

科目名						キャラクターデザイン I A					
担当教員		佐藤 武			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	
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		<p>人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。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。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>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。</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		<p>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発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行</p>									
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、現段階での力量					
2	人体の全身のバランス					人体比率について、頭身について、男女の違い					
3	人体の骨格について					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					簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる					
5	様々な角度での顔、手足					角度によっての見え方、手足の表現について観察、クロッキー					
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)					筋肉模写					
8	筋肉の意識(腕・足)					腕と足の筋肉の理解					
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クター					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<p>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</p>						<p>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。</p>					
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									

科目名		キャラクターデザイン I B			
担当教員	佐藤 武	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	後期
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	<p>人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポーズについても理解を深める。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。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>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。</p>				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	<p>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発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行</p>				
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	人間の自然な動作を切り取って描き起こす。			
3	人体のアオリとフカンによるパース変化	人体のアングルの変化によるパースの変化を実際の人物で見つけ出す・考える			
4	アクションを描く	実際のアクションから、骨格、簡易素体を書いてアクションを付ける			
5	キャラクターのポーズ制作	フェチについて考える。好きな部分の協調表現			
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キャラクターと背景			
10	最終課題②	コンセプトがわかるキャラクターと背景②			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<p>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</p>		<p>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。</p>			
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				

科目名		デザインワーク I A			
担当教員	沢居 徳和		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
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	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。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トを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。				
学習目標(到達目標)	作品編集が出来る技術と知識の吸収				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター基本操作		基本的な使い方 オブジェクトの説明		
2	イラストレーター基本操作、ツールの使い方		ツールボックスについて ひとつひとつのツール		
3	イラストレーターベジェ曲線		ベジェ曲線の説明と実習		
4	イラストレーターベジェ曲線		ベジェ曲線の説明と実習		
5	基本ツールを使用してのキャラクター制作		図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作		
6	基本ツールを使用してのキャラクター制作		図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作		
7	キャラクターコンテスト		ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
8	キャラクターコンテスト		ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
9	キャラクターコンテスト提出、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		前期最終課題の制作と提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
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			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。		
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			

科目名		デザインワーク I B			
担当教員	沢居 徳和	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	後期
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	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。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トを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。				
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。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	イラストレーター復習	前期に学んだ内容の復習			
2	名刺制作、説明とレイアウト、文字バランス	名刺のレイアウト説明 見本デザインを調べる			
3	名刺ラフ添削	名刺の添削と修正			
4	名刺完成提出	名刺の制作と提出			
5	ポートフォリオ制作に向けてのレイアウト基本説明	インデザインの基本操作方法			
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ャー			
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	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			
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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
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		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。			
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				

科目名						キャラクターデザイン I A					
担当教員		沢居 徳和・佐藤 春麗			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	
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		イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。									
学習目標 (到達目標)		構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得									
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 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					学習方法・準備学習・備考					
1	構図について(必要性・意味)					構図の大切さや活かし方の説明					
2	距離感(遠近感・縮小・空気遠近法)					被写界深度を意識した方法の説明					
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	構図基礎(シンメトリー構図・二分割構図)					各構図の説明と実践					
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	キャラクターのアオリとフカン					アオリとフカンの説明と実践					
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と実践					
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(今までの構図を使って制作)					前期最終課題制作と提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
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						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。					
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					

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 春麗			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		後期	
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		イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。									
学習目標 (到達目標)		学んだ技術と知識を用いての一枚イラストの完成									
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 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					学習方法・準備学習・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 模写とオリジナル作品制作					
2	アングルを工夫する					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					キャラクター発想についての説明 キーワードからキャラクターを制作					
4	キャラクターコンテスト					視線誘導の振り返りとラフ制作					
5	キャラクターコンテスト					構図の添削					
6	キャラクターコンテスト					コンテスト作品制作と添削					
7	キャラクターコンテス					作品についてのプレゼンテーション					
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キャラクターを考える					
9	最終課題制作					最終課題制作と添削					
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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
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						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。					
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					

