)/変更(Modify)/拡大(Magnify)/縮小(Minify)/代用(Substitute)/置換(Rearrange)/逆転(Reverse)/結合(Combine)		
	6	マインドマップ	1つのテーマに対して様々な事を連想し明文化する方法について		
	7	PMI法	プラス(PLUS)、マイナス(MINUS)、興味(INTEREST)それぞれの面に対して評価し、斬新なアイデアかどうか評価する方法について		
	8	SCAMPER法	アイデア出しのテーマに基づき、48個の質問に答えていく中で新たなアイデアを発想する方法について		
	9	シックスハット法	特に深く無い草案段階のいくつかのテーマがある中で、より深掘りをする際に利用できる発想法について		
	10	テーマとコンセプト	コンセプト＝テーマ＋切り口		
	11	プランニング	身の回りの課題を解決するアイデアを出す。		
	12	中間レビュー	アイデアを相互レビュー、ブラッシュアップを図る		
	13	制作物の企画	卒業制作の企画書作成		
	14	期末試験	企画プレゼンテーション		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	デザインテクニック		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	デザインの基本を習得し、ポートフォリオの制作をする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・ポートフォリオの出来 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・オリジナルプリント ・AdobeIllustrator				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明		
	2	美術デザイン史1	ゴシック～アールヌーヴォーまで		
	3	美術デザイン史2	アールヌーヴォーからハプティックス、UXまで		
	4	Illustrator基礎操作	基本操作の習得		
	5	デジタルコラージュ	デジタルコラージュ制作		
	6	デジタルコラージュ提出	デジタルコラージュ発表、提出		
	7	ポートフォリオの制作方法	ポートフォリオの制作方法の確認レクチャー		
	8	ブラッシュアップポイントの解説	良いポートフォリオ、悪いポートフォリオのレクチャー		
	9	制作コンセプト	ポートフォリオの方向性を決める。		
	10	ポートフォリオに入れる作品選定	作品まとめ		
	11	レイアウト	ポートフォリオ制作		
	12	合評会	ポートフォリオの合評会。		
	13	ブラッシュアップ	作品クオリティの見直し		
	14	期末試験	ポートフォリオの提出		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	デザインテクニック		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	デザインの基本を習得し、ポートフォリオの制作をする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・ポートフォリオの出来 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・オリジナルプリント・AdobeIllustrator				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	レイアウト	ポートフォリオ制作		
	2	合評会	ポートフォリオの合評会。		
	3	ブラッシュアップ	作品クオリティの見直し		
	4	レイアウト	ポートフォリオ制作		
	5	合評会	ポートフォリオの合評会。		
	6	職種別指導 3Dモデラー	3Dモデラ向けポートフォリオ制作法指導		
	7	レビュー	3Dモデラ向けポートフォリオ制作、レビュー		
	8	職種別指導 3Dモデラー	アニメーター向け指導		
	9	レビュー	動画レイアウトの指導、レビュー		
	10	その他アート系向け指導	その他アーティスト(マテリアル、エフェクト等)向けの必要作品の指導		
	11	制作	各職種向け制作		
	12	レビュー	全職種、ポートフォリオの中間レビュー		
	13	ブラッシュアップ	前回のレビューを踏まえ、ブラッシュアップ、印刷		
	14	期末試験	印刷したポートフォリオのプレゼン、提出。		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	映像テクニック		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator ・Autodesk MAYA				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明		
	2	基礎知識	フレームレート、ピボットポイント		
	3	Ps基礎	Photoshopの基本操作、画像処理		
	4	Ps,Ai基礎	Photoshopでのマスク制作、Illustratorの基本操作、パスファインダー		
	5	AE基礎。画面説明、基本操作	画面説明、基本操作		
	6	AE基礎。各種ツール説明	各種ツール説明		
	7	AE基礎。テキストツール、キーフレームアニメーション	テキストツール、キーフレームアニメーション		
	8	AE基礎。各種パラメーター説明	各種パラメーター説明		
	9	カメラ設定	ビューポートの設定		
	10	キーフレームアニメーション	基本図形を使ったキーフレームアニメーション		
	11	テキストアニメーション	テキストをパラメータを設定しアニメーションさせる。		
	12	3Dレイヤー、シャイレイヤ	レイヤーの様々な効果について		
	13	タグ付け	レイヤーカラーの割り当て、作業効率アップをさせる。		
	14	期末試験	サンプル動画の再現		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	映像テクニック		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator・Autodesk MAYA				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	前期復習	基本操作の確認		
	2	ラインアニメーション	線のアニメーション		
	3	トラッキング	動画から位置情報を吸い出し、別オブジェクトに設定する。		
	4	パーティクル	簡単なエフェクト制作。		
	5	パペットツール	1枚のイラストからアニメーションを生成する。		
	6	エクスプレッション	簡易スクリプトを理解し、プロシージャルなアニメーション制作をする。		
	7	実践課題	illustratorの素材をバラバラにしてアニメーションを生成する。		
	8	実践課題	実制作		
	9	実践課題	発表、提出		
	10	チーム制作	テーマ発表、チーム発表、企画開始		
	11	絵コンテプレゼン	絵コンテの合評。		
	12	制作	アセット制作		
	13	編集	コンボジット		
