

科目名		校外研修1							年度	2025	
英語科目名									学期	通年	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 1 年次		必／選	選	時間数	60	単位数	2	種別※	実習	
担当教員					教員の実務経験		実務経験の職種				
【 科目の目的】 国内外のエンターテインメント の在り方や違いと、それが国や文化圏に与える影響を体系的に学び、今後の作品制作やビジネスに繋がる発想力を養うことです。学生は異なる文化やエンターテインメント 産業の事例を通じて、クリエイティブな発想と深い理解を身につけます。											
【 科目の概要】 海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。											
【 到達目標】 海外、国内研修旅行などに参加し、発想力と自己啓発力を養うことを目標とする											
【 授業の注意点】 校外研修に参加する際は、積極的に異文化に触れ、自ら学びを深める姿勢が重要です。研修先での体験を自己成長に繋げ、後にクリエイティブな作品制作に活かすため、観察力と記録の習慣を心掛けてください。											
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	目標を超えた理解と感受性を示している		目標を満たし、多様性に対する理解を示している		目標を達成し、異なるエンターテインメントの在り方を理解出来ている		目標には到達しているが、深い理解が不足している		目標に対して理解がまったく理解できていない		
到達目標 B	クリティカルシンキングを駆使し、独創的なアイデアを提案できる		クリティカルシンキングを発展させ、新たなアプローチを提案できる		クリティカルシンキングの向上とアイデアの提案ができる		クリティカルシンキングが不足し、提案が限定的である		クリティカルシンキングと提案がまったくできない		
到達目標 C	国際的なネットワークを積極的に築くことができる		積極的に国際的なコンタクトを築き、ネットワーク能力向上をしている		国際的なネットワークが向上している		ネットワークが限定的で効果が薄い		ネットワークが不足している		
到達目標 D	プレゼンテーション力が高く、他者に影響を与えることができる		効果的に成果をプレゼンテーションし、他者にアピールできる		プレゼンテーション力が向上している		プレゼンテーションが不十分で理解が得られない		プレゼンテーションスキルが不足している		
到達目標 E	グローバルマインドセットを発展させ、異文化理解を取り入れたアプローチができる		グローバルマインドセットを醸成し、異文化理解をクリエイティブに統合できる		グローバルマインドセットが向上している		グローバルマインドセットが不十分で限定的なアプローチになっている		グローバルマインドセットが欠如している		
【 教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する											
【 参考資料】											
【 成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また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		校外研修							年度	2025	
英語表記									学期	通年	
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	エンターテインメントの多様性理解	異なる文化のエンターテインメントの特徴を理解		国内外の代表的なエンターテインメント産業の事例紹介	異なる文化や国のエンターテインメントの特徴を理解する能力の向上				2		
				エンターテインメントの国際的なトレンドとその影響の分析	多様性に対する感受性を高め、それを発想力に結びつけるスキルの獲得						
				異なる文化のエンターテインメントに対する意見交換 研修先での実地調査とその成果報告	グループディスカッションを通じて他者の意見を尊重し、自らの見解を適切に表現する力の向上 研修先での経験を分析し、クリティカルシンキングを駆使して新しいアイデアを提案する力の向上						
2	クリティカルシンキングの発展	研修先での経験を通じて、クリティカルシンキングを駆使し、エンターテインメントにおける新たなアイデアやアプローチを提案できるようになる		クリティカルシンキングを促進するプレゼンテーション技術の習得	プレゼンテーション技術の向上によるクリエイティブなアイデアの伝達能力				2		
				異なる文化から得た刺激を元に新しいアイデアを発展させるワークショップ	異なる文化からのインスピレーションを具体的なプロジェクトアイデアに結びつけるスキルの獲得						
				異なる国のエンターテインメント業界リーダーとのオンラインネットワークイベント	国際的なコンタクトを効果的に築くためのネットワーク能力の向上						
	国際的なネットワーク能力	研修を通して国際的なコンタクトを築き、将来のプロジェクトやコラボレーションのためのネットワーク		国際的なチームでの制作体験	異なる文化やバックグラウンドを持つ仲間と協力する力の向上						

3		グスキルを向上させる	ネットワーキングのための 自己紹介やプロジェクト紹介の トレーニング	プロジェクトやアイデアを魅力的に紹介するための自己紹介スキルの向上	2	
---	--	------------	--	-----------------------------------	---	--

