<u>(C)</u>				ロヤノ・	ーグ・マフカ寺		
科目名		+	・ャラクターデッ	サン I A			
担当教	[員	佐藤 武	実	務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	人体の骨格、筋肉、可動といったける事が目標。また、課題を通り基本、毎回1時限目を講義、残り	こて男女の肉体の	違いや、ポージング	グについても理解		
学習目 (到達		人体の素体が描けるようになる	。素体からキャラ	クターを描き起こせ	るようになる。		
	書・その他負料 のシワの描き方―リアルなシワが描ける!/池			作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服 田書店発行			
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学	習·備考	
1	キャラクター作画	とは/目を疑うということ		授業概要の説明、	自分の目測、現月	段階での力量 	
2	人体の全身のバ	<u></u> ランス		人体比率について	 、頭身について、	 男女の違い	
3	人体の骨格につい	,17		骨について、触る	動かす。可動域の	理解。骨格模写	
4	人体の骨格②			簡易骨格で動かし で当てはめる	てみる。バランス	を覚える。クロッキー	
5	様々な角度での顔	類、手足		角度によっての見 キー	え方、手足の表現	について観察、クロッ	
6	簡易素体、アオリ	・フカン		素体の描き方、ア	オリ・フカンについ	て解説	
7	筋肉の意識(男性	<u> </u>		筋肉模写			
8	筋肉の意識(腕・)	足)		腕と足の筋肉の理	1解		
9	人体クロッキー			クロッキー			
10	1学期最終課題			クロッキーとキャラ	ウクター		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評値	西方法・成績評価基準			履修上の注意	意	
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
天伤砼	験教員の経歴	ノロアンスダント	こしし、漫画制	TF 現场に のい	<u> いサ/か月徐</u>	J しい/こ	

<u></u>				ロヤノ・	一パー・フカサ			
科目名	名 キャラクターデッサン I B							
担当教	[員	佐藤 武	実	務授業の有無		0		
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期		
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	人体の骨格、筋肉、可動といったける事が目標。また、課題を通り基本、毎回1時限目を講義、残り	ごて男女の肉体の	違いや、ポージング	グについても理解			
学習目 (到達		人体の素体が描けるようになる	。素体からキャラ	クターを描き起こせ	るようになる。			
	スト・教材・参考 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の のシワの描き方―リアルなシワが描ける!/池			作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服 田書店発行				
回数		授業項目、内容		学習	方法・準備学	習·備考		
1	服のしわ練習			布のしわを選ぶ練	習。リアルからデ 	フォルメへ		
2	人体の動きをとら	 える		人間の自然な動作		 起こす。		
3	人体のアオリとフ	カンによるパース変化		人体のアングルの 物で見つけ出す・		スの変化を実際の人		
4	アクションを描く			実際のアクションだ ンを付ける	いら、骨格、簡易素	素体を書いてアクショ		
5	キャラクターのポ	 ーズ制作		フェチについて考え	 える。好きな部分の	の協調表現		
6	キャラクターのポ	ーズ制作		フェチの強いキャラ	ラクター制作			
7	背景+人物 画面	内に人物が複数ある場合		複数の人物とパー	スの関係につい	て、講義と描写		
8	背景+人物 画面	内に人物が複数ある場合②		複数の人物とパー	スの関係につい	て、講義と描写		
9	最終課題			コンセプトがわかる	るキャラクターと背	景		
10	最終課題②			コンセプトがわかる	るキャラクターと背	景②		
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評估	西方法・成績評価基準			履修上の注意	· 意		
評価点A 出席率8	試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
天伤栓	験教員の経歴	ノロテンスダント	こしし、漫画制	TF 現场に DF 現場に	いサ/か月1徐	J しいりこ		

② 科目名								
担当教		沢居 徳和			8授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	_	1年生	開講時期	前期	
必修・		必修	単位数		. –	時間数	30時間	
	程要、目的、 進め方	印刷・デザイン業界で求められ DTPスキルの基礎を習得します 企業からの制作依頼やコンテス	す。					
学習目(到達		作品編集が出来る技術と知識	の吸収					
		担当教員が資料を作成して配る Illustratorキャラクター制作の教		ききち	· 香/技術評論社発	行		
回数		授業項目、内容				<mark>方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	イラストレーター基	基本操作			基本的な使い方 オブジェクトの説明	月		
2	イラストレーター基	基本操作、ツールの使い方			ツールボックスに ひとつひとつのツ			
3	イラストレーター^	ジェ曲線			ベジェ曲線の説明	 と実習 		
4	イラストレーターへ	 ヾジェ曲線			ベジェ曲線の説明	 と実習		
5	基本ツールを使用	引してのキャラクター制作			図形ツール及び~	ジェ曲線を使って	このキャラクター制作	
6	基本ツールを使用	月してのキャラクター制作			図形ツール及び^	 ドジェ曲線を使って	このキャラクター制作	
7	キャラクターコンラ	テスト			ゆるキャラ制作の	ための資料検索を	ならびにラフ制作	
8	キャラクターコンラ	テスト			ゆるキャラ制作の	ための資料検索を	ならびにラフ制作	
9	キャラクターコンラ	テスト提出、ポストカード制作			ポストカード制作・	イメージを決めて	制作	
10	前期最終課題				前期最終課題の制	制作と提出		
11								
12								
13								
14								
15								
16 17								
17								
19								
20								
	<u> </u> 	Ⅲ方法·成績評価基準				履修上の注	意	
評価点A	課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
実務経	験教員の経歴	広告デザイナ	├一として広	告制	制作の現場にる	おいて13年間	関わる	

② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス							
科目名		1	デザインワ-			_	
担当教		沢居 徳和		務授業の有無	00-#-1 V=	0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修·	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	祝要、目的、)進め方	印刷・デザイン業界で求められ、 DTPスキルの基礎を習得します 企業からの制作依頼やコンテス	•				
学習目標 (到達目標) 就職活動に必要な作品集を制作します。							
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教		著/技術評論社発	行		
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法∙準備学</mark> 習	習∙備考	
1	イラストレーター行	复習		前期に学んだ内容	字の復習		
2	名刺制作、説明と	・レイアウト、文字バランス		名刺のレイアウト 見本デザインを調			
3	名刺ラフ添削			名刺の添削と修正	Ē		
4	名刺完成提出			名刺の制作と提出	1		
5	ポートフォリオ制作に向けてのレイアウト基本説明			インデザインの基	インデザインの基本操作方法		
6	6 ポートフォリオ制作開始			インデザインの基	本ツールをレクチュ	r-	
7	7 個別にポートフォリオ添削			ソフトの使い方や	レイアウトに重点を	おき説明	
8	8 個別にポートフォリオ添削			ソフトの使い方や	レイアウトに重点を	おき説明	
9	ポートフォリオ12	月初旬完成を目指し制作		ポートフォリオ確認	2		
10	最終課題			ポートフォリオをPDF化し提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評価	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	.	
評価点A	課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経	験教員の経歴	広告デザイナ	ーとして広告	_ ·制作の現場にa	おいて13年間関	引わる	

科目名		+	テャラクター	デサ	・イン I A			
担当教	<u>[</u>	沢居 徳和・佐藤 郡	季麗	実剤	務授業の有無		0	
対象学	'科	キャラクターデザイン科	対象学年	F	1年生	開講時期	前期	
必修・i	選択	必修	単位数			時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	イラストを仕上げるための見せ; コンテストを通じて授業で培った						
学習目 (到達)		構図を使用してのイラストが制化	作できるように	技術	示と知識の習得			
	・ ・キスト・教材・参考 図書・その他資料 構図で決める魅力的なシーンの描き方/誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則/廣済堂出版発行							
回数		授業項目、内容				習·備考		
1	構図について(必	要性・意味)			構図の大切さや活	舌かし方の説明 		
2	距離感(遠近感・	縮小・空気遠近法)			被写界深度を意識	戦した方法の説明		
3	3 構図基礎(日の丸構図・三角構図・逆三角構図)				主となる構図の細	かな説明		
4	4 構図基礎(シンメトリー構図・二分割構図)				各構図の説明と実	建		
5	5 人間の目線と方向性			視線誘導の説明と	: 実践			
6	キャラクターのアオリとフカン				アオリとフカンでの)見え方の違い説	明	
7	7 キャラクターのアオリとフカン				アオリとフカンの該	説明と実践		
8	8 ライティング(光と影)、傾きの組み合わせ				ライティングの説明	月と実践		
9	9 前期最終課題(今までの構図を使って制作)				前期最終課題制作			
10	前期最終課題(今	うまでの構図を使って制作)			前期最終課題制作	作と提出		
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評估	西方法·成績評価基準				履修上の注意	意	
评価点A		D発言(30%)、授業姿勢(15%) O点以上)、C(60点以上)、D(59点 は評価しない	点以下)		業界動向により、講 す。	義内容・課題内容を	変更する場合がありま	

実務経験教員の経歴 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる・フリーのイラストレーターとして3年間イラスト制作に関わる

<mark>科目名</mark>	科目名 キャラクターデザイン I B							
担当教	[員	沢居 徳和・佐藤 和	s麗 <mark>実</mark>	務授業の有無		0		
対象学	:科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期		
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	イラストを仕上げるための見せ: コンテストを通じて授業で培った						
学習目(到達		学んだ技術と知識を用いての一	-枚イラストの完成	ζ				
	・キスト・教材・参考 図書・その他資料 構図で決める魅力的なシーンの描き方/誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則/廣済堂出版発行					廣済堂出版発行		
回数		授業項目、内容			方法・準備学習	習∙備考		
1	コントラポスト強調	(カードゲームイラストについて)	コントラポスト説明 模写とオリジナル・				
2	アングルを工夫す	- _~		アングル説明と練	習			
3	キャラクター発想	、キーワードからのキャラクター	制作	キャラクター発想! キーワードからキ				
4	キャラクターコンラ	テスト		視線誘導の振り返	らりとラフ制作			
5	5 キャラクターコンテスト			構図の添削				
6	6 キャラクターコンテスト			コンテスト作品制作	作と添削			
7	7 キャラクターコンテス			作品についてのプ	゚レゼンテーション			
8	8 最終課題制作(デジタル移行ができる作品制作)			キャラクター発想と	ヒキャラクターを考	える		
9	9 最終課題制作			最終課題制作と添	5削			
10	最終課題制作			最終課題制作と提出				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評句	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	<u> </u>		
評価点A 出席率8	評価方法・ ル 積 評価基準 複修上の注息 果題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない と務経験教員の経歴 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる・フリーのイラストレーターとして3年間イラスト制作に関わる							

	② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス 科目名 プランニングA							
科目名								
担当教	10.0	三上昌史・沢居領			務授業の有無 4年生	88=# n+ V a	O ###	
対象学 必修・		キャラクターデザイン科 必修	対象学年		1年生	開講時期 時間数	前期 20時間	
授業概	理要、目的、 の進め方	グループもしくは個人をプロデュ 立案した企画を発信するために ゲームプランニングやVtuber運	.一スし、企画 必要な物や事	を立 事を3	里解し発信する。	PULLINA	20kij jej	
学習目標 (到達目標) 企画書の制作ができる知識と技術の習得 プランニングした企画を形にし発信する								
	ト・教材・参考 ・その他資料	教材・参考 の他資料 が一ムプランとデザインの教科書/秀和システム						
回数		授業項目、内容			学習	<mark>方法·準備学</mark>	習・備考	
1	プランニング説明	とグループ制作			企画に必要な事を	理解するための	導入	
2	グループディスカ	ッション			グループ内での企	画立案		
3	業界研究				業界の説明			
4	業界研究				業界の説明を企画	に活かす		
5	ブループディスカッション !			グル一プ内での企	·画立案			
6	企画確認				グループ内企画の)チェック		
7	7 グループディスカッション		チェック後の企画(修正				
8	8 企画書説明			企画書制作につい	いてのレクチャー			
9	企画書制作				グループでの企画	i書制作 ————————————————————————————————————		
10	企画書制作				企画書制作・提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19 20								
20	 	而方法·成績評価基進 				履修上の注	意	
評価点 <i>A</i> 出席率8	評価方法・成績評価基準 履修上の注意 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。							