科目名						プランニングA					
担当教員		三上 昌史・沢居 徳和			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	
必修・選択		必修		単位数				時間数		20時間	
授業概要、目的、授業の進め方		グループもしくは個人をプロデュースし、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。									
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									
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 ゲー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					学習方法・準備学習・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	グループディスカッション					グループ内での企画立案					
6	企画確認					グループ内企画のチェック					
7	グループディスカッション					チェック後の企画修正					
8	企画書説明					企画書制作についてのレクチャー					
9	企画書制作					グループでの企画書制作					
10	企画書制作					企画書制作・提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
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。					
実務経験教員の経歴						プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、Vtuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる・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					

科目名		プランニングB			
担当教員	三上 昌史・沢居 徳和		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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	グループもしくは個人をプロデュースし、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
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				
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 ゲー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		学習方法・準備学習・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		発信のためのグループ制作		
3	グループ制作		発信のためのグループ制作		
4	グループ制作		発信のためのグループ制作		
5	グループ制作		発信のためのグループ制作		
6	媒体の確認		発信のための各媒体の確認		
7	プレゼンテーション		各グループへのプレゼンテーション		
8	プレゼンテーション		各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備		
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。		
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、Vtuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる・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			

科目名						ビジネスマナーA					
担当教員		福原 純子			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	
必修・選択		必修		単位数				時間数		40時間	
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、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が目的									
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									
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 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行									
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						社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						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					

科目名		ビジネスマナーB			
担当教員	福原 純子	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、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が目的				
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				
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 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
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、ロールプレイング			
2	接遇マナー	講義、ロールプレイング			
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		社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	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				

科目名		基礎デッサンA			
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
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明暗、立体把握などデッサンの基礎を学びます。				
学習目標 (到達目標)	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
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 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			
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→陰影を表現			
4	石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く	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 細く、色の濃いモチーフを描く	鉛筆3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	グループで一つのバレーボールを描く			
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			
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					
19					
20					
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。			
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。				

科目名		基礎デッサンB			
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	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
授業概要、目的、授業の進め方	二学期からは質感の描き分けなど、様々な表現法を学び作画の幅を広げます。				
学習目標 (到達目標)	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
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 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		
1	金属を描く① 金属の影、ハイライト スプーンを描く		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する		
4	布を描く① 目の粗い布		目の粗い布を描く。縫い目を理解する		
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	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	瓶を描く		硬く、光沢があり、色の濃いモチーフ。		
8	グラス、ビー玉を描く		グラスにビー玉2個、水を入れて描く。 水の中のビー玉が湾曲するので、それをとらえる		
9	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)		
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。		
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。					

科目名		3DCG A						
担当教員		山上 超夢		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
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		1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開						
学習目標 (到達目標)		3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	3DS MAX 技術習得1 3Dモデリングとは			実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)				
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)				
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			実習(習得した技術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 ゆっくりと習得)				
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								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		イラスト制作学科講師8年 3DCG制作しVチューバーを運営1年						

科目名		3DCG B						
担当教員		山上 超夢		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		後期
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		1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開						
学習目標 (到達目標)		3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	3DS MAX 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア			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(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)				
6	3DS MAX 技術習得16 質感とレンダリング1			実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)				
7	3DS MAX 技術習得17 質感とレンダリング1			実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)				
8	3DS MAX 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1			実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)				
9	3DS MAX 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2			実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)				
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								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年						

科目名		背景パースデッサンA			
担当教員	佐藤 武	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
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	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。				
学習目標 (到達目標)	1点透視図法の理解。				
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 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	背景パースの概念 映画鑑賞	遠近法の大前提の解説、それらを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部屋を描く	透視図法の解説と、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 書き込む			
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。			
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				

科目名		背景パースデッサンB			
担当教員	佐藤 武	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	後期
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	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。				
学習目標 (到達目標)	2点透視、3点透視の理解				
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 スーパーパースデッサン/株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
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。			
2	二点透視図法でビルを描く	2点透視の解説と実践 書き込みとパースの無理を理解する			
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 箱で形をとる実践 アオリ、フカンの解説			
6	三点透視図法でビルを描く	書き込み 実践			
7	三点透視図法のアオリ、フカンを理解 同じモチーフで二点、三点透視それぞれを描く	アオリ、フカンの解説、理解 実践			
8	最終画題として、修了制作の背景を考え、描きあげる	ラフ、案出し、世界観の調査、構築			
9	最終画題として、修了制作の背景をどんな世界観にするのかのブレゼンを踏まえて描く	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。			
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				

