科目名	校外研修1							年度	2024	
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			実務経験		実務経験	食の職種			

【科目の目的】 国内外のエンターテイ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=ノ	レーブリック					
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 ディアを提案できる	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 の向上とアイディアの提 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キン グ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 キング能力向上をしてい る	国際的なネットワーキン グが向上している	ネットワーキングが限定 的で効果が薄い	ネットワーキングが不足 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カが 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	20	2024	
	英語表記						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		価	己	
	エンターテイメントの 多様性理解	異なる文化のエンターテイ メントの特徴を理解	国内外の代表的なエンター テイメント産業の事例紹介					
			エンターテイメントの国際 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 得	スキルの獲			
1			異なる文化のエンターテイ メントに対する意見交換	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、 解を適切に表現するカの向上		2		
		研修先での経験を通じて、 クリティカルシンキテイメン を使し、エンターテイメントにおける新たなアイディ アやアブローチを提案でき るようになる	研修先での実地調査とその 成果報告	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 アイディアを提案する力の向上	して新しい			
	クリティカルシンキン グの発展		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 伝達能力	イディアの			
5			異なる文化から得た刺激を 元に新しいアイディアを発 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 ディアに結びつけるスキルの獲得	クトアイ	2		
	国際的なネットワーキ ング能力		5 5 1 + 45 + 43 + 6 - 1 -		国際的なコンタクトを効果的に築くためのネットワーキン 上	グ能力の向		
			かのネットワーキン 験 乗なる又にやバックグラウントを持つ世间と励力する		向上			
3			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ィアを魅力的に紹介するための自己 の向上	紹介スキル	2		

		異なる文化のインスピレー	研修先で得た異なる文化の 影響を取り入れたアイディ 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ィア に結びつける力の向上	
	クリエイティブなアイ ディアの発展	ションを取り入れ、クリエ イティブなアイディアを発	クリエイティブなアイディ アの共有とフィードバック	アイディアの共有と批評のスキルの向上	
4		展させる	セッション 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ィアの統合の能力 向上	2
			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	
	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	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	
5			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
			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	
	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実行し、その成果と課題を振り返る	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	
6		-	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	
	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	チームダイナミクスの理解 と調整に関するトレーニン	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	
-		TEMPO CAX PARCO	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	
7			グローバルプロジェクトマ ネジメントの基本原則の理 軽	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	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	国際的なわれずロジェクト	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	
		ントするスキルを磨。	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	
8			効果的なプロジェクトプレ ゼンテーション技術の磨き	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	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、フィード バックを受け入れるスキル	直し フィードバックの種類と受 け入れ方に関するトレーニ	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	
		を向上させる		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	
9			のいる政制のイノベーショ	現代のエンターテイメント産業における最新のイノベーショントピックの理解	2
	イノベーションと未来 の展望	現代のエンターテイメント 産業におけるイノベーショ ンの重要性を理解し、未来	ントピックの紹介 未来のエンターテイメント 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メントトレンドに関する意識と洞察の向上	
10		の展望に向けて考察する	イノベーションプロジェク	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	
10				エンターテイメントが社会に与える影響を分析する力の向上	2
	エンターテイメントと 社会的影響	に与える影音を万仞し、冊	スカッション 倫理的な視点からのエン ターテイメント制作の考察	エンターテイメント制作における倫理的な判断力の獲得	
		理的な視点から考察する	ソーシャルイシュースソ リューションのワーク	ソーシャルイシュースソリューションの提案スキルの向上	
11			ショップ 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	2
	プロジェクトの最終成	学生が取り組んだプロジェ クトの最終成果を発表し、		フィードパックに対する質疑応答の適切な対応力の向上	
	~~**	フィードバックを受ける	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	
12			エンターテイメント産業の	エンターテイメント産業におけるキャリア戦略の構築力の向上	2
	キャリア戦略と展望	エンターテイメント産業におけるキャリア戦略の構築	とディスカッション 著名な業界プロフェッショ	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	
		と将来の展望を考える	スセッション 学生個々の将来の展望に関	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	
13			成果物のポートフォリオ化	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	2
	ポートフォリオ作成と		ポートフォリオの構築ツー	オの構築力の向上 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	フォリオの構築と自己ブラ ンディングを学ぶ	ニング 自己ブランディングの重要 がトマはめた方法に関する	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	
14			ワークショップ プロフェッショナルなプレ	スキルの向上 エンターテイ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	2
	プロフェッショナルな	エンターテイメント業界で のプロフェッショナルなプ レゼンスの重要性を理解	関する講義	を理解する力の向上 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	
	プレゼンス構築	レゼンスの重要性を埋解 し、自らのスタイルを確立 する	の概念と戦略の理解 個々のスタイルを反映した	確立する能力の獲得	
15			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:少しできなかった、D:まったくできなかった 備考 等