2								
科目名								
担当教		三上 昌史・沢居 徳			務授業の有無 1年生	88=# n+ V o	O	
対象学 必修・)		キャラクターデザイン科 必修	対象学年		1年生	開講時期 時間数	後期 20時間	
授業概	張い、 田野、目的、 の進め方	グループもしくは個人をプロデュ立案した企画を発信するために ゲームプランニングやVtuber運	.一スし、企画 必要な物や事	を立事を理	異解し発信する。	ну п од	204 ₁ [B]	
学習目		企画書の制作ができる知識と技 プランニングした企画を形にし身						
	ト・教材・参考・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 ゲームプランとデザインの教科	う 書/秀和シス	テム				
回数		授業項目、内容			学習	<mark>方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	企画書確認				前期にたてた企画	の再確認		
2	グループ制作				発信のためのグル	ノープ制作		
3	グループ制作				発信のためのグル	 /一プ制作		
4	グループ制作				発信のためのグル	ノープ制作		
5	グル一プ制作				発信のためのグル	ノープ制作		
6	媒体の確認				発信のための各勢	は体の確認		
7	7 プレゼンテーション				各グループへのプ	゚レゼンテーション		
8	8 プレゼンテーション				各グループへのプ	゚レゼンテーション	・発信に向けた準備	
9	9 発信準備				発信に向けた準備			
10	各媒体への発信				各媒体への発信を	行う		
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20							*	
	評价	<mark>西方法·成績評価基準</mark>				履修上の注		
評価点A 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
天伤砼	験教員の経歴	プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、V	ıuberノロテュース、映画	間の宣伝	ゅとの現場において10年以上関本	いる・仏告アサイナーとして広告	moteの現場において13年間関わる	

(2) 日本アニメ・マンカ専門学校、ンフハス							
科目名			ビジネスマ				
担当教		福原純子		<mark>務授業の有無</mark>	BB - # - 1 !!-	0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期	
必修·i	基 状	必修	単位数		時間数	40時間	
	要、目的、 進め方	実際に身体を動かす、声をだす ど、実際に声をだしたり体を使っ い振る舞い、企業組織の仕組み	ての訓練を行う。				
学習目標 (到達目標) 挨拶を習慣にする マナーを習慣化する							
		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー/株式会社ウィ		≷社ウイネット発行			
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学	習∙備考	
1	ビジネスマナーの	考え方		あいさつ、ペアワ-	ーク 演習		
2	正しい発声と基本	姿勢		あいさつ、声出し、	基本姿勢 演習		
3	滑舌、立ち座り			発声の基本訓練、	グループワーク	演習	
4	入退室、敬語			発声の基本訓練、	グループワーク	演習	
5	入退室、敬語、ビ	ジネス用語		発声の基本訓練、	グループワーク	演習	
6	入退室、敬語、効	果的な話し方		発声の基本訓練、	グループワーク	演習	
7	5W/1H			発声の基本訓練、	ジェスチャー 演	習	
8	原稿作成			発声の基本訓練、	『私の思い出』と	いうテーマ 演習	
9	前期試験			実技試験			
10	前期試験評価			実技試験評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	西方法・成績評価基準			履修上の注	意	
評価点A 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経	験教員の経歴	ビジネスマナ	-一講師として	指導現場にお	いて22年間関	わる	

日本アニメ・マンカ専門学校 ンフハス							
科目名		· ··	ビジネスマ				
担当教		福原 純子		務授業の有無 4.5.5.5	885#n+ #n	O	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修・選	きが	必修	単位数		時間数	40時間	
授業概	安、日 吖、	実際に身体を動かす、声をだす ど、実際に声をだしたり体を使っ い振る舞い、企業組織の仕組み	ての訓練を行う。				
学習目:		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する					
		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー/株式会社ウィ		≩社ウイネット発行			
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学	習∙備考	
1	接遇マナー			講義、ロールプレー	イング		
2	接遇マナー			講義、ロールプレー	イング		
3	来客対応			講義、ロールプレ・	イング		
4	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
5	来客対応			講義、ロールプレ・	イング		
6	来客対応			講義、ロールプレ	イング		
7	来客対応			講義、ロールプレ	イング		
8	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
9	後期試験			実技試験			
10	後期試験評価			実技試験評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注	意	
評価点A(試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経験	験教員の経歴	ビジネスマナ	ー講師として	指導現場にお	いて22年間関	わる	

担当教員 駒形 靖 実務授業の有無 ○ 対象学科 キャラクターデザイン科 対象学年 1年生 開講時期 前期 30時間	科目名			基礎デッサ	ŀンΑ		
必修・選択 必修 単位数 時間数 30時間 授業概要、目的、 授業の進め方 一学期には光と影による朝輸、立体把握などデッサンの基礎を学びます。 2	担当教	<mark>t員</mark>	駒形 靖	 実	務授業の有無	1	0
	対象学	料	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
	必修·這	選択	必修	単位数		時間数	30時間
大・大・教材・参考 担当教員が資料を作成して配布 初めてでも楽しくできる デッサンの基本/ナツメ出版企画株式会社/株式会社ナツメ社発行 回数 授業項目、内容 学習方法・準備学習・備考 デッサンとは何か 鉛筆の削り方・緑の描きわけ 鉛筆を削る。緑種の用途説明 面に沿って線を描く クロスハッチング モチーフの構図 見た物を忠実にとらえるカ 集中力をつける 紙箱を描く、形をとらえる一陰影を表現 石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く 幼童を割るる位置を決める 鉛筆を描く 細く、色の濃いモチーフを描く 横図を考える 横図を考える 株面がモチーフを描く 横図を考える 株面がモチーフを描く 大一ルを描く カルーブで一つの立方体を描く カルーブで一つの立方体を描く 水準を描く 銀でも表える位置を決める 金銭のモチーフを描く 大一ルを描く カルーブで一つのがレーボールを描く カルーブで一つのパレーボールを描く タマゴ型のモチーフを描く クルーブで一つのパレーボールを描く タマゴ型のモチーフを描く クルーブで一つのパレーボールを描く 名銭課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 日本 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 11 12 13 14 15 16 17 18 18 19 19 19 19 19 19			一学期には光と影による明暗、	立体把握などデッ	ッサンの基礎を学び	ぎす。	
図書・その他資料	(到達目標)		リアルタッチの静物や人物画な	ど、就職活動に必	必要な作品を制作し	ます。	
1 デッサンとは何か 鉛筆の削り方・線の描きわけ 「デッサン」の理解 鉛筆を削る。線種の用途説明 2 線の描き方 クロスハッチング モチーフの構図 面に沿って線を描く クロスハッチングでグラデーション練習 3 見た物を忠実にとらえる力 集中力をつける 紙箱を描く。形をとらえる一陰影を表現 グループで一つの立方体を描く 3面が見える位置を決める 5 鉛筆を描く 網く、色の濃いモチーフを描く 構図を考える お筆な本を組み合わせて描く 構図を考える 6 曲線のモチーフを描く グループで一つのパレーボールを描く タマゴ型のモチーフ(発砲)を描く グループで一つのパレーボールを描く 7 ボールを描く グループで一つのパレーボールを描く 各自にマグカップを持参して描く 異終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 10 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 11 12 13 14 15 16 17 18					出版企画株式会社	·/株式会社ナツメ	社発行
 1 アッサンとは何か、鉛車の削り方・線の価さわけ 2 線の描き方 クロスハッチング モチーフの構図 3 見た物を忠実にとらえるカ 集中力をつける 4 石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く 5 鉛筆を描く 網へ、色の濃いモチーフを描く 6 曲線のモチーフを描く 7 ボールを描く 8 マブカップを描く 9 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 10 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 11 12 13 14 15 16 17 18 	回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学習	┇∙備考
2	1	デッサンとは何か	、 鉛筆の削り方・線の描きわけ				
4 石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く	2	線の描き方 クロ	スハッチング モチーフの構図			•	習
4 台湾の立方体を描く見えるものすべてを描く 3面が見える位置を決める 5 鉛筆を描く細く、色の濃いモチーフを描く 鉛筆す本を組み合わせて描く 構図を考える 6 曲線のモチーフを描く タマゴ型のモチーフ(発砲)を描く 7 ボールを描く グループで一つのパレーボールを描く 8 マグカップを描く 各自にマグカップを持参して描く 9 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 11 12 13 14 15 16 17 18	3	見た物を忠実にと	とらえるカ 集中力をつける				現
5 新華を描く 細く、色の濃いモナーフを描く	4	石膏の立方体を打	描く 見えるものすべてを描く		•		
7 ボールを描く グループで一つのパレーボールを描く 各自にマグカップを持参して描く 各自にマグカップを持参して描く り 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 10 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 11 12 12 13 14 15 16 16 17 18	5						
8 マグカップを描く 各自にマグカップを持参して描く 9 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 10 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 11 12 13 14 15 16 17 18	6	曲線のモチーフを描く			タマゴ型のモチー	フ(発砲)を描く	
9 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 10 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く 11 12 13 14 15 16 17 18	7	パールを描く			グループで一つの	バレーボールを描	<
9 最終課題として、1字期に描いた形状の違うものを二つ描く 10 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く 11 12 13 14 15 16 17 18	8	8 マグカップを描く			各自にマグカップ	を持参して描く	
10 最終課題として、1字期に描いた形状の違うものを二つ描く 11 12 13 14 15 16 17 18	9	9 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く		2週にかけて立方位	体(石膏)と三角錐	(発砲)を描く	
12 13 14 15 16 17 18	10	最終課題として、	1学期に描いた形状の違うものを	产二つ描く	2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く		
13 14 15 16 17 18	11						
14 15 16 17 18	12						
15 16 17 18	13						
16 17 18	14						
17 18	15						
18	16						
	17						
19	18						
	19						
20	20						
評価方法・成績評価基準 履修上の注意		評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	E
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科	評価点A 出席率80	A(80点以上)、B(76 80%に満たない者は	0点以上)、C(60点以上)、D(59点 は評価しない		ब .		