科目名		デジタルイラスト I A			
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
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	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。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。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
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年次修了制作に向けての準備をする				
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		学習方法・準備学習・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のツール説明(ショートカットキーや使用用途)。引き続き線画を描く練習。		
3	キャラクターの立ち絵を描く①		お題に沿って設定を考え、ラフを作成する。		
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、着色する。(影の付け方説明)		
7	質感の塗り分け①		資料を基に様々な材質の塗り分けをする。		
8	質感の塗り分け②		資料を基に様々な材質の塗り分けをする。		
9	最終課題としてアイテムイラストを描く①		お題に沿って各自で設定した世界観のアイテムを描く		
10	最終課題としてアイテムイラストを描く②		お題に沿って各自で設定した世界観のアイテムを描く 提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
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。		
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。					

科目名						デジタルイラスト I B					
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		後期	
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		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、adobe photoshopを習得。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。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。									
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年次修了制作に向けての準備をする									
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					学習方法・準備学習・備考					
1	コンペに向けて制作①					コンペの内容を理解。構想を考える。					
2	コンペに向けて制作②					求められていることを読み取り、構図を考え描く。ラフを描く。					
3	コンペに向けて制作③					求められていることを読み取り、構図を考え、描く。線画を描く。					
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					補色、彩度 コントラストなど色の組み合わせの理解。あらかじめ用意された線画に配色する。					
6	合作でキャラクターを制作①					二人一組になり、1体のキャラクターを制作する。(必ず一人が線画1枚、着彩1枚描く)					
7	合作でキャラクターを制作②					引き続きラフを描く。添削を繰り返す。					
8	合作でキャラクターを制作③					着彩をする。作業に入る前に意識統一。					
9	合作でキャラクターを制作④					着彩作業					
10	合作でキャラクターを制作⑤					完成					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
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。					
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。											

科目名		実践行動学part I			
担当教員	沢居 徳和・山上 超夢	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	オリエンテーション
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 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ション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 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				
テキスト・教材・参考 図書・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、個人作業、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、個人作業、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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

科目名						実践行動学part II					
担当教員		沢居 徳和・山上 超夢				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		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		6時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 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ション									
学習目標 (到達目標)		1.自分自身の理解 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									
テキスト・教材・参考 図書・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	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
5	自分の可能性を広げよう・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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・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。					
実務経験教員の経歴						実践行動学プログラム公認ファシリテーター					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						コミュニケーション検定					
担当教員		沢居 徳和・山上 超夢			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		後期	
必修・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。									
学習目標 (到達目標)		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。									
テキスト・教材・参考 図書・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&問題集									
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					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					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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 						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。					
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・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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						ビジネス著作権検定					
担当教員		沢居 徳和・山上 超夢			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	
必修・選択		必修		単位数				時間数		38時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。									
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。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト									
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					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					模擬問題、実施解答、対策					
11	ビジネス著作権検定日					検定本番					
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・検定合格評価(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 						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。					
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・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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		就職・進路研修			
担当教員	石川 兼司		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	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	27時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動についての講義		就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り		
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	スーツ研修		服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義		
4	租税講座		税理士を招き、税金についての講義		
5	年金講座		年金事務所より職員を招き講義		
6	確定申告講座		税務署より職員を招き講義		
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、求職者に対しての意思を確認する		
9	先輩作家との交流会		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					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・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。		
実務経験教員の経歴		就職相談室長を6年間担当			

科目名		業界研究			
担当教員	沢居 徳和・山上 超夢	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	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				
学習目標 (到達目標)	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ョンUP				
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	学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明	進路への動機づけと説明			
2	企業研究	訪問企業情報を調べまとめる			
3	企業研究	企業訪問の際のマナー確認と説明			
4	グループ作成	研修時のグループ決め			
5	グループでの予定確認	グループでの研修内容を定める			
6	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成			
7	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成			
8	スケジュール作成	研修時のスケジュールを作成			
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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
授業姿勢(100%) 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。			
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・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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル課題制作			
担当教員	沢居 徳和・山上 超夢	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
必修・選択	必修	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト作品(一枚イラスト及びキャラクター)の制作を行う 2.前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標(到達目標)	企業添削会に向けた作品を完成させる				
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	学習方法・準備学習・備考			
1	オリジナル課題説明	制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定			
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			
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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。			
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・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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス研修			
担当教員	沢居 徳和・山上 超夢	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
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	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UP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・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	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・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・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	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
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。			
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・家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年					

