

CG クリエーター科

卒業認定の方針（ディプロマ・ポリシー：DP）

■ 育成人材像

- ① 映像制作過程であるプリプロダクションからポストプロダクションで発生する技術的問題に対して原因を理解し、問題解決ができる。
- ② チーム制作で起こる問題に対処できるコミュニケーション力を身につけ、仲間と協調性を保ちながら業務ができる。
- ③ クライアントの要求を理解し、それを踏まえた提案や自己表現ができ自主的に行動できる。

■ 身に付ける能力

- ① 3dsMax、Adobe Creative Cloud、Zbrush 等 DCC ツールを活用し、様々な作品制作ができる。
- ② 作品制作に必要な観察眼とそれを表現するデッサン等の基礎造形ができる。
- ③ プリプロダクションからポストプロダクションまで一連の映像制作業務についてワークフロー全体を理解することができる。

教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー：CP）

■ 教育課程編成の方針

- ① 豊かな教養と社会常識、業界就職に必要なポートフォリオ作成法を身に付けるため「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次はCG業界における基礎的知識と3DCGソフトウェア、画像処理ソフトウェア、動画編集加工ソフトウェアの基本的操作能力、デザインの基礎である平面構成、色彩構成、陰影表現を身に付けるための専門科目を配置する。
- ③ 2年次はCG業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付けるための専門課程として、コンテ作成技術、1年次に身に付けたソフトウェアの応用技術、CG業界における専門業務に使用されるソフトウェア操作能力、アイデアを形にするためのプレゼンテーション能力、チーム制作におけるプロジェクト管理を身に付けるための専門課程を配置する。
- ④ 2年次は通年で企業と連携した実習科目を配置する。

■ 授業実施の方針

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニング、ポートフォリオ制作に必要な基礎知識と業界企業研究とする。
- ② CG業界における知識習得を目的とした科目は講義形式で行うことを基本とし、知識定着のための演習はグループワーク形式で行う。
- ③ コンピュータソフトウェアの操作技能を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。年間6作品程度を作成し、CG業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付ける。
- ④ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、前期は連携企業よりオンラインで実務についての講義、業務レベルの表現力向上の為の演習を行い、後期は卒業制作指導に参加し卒業制作中間合評会と進捗状況確認で講評後、卒業制作発表会で成果物を評価する。

■ 学修成果評価の方針

- ① 講義科目は、定期試験、小テスト、レポート、授業に取り組む姿勢をもとに総合的に評価する。各科目の評価方法はシラバスに記載する。
- ② 実習科目は、課題の提出状況、作品の完成度、授業に取り組む姿勢をもとに総合的に評価する。各科目の評価方法はシラバスに記載する。