科目名	<mark>基目名</mark> 基礎デッサンB							
担当教	[員	駒形 靖	<mark>実</mark>	務授業の有無		0		
対象学	科	キャラクターデザイン	対象学年	1年生	開講時期	後期		
<mark>必修・</mark>	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	t要、目的、 進め方	二学期からは質感の描き分けれ	など、様々な表現だ	去を学び作画の幅で	を広げます。			
	学習目標 (到達目標) リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に				ます。			
	テキスト・教材・参考 図書・その他資料 初めてでも楽しくできる デッサンの基本/ナツメ出版企画株式会社/株式会社ナツメ社発行					メ社発行		
回数	数 授業項目、内容			学習方法·準備学習·備考				
1	金属を描く①金	属の影、ハイライト スプーンを打	苗く	スプーンを描く 金属の影、ハイラ	イト			
2	金属を描く②金	属の容器を描く		金属の容器(ボー	ル)を描く			
3	ガラスを描く コッ	プ		ハイライト、映り込	みを理解して表現	ける		
4	布を描く① 目の	粗い布		目の粗い布を描く	。縫い目を理解す	'ব		
5	5 布を描く② 布に模様があるものを描く			布に模様があるものを描く。 無地も模様も同じ材質であることを理解				
6	6 布を描く③ 布に模様があるものを描く			サテンの布を描く				
7	7 瓶を描く			硬く、光沢があり、	色の濃いモチース	7。		
8 グラス、ビー玉を描く			グラスにビー玉2個 水の中のビー玉か					
9	9 最終課題として、石膏像を描く			2週にわけて、陰影	ジのわかる人物石	膏像を描く(胸像)		
10	最終課題として、	石膏像を描く		2週にわけて、陰影のわかる人物石膏像を描く(胸像)				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19)							
20								
	評価	西方法·成績評価基準			履修上の注	意		
評価点A 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
庚務経	験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、v	/ebテザイナーとl	、て7年勤務。教務。	衽験(塁講師、高	校教諭商業科)3年。		

(2)				ロ争ノ・	ーグ・マンカ寺		
科目名			3DCG	A			
担当教	[員	山上 超夢	<mark>実</mark>	務授業の有無		0	
対象学	:科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期	
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	1. 3DCG 3DS MAX の基本操 2. 3DCG分野への興味を再発。 3. テキストに沿いながら、かつ	見できるか 可能				
学習目(到達		3DS MAX 技術習得として ・基 解している。	本モデリング ・テ	- クスチャマッピング	・アニメーション	モデファイア を理	
	ト・教材・参考 ・その他資料						
回数	授業項目、内容				<mark>方法•準備学</mark>		
1	3DS MAX 技術習	得1 3Dモデリングとは		実習(実際に基礎: も)	モデリングを行う。	画面など基本操作	
2	3DS MAX 技術習	得2 頂点 エッジ ポリゴン 1		実習(オブジェクト	の構成要素を学ぶ	5.)	
3	3DS MAX 技術習	得3 頂点 エッジ ポリゴン 2		実習(オブジェクト	の構成要素を操作	作する)	
4	3DS MAX 技術習	得4 頂点 エッジ ポリゴン 3	と 基本操作	実習(オブジェクト	の構成要素を操作	作する (上級))	
5	3DS MAX 技術習	得5 モデファイア1		実習(使用頻度の	高いモデファイア	を学ぶ シンメトリ等)	
6	3DS MAX 技術習	得6 モデファイア2		実習(使用頻度の	高いモデファイア [:]	を学ぶ シェル等)	
7	3DS MAX 技術習	得7 ここまでの知識でCGを作る	 გ	実習(習得した技術	析で作れる立体物	を制作し反復習得)	
8	3DS MAX 技術習	得8 テクスチャ1		実習(テクスチャ基	礎 ゆっくりと習ん	导)	
9	3DS MAX 技術習	得9 テクスチャ2		実習(テクスチャ応	用基礎 ゆっくり	と習得)	
10	3DS MAX 技術習	得10 テクスチャ3		実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評值	西方法・成績評価基準			履修上の注意	意	
課題の完 最終課題 成績評価 する。	5基準は、A(80点)	以上)·B(70点以上)·C(60点以上;		何度も同じことを繰り も重要。業界進出後 学ぶ内容の大切さを	J返す旨を伝える。 に、必ず必要とされ 認識しながら授業!		
実務経	験教員の経歴	イラスト制作学	4科講師8年	3DCG制作しVラ	Fューバーを <mark></mark> 頃	営1年	

<mark>科目名</mark>	3DCG B						
担当教	.員	山上 超夢	実	<mark>務授業の有無</mark>		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	1. 3DCG 3DS MAX の基本操 2. 3DCG分野への興味を再発 3. テキストに沿いながら、かつ	見できるか 可能				
学習目(到達		3DS MAX 技術習得として ・基 解している。	本モデリング ・テ	クスチャマッピング	・アニメーション	モデファイア を理	
	キスト・教材・参考 図書・その他資料						
回数				学習	方法·準備学	習∙備考	
1	3DS MAX 技術習 ア	得11 前期復習 オブジェクト要	要素とモデファイ	実習(前期の復習	繰り返し オブジ	ェ モデファイア)	
2	3DS MAX 技術習	得12 前期復習 テクスチャ適	用	実習(テクスチャの)復習 難易度が高	高いので丁寧に)	
3	3DS MAX 技術習	得13 三面図からのモデリング	1	実習(テクスチャー	→三面図 の流れで	で習熟度を上げる)	
4	3DS MAX 技術習	得14 三面図からのモデリング	2	実習(簡単な作例	を繰り返し、技術を	を馴染ませる)	
5	3DS MAX 技術習	得15 三面図からのモデリング	3	実習(三面図を自 グ)	分たちでも用意して	て、実際にモデリン	
6	3DS MAX 技術習	得16 質感とレンダリング1		1)		という存在から勉強	
7	3DS MAX 技術習	得17 質感とレンダリング1		2)		という存在から勉強	
8	3DS MAX 技術習	得18 3Dアニメーションの基礎	1	強)		ーションの理屈の勉	
9	3DS MAX 技術習	得19 3Dアニメーションの基礎	2	実習(10秒アニメー 強)	ーションを作ってみ	る。Biped存在も勉	
10	3DS MAX 技術習	得20 3Dアニメーションの基礎	3	実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評価	<mark>晒方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意		
課題の完 最終課題 成績評値 する。	回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 題の完成度 20% 終課題 40% 績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)と る。						
実務経	験教員の経歴	イラスト制作学	科講師8年 3	BDCG制作しVラ	チューバーを運	営1年	

<mark>科目名</mark>	学 <mark>日名</mark> 背景パースデッサンA						
担当教	.員	佐藤 武	<mark>実</mark>	<mark>務授業の有無</mark>		0	
対象学	:科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期	
必修·i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	受業概要、目的、 受業の進め方 ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。						
	<mark>学習目標 1点透視図法の理解。 (到達目標) 1点透視図法の理解。 (</mark>						
	ト・教材・参考・その他資料	担当教員が資料を作成して配れ スーパーパースデッサン/株式		発 行 ——			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	背景パースの概念	s 映画鑑賞 ———————		遠近法の大前提の	D解説、それらを利	利用した作品の鑑賞	
2	 遠近法 アイレベ	ル・消失点の理解		解説と実践			
3	遠近法の5種類を	理解 一点透視図法で自分の音	『屋を描く	透視図法の解説と	こ、実践 箱で物の)形をとらえる	
4	自分の部屋を描く			実践 箱で物の形	をとらえる 書き	∆t	
5	教室外でスケッチ	一点透視の場所を各自で見つ	ける	学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める			
6	廊下を描く① バ	ッテン法の分割		解説と実践。分割	法の解説		
7	廊下を描く②			解説と実践。分割	法の解説		
8	坂道、曲道を描く			解説と実践、1点3	透視の消失点の応 	用	
9	最終課題として、	一点透視の坂道を描く		テスト課題			
10	最終課題として、	一点透視の坂道を描く		テスト課題			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	m方法・成績評価基準			履修上の注	意	
評価点A 出席率8	題評価(75%)、授 (80点以上)、B(70 0%に満たない者は ^{職数} 昌の経歴	0点以上)、C(60点以上)、D(59点評価しない		す。		変更する場合がありま	

2			#E		ニメ・マンガ専門	門学校 シラバス	
科目名			背景パース・ 			_	
担当教		佐藤武		実務授業の有無		O	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修・	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	既要、目的、)進め方	ゲーム業界で求められる背景画 立体把握、空間認識力を鍛えま す。					
学習 E (到達		2点透視、3点透視の理解					
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン/株式		ク発行			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•</mark> 準備学習	ੂ <mark>∙備考</mark>	
1	二点透視図法の	理解 ビルを描く		2点透視の解説と	実践 箱を配置する	5。	
2	二点透視図法では	ごルを描く		2点透視の解説と する	実践 書き込みと/	ペースの無理を理解	
3	二点透視図法で	家を描く		2点透視の解説と	実践•応用		
4	二点透視図法で	 家を描く		2点透視の解説と	 実践·応用		
5	三点透視図法の	理解 ビルを描く		3点透視の解説 説	箱で形をとる実践	アオリ、フカンの解	
6	三点透視図法では	ごルを描く		書き込み 実践			
7	三点透視図法の 透視それぞれを持	アオリ、フカンを理解 同じモチー 描く	-フで二点、三点	アオリ、フカンの角	¥説、理解 実践		
8		修了制作の背景を考え、描きあり		ラフ、案出し、世界	早観の調査、構築		
9	最終画題として、 レゼンを踏まえて	修了制作の背景をどんな世界観 描く	にするのかの	プラフ案を複数だし	、描くものを決める		
10	最終画題として、	修了制作の背景を描く		ラフを線画へ			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評値	<mark>ਜ਼方法・成績評価基準</mark>			履修上の注意	Ĭ.	
評価点 <i>A</i> 出席率8	評価方法・成績評価基準 履修上の注意 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 平価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経	験教員の経歴	プロアシスタント	として漫画	制作現場におい	て3年7か月係っ	ていた	

(2) 51 🗆 🗗					ニメ・マンカ専	門学校 シラバス
科目名			デジタルイラ			
担当教		駒形 靖		『務授業の有無 ┃ _{1左生}	₽₽₹# n± ₩¤	O mitter
対象学 必修・		キャラクターデザイン科 必修	対象学年 単位数	1年生	開講時期 時間数	前期 30時間
火小多。)	进 机	处训练	甲位奴		时间数	20世(日)
	哲要、目的、)進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界でオテストを通じて実践的なデジタルに必要な作品素材として活用し	ノイラストを学び			
学習目(到達		adobe photoshopを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
	ト·教材·参考 ·その他資料	担当教員が資料を作成して配布	5			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考
1	photoshopとは何	か ツールの説明・線を描く		photoshopの説明	。きれいな線画を	描く練習。
2	photoshopの便利	ツールを理解 線を描く		photoshopのツー. 途)。引き続き線面		ットキーや使用用
3	キャラクターの立	ち絵を描く①		お題に沿って設定	き考え、ラフを作り	或する。
4	キャラクターの立	ち絵を描く②		ラフを完成させる。	。ラフが早い学生に	こはもう一体追加。
5	キャラクターの立	ち絵を描く③		ラフ終了後、線画	(清書)をする	
6	キャラクターの立	ち絵を描く④		線画終了後、着彩	がする。(影の付け	方説明)
7	質感の塗り分け①			資料を基に様々な	は材質の塗り分ける	きする。
8	質感の塗り分け②			資料を基に様々な	は材質の塗り分ける	きする。
9	最終課題としてア	イテムイラストを描く①				見のアイテムを描く
10	最終課題としてア	イテムイラストを描く②		お題に沿って各目出	で設定した世界観	見のアイテムを描く 提
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評価	西方法・成績評価基準			履修上の注	意
出席率8	0%に満たない者は			\$.		変更する場合がありま
<u> </u>	映教貝の経歴	デザイン会社でパッケージ、we	epナサイナーと	して/牛勤務。教務剤	栓験(父教蒯冏耒科)3年。