科目名		修了制作			
担当教員	沢居 徳和・山上 超夢	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	219時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
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				
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	学習方法・準備学習・備考			
1	修了制作説明	制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定			
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			
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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。			
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・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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						デジタルイラストⅡA					
担当教員		山口 由奈			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		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、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。									
学習目標 (到達目標)		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					学習方法・準備学習・備考					
1	キャラクターコンテスト					キャラクターコンテストのコンセプト説明					
2	キャラクターコンテスト					ラフ制作・添削及び確認					
3	キャラクターコンテスト					ラフ制作・添削及び確認					
4	キャラクターコンテスト					制作・添削					
5	キャラクターコンテスト					制作・添削					
6	キャラクターコンテスト					制作・提出					
7	UIデザイン					UIデザイン説明・制作					
8	UIデザイン					制作・添削					
9	前期最終課題					最終課題コンセプト説明					
10	前期最終課題					制作・提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
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。					
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					

科目名		デジタルイラストⅡB			
担当教員	山口 由奈		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	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、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、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。				
学習目標 (到達目標)	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		学習方法・準備学習・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	スマホゲームイベントバナー制作		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。		
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				

科目名		3DCG II A			
担当教員	中野 武志		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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。				
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完成させる事を目標とします。				
テキスト・教材・参考図書・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	学習方法・準備学習・備考			
1	キャラクターデザイン(2D)	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)			
2	キャラクターデザイン(2D)	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)			
3	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)			
4	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)			
5	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)			
6	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)			
7	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)			
8	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)			
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マップ	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		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
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 3DS MAXを使用				

科目名		3DCG II B			
担当教員	中野 武志		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	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、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。				
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完成させる事を目標とします。				
テキスト・教材・参考 図書・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		学習方法・準備学習・備考		
1	1学期続き、モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ		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)		
2	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ		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)		
3	モデリング、テクスチャー、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)		
4	モデリング、テクスチャー、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)		
5	モデリング、テクスチャー、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)		
6	モデリング、テクスチャー、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)		
7	モデリング、テクスチャー、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)		
8	モデリング、テクスチャー、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)		
9	モデリング、テクスチャー、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			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、 何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも 重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、 学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
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 3DS MAXを使用			

科目名		進路業界研究A			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武		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	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・保険などを理解し、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。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
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		学習方法・準備学習・備考		
1	就職に対する動機付け。給与説明		業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談		
2	求人票の読み方説明		求人票の内容を理解 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。		
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					

科目名		進路業界研究B			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武		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	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、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・保険などを理解し、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。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
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		学習方法・準備学習・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。履歴書、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。		
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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デザインワークⅡA			
担当教員	沢居 徳和		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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、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を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／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ン		イメージにあわせての制作		
3	レイアウト基本(重心、余白)		レイアウト基本説明		
4	三分割法、二分割法		レイアウト基本説明		
5	ロゴマークコンテスト		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。		
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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デザインワークⅡB			
担当教員	沢居 徳和	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	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、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、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を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／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(広告制作について)	前期振り返り			
2	1学期振り返り(広告制作について)	前期振り返り			
3	缶デザイン制作	缶デザイン説明・コンセプトづくり			
4	缶デザイン制作	デザイン制作			
5	広告制作の基礎知識	広告についての基本レクチャー			
6	キャッチコピー、タイポグラフィ	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	最終課題コンセプト説明			
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。			
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				

科目名						ゲームグラフィックA					
担当教員			和平 徹哉			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		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。									
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ームグラフィックを制作									
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					学習方法・準備学習・備考					
1	ユ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	ユーザーインターフェースの素材制作					実習					
3	ユ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	ユーザーインターフェースの仕組みを考察					実習					
6	ドット絵の描き方					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
7	ドット絵の描き方					実習					
8	キャラクターの性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	キャラクターの性格をふまえたデザイン					実習・添削					
10	キ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。					
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25年間関わる					

