

科目名	プロジェクトワーク 9						年度	2026	
英語科目名	Project work 9						学期	前期	
学科・学年	CG映像科 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	関野、山田	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー、CGディレクター		
【科目の目的】 CGを用いた作品、或いは動画編集による作品制作を行います。 技術の向上を目指し、CG業界への就職をメインゴールとします。 また、各個人の課題解決力やセルフマネジメント力を高め、各々の成長を高めることで、現場で実践になった際に困らない力をつけることをネクストゴールとします。									
【科目の概要】 デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。 (プロジェクトワーク 9はプロジェクトワーク 8の続きの授業となります。)									
【到達目標】 ・個人、またはグループにて、実際の就職活動に使用する作品を完成させる。 ・学生個々のスキル、進路に応じて企画立案を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定することができるようになる。 ※学生個人、グループにて想定される作品ジャンルは、以下のとおり。 2Dグラフィックス、3Dグラフィックス、モーショングラフィックス、CG映像									
【授業の注意点】 企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を明確化し、作品完成までの目標がぶれない様、注意する。 出席が授業時限数の3/4を下回る場合、試験を受験する事はできない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	課題の要件を十分に満たし、さらに優れた作品に仕上げ、提出期限内に提出している。	課題の要件を十分に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を適切に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を一部満たしていない。もしくは提出期限を過ぎてから提出している。	課題を提出出来ない。				
到達目標 B	非常に優れた表現力を持ち、卓越した魅力のある作品を制作することが出来る。	優れた表現力を持ち、十分な魅力のある作品を制作することが出来る。	魅力のある作品を制作することが出来る。	作品を魅力的に表現する力が不足している。	作品を制作出来ない。				
到達目標 C	ソフトウェアについて深く理解し、実践的な応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、一部の応用が出来る。	ソフトウェアの基本操作を理解しているが、応用が出来ない。	ソフトウェアの基本操作を理解出来ない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		プロジェクトワーク 9			年度	2026
英語表記		Project work 9			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	企画チェック①	制作に向けて企画の確認	1 企画提示	チェックに向けて資料をまとめ提示できる	1	
			2 企画立案	制作物の目的を定め、企画案を出す		
2	企画チェック②	制作に向けて企画の確認また、更新した企画の再チェック	1 企画提示	チェックに向けて資料をまとめ提示できる	1	
			2 企画立案	制作物の目的を定め、企画案を出す		
			3 企画修正	企画①の内容を踏まえ内容を修正できる		
3	プリビズチェック①	レイアウトを行うことでゴールへの算段を感覚値から具体的なマイルストーンに落とし込む	1 プリビズ確認	制作物の目的を定め、企画案を出す	1	
			2 スケジュール作成	工程毎にスケジュールを制作する		
4	プリビズチェック②	プリビズチェック①の変更、修正確認	1 プリビズ確認	指摘されたポイントを修正し講評を受ける	1	
			2 プリビズ修正	指摘を受けた内容を制作に取り入れる		
5	個別指導	各々の具体的な制作へのアドバイスをを行い、確実に品質が上がる為の助言を行う。	1 制作	スケジュールに合わせて制作を進める	1	
6	個別指導	各々の具体的な制作へのアドバイスをを行い、確実に品質が上がる為の助言を行う。	1 制作	スケジュールに合わせて制作を進める	1	
7	進捗チェック	制作物の途中段階を確認し、品質向上に向けた要素の洗い出しを行う。	1 作品提出	期限に合わせて作品を提出する	1	
			2 進捗チェック	提出物の講評を受ける		
8	個別指導	第7回進捗チェックから、改めてポイントとなる部分の助言と問題解決	1 制作	講評のフィードバックを反映させ、制作を進める	1	
9	個別指導	第7回進捗チェックから、改めてポイントとなる部分の助言と問題解決	1 制作	講評のフィードバックを反映させ、制作を進める	1	
10	中間講評	品質が上がっているものとそうでないものを講評にて明確化。残りで足りないものを助言。	1 作品提出	期限に合わせて作品を提出する	1	
			2 中間講評	提出物の講評を受ける		
11	個別指導	第10回中間講評から具体的なアドバイスを改めて個々に合わせて助言。	1 制作	講評のフィードバックを反映させ、制作を進める	1	
12	個別指導	第10回中間講評から具体的なアドバイスを改めて個々に合わせて助言。	1 制作	講評のフィードバックを反映させ、制作を進める	1	
13	進捗チェック	最終講評に向けた進捗チェックで、残りのポイントをプライオリティをつけてアドバイス。	1 ポイントアドバイス	修正できる内容に優先順位をつけて制作に取り入れる	1	
			2 制作	講評のフィードバックを反映させ、制作を進める		
14	進捗チェック	最終講評に向けた進捗チェックで、残りのポイントをプライオリティをつけてアドバイス。	1 ポイントアドバイス	修正できる内容に優先順位をつけて制作に取り入れる	1	
			2 制作	講評のフィードバックを反映させ、制作を進める		
15	最終講評	作品の成果を表現、技術、オリジナリティ、編集力等の面から多角的に講評	1 作品提出	期限に合わせて作品を提出する	1	
			2 最終講評	提出物の講評を受ける		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等