	14	期末試験	制作発表、提出。		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	アニメーションテクニック		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	実際に描きながらアニメーションの基礎(人物の動きの構造の知識)を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・制作物の提出および出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	①ショートアニメーションメイキング講座 ②京都アニメーション版作画の手引き ③アニメ作画のしくみ				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師と学生の自己紹介、授業の目標、用具や用語確認		
	2	アニメーションの基礎知識	フルアニメとリミテッドアニメの違い(参考映像)		
	3	アニメーションの基礎知識	原画と中割、ツメと軌道の考え方①71~②20~		
	4	アニメーションの基礎知識	振り子とボールの動き①71~②20~		
	5	歩きの基本	人間の基本的な歩き方の要点(実際に動いてみる)②56③66~		
	6	コンタクトと重心	コンタクト、ダウン、パッシング、アップ		
	7	腰の左右動	ダウン、パッシング、アップ時に重心が移動する。		
	8	腕の振り	手首と肘を使い、腕のせんたんと根本の肩の動きをずらす。		
	9	上半身のひねり	腰の左右動のバランスをとるように設定		
	10	走りの基本	人間の基本的な走り方の要点(実際に動いてみる)②57		
	11	戻る 縮む 伸ばす	走りの基本知識を習得		
	12	体の位置調整	戻るをベースに、縮むと体が沈む、伸ばすで体は前に		
	13	走り作画	走りの作画		
	14	前期総括	前期作画の要点振り返りと注意点なし		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	アニメーションテクニック		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	実際に描きながらアニメーションの基礎(人物の動きの構造の知識)を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・制作物の提出および出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	①ショートアニメーションメイキング講座②京都アニメーション版作画の手引き③アニメ作画のしくみ				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	振り向きの基本	基本的な振り向きの要点(実際に動いてみる)②54③77		
	2	目が先行	振り向きのメカニズム1 目が先行		
	3	首が回転	振り向きのメカニズム2 首が回転し、顔がこちらを向く		
	4	髪がついてくる	振り向きのメカニズム3 髪が動く		
	5	反動が来る	振り向きのメカニズム4 反動		
	6	ジャンプの基本	基本的なジャンプの要点(実際に動いてみる)①172~		
	7	予備動作	ジャンプの前の動き解説		
	8	引き延ばすつぶし	重力を感じさせない動き		
	9	つぶす	重力を感じさせる動き		
	10	イーズイン、イーズアウト	ゆっくり始まり、ゆっくりとまる		
	11	「送り」について	旗のなびきや煙、波などの動きの考え方②63③91		
	12	棒が先行	動きのもとを先に動かす		
	13	旗が後から動く	後から柔らかい物が動く		
	14	後期総括	後期作画の要点振り返りと注意点		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:	
時間数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	制作物に対する著作権について学ぶことを目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・小テスト ・期末試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介、年間インフォメーション、第I章 著作権とは何か		
	2	第II章 著作権で保護されるもの	著作権の定義		
	3	第II章 著作権で保護されるもの	著作物該当性に関するその他の問題点 著作物の例示		
	4	第III章 著作権は誰が持つ	著作者の定義 著作者と著作権者		
	5	第III章 著作権は誰が持つ	著作者の例外（共同著作物、職務著作、映画の著作物）		
	6	第IV章 著作権の内容	著作権の内容(人格権と財産権)、著作者人格権		
	7	第IV章 著作権の内容	公表権 氏名表示権 同一性保持権		
	8	第IV章 著作権の内容	一身専属性 財産権としての著作権の内容 複製権		
	9	第IV章 著作権の内容	上演権及び演奏権、上映権 公衆送信権等		
	10	第IV章 著作権の内容	貸与権、譲渡権、頒布権		
	11	第IV章 著作権の内容	二次的著作物に関する権利		
	12	第V章著作権はいつまで保護される	著作権の始期 著作権の保護期間 国際的保護		
	13	第VI章他人の著作物は勝手に使えない	著作権の譲渡 利用許諾 契約		
	14	期末試験	前期内容含むテスト		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:	
単位数	64時間		週時間数	2時間	
学習到達目標	制作物に対する著作権について学ぶことを目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・小テスト ・期末試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	第七章 勝手に使える場合がある	権利制限規定 私的使用関係(1)		
	2	第七章 勝手に使える場合がある	私的使用関係(2) 付随的著作物		
	3	第七章 勝手に使える場合がある	教育関係 図書館関係		
	4	第七章 勝手に使える場合がある	非営利無償の上演・演奏等 非営利無償の上演・演奏等(貸与)		
	5	第七章 勝手に使える場合がある	引用転載関係		
	6	第八章 著作物を伝達する者を保護する制度	著作隣接権とは 著作隣接権者(実演家)		
	7	第八章 著作物を伝達する者を保護する制度	著作隣接権者(レコード製作者)		
	8	第八章 著作物を伝達する者を保護する制度	著作隣接権者(放送事業者・有線放送事業者)		
	9	第八章 著作物を伝達する者を保護する制度	著作隣接権の保護期間		
	10	第九章 勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害 みなし侵害		
	11	第九章 勝手に使うとどうなるか	著作権侵害罪 民事的対策		
	12	第十章 著作権に関する制度	知的財産権制度		
	13	第十章 著作権に関する制度	情報モラルと著作権		
	14	期末試験	前後期内容含む確認テスト		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	168時間		週時間数	6時間	
