

科目名	プロジェクトワーク 6							年度	2025
英語科目名	Project work 6							学期	前期
学科・学年	CG映像科 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	小嶋、荻野、関野	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】									
作品制作を通して、就職に繋がるCG関連の技術取得を目的とする。									
【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習会や、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 6はプロジェクトワーク 5の続きの授業となります。）									
【到達目標】									
・就職活動で技術力、もしくはセンスなど自己をアピールできる動画作品制作に臨む ・制作フローにおいて、得意とする分野や職種など、目指すべき方向性を見出し強化する ・作品制作を通し、スケジュール管理、完成に向けたボリュームコントロールをマスターする ・期限内に完成が困難な場合のリカバリー力 ※早い時点での教員への相談が鍵となるため、就活を考慮して必ず完成させることを目標とする									
【授業の注意点】									
遅刻・欠席は授業内容についていけず、クラス全体の授業進行にも支障をきたすため厳禁、フォローもしない。 講義中はメモを取り、うまくいかなかったポイントは復習すること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。									
評価基準＝ループリック									
ループリック 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（表現性）	自身のゴールを高く設定し、且つ、その為のあらゆる技術、助言を取り入れ、高い完成度までできている状態	行いたいことをより良くするために、必要なスキルを学習～取り入れ、表現性の向上が結果として多く見られる状態	表現の向上を目指し、いくつか助言を作品に取り入れている状態	現状の表現スキルを用いて、最低限の要素を含めた作品の状態	現状のスキルを取り込むことができていない状態				
到達目標 B（スケジュール管理）	自身の立てたスケジュールに対してマイルストーン通りに完成させることができる	スケジュールからいくつか逸脱したものの、リスケジュールにて完成できている	スケジュールから逸脱したものにリカバーをかけ、善処が見られる	スケジュールから要素がいくつか逸脱し、リカバーをしていない	スケジュールが立てられない				
到達目標 C（現場即戦力）	CG現場で1人月として実践できる状態	CG現場で多少フォローが必要ながらも実践できる状態。0.75人月程度	CG現場でOJTなどの研修を受けつつ実践できそうな状態。0.5人月程度。	CGの現場でOJTのフォローがあるが、学びが必要な状態。0.25人月程度。	CGの現場でOJTのフォローが大きく、実践が難しい状態				
到達目標 D（コミュニケーション力）	自身の作品をより良くするために、講師などに助言を頻繁に乞うことができる。且つ、自身の言葉で伝えることができる。	自身の作品を良くするための助言を自ら積極的に乞うことができる。	作品に対する会話ができる。	講師からの呼びかけにより、作品に関する会話ができる。	作品に対する会話が難しい				
【教科書】									
授業ごとにテキスト配布※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題提出率 75%以上を単位取得条件とする 出席率 75%以上を単位取得条件とする 提出課題の点数 提出された課題に採点を行い、点数付けを行う									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