② 科目名			デジタルイラ		ーグ・マンカ 守	門学校 シラバス	
担当教 対象学		駒形 靖 キャラクターデザイン科	 対象学年	務授業の有無 1年生	開講時期	後期	
刈家子 必修•		・ 必修	型 単位数	142	時間数	30時間	
授業概	授業概要、目的、 授業の進め方 印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、ado トを通じて実践的なデジタルイラストを学びます 要な作品素材として活用します。				。また、企業から <i>0</i>)制作依頼やコンテス	
学習目標 (到達目標) adobe photoshopを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了			れて、1年次修了制作	作に向けての準備	をする		
	ト・教材・参考・その他資料	担当教員が資料を作成して配布	,				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	コンペに向けて制	作①		コンペの内容を理			
2	コンペに向けて制	作②		求められているこ 描く。	とを読み取り、構図	図を考え描く。 ラフを	
3	コンペに向けて制	作③		求められているこ を描く。	とを読み取り、構図	図を考え、描。く 線画	
4	コンペに向けて制	作④		時間内に完成させ	:る。		
5	配色について			あらかじめ用意さ	れた線画に配色す		
6	合作でキャラクタ-	一を制作①		二人一組になり、 人が線画1枚、着		を制作する。(必ず一	
7	合作でキャラクター			引き続きラフを描	 く。添削を繰り返す	•	
8	合作でキャラクタ-	一を制作③		着彩をする。作業	着彩をする。作業に入る前に意識統一。		
9	合作でキャラクタ・	一を制作④		着彩作業			
10	合作でキャラクタ・	一を制作⑤		完成			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評価	西方法・成績評価基準			履修上の注意	意	
出席率8	0%に満たない者は	D点以上)、C(60点以上)、D(59点評価しない 評価しない デザイン会社でパッケージ、we		ब ं.		変更する場合がありま	

(ロイン	一/・マノル守	コテス ノノハハ
科目名			実践行動)学p	oart I		
担当教		沢居 徳和・山上 起	迢夢	実剤	<mark>努授業の有無</mark>		0
対象学	·科	キャラクターデザイン科	対象学의	Ŧ	1年生	開講時期	オリエンテーション
必修∙i	選択	必修	単位数	[時間数	12時間
	要、目的、 進め方	1.有意義な学生生活を送る為 <i>0</i> 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカ・					
学習目(到達		1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へ。 3.学生生活へのチベーションUF					
	ト·教材·参考 ·その他資料	実践行動学					
回数		授業項目、内容			学習	方法·準備学	習∙備考
1	意欲的な心構え・	夢と目標			ポイント解説、個ノ	人作業、ディスカッ	ション
2	意欲的な心構え・	誤った思い込みと言い訳			ポイント解説、個ノ	 人作業、ディスカッ	ション
3	意欲的な心構え・	行動のよりどころと心構え			ポイント解説、個ノ	、「作業、ディスカッ	ション
4	意欲的な心構え・	まず第一歩を			ポイント解説、個ノ	、作業、ディスカッ	ション
5	意欲的な心構え・	目標を設定しよう			ポイント解説、個ノ	し作業、ディスカッ	ション
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評价	ਜ਼方法・ 成績評価基準				履修上の注	意
•評価点 •出席率	果題評価(75%),授: A(80点以上)、B(80%に満たない者(験教員の経歴	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない			業界の動向により、す。 す。 ラム公認ファシ		で更する場合がありま

<mark>科目名</mark>	<mark>名</mark> 実践行動学part Ⅱ						
担当教	員	沢居 徳和・山上 起	迢夢 3	尾務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修・迫	選択	必修	単位数		時間数	6時間	
	要、目的、 進め方	1.有意義な学生生活を送る為の 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッ	l				
	学習目標 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP						
	ト・教材・参考 ・その他資料	実践行動学					
回数		授業項目、内容			¦方法•準備学	習∙備考	
1	自分の可能性を原 げる	なげよう・プラス思考が自分の能	 :力・可能性を広	ポイント解説、個ノ	 人作業、ディスカッ	ション	
2	自分の可能性を加	なげよう・考え方を変えれば行動	ıが変わる 	ポイント解説、個ノ	人作業、ディスカッ	ション	
3	自分の可能性を加	広げよう・あなたの問題は、あなっ	たが解決できる	ポイント解説、個ノ	人作業、ディスカッ	ション	
4	自分の可能性を広り	げよう・あなたのコミュニケーションス	ベタイルを見直そう	ポイント解説、個ノ	ーーー 人作業、ディスカッ	ション	
5	自分の可能性を応	広げよう・目標が才能・可能性を	開花させる	ポイント解説、個	人作業、ディスカッ	ション	
6			_				
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評価	<mark>晒方法∙成績評価基準</mark>			履修上の注	意	
・評価点 ・出席率	果題評価(75%),授: A(80点以上)、B(7 80%に満たない者(齢数員の経歴	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		業界の動向により、 す。 グラム小認ファミ		で更する場合がありま	

2						ニメ・マンガ専	門学校 シラバス
科目名			コミュニケー				
担当教		沢居 徳和・山上 起	-		<mark>努授業の有無</mark>		×
対象学		キャラクターデザイン科			1年生	開講時期	後期
必修·j	選択	必修	単位数			時間数	32時間
授業概要、目的、 授業の進め方 1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。							
学習目(到達		1,コミュニケーション検定初級合格。 2.実践的なコミュニケーションスキルの理解。					
	ト・教材・参考 ・その他資料	コミュニケーション検定 初級 公	式ガイドブック	ク&[
回数		授業項目、内容			学習	<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考
1	テキストによる検	定対策 			テキスト読み合わ	せ、ポイント解説	
2	テキストによる検	定対策		·-	テキスト読み合わ	せ、ポイント解説	
3	テキストによる検	定対策			テキスト読み合わ	せ、ポイント解説	
4	テキストによる検	定対策			テキスト読み合わ	せ、ポイント解説	
5	テキストによる検	定対策			テキスト読み合わ	せ、ポイント解説	
6	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解	译答、対策	
7	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解	¥答、対策	
8	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解	¥答、対策	
9	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解	译答、対策	
10	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策		
11	コミュニケーション	/検定日			検定本番		
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
		西方法・成績評価基準 のである。				履修上の注意	·····································
•評価点 •出席率	検定合否評価(90%).授業姿勢(10%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
美務経	験教員の経歴	広告デザイナーとして広告制作の現	現場において135	年間	関わる・家電販売業3	年 イラスト制作学科	講師8年 3DCG就学1年

2 =1 = 5							
科目名		<u> </u>	ビジネス著				
担当教		沢居 徳和・山上 走		実務授業の有無 -		X ****	
対象学 必修・		キャラクターデザイン科 必修	対象学年 単位数	1年生	開講時期 時間数	前期 38時間	
授業概	張い、 田野、目的、 の進め方	1.サーティファイ主催ビジネス著 2.検定対策の中で、クリエイター	作権検定BAS		指す。	OORY	
学習目標 (到達目標)1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。							
	ト・教材・参考 ・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初	級公式テキス	۱,			
回数		授業項目、内容		学	習方法•準備学	習・備考	
1	テキストによる検	定対策		テキスト読み合	わせ、ポイント解説		
2	テキストによる検	 定対策		テキスト読み合	わせ、ポイント解説		
3	テキストによる検	定対策		テキスト読み合	わせ、ポイント解説		
4	テキストによる検	定対策		テキスト読み合	わせ、ポイント解説		
5	テキストによる検	定対策		テキスト読み合	わせ、ポイント解説		
6	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	解答、対策		
7	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	解答、対策		
8	問題集 模擬問題	Ī		模擬問題、実施	解答、対策		
9	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	解答、対策		
10	問題集 模擬問題	<u> </u>		模擬問題、実施	模擬問題、実施解答、対策		
11	ビジネス著作権核	定日		検定本番			
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20	<u>=== 1-</u>	π - - - - - - - - - - - - - -			居城上 6.2 3	· 	
	評化	西方法·成績評価基準			履修上の注	.思	
•評価点	否評価(90%),授業 A(80点以上)、B(80%に満たない者)	70点以上)、C(60点以上)、D(59	点以下)	業界の動向によりす。	リ、講義・課題内容を3	変更する場合がありま	
€務経	験教員の経歴	広告デザイナーとして広告制作の現	場において13年	- 目関わる・家電販売業	3年 イラスト制作学科	斗講師8年 3DCG就学1年	

2				口个/-	ーグ・マンカ・守	丁子収 フラハヘ	
科目名			就職∙進路	研修			
担当教		石川 兼司		務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	通期	
必修・i	選択	必修	単位数		時間数	27時間	
	要、目的、 進め方	1.就職活動に向けての学業振り 2.外部講師を招き、業界や社会					
学習目(到達		1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解					
	ト・教材・参考 その他資料	配布資料					
回数		授業項目、内容			方法·準備学習		
1	就職活動について	での講義		就職支援企業から 義と自分の活動の		活動」についての講	
2	適性検査の体験			適性検査で多く用	いられるクレペリン	/検査の実施	
3	ス一ツ研修			服飾企業から講師	を招き、リクルー	スーツの講義	
4	租税講座			税理士を招き、税金	金についての講義	į	
5	年金講座			年金事務所より職員を招き講義			
6	6 確定申告講座			税務署より職員を	招き講義		
7	7 求職登録についての説明			求職者に対して就	職活動をする上で	の心構えを伝える	
8	模擬面接会			模擬面接を通し、落	求職者に対しての	意思を確認する	
9	先輩作家との交流	充 会		実績の出た先輩と	:のディスカッション	,	
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意		
・評価点。 ・出席率	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経	験教員の経歴		就職相談	室長を6年間担	当		

(2

科目名	日本アニメ・マンカ専門学校 シラハス は日本アニメ・マンカ専門学校 シラハス は日本アニメ・マンカ専門学校 シラハス 業界研究						
担当教		沢居 徳和・山上 起		務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修·		必修	単位数		時間数	24時間	
	既要、目的、)進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解	消				
学習目 (到達		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーシ	/ヨンUP				
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配布	,				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark>	習·備考	
1	研究内容・動機づ	がけと説明		進路への動機づけ	ナと説明 		
2	企業研究			訪問企業情報を調	 りべまとめる		
3	企業研究			企業訪問の際のマ	アナー確認と説明		
4	グループ作成			研修時のグループ	ク決め		
5	グループでの予定	E確認		グループでの研修内容を決める			
6	スケジュール作成	İ		研修時のスケジュールを作成			
7	スケジュール作成	t		研修時のスケジュ	ールを作成		
8	スケジュール作成	ž		研修時のスケジュ	 一ルを作成		
9	事前連絡			訪問時のマナー等	の最終確認		
10	事後報告			研修終了後のレポート作成			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20					— .		
	評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	意	
評価点A	受業姿勢(100%) 平価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						

科目名			オリジナル	課題	題制作		
担当教	員	沢居 徳和・山上 却	迢夢	実剤	務授業の有無		0
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	F	1年生	開講時期	前期
必修∙i	選択	必修	単位数			時間数	60時間
	要、目的、 進め方	1.イラスト作品(一枚イラスト及7 2.前期授業と連動して習得した					
学習目標 (到達目標) 企業添削会に向けた作品を完成さ			成させる				
テキス 図書・	テキスト・教材・参考 図書・その他資料 担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習	<mark>方法∙準備学</mark>	習∙備考
1	オリジナル課題説	胡			制作や作品の趣旨		
2	ラフ制作				ラフの制作とコンも	ヹ゚゚トの設定	
3	ラフ制作				ラフの制作		
4	ラフ確認				ラフの添削(構図や	やコンセプト確認)	
5	ラフ確認				ラフの添削(構図や	やコンセプト確認)	
6	制作				作品制作と添削		
7	制作				作品制作と添削		
8	制作				作品制作と添削		
9	制作				作品制作と添削		
10	納品				フォルダへの提出		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	<mark>ਜ਼方法・</mark> 成績評価基準				履修上の注	意
•評価点 •出席率	評価方法・成績評価基準 履修上の注意 試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。						