科目名		ゲームグラフィックB			
担当教員	和平 徹哉	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	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、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
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ームグラフィックを制作				
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	キャラクター作成(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	キャラクター作成(3~5人以上を1枚に)	実習・添削			
4	キャラクター作成(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	タイトルロゴを入れパッケージ風に仕上げる	実習			
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	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)	実習			
9	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)	実習・添削			
10	オリ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。			
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25年間関わる				

科目名						キャラクターデッサンⅡA					
担当教員		下西 里奈			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		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる									
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 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・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	三点パース					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
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	道具を使った人物パース					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						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。					
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いて10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						キャラクターデザインⅡB					
担当教員			下西 里奈			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		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、目的、授業の進め方		ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる									
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 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・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	動きのあるポーズをつける					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	性格がわかるキャラクターのポーズング					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					
6	格闘ゲームをモチ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	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時限目を実習					
8	キャラクター添削					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											
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						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。					
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いて10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						実践ビジネスマナーA					
担当教員			福原 純子			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		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マナーを習慣にする事を目指す 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									
テキスト・教材・参考図書・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					学習方法・準備学習・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					
5	面接練習					ポイント解説 演習					
6	面接練習					ポイント解説 演習					
7	面接練習					ポイント解説 演習					
8	面接練習					ポイント解説 演習					
9	1学期試験					実技試験					
10	1学期試験評価					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> 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。					
実務経験教員の経歴						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					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						実践ビジネスマナーB					
担当教員			福原 純子			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		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、目的、授業の進め方		1.マナーを習慣にする事を目指す 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									
テキスト・教材・参考図書・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					学習方法・準備学習・備考					
1	接遇マナー					講義、ロールプレイング					
2	接遇マナー					講義、ロールプレイング					
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、ロールプレイング					
9	2学期試験					実技試験					
10	2学期試験評価					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> 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。					
実務経験教員の経歴						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					

科目名		作品集制作A			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武	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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	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				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(85%)、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		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。			
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		作品集制作B			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武	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	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、目的、授業の進め方	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				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(85%)、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		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。			
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		選択デジタル背景A			
担当教員	佐藤 武		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	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学ぶ。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				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	デジタルイラストの「背景」描き方事典 Photoshopで描く! シーンを彩る風景・アイテム46/sbクリエイティブ発行、「ファンタジー背景」描き方教室Photoshopで描く! 心揺さぶる風景の秘訣/sbクリエイティブ発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・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(曇り空、雨)		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)		教科書に沿って描き方を実践、スマートオブジェクトの作り方		
4	背景を描く(草原・草地)		教科書に沿って描き方を実践、遠近によっての空間の捉え方		
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	背景を描く(ローボード)		教科書に沿って描き方を実践、パースを使った硬いもの の表現		
7	背景を描く(ローボード)		教科書に沿って描き方を実践、パースを使った硬いもの の表現		
8	背景を描く(ローボードの上にモニター)		教科書に沿って描き方を実践、描いてきたものの組み合 わせ、室内の光の表現		
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					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
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			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。		
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				

科目名		選択デジタル背景B			
担当教員	佐藤 武	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	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いる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学ぶ。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				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	デジタルイラストの「背景」描き方事典 Photoshopで描く! シーンを彩る風景・アイテム46/sbクリエイティブ発行、「ファンタジー背景」描き方教室Photoshopで描く! 心揺さぶる風景の秘訣/sbクリエイティブ発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・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(シーリングライト)	教科書に沿って描き方を実践、円のパスの使用法			
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、空)	教科書に沿って描き方を実践、空気遠近法の表現			
6	背景を描く(湖、湖の加工、岩)	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	背景を描く(ソファ)	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、二点透視の使用			
9	オリジナル背景制作	前期後期の内容を使用してオリジナルの背景作成			
10	オリジナル背景制作	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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
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		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。			
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				

科目名		選択3DCG II A			
担当教員	中野 武志		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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標 (到達目標)	3DCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	素体デザイン(2D)	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)			
2	素体モデリング	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)			
3	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)			
4	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)			
5	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)			
6	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)			
7	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)			
8	モデリング、UVWマップ	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)			
9	モデリング、UVWマップ	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マップ	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		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
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 3DS MAXを使用				