	クリエイティブなアイデアの発展	異なる文化のインスピレーションを取り入れ、クリエイティブなアイデアを発展させる	研修先で得た異なる文化の影響を取り入れたアイデアソン	異なる文化からのインスピレーションをクリエイティブなアイデアに結びつける力の向上		
4			クリエイティブなアイデアの共有とフィードバックセッション	アイデアの共有と批評のスキルの向上		
			クリエイティブなコンセプトの共同開発	グループワークにおけるコラボレーションとアイデアの統合の能力向上	2	
	プロジェクト提案と実行計画	研修経験を基に具体的なプロジェクト提案と実行計画を策定する	研修先での体験を元にしたプロジェクト提案の作成	研修経験を具体的なプロジェクト提案に変換する力の向上		
5			実行計画の構築とプロジェクトの実施に向けた戦略の策定	プロジェクト実行計画の作成と実施に向けた戦略的思考の向上		
			チームワークによるプロジェクトプレゼンテーションの実施	チームワークによるプロジェクトプレゼンテーションスキルの向上	2	
	プロジェクトの実施と振り返り	策定したプロジェクトを実際に行い、その成果と課題を振り返る	チーム単位でのプロジェクトの実施	チーム単位でのプロジェクト実施における協力と課題解決のスキルの向上		
6			プロジェクトの進捗モニタリングと課題解決のセッション	プロジェクト進捗のモニタリングと柔軟な対応の力の向上		
			プロジェクト成果物の発表と振り返り	プロジェクト成果物の発表スキルと振り返りの能力の向上	2	
	クリエイティブなチームビルディング	クリエイティブなチームを構築し、協力して目標達成に向けて取り組む	クリエイティブなチームビルディングワークショップ	クリエイティブなチームの構築と協力関係の強化		
7			チームダイナミクスとプロジェクトの調整に関するトレーニング	チームダイナミクスを理解し、効果的に調整する能力の向上		
			チームビルディングイベントの実施	チームビルディングイベントを通じたメンバー間の信頼構築のスキルの向上	2	
	グローバルプロジェクトマネジメント	異なる文化や地域にまたがるプロジェクトをマネジメントするスキルを磨く	グローバルプロジェクトマネジメントの基本原則の理解	異なる文化や地域にまたがるプロジェクトマネジメントの基本スキルの獲得		
8			国際的な協力プロジェクトのケーススタディ	国際的な協力プロジェクトにおける成功事例の理解を身に付ける		
			グローバルな環境でのプロジェクト計画の作成	グローバルな環境でのプロジェクト計画の策定力の向上	2	
	プレゼンテーションとフィードバック	プロジェクトの成果を他者に効果的に伝える、フィードバックを受け入れるスキルを向上させる	効果的なプロジェクトプレゼンテーション技術の磨き直し	プロジェクト成果物を効果的に伝えるプレゼンテーション技術の向上		
9			フィードバックの種類と受け入れ方に関するトレーニング	フィードバックの種類を理解し、受け入れるスキルの向上		
			チームメンバーに対する建設的なフィードバックの提供	チームメンバーへの建設的なフィードバックの提供能力の向上	2	
	イノベーションと未来の展望	現代のエンターテインメント産業におけるイノベーションの重要性を理解し、未来の展望に向けて考察する	エンターテインメント産業における最新のイノベーションの紹介	現代のエンターテインメント産業における最新のイノベーションの理解		
10			未来のエンターテインメントトレンドに関するディスカッション	未来のエンターテインメントトレンドに関する意識と洞察の向上		
			イノベーションプロジェクトの提案とディベート	イノベーションプロジェクトの提案とディベートスキルのブラッシュアップ	2	
	エンターテインメントと社会的影響	エンターテインメントが社会に与える影響を分析し、倫理的な視点から考察する	エンターテインメントと社会的影響に関する講義とディスカッション	エンターテインメントが社会に与える影響を分析する力の向上		
11			倫理的な視点からのエンターテインメント制作の考察	エンターテインメント制作における倫理的な判断力の獲得		
			ソーシャルイシューズソリューションのワークショップ	ソーシャルイシューズソリューションの提案スキルの向上	2	
	プロジェクトの最終成果発表	学生が取り組んだプロジェクトの最終成果を発表し、フィードバックを受ける	チームごとの最終プロジェクト発表セッション	プロジェクトの最終成果を効果的に発表するスキルの向上		
12			フィードバックのための質疑応答セッション	フィードバックに対する質疑応答の適切な対応力の向上		
			最終成果物のデモンストレーションと評価	最終成果物のデモンストレーションと評価スキルの向上	2	
	キャリア戦略と展望	エンターテインメント産業におけるキャリア戦略の構築と将来の展望を考える	エンターテインメント産業のキャリア戦略に関する講義とディスカッション	エンターテインメント産業におけるキャリア戦略の構築力の向上		
13			著名な業界プロフェッショナルとのキャリアアワードバイセッション	著名な業界プロフェッショナルとの有益なコネクションの構築		
			学生個々の将来の展望に関するワークショップ	学生個々の将来の展望を具体的に計画するスキルの向上	2	
	ポートフォリオ作成と自己ブランディング	個々の成果をまとめ、プロフェッショナルなポートフォリオの構築と自己ブランディングを学ぶ	成果物のポートフォリオ化に関する講義と実践	個々の成果物を効果的にまとめ、プロフェッショナルなポートフォリオの構築力の向上		
14			ポートフォリオの構築ツールの導入と利用法のトレーニング	ポートフォリオ構築ツールの導入と利用法のスキルの獲得		
			自己ブランディングの重要性と実践的な方法に関するワークショップ	自己ブランディングの重要性を理解し、実践的な方法で自己表現するスキルの向上	2	
	プロフェッショナルなプレゼンス構築	エンターテインメント業界でプロフェッショナルなプレゼンスの重要性を理解し、自らのスタイルを確立する	プロフェッショナルなプレゼンスの要素と成功事例に関する講義	エンターテインメント業界でのプロフェッショナルなプレゼンスの要素を理解する力の向上		
15			パーソナルブランディングの概念と戦略の理解	パーソナルブランディングの概念と戦略を活用して自身のスタイルを確立する能力の獲得		
			個々のスタイルを反映したプレゼンス構築のワークショップ	個々のスタイルを反映させたプレゼンスの構築スキルの向上	2	

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: 少しくできなかった、D: まったくできなかった

備考 等