科目名	コンセンサス研修							
担当教	. 員	沢居 徳和・山上 起	迢夢	実務授業の有無		×		
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期		
必修∙ù	選択	必修	単位数		時間数	12時間		
	要、目的、 進め方	1.学生生活における、校内ルー 2.タイムテーブルに沿って、各括 3.コミュニケーション演習						
学習目(到達		1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUF)					
	ト・教材・参考 ・その他資料	学生必携、配布資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>゚゚゚方法・準備学</mark>	習·備考		
1	オリエンテーション	ハ各種手続き 		オリエンテーション	ノ、提出物の確認			
2	オリエンテーション			学生必携に沿って	の学校内ルール	説明		
3	オリエンテーション	ノ・各授業について・タイムテーフ	ブル	授業目的説明、教	枚科書教材確認			
4	オリエンテーション	ハ・コミュニケーション演習		クラス内コミュニケ	ーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認			授業開始へ向けて	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評句	西方法·成績評価基準			履修上の注意	意 記		
評価点A 出席率8	0%に満たない者は	0点以上)、C(60点以上)、D(59点		व ं .		更する場合がありま		

科目名	修了制作							
担当教	[員	沢居 徳和·山上 起	②夢	実績	務授業の有無		0	
対象学	:科	キャラクターデザイン科	対象学年	Ę	1年生	開講時期	後期	
必修·i	選択	必修	単位数			時間数	219時間	
		1,一枚イラスト作品の制作を行: 2.他授業と連動して習得した技		映す				
学習目標 (到達目標) 1.1年間の集大成としての作品を完成させる 2.1年間で習得した技術と知識を作品に反映させる								
	<mark>テキスト・教材・参考</mark> 図書・その他資料							
回数		授業項目、内容			学習	方法·準備学	習∙備考	
1	修了制作説明				制作や作品の趣旨	計説明		
2	ラフ制作				ラフの制作とコンセ	ェプトの設定		
3	ラフ制作				ラフの制作			
4	ラフ確認				ラフの添削(構図や	やコンセプト確認)		
5	ラフ確認				ラフの添削(構図や	やコンセプト確認)		
6	制作				作品制作と添削			
7	制作				作品制作と添削			
8	制作				作品制作と添削			
9	制作				作品制作と添削			
10	納品				フォルダへの提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評価	<mark>五方法・成績評価基準</mark>				履修上の注意		
•評価点。 •出席率	80%に満たない者(70点以上)、C(60点以上)、D(59			す 。		更する場合がありま 講師8年 3DCG就学1年	

(2)					ニメ・マンカ専	門学校 シラバス	
科目名			デジタルイラ				
担当教		山口 由奈		実務授業の有無 ・		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	業概要、目的、 業の進め方 印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコーストを学びます。						
学習目(到達)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。					
テキス 図書・	ト·教材·参考 ·その他資料	担当教員が資料を作成して配布	ភ				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学[:]</mark>	習·備考	
1	キャラクターコンラ	テスト		キャラクターコンテ	- -ストのコンセプトi		
2	キャラクターコンラ	テスト		ラフ制作・添削及で	び確認		
3	キャラクターコンラ	テスト		ラフ制作・添削及で	び確認		
4	キャラクターコンラ	テスト		制作•添削			
5	キャラクターコンラ	テスト		制作•添削			
6	キャラクターコンラ	テスト		制作•提出			
7	UIデザイン			UIデザイン説明・f	制作		
8	UIデザイン			制作・添削			
9	前期最終課題			最終課題コンセプ	最終課題コンセプト説明		
10	前期最終課題			制作・提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20	20						
	評价	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注	意	
評価点A 出席率8	計						
実務経	験教員の経歴	CGデザイナーとしてゲーム制作	の現場において	2年半関わり、その後	フリーのデザイナー	-として3年間活動する	

(2)				日本ア	ニメ・マンカ専	門学校 シラバス	
科目名			デジタルイラ	ラスト II B			
担当教		山口 由奈	<mark>乡</mark>	務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。					
学習目 (到達		企業との連携や仕事の経験を到	実践的に学び、	制作した作品を実績	として各自の作品	集に反映させる。	
	ト・教材・参考 · その他資料	担当教員が資料を作成して配布	ភ				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark>	習·備考	
1	ロゴデザイン			ロゴ制作説明			
2	ロゴデザイン			制作			
3	スマホゲームイベ	ントバナー制作		バナーについての)説明		
4	スマホゲームイベ	ントバナー制作		ラフ制作			
5	スマホゲームイベ	ントバナー制作		ラフ確認			
6	スマホゲームイベ	シトバナー制作		制作			
7	スマホゲームイベ	ントバナー制作		制作•添削			
8	スマホゲームイベ	ントバナー制作		制作・提出			
9	卒業制作			コンセプトの説明・	·構図制作		
10	卒業制作			制作•添削			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評估	西方法·成績評価基準			履修上の注	意	
評価点A 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
美務経	験教員の経歴	CGデザイナーとしてゲーム制作	の現場において	2年半関わり、その後	フリーのデザイナー	-として3年間活動する	

② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス						
科目名			3DCG I	[Α		
担当教	員	中野 武志	<mark>実</mark>	務授業の有無		0
対象学	科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・	選択	必修	単位数		時間数	30時間
	程要、目的、)進め方	ゲーム業界で求められる3DCC 使用ソフトはAutodesk 3ds M	–	ムービー作製スキル	を学びます。	
	学習目標 (到達目標) 3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボ			ーン作成で可動させ	ショートムービーを	を完成させる事を目標
	ト・教材・参考 ・その他資料	ボーンデジタル : 3ds Max 教	科書 基礎編 改詞	打版		
回数		授業項目、内容			方法・準備学	
1	キャラクターデザ	イン(2D)		実習(毎回1時限目 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
2	キャラクターデザ	イン(2D)		実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
3	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
4	モデリング			_	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
5	モデリング				目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
6	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
7	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
8	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす
9	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
10	モデリング、UVW			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評値	西方法·成績評価基準			履修上の注意	意
評価点 <i>A</i> 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない ま務経験教員の経歴 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用					
大切社	験教員の経歴	3000771	/ 200	ンは1世11ト/みと 20エ	L ODO MAY	区用

之 <mark>科目名</mark>		② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス 料目名 3DCG II B								
担当教		中野 武志		ェ 実務授業の有無		0				
対象学		キャラクターデザイン科	<u> </u> 対象学年	1	開講時期	後期				
バックリング 必修・ う		必修	単位数		時間数	30時間				
	受業概要、目的、 対学の進め方 が一ム業界で求められる3DCGのモデリング 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。			とムービー作製スキル	を学びます。					
学習目標 (到達目標) 3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボ			ボーン作成で可動させ	ショートムービー	を完成させる事を目標					
	ト・教材・参考・その他資料	ボーンデジタル : 3ds Max 教	科書 基礎編 i	改訂版						
回数		授業項目、内容			<mark>方法·準備学</mark>					
1	1学期続き、モデリ	Jング、テクスチャー、UVWアン	ラップ 	実習(毎回1時限 る	目を講義、残りの2 	限・3限目を実習とす				
2	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ		実習(毎回1時限 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
3	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	·	実習(毎回1時限 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
4	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	<u></u>		目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
5	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	·	実習(毎回1時限 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
6	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	<u></u>	実習(毎回1時限 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
7	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	<u> </u>		目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
8	モデリング、テクス	スチャー、ボーン			目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす				
9	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	·	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする						
10	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	·	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする						
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
	評値	西方法・成績評価基準			履修上の注	意 意				
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				受業時にメモを取ること しる技術の一つなので、 に臨む。						
実務経	験教員の経歴	3DCGデザイ	<u>゚ナーとして</u>	CM制作など20 ²	車 3DS MAXを	使用				

(2)			₩ ₩ i	Ŧ TT		ニメ・マンカ専	門学校 シラバス
科目名		EL T	進路業績				
担当教		駒形 靖・佐藤			務授業の有無 の年生	88 5# n+ + 0	O ***#
対象学		キャラクターデザイン科	対象学生		2年生	開講時期	前期
必修·i	基 状	必修	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方 社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険な 理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。					に、給料・保険などを		
学習目(到達		個別指導を徹底し、企業内定を	を目指す。(履)		・自己PR添削、面	接練習は適宜実施	<u>ti</u>)
	ト·教材·参考 ·その他資料	担当教員が資料を作成して配る	र्क				
回数		授業項目、内容			学習	方法・準備学	習∙備考
1	就職に対する動格	幾付け。給与説明			業界の仕組み、月	給の内訳を説明	面談
2	求人票の読み方				求人票の内容を理	里解 面談	
3	業界研究				専門職・一般職の	企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談
4	業界研究				専門職・一般職の	企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談
5	業界研究				専門職・一般職の	企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談
6	業界研究				専門職・一般職の	企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談
7	業界研究				専門職・一般職の	企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談
8	業界研究				専門職・一般職の	企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談
9	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評值	西方法・成績評価基準 の				履修上の注意	·····································
評価点A 出席率8	計画力法・风積計画基準						
天務経	験教員の経歴	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとし	て/年勤務。教務経験	垫講師	、高校教諭商業科)3年。プロ	アンスタントとして漫画制作現	表場において3年7か月係っていた

科目名	<mark>≣名</mark> 進路業界研究B						
担当教	. 員	駒形 靖・佐藤	武	ミ務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科		2年生	開講時期	後期	
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	社会人として必要な、自立する 理解し、かつ求人票を読むこと				に、給料・保険などを	
学習目(到達		個別指導を徹底し、企業内定を	<u>ř</u> 目指す。(履歴	書·自己PR添削、面	接練習は適宜実施	 色)	
	<mark>テキスト・教材・参考</mark> 図書・その他資料 担当教員が資料を作成して配布						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>了方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	歴書、自己PR、面談	
2	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	歷書、自己PR、面談	
3	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	歷書、自己PR、面談	
4	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	歷書、自己PR、面談	
5	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	歷書、自己PR、面談	
6	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	歷書、自己PR、面談	
7	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	健歴書、自己PR、面談	
8	業界研究			専門職・一般職の	ーー)企業を調べる。履	健歴書、自己PR、面談	
9	業界研究			専門職・一般職の)企業を調べる。履	健歴書、自己PR、面談	
10	業界研究			専門職・一般職の	ーー)企業を調べる。履	健歴書、自己PR、面談	
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	而方法·成績評価基準			履修上の注意	意	
評価点A 出席率8	題評価(75%)、授: (80点以上)、B(76 0%に満たない者は	0点以上)、C(60点以上)、D(59点 は評価しない	業界動向により、講 す。	議内容・課題内容を	で変更する場合がありま		

(2) =1 = 4			ニヸ ハ・ロ		ニバマンカサ	門字校 ンフハス	
科目名		\n \n \+	デザインワー				
担当教		沢居 徳和		務授業の有無	885#n+ #n	O ****	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期	
必修・)	基 状	必修	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	授業概要、目的、			トレーターのオペレ・	ーション力の応用	0	
学習目(到達)		印刷・デザイン業界での就職を を目指す。	想定し、外部から	の制作依頼に積極	的に取り組み、在	学中に作品の商品化	
		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教		著/技術評論社発	行・配色アイディフ	7100/マール社発行	
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学	習·備考	
1	イラストレーター1	年次振り返り		振り返りと復習			
2	ポストカードデザ			イメージにあわせ	 ての制作		
3	レイアウト基本(重	重心、余白)		レイアウト基本説は	明		
4	三分割法、二分害			レイアウト基本説ほ	—— —— 明		
5	ロゴマークコンテス	スト		ロゴについての説明・ラフ制作			
6	ロゴマークコンテス	スト		ロゴマーク制作			
7	ポスターデザイン	(商品化イメージ)		商品化を想定した企画立案			
8	ポスターデザイン	(商品化イメージ)		商品化を想定した	:企画立案•制作		
9	商品化イメージビ	ジュアル制作		制作			
10	プレゼンテーション			全体発表			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評价	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意		
評価点A 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経	験教員の経歴	広告デザイナ	ーとして広告	制作の現場にな	おいて13年間	関わる	