科目名		選択3DCG II B			
担当教員	中野 武志		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	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、目的、授業の進め方	1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標 (到達目標)	3DCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン		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)		
2	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン		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)		
3	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン		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)		
4	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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)		
5	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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)		
6	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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)		
7	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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)		
8	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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)		
9	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		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			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
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 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						選択ビジネスプランニングA					
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		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		企業就職に必要なビジネススキル、特にEXCEL、PowerPointを習得し、各自でプランニングしたことをプレゼンテーションする									
学習目標 (到達目標)		EXCEL、PowerPointを駆使し、プレゼンテーション能力を身につける									
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					学習方法・準備学習・備考					
1	計画表を立てる①					どんな就職をして、何を提案していくのかを考える 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、就職後の設計をする					
4	プレゼンテーショ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 EXCEL機能説明					
5	プレゼンテーショ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 EXCEL機能説明					
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	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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
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。					
実務経験教員の経歴 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)											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選択ビジネスプランニングA					
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		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		企業就職に必要なビジネススキル、特にEXCEL、PowerPointを習得し、各自でプランニングしたことをプレゼンテーションする									
学習目標 (到達目標)		EXCEL、PowerPointを駆使し、プレゼンテーション能力を身につける									
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					学習方法・準備学習・備考					
1	PowerPoint学習①					PowerPointの説明・操作方法					
2	PowerPoint学習②					PowerPointの説明・操作方法					
3	PowerPoint学習③					PowerPointの説明・操作方法					
4	プレゼンテーション作成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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
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。					
実務経験教員の経歴 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)											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						実践行動学partⅢ					
担当教員		駒形 靖・佐藤 武			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		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		12時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 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ション									
学習目標 (到達目標)		1.自分自身の理解 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									
テキスト・教材・参考 図書・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、個人作業、ディスカッション					
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
5	社会へ出る準備を始めよう・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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・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。					
実務経験教員の経歴						実践行動学プログラム公認ファシリテーター					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス実習			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武	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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	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UP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・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	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・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	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・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。			
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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武	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	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数		時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の動向をしっかりと理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。				
学習目標 (到達目標)	1. 受験する企業研究を深め、業務を理解する 2. 専門就職に向け、来校企業への就職を目指す				
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	学習方法・準備学習・備考			
1	業界研究	業界の動向を調べる			
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					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
授業姿勢(100%)		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。			
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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル作品制作			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武	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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必須	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)	1オリジナルの作品を完成させ、ポートフォリオに掲載 2.そのポートフォリオを使用し、企業就職を目指す				
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	学習方法・準備学習・備考			
1	オリジナル作品制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掲載	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掲載	個人作業、作品添削、指導			
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
・課題評価(75%),授業姿勢(25%)		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。			
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			

科目名		卒業制作			
担当教員	駒形 靖・佐藤 武	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	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数		時間数	216時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)	1.2年間の集大成としての作品を完成させる 2.2年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
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	学習方法・準備学習・備考			
1	卒業制作説明	制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定			
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			
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					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
・課題評価(75%),授業姿勢(25%)		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。			
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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名 異文化研究 米国コース								
担当教員		廣野 美樹・山上超夢		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		2年生	開講時期		後期
必修・選択		選択		単位数		時間数		87時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 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						
学習目標 (到達目標)		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						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、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 行動グループ決め				
2	現地コンテンツ案内			コーディネーターによるコンテンツ案内				
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・オプション 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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴								

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名 異文化研究 台湾コース					
担当教員	新井田 耕一・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	2年生	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	69時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 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				
学習目標 (到達目標)	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				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、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 行動グループ決め		
2	現地コンテンツ案内		コーディネーターによるコンテンツ案内		
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・オプション 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		
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
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

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						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		○				
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	
授業概要、目的、授業の進め方		1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.SNSを活用しての情報収集 3.作品制作									
学習目標 (到達目標)		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									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業内容解説、使用教材の配布					自己紹介、PowerPointを使用					
2	プレゼンテーション準備					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使用し、プレゼンテーション					
7	最終プレゼンテーションテーマ発表、解説					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素材作成					PowerPointでプレゼン素材を作成					
9	プレゼンテーション素材作成					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											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
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					