学習到達目標	・各種コンテスト、実践実習にて課題の完成を目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・Adobe各種ソフト ・Autodesk各種ソフト				
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	企画制作	日本ゲーム大賞向け企画制作。PC		
	2	制作	日本ゲーム大賞向けアセット制作。PC		
	3	中間発表	日本ゲーム大賞向けβ版ゲーム。PC		
	4	デバッグ	ゲームデバッグ。PC		
	5	コンペ出品	ゲーム完成。PC		
	6	ラフ制作	ラフ制作。筆記用具		
	7	制作	夏をテーマとした、CG制作。PC		
	8	提出	CG制作をレイアウトしたデータ。PC		
	9	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC		
	10	中間チェック	制作物CGチェック。PC		
	11	コンペ出品	データ提出。PC		
	12	自主制作	企画、ラフ、絵コンテ		
	13	自主制作	実制作		
	14	期末試験	自主制作のプレゼン。データ提出。		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社にて通算2年間のデザイン制作業務に従事した経歴			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	168時間		週時間数	6時間	
学習到達目標	・各種コンテスト、実践実習にて課題の完成を目標とする。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・Adobe各種ソフト・Autodesk各種ソフト				
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC		
	2	中間チェック	制作物CGチェック。PC		
	3	コンペ出品	データ提出。PC		
	4	修了制作企画	卒業制作 企画立案		
	5	企画発表	企画書制作、発表		
	6	実制作	実制作		
	7	中間発表	実制作 中間発表		
	8	実制作	実制作、使用ソフトの使い方での疑問指導。		
	9	実制作	実制作、個別で課題となる部分を指導。		
	10	中間発表	実制作 中間発表		
	11	実制作	実制作、個別で課題となる部分を指導。課題となる部分を指導。		
	12	合評会	制作物の進捗発表会		
	13	実制作	実制作 中間発表		
	14	期末試験	実制作物のプレゼン、提出。		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	インターンシップ		指導担当者名	三上 洋平
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	336時間		週時間数	12時間
学習到達目標	・就職するにあたり、企業インターンシップを実施。そのための、心構えと実準備ができる事を目標とする。			
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・一般常識 ・履歴書 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)	
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか	
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ	
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い	
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします	
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解	
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す	
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)	
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)	
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る	
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)	
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

授業計画(シラバス)

科目名	インターンシップ		指導担当者名	三上 洋平
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	クリエイティブ研究科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
単位数	336時間		週時間数	12時間
学習到達目標	・就職するにあたり、企業インターンシップを実施。そのための、心構えと実準備ができる事を目標とする。			
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・一般常識 ・履歴書 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	3	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	4	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	5	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類(ポートフォリオ)、	
	6	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	7	企業訪問	5-1,5-2 準備、当日、事後の指導をしてください	
	8	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	9	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	10	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	11	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る	
	12	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	13	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	14	期末試験(履歴書)	履歴書提出	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				