② <mark>科目名</mark>			デザインワー		<u> - / - マンガ 寺</u>	門字校 ンフハス	
担当教		沢居 徳和	1	が 務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期		
必修・		必修	単位数		時間数	30時間	
	受業概要、目的、			トレーターのオペレ・	ーションカの応用。	5	
学習目 (到達		印刷・デザイン業界での就職を を目指す。	想定し、外部から	の制作依頼に積極	的に取り組み、在	学中に作品の商品化	
		担当教員が資料を作成して配れ Illustratorキャラクター制作の教		著/技術評論社発	行・配色アイディフ	7100/マール社発行	
回数		授業項目、内容		学習	方法•準備学	習•備考	
1	1学期振り返り(広	5告制作について)		前期振り返り			
2	1学期振り返り(広	5告制作について)		前期振り返り			
3	缶デザイン制作			缶デザイン説明・コ	コンセプトつくり		
4	缶デザイン制作			デザイン制作			
5	広告制作の基礎を	知識		広告についての基	広告についての基本レクチャー		
6	キャッチコピー、タ	マイポグラフィ		コピーについての説明			
7	キャッチコピー、タ	- ヌイポグラフィ		タイポグラフィ説明と制作			
8	最終課題			最終課題コンセプ	卜説明		
9	最終課題			制作・添削			
10	最終課題			提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評价	西方法·成績評価基準			履修上の注意	·····································	
評価点A 出席率8	試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない ま務経験教員の経歴 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる						
天伤险	験教員の経歴	<u> </u>	一として仏古	miTFU現場に	ついて13年间ほ	引わる	

<u>C</u>				口平/-	ーグ・マンカ寺	
<mark>科目名</mark>			ゲームグラフ	ィックA 		
担当教員	į	和平 徹哉	 実	務授業の有無		0
対象学科	1	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選技	択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要 授業の進		ゲーム会社のデザイナーが講的 テクニックを学びます。 使用ソフ			る、パスによる塗	りやデジタル背景の
学習目標 (到達目標) キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なり				ーーー ・ームグラフィックをF	制作	
	·教材·参考 ·の他資料	担当教員が資料を作成して配布	ī			
回数		授業項目、内容			方法·準備学	習·備考
1 ₋	ーザーインター 	フェースについて		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
2 ユ	 ザーインター	フェースの素材制作		実習		
3 그	ーザーインター	フェースの素材制作		実習		
4 ユ·	ーザーインター	フェースの仕組みを考察		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
5 ₋	ーザーインター	フェースの仕組みを考察		実習		
6 F::	ット絵の描き方	,		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
7 F:	ット絵の描き方			実習		
8 +	ャラクターの性格	格をふまえたデザイン		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
9 +	ャラクターの性	格をふまえたデザイン		実習•添削		
10 +	ャラクターの性	格をふまえたデザイン		実習·提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評個	西方法・ 成績評価基準			履修上の注	意
評価点A(80 出席率80%	評価(75%)、授 0点以上)、B(70 に満たない者は ないると で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、	〕点以上)、C(60点以上)、D(59点 評価しない		業界動向により、講す。 制作の現場にも		変更する場合がありま

(口个/	ーグ・マンカ寺	
<mark>科目名</mark>			ゲームグラフ	ィックB		
担当教員		和平 徹哉		務授業の有無		0
対象学科		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修·選択		必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、 授業の進 <i>め</i>		ゲーム会社のデザイナーが講師 テクニックを学びます。使用ソフ			る、パスによる塗	りやデジタル背景の
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイ	コンなど様々なゲ	デームグラフィックを行	制作	
テキスト・教 図書・その		担当教員が資料を作成して配布	ī			
回数		授業項目、内容			方法・準備学	習·備考
1 多人	数をまとめる	ための構図		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
2 +++	ラクター作成	(3~5人以上を1枚に)		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
3 ++=	ラクター作成	(3~5人以上を1枚に)		実習·添削		
4 +++	ラクター作成	(3~5人以上を1枚に)		実習•提出		
5 タイト	・ルロゴを入れ	nパッケージ風に仕上げる		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
6 タイト	6 タイトルロゴを入れパッケージ風に仕上げる			実習		
7 オリシ	7 オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)			1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習	
8 オリシ	ジナルのゲー	-ム画面制作(格闘ゲーム)		実習		
9 オリシ	ジナルのゲー	-ム画面制作(格闘ゲーム)		実習・添削		
10 オリジ	ジナルのゲー	-ム画面制作(格闘ゲーム)		実習・提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評値	西方法・成績評価基準 のである。			履修上の注意	意
試験・課題評値評価点A(80点出席率80%に派	R以上)、B(76 満たない者は	0点以上)、C(60点以上)、D(59点 評価しない		業界動向により、講す。 制作の現場にも		変更する場合がありま

$\overline{}$							
科目名		+	・ャラクターデッ	/サンⅡA			
担当教	(<mark>員</mark>	下西 里奈	実	務授業の有無		0	
対象学	'科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
授業概要、目的、			要な、自然な人体	の姿勢、表情、動き	きの表現方法を学	¹ % .	
学習目(到達		様々な角度、ポーズでのキャラ・	クター表現できる				
	ト・教材・参考・その他資料	担当教員が資料を作成して配れ キャラクター描画教室/MdN発 のシワの描きカーリアルなシワ	発行・プロ絵師の作		クニック/MdN発	き行・マンガキャラ 服	
回数		授業項目、内容			<mark>方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	アオリとフカン、ク	ロッキー		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
2	クロッキー			実習			
3	クロッキー			実習			
4	クロッキー添削			1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
5	人物を箱で表現			1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
6	6 ニカパーフ			1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
7	7 クロッキー			実習			
8 道具を使った人物パース			1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習			
9	道具を使った人物	アルファイン		実習・添削			
10	前期最終課題			実習·提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	ਜ਼方法·成績評価基準			履修上の注	意	
評価方法・成績評価基準 履修上の注意 試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 実務経験教員の経歴 漫画家としてイラスト・漫画制作の現場におして10年問題わる							

<u></u>				ロ争ノ・	ーグ・マンカ寺		
科目名		+	・ャラクター	デッサンⅡB			
担当教	[員	下西 里奈		実務授業の有無		0	
対象学	4科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期	
必修・〕	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	ゲームキャラクターの原画に必	要な、自然なん	人体の姿勢、表情、動き	きの表現方法を学	ెనం.	
学習目 (到達		様々な角度、ポーズでのキャラケ	 クター表現でき 	£8			
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発 のシワの描きカーリアルなシワ	き行・プロ絵師(の作法 イラスト上達テ 池田書店発行	クニック/MdN剤	き行・マンガキャラ 服	
回数		授業項目、内容			方法·準備学	習·備考	
1	クロッキーからキ	ャラクター制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
2	動きのあるパース	 にをつける		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
3	マンガ・アニメのワ	フンシーンを表現		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
4	性格がわかるキャ	ャラクターのポージング		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
5	乙女ゲームをモチ	・一フにキャラクター発想		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
6	格闘ゲームをモチ	テーフにキャラクター発想		1時限目を講義 2時限目・3時限目	を実習		
7	7 スポーツを取り入れてのキャラクター制作			1時限目を講義 2時限目・3時限目	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
8	8 キャラクター添削			キャラクターの添削	キャラクターの添削		
9	最終課題			コンセプト説明・制	作		
10	最終課題			実習·提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
		西方法・成績評価基準			履修上の注	意	
評価点A 出席率8			(以下)	業界動向により、講す。 画制作の現場により		変更する場合がありま	

	② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス							
科目名			実践ビジネ <i>:</i>					
担当教		福原 純子		実務授業の有無		0		
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期		
必修・	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
授業概 授業 <i>の</i>	受業概要、目的、 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ							
学習目標 1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する								
	ト・教材・参考 ・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配	布資料					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark> 習	留∙備考		
1	就職活動準備			企業訪問振り返り	、採用基準の再検	討 		
2	面接練習			基本項目の講義				
3	面接練習			ポイント解説 演習				
4	面接練習			ポイント解説 演習	3 3			
5	面接練習			ポイント解説 演習	ポイント解説 演習			
6	面接練習			ポイント解説 演習	3			
7	加接練習			ポイント解説 演習	3			
8	面接練習			ポイント解説 演習	3 1			
9	1学期試験			実技試験	実技試験			
10	1学期試験評価			実技試験評価	実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	₹		
•評価点	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
実務経	験教員の経歴	ビジネスマナ	一講師とし	 .て指導現場におし	ハて22年間関	わる		

2					ニメ・マンガ専門	門学校 シラバス	
科目名			実践ビジネ				
担当教		福原 純子		実務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期	
必修·	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	授業概要、目的、 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ						
学習目標 (到達目標) 1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する							
	ト・教材・参考 ・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配	布資料				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·</mark> 準備学習	ਭ ∙ 備考	
1	接遇マナー			講義、ロールプレイ	イング		
2	接遇マナー			講義、ロールプレー	イング		
3	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
4	来客対応			講義、ロールプレー	 イング		
5	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
6	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
7	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
8	来客対応			講義、ロールプレー	イング		
9	2学期試験			実技試験	実技試験		
10	2学期試験評価			実技試験評価	実技試験評価		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意		
•評価点	試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						
実務経	験教員の経歴	ビジネスマナ	一講師とし	 .て指導現場におし	ハて22年間関	わる	

科目名			作品集	制作A		•		
担当教	1 1	駒形 靖•佐藤		_	業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2	2年生	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数			時間数	30時間	
	受業概要、目的、 受業の進め方 フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。							
学習目標 (到達目標) 専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作								
	ト・教材・参考 ·その他資料	なし						
回数		授業項目、内容			学習	<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考	
1	作品集制作			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
2	作品集制作			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
3	作品集制作			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
4	作品集制作			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
5	5 作品集提出			適宜、	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー			
6	6 作品集制作ブラッシュアップ			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
7	7 作品集制作ブラッシュアップ			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
8	8 作品集制作ブラッシュアップ			適宜、	作品集添削	とInDesiginレクチ	ヤー	
9	作品集制作ブラッ	シュアップ		適宜、	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー			
10	作品集制作ブラッ	シュアップ		適宜、	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評句	西方法·成績評価基準				履修上の注意	高	
評価点A 出席率8	武験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) 平価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
美務経	験教員の経歴	デザイン会社でパッケー	ーンン、webデサ	ゲイナー	として7年	勤務。教務経	簸(塾講師、高校	

科目名			作品集制	训作B	•			
担当教		駒形 靖•佐藤		実務授業の有無		0		
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期		
必修・	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	受業概要、目的、 フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。							
学習目(到達	学習目標 専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作 (到達目標)							
	ト・教材・参考 ·その他資料	なし						
回数		授業項目、内容		学習	プ <mark>方法・準備学</mark> で	習∙備考		
1	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ν —		
2	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ヤー		
3	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	v-		
4	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ヤー		
5	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ヤー		
6	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ν —		
7	作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ν —		
8	8 作品集制作			適宜、作品集添削	削とInDesiginレクチ	ヤ —		
9	作品集制作			適宜、作品集添削	適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー			
10	作品集制作			適宜、作品集添削とInDesiginレクチャー				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評句	m方法·成績評価基準			履修上の注意	意 		
評価点A 出席率8	計価力法・及模計価基準							
夷務経	缺教貝の経歴	デザイン会社でパッケー	・ン、webテサ	ィナーとして7年	·	鋏(塾講帥、高校		

2	② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス							
科目名			選択デジタル	・背景A				
担当教	員	佐藤 武	<mark>実</mark>	務授業の有無		0		
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期		
必修·	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
	授業概要、目的、 授業の進め方 業界の特性に合わせた、デジタル背景の選択授 1点透視、二点透視、三点透視を使用しての背景 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時			そデジタルで質感	表現にもこだわり			
学習目標 (到達目標) Photoshopで背景、室内のインテリア等のイラスト			トが描けるようになる	გ				
	ト・教材・参考 ・その他資料	デジタルイラストの「背景」描き、 発行、「ファンタジー背景」描きた						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark>	習∙備考		
1	背景を描く(空、く	も)		教科書に沿って描	き方を実践、ブラ	シの導入方法		
2	背景を描く(曇り3			教科書に沿って描	 き方を実践、ブラ	シのカスタム方法		
3	背景を描く(ラグ・	カーペット)		教科書に沿って描 り方	き方を実践、スマ	'ートオブジェクトの作		
4	背景を描く(草原	·草地)		教科書に沿って描 え方	き方を実践、遠近	fによっての空間の捉		
5	5 背景を描く(岩、石)		教科書に沿って描き方を実践、硬さの表現、写真の使用 方法					
6	6 背景を描く(ローボード)			の表現		-スを使った硬いもの		
7	7 背景を描く(ローボード)			教科書に沿って描 の表現	き方を実践、パー	-スを使った硬いもの		
8	背景を描く(ローオ	デードの上にモニター)		教科書に沿って描わせ、室内の光の		てきたものの組み合		
9	背景を描く(ガラス	のローテーブル)		教科書に沿って描き方を実践、ガラスと金属の表現				
10	背景を描く(ガラス	のローテーブル)		教科書に沿って描き方を実践、ガラスと金属の表現				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20		T			E We Last	**		
	言乎们	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注	思 <mark></mark>		
評価点A 出席率8	試験・毎回の課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない ま務経験教員の経歴 プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた							
大小社	験教員の経歴	ノロナンヘブン	こして皮凹巾	コト北物にのい	くっ十/ハ. 口 床	J CU1/C		

② 日本アニメ・マンカ専門学校、シラハス 科目名 選択デジタル背景B								
担当教	Z 員	佐藤 武	<mark>実</mark>	務授業の有無		0		
対象学	<u></u> 科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期		
必修・	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
授業概要、目的、 授業の進め方 業界の特性に合わせた、デジタル背景の選択授業。デジタルイラストIIで学んだデジタル背景強化。 1点透視、二点透視、三点透視を使用しての背景をデジタルで質感表現にもこだわり仕上げる技術を 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。								
学習目標 (到達目標) Photoshopで背景、室内のインテリア等のイラスト		-が描けるようになる	3					
	ト・教材・参考 ・その他資料	デジタルイラストの「背景」描きっ 発行、「ファンタジー背景」描きっ						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark>	習·備考		
1	背景を描く(木)			教科書に沿って描	き方を実践、質感	表現		
2	背景を描く(シー!	Jングライト)		教科書に沿って描	き方を実践、円 <i>の</i>	パースの使用法		
3	背景を描く(ペット	ボトル)		教科書に沿って描	き方を実践、円柱	表現、ワープの使用		
4	背景を描く(ペット	ボトル)		教科書に沿って描	き方を実践、円柱	表現、ワープの使用		
5	背景を描く(山、宮	말)		教科書に沿って描き方を実践、空気遠近法の表現				
6	6 「管書を描く(知 知(1)刑(1) 是)		教科書に沿って描き方を実践、前回の絵を使用し、湖の 追加と加工					
7	7 背景を描く(ソファー)		教科書に沿って描き方を実践、二点透視の使用					
8	背景を描く(ソファ	—)		教科書に沿って描	き方を実践、二点	i透視の使用		
9	オリジナル背景制	川作		前期後期の内容を	を使用してオリジナ	ルの背景作成		
10	オリジナル背景制	小作		前期後期の内容を使用してオリジナルの背景作成				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評値	西方法·成績評価基準			履修上の注意	意		
評価点A 出席率8	試験・毎回の課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							
美務経	験教員の経歴	プロアシスタント	として漫画制	作現場におい	(3年7か月係	っていた		

(2)	2) 日本アニメ・マンカ専門字校 シラバス							
科目名			選択3DC0	GΙA				
担当教	[員	中野 武志	実	務授業の有無		0		
対象学	:科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期		
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	1. 3DCGを卒業後進路選択して 2. モデリング、アニメーション制 3. 3D求人は より細分化され <i>†</i> ぶ]作を繰り返し、そ	の中で各自必要技		化させるイメージで学		
	学習目標 到達目標) 3GCG求人に応えられる人材育成							
	ト・教材・参考 ·その他資料	ボーンデジタル : 3ds Max 教	科書 基礎編 改訂	丁版				
回数		授業項目、内容			<mark>方法•</mark> 準備学			
1	素体デザイン(20	0)		実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
2	素体モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
3	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
4	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
5	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
6	モデリング			実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
7	モデリング			る		限・3限目を実習とす		
8	モデリング、UVW	/ マップ		実習(毎回1時限 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
9	モデリング、UVW	/ マップ		実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
10	モデリング、UVW	/ マップ		実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評价	<mark>西方法・成績評価基準</mark>			履修上の注意	包		
評価点A	題評価(75%)、授: (80点以上)、B(70 0%に満たない者は	0点以上)、C(60点以上)、D(59点	i以下)	何度も同じことを繰り	J返す旨を伝える。 た、必ず必要とされ	し、習熟度を深める為、 受業時にメモを取ること る技術の一つなので、 こ臨む。		
実務経	験教員の経歴	3DCGデザイ	ナーとして (CM制作など20年	F 3DS MAXを	使用		

2	日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス							
科目名			選択3DC	GIB				
担当教	員	中野 武志	<mark>될</mark>	ミ務授業の有無		0		
対象学	科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期		
必修・道	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
授業概要、目的、 授業の進め方		1. 3DCGを卒業後進路選択して 2. モデリング、アニメーション制 3. 3D求人は より細分化されが ぶ]作を繰り返し、	その中で各自必要技		化させるイメージで学		
学習目(到達		3GCG求人に応えられる人材育成						
	ト・教材・参考 その他資料	ボーンデジタル : 3ds Max 教	科書 基礎編 改	訂版				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark>	習·備考		
1	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン		実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
2	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	·	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
3	モデリング、テクス	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	·	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
4	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
5	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
6	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
7	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
8	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
9	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
10	モデリング、テクス ン	スチャー、UVWアンラップ、ボーン	ン、アニメーショ	実習(毎回1時限日 る	目を講義、残りの2	限・3限目を実習とす		
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20						_		
	評值	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意			
評価点A 出席率80	0%に満たない者は	0点以上)、C(60点以上)、D(59点 評価しない		何度も同じことを繰 も重要。業界進出後 学ぶ内容の大切さる	り返す旨を伝える。 をに、必ず必要とされ を認識しながら授業(
実務経	験教員の経歴	3DCGデザイ	ナーとして	 CM制作など20st	王 3DS MAXを	· · 使 用		

科目名		選扎	尺ビジネスプラ	シニングΑ			
担当教	[員	駒形 靖	<mark>実</mark>	務授業の有無		0	
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期	
必修·j	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	企業就職じに必要なビジネスス レゼンテーションする	キル、特にEXCE	L、PowerPointを習	得し、各自でプラ	ンニングしたことをプ	
<mark>学習目標</mark> (<mark>到達目標</mark>) EXCEL、PowerPointを駆使し、プレゼンテーション		ン能力を身につける					
	ト・教材・参考 ·その他資料	担当教員が資料を作成して配布	,				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark>	習∙備考	
1	計画表を立てる①			どんな就職をして、	. 何を提案してい	(のかを考える 面談	
2	計画表を立てる②			EXCELで就職まで	の計画、就職後の	の設計をする	
3	計画表を立てる③			EXCELで就職まで	の計画、就職後の	の設計をする	
4	プレゼンテーション	ンを意識した計画表①		各自制作したもの	をブラッシュアップ	プ EXCEL機能説明	
5	プレゼンテーション	ンを意識した計画表②		各自制作したもの	をブラッシュアップ	プ EXCEL機能説明	
6	6 プレゼンテーションを意識した計画表③			各自制作したものをブラッシュアップ EXCEL機能説明			
7	7 プレゼンテーションを意識した計画表④			各自制作したもの	をブラッシュアップ	『 EXCEL機能説明	
8	プレゼンテーション	ンを意識した計画表⑤		各自制作したものをブラッシュアップ EXCEL機能説明			
9	プレゼンテーション	ンを意識した計画表⑥		各自制作したものをブラッシュアップ EXCEL機能説明			
10	プレゼンテーション	ンを意識した計画表⑦		各自制作したもの	をブラッシュアップ	『 EXCEL機能説明	
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20	20						
	評価	西方法・成績評価基準 のである。		履修上の注意			
出席率8	評価方法・成績評価基準 複修上の注意 平価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合がありま 出席率80%に満たない者は評価しない す。 と務経験教員の経歴 会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業						

科目名	選択ビジネスプランニングA								
担当教	[員	駒形 靖	る。 一般である。 一を。 一を。 一を。 一を。 一を。 一を、 一を、 一を、 一を、 一を、 一を、 一を、 一を、						
対象学	·科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期			
必修·j	選択	選択	単位数		時間数	30時間			
	提要、目的、 が進め方	企業就職じに必要なビジネスス レゼンテーションする	L、PowerPointを習	得し、各自でプラ	ンニングしたことをプ				
学習目(到達)		EXCEL、PowerPointを駆使し、こ	プレゼンテーション	/能力を身につける)				
	ト·教材·参考 ·その他資料	担当教員が資料を作成して配布	ī						
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学	習∙備考			
1	PowerPoint学習	D		PowerPointの説明	用·操作方法				
2	PowerPoint学習②	2)		PowerPointの説明	用·操作方法				
3	PowerPoint学習の	3)		PowerPointの説明	月·操作方法				
4	プレゼンテーション	ン作成①		PowerPointでプレ	ゼンテーション作	成 イラストも含む			
5	プレゼンテーション	ン作成②		PowerPointでプレ	ゼンテーション作	成 イラストも含む			
6	プレゼンテーション	ノ作成③		PowerPointでプレゼンテーション作成 イラストも含む					
7	プレゼンテーション	ノ作成④		PowerPointでプレゼンテーション作成 イラストも含む					
8	プレゼンテーション	ン作成⑤		PowerPointでプレゼンテーション作成 イラストも含む					
9	プレゼンテーション	ン作成⑥		PowerPointでプレゼンテーション作成 イラストも含む					
10	プレゼンテーション			各自のプランニングをプレゼンテーション					
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20	20								
評価方法・成績評価基準 履修上の注意									
出席率8	平価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合がありま出席率80%に満たない者は評価しない 業務を受して7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業								

					ロケン	ーグ・マンカ寺		
科目名			実践行動	学p	oartⅢ			
担当教	教員 駒形 靖·佐藤 武 <mark>実</mark> 務			<mark>努授業の有無</mark>		×		
対象学	:科	キャラクターデザイン科	対象学年	Ŧ.	2年生	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数			時間数	12時間	
	要、目的、 進め方	1.有意義な学生生活を送る為の 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッ						
学習目(到達		1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと 3.学生生活へのチベーションUP						
	ト・教材・参考 その他資料	実践行動学						
回数		授業項目、内容			学習	方法・準備学	習∙備考	
1	社会へ出る準備を	と始めよう・入学から今日までの	成長を実感し	よう	ポイント解説、個ノ	、作業、ディスカッ	ション	
2	——— 社会へ出る準備を	を始めよう・働く自分をイメージし	てみよう		ポイント解説、個ノ	─ ── 、作業、ディスカッ	ション	
3	社会へ出る準備を	を始めよう・自分が最大限に活き	る働き方とは		ポイント解説、個ノ	、作業、ディスカッ	ション	
4	社会へ出る準備を	を始めよう・将来を描いてみよう			ポイント解説、個ノ	、作業、ディスカッ	ション	
5	社会へ出る準備を	を始めよう・夢実現への第一歩を	踏み出そう		ポイント解説、個ノ	、作業、ディスカッ	ション	
6								
7								
8								
9								
10								
11		,						
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評句	西方法・成績評価基準 のである。				履修上の注意	意	
•評価点	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							

科目名	コンセンサス実習								
担当教	[員	駒形 靖·佐藤 i	実務授業の有無		×				
対象学		キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期			
必修·i	選択	必修	単位数		時間数	6時間			
		1.学生生活における、校内ルー 2.タイムテーブルに沿って、各括 3.コミュニケーション演習							
学習目(到達		1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUF	o						
	ト・教材・参考 ・その他資料	学生必携、配布資料							
回数		授業項目、内容		学習	3方法•準備学習	┇∙備考			
1	オリエンテーション	小各種手続き		オリエンテーショ	ン、提出物の確認				
2	オリエンテーション	・学校内ルール再確認		学生必携に沿って	ての学校内ルール	説明			
3	オリエンテーション	ノ・各授業について・タイムテーフ	ブル	授業目的説明、	教科書教材確認				
4	オリエンテーション	ハコミュニケーション演習		クラス内コミュニク	ケーション 演習				
5	オリエンテーション	・最終確認		授業開始へ向け	授業開始へ向けての、最終確認試験				
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
	評价	<mark>≖方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	Ĭ.			
・評価点 ・出席率	試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校								

科目名	業界研究							
担当教		駒形 靖・佐藤 武 実務授業の有無 〇						
対象学		キャラクターデザイン科対象学年			2年生	開講時期	後期	
必修∙i	選択	必須	単位数			時間数	24時間	
		業界の動向をしっかり理解し、・ ビジネスマナー、ポートフォリオ		指導				
学習目(到達		1. 受験する企業研究を深め、 2. 専門就職に向け、来校企業			r			
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配る	布					
回数		授業項目、内容			学習	方法·準備学	習∙備考	
1	業界研究				業界の動向を調へ	ং ৱ		
2	業界研究				受験する企業を精	査する		
3	業界研究				企業が求めるもの	を分析する		
4	業界研究				受験に向けて必要	をなものを調べる		
5	業界研究				書類作成、模擬面接を実施			
6	業界研究				書類作成、模擬面接を実施			
7	業界研究				書類作成、模擬面接を実施			
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16	<u> </u>							
17	<u> </u>							
18								
19	<u> </u>							
20								
	評句	西方法・成績評価基準				履修上の注意	意	
(文耒安勢 (100%)				す。	義内容・課題内容を	変更する場合がありま		

科目名			/作。	品制作				
			<mark>努授業の有無</mark>		0			
対象学		キャラクターデザイン科	対象学		2年生	開講時期	前期	
必修∙i	選択	必須	単位数			時間数	60時間	
	要、目的、 進め方	1.一枚イラスト、UIデザイン、背 2.他授業と連動して習得した技						
学習目(到達		1オリジナルの作品を完成させ. 2.そのポートフォリオを使用し、						
	ト・教材・参考 その他資料	担当教員が資料を作成して配る	布					
回数		授業項目、内容			学習	方法・準備学	習∙備考	
1	オリジナル作品制	川作のための趣旨説明			個人作業、作品添	削、指導		
2	オリジナル作品制	川作のための資料収集			個人作業、作品添	削、指導		
3	オリジナル作品制	作のため構想・ラフ			個人作業、作品添	削、指導		
4	オリジナル作品制	作のため構想・ラフ			個人作業、作品添	削、指導		
5	オリジナル作品制	作のため線画・着彩			個人作業、作品添削、指導			
6	オリジナル作品制	作のため線画・着彩			個人作業、作品添削、指導			
7	オリジナル作品制	作のため線画・着彩			個人作業、作品添削、指導			
8	完成したオリジナ	ル作品制作をポートフォリオにネ	曷載		個人作業、作品添削、指導			
9	完成したオリジナ	ル作品制作をポートフォリオにネ	曷載		個人作業、作品添削、指導			
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評价	西方法·成績評価基準				履修上の注	ē.	
	価(75%).授業姿勢 除数昌の級麻				च 。	講義・課題内容を変	更する場合がありま	

(2

科目名	(2) 日本アニメ・マンカ専門学校 シラハス 科目名 卒業制作							
担当教員 駒形 靖·佐藤 武 実				実務授業の有無		0		
対象学科 キャラクターデザイン科 対象学年			F 2年生	開講時期	後期			
必修・)	必修・選択 必須 単位数				時間数	216時間		
	₹要、目的、 進め方	1.一枚イラスト作品の制作を行 2.他授業と連動して習得した技	映する					
学習目 (到達		1.2年間の集大成としての作品 2.2年間で習得した技術と知識:		させる				
図書	ト・教材・参考・その他資料	担当教員が資料を作成して配っ	布					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark>	習∙備考		
1	卒業制作説明			制作や作品の趣旨	宣説明			
2	ラフ制作			ラフの制作とコンヤ	セプトの設定			
3	ラフ制作			ラフの制作				
4	ラフ確認			ラフの添削(構図	ーーーーーーーーー やコンセプト確認)			
5	ラフ確認			ラフの添削(構図	やコンセプト確認)			
6	制作			作品制作と添削				
7	制作			作品制作と添削	作品制作と添削			
8	制作			作品制作と添削	作品制作と添削			
9	制作			作品制作と添削	作品制作と添削			
10	納品			フォルダへの提出	ŀ			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評值	西方法·成績評価基準			履修上の注意			
	価(75%),授業姿勢		इ .					
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた								

② <mark>科目名</mark>	,		Þ	建文化研究	र्गित		<u>ーグ・マンル 守</u>	門字校 ンフハス	
						ョコース 格授業の有無		0	
対象学科			<u>美働・山工/</u> -デザイン科			2年生	開講時期	後期	
必修・	<u> </u>	選		単位数		- T 	時間数	87時間	
授業概要、目的、 2.作品を展示を通してコミュニ 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する			通してコミュニケ 舌動に触れる	ケーションを取	いる				
学習目(到達		2,経験を通して.	1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する						
	ト・教材・参考 ・その他資料	配布資料							
回数		授業項目	1、内容			学習	方法·準備学	習∙備考	
1	オリエンテーション					研修概要の説明	行動グループ決と 	ø	
2	現地コンテンツ案	— <u>—</u> 内			:	コーディネーターに	 こよるコンテンツ案	 译内	
3	各種レンタル・海	外保険			:	専門業者による海	・外保険、各種レン	タルの説明	
4	異文化研究					グループワーク			
5	異文化研究・持ち	物チェック・機内	持ち込み制限			持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明			
6	異文化研究•行動	計画				グループワーク			
7	異文化研究•言語	講座1				言語講座 講師を招いての講座			
8	各種レンタル・海	外保険 申し込∂	 み手続き			専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き			
9	異文化研究•言語	請座2				言語講座 講師を招いての講座			
10	現地コンテンツ・ス	ナプショナル 申	し込み手続き		:	コーディネーターによる申し込み手続き			
11	異文化研究•行動	計画確認			:	行動計画·展示作品確認			
12	渡航前最終確認				:	コーディネーターに	こよる最終確認		
13	現地研修				:	行程に沿った、現	地研修		
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
	評値	<mark>西方法・成績</mark>	評価基準				履修上の注意	意	
・評価点	・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない								
実務経	験教員の経歴				ı				

(2)						ニメ・マンカ専	門学校 シラバス		
科目名			文化研究	台	湾コース				
担当教						務授業の有無 〇			
対象学		キャラクターデザイン科	対象学		2年生	開講時期	後期		
必修・	選択	選択	単位数			時間数	69時間		
	刊要、目的、)進め方	1.グローバルな視点でより広いれ 2.作品を展示を通してコミュニケ 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する		న					
学習目		1.より広い視野で作品に向き合 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する)						
	ト・教材・参考 ・その他資料	配布資料							
回数		授業項目、内容			学習	<mark>方法·準備学</mark>	習·備考		
1	オリエンテーション				研修概要の説明	行動グループ決め	þ		
2	現地コンテンツ案	内			コーディネーター	こよるコンテンツ案	内		
3	各種レンタル・海外	外保険			専門業者による海	・外保険、各種レン	タルの説明		
4	異文化研究				グループワーク				
5	異文化研究・持ち	物チェック・機内持ち込み制限			持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明				
6	異文化研究・行動	計画			グループワーク				
7	異文化研究•言語	講座1			言語講座 講師を招いての講座				
8	各種レンタル・海绵	外保険 申し込み手続き			専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き				
9	異文化研究・言語	講座2			言語講座 講師を招いての講座				
10	現地コンテンツ・オ	ナプショナル 申し込み手続き			コーディネーター(こよる申し込み手紙	続き		
11	異文化研究・行動	計画確認			行動計画•展示作	品確認			
12	渡航前最終確認				コーディネーター	こよる最終確認			
13	現地研修				行程に沿った、現	地研修			
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準 履修上の注意 履修上の注意									
•評価点	・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない								
実務経	 実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。								

2					ニメ・マンガ専	門学校 シラバス		
<mark>科目名</mark> 異文化研究 国内研修コース								
担当教員 福澤 大玄				実務授業の有無		0		
対象学科 キャラクターデザイン科 対象学年			2年生	開講時期	後期			
必修・	選択	選択	単位数		時間数	35時間		
授業概 授業 <i>0</i> .	程要、目的、)進め方	1.グローバルな視点でより広い 2.SNSを活用しての情報収集 3.作品制作						
学習 E (到達		1.より広い視野で作品に向き合 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する	ō					
	ト・教材・参考 ・その他資料	配布資料						
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学 <mark>習</mark>	ੂਰ•備考		
1	授業内容解説、依	 使用教材の配布		自己紹介、Power	Pointを使用			
2	プレゼンテーション	ン準備		プレゼンテーション	/内容をまとめるプ	リント配布、作成		
3	プレゼンテーション	ン素材作成		PowerPointでプレ	ゼン素材を作成			
4	プレゼンテーション	ン素材作成		PowerPointでプレ	ゼン素材を作成			
5	プレゼンテーション	·		作成したスライドを	作成したスライドを使用し、プレゼンテーション			
6	プレゼンテーション	·		作成したスライドを	作成したスライドを使用し、プレゼンテーション			
7	最終プレテーショ	ンテーマ発表、解説		最終課題をテーマ	最終課題をテーマを提示し、作成方法、注意点を講義			
8	プレゼンテーション	ン素材作成		PowerPointでプレ	PowerPointでプレゼン素材を作成			
9	プレゼンテーション	ン素材作成			PowerPointでプレゼン素材を作成			
10	最終プレゼンテー	ション		作成したスライドを 括	作成したスライドを使用し、プレゼンテーション、個々に総 括			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評値	<mark>西方法・成績評価基準</mark>			履修上の注意			
▪評価点 ▪出席率	・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							
実務経	験教員の経歴	制作進行	「としてアニ	メ制作現場におい	て4年間関わる	5		