

科目名		アニメ作画実習A			
担当教員		小村方 宏治		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	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.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.絵を動かす事の楽しさを理解する				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、メモパッド、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	授業オリエンテーション、絵を動かす	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	パラパラアニメ、動きを作る	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明 演習			
3	パラパラアニメ、動きを作る	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明 演習			
4	パラパラアニメ、動きを作る	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明 演習			
5	原画演習・緩急	原画・動きに緩急をつける ポイント説明 演習			
6	原画演習・緩急	原画・動きに緩急をつける ポイント説明 演習			
7	原画演習・緩急	原画・動きに緩急をつける ポイント説明 演習			
8	原画演習・緩急	原画・動きに緩急をつける ポイント説明 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において35年間関わる				

科目名		アニメ作画実習B			
担当教員	小村方 宏治		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.絵を動かす事の楽しさを理解する				
学習目標(到達目標)	1.原画の作画技術の取得 2.予備動作を理解する 3.奥行のある作画技術の取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、メモパッド、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	原画演習・ジャンプ	原画・飛び越える動き ポイント説明 演習			
2	原画演習・ジャンプ	原画・飛び越える動き ポイント説明 演習			
3	原画演習・ジャンプ	原画・飛び越える動き ポイント説明 演習			
4	原画演習・ジャンプ	原画・飛び越える動き ポイント説明 演習			
5	原画演習・奥行	原画・奥行きのある動き ポイント説明 演習			
6	原画演習・奥行	原画・奥行きのある動き ポイント説明 演習			
7	原画演習・奥行	原画・奥行きのある動き ポイント説明 演習			
8	原画演習・奥行	原画・奥行きのある動き ポイント説明 演習			
9	2学期試験	実技試験			
10	2学期試験フィードバック	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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において35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		アニメ動画A			
担当教員	平田 かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、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	授業オリエンテーション、タップの貼り替え	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	動画演習・原画トレス	原画トレス ポイント説明 演習			
3	動画演習・原画トレス	原画トレス ポイント説明 演習			
4	動画演習・丸を使った中割	動画・中割の基礎作画 ポイント説明 演習			
5	動画演習・三角を使った中割	動画・中割の基礎作画 ポイント説明 演習			
6	動画演習・開く	動画・華を開かせる ポイント説明 演習			
7	動画演習・タップ割	動画・タップ割 ポイント説明 演習			
8	動画演習・タップ割	動画・タップ割 ポイント説明 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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において40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		アニメ制作 I A			
担当教員		平田 かほる		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	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.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.歩きの中割作業が出来る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本ド、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	動画演習・レポート1	動画・煙のレポート ポイント説明 演習			
2	動画演習・レポート1	動画・煙のレポート ポイント説明 演習			
3	動画演習・レポート2	動画・髪のリポート ポイント説明 演習			
4	動画演習・レポート2	動画・髪のリポート ポイント説明 演習			
5	動画演習・歩き	動画・歩き ポイント説明 演習			
6	動画演習・歩き	動画・歩き ポイント説明 演習			
7	動画演習・歩き	動画・歩き ポイント説明 演習			
8	動画演習・歩き	動画・歩き ポイント説明 演習			
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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において40年間関わる				

②

科目名		アニメ制作 I A			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.個人アニメ作品制作 2.グループアニメ制作 3.アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)	1.個人製作が出来る 2.グループ製作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	授業オリエンテーション、アニメーションワークフロー		履修にあたっての注意点、学習の進め方		
2	個人製作・レイアウト		個人作業、レイアウトの作画 ポイント説明 演習		
3	個人製作・原画		個人作業、原画の作画 ポイント説明 演習		
4	個人製作・動画		個人作業、動画の作画 ポイント説明 演習		
5	個人製作・仕上げ		動画作業、着色ソフト ポイント説明 演習		
6	個人製作・編集		動画作業、編集ソフト ポイント説明 演習		
7	グループ制作、企画		グループ作業、企画、役割分担 演習		
8	グループ制作、レイアウト		グループ作業、レイアウト 演習		
9	グループ制作、原画		グループ作業、原画 演習		
10	グループ制作、動画		グループ作業、動画 演習		
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"> ・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。 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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメ制作 I B			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.前期からのアニメ作品制作 2.グループアニメ制作 3.アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)	1.役職に応じた個人製作ができる 2.グループ制作ができる 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	グループ制作、仕上げ		グループ作業、仕上げ 演習		
2	グループ制作、検査		グループ作業、検査 演習		
3	グループ制作、撮影、編集		グループ作業、撮影、編集 演習		
4	グループ制作2作目 企画検討会議		テーマに合わせて企画書の作成 演習		
5	絵コンテ、カメラワーク		絵コンテ時のカメラワーク解説 演習		
6	Book、合成原画		Book、合成について解説 演習		
7	シート付L/Oラフ原作成		シート付L/Oラフ原について解説 演習		
8	L/O作監、原画作監		L/O作監、原画作監について解説 クリーナップの演習		
9	合成動画、合成伝票		合成動画、合成伝票について解説 演習		
10	グループ制作 L/O		グループ作業 L/O 演習		
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"> ・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。 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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		モチーフデッサンA			
担当教員	児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.背景デッサンを行う 2.小物等のデッサンを行う 3.透視図法の理解				
学習目標 (到達目標)	1.パース図法の理解 2.物の形の捉え方の理解 3.物の陰影のつけ方の理解				
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	授業オリエンテーション、モチーフデッサンとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	立体物のデッサン	デッサン・形の捉え方 ポイント説明 演習			
3	立体物のデッサン	デッサン・陰影のつけ方 ポイント説明 演習			
4	立体物のデッサン ティッシュ箱	デッサン・立方体 ポイント説明 演習			
5	立体物のデッサン ブロック	デッサン・複雑な立方体 ポイント説明 演習			
6	立体物のデッサン 靴	デッサン・複雑な形 ポイント説明 演習			
7	立体物のデッサン 紙コップ	デッサン・円柱 ポイント説明 演習			
8	立体物のデッサン メガホン	デッサン・円柱 ポイント説明 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。 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	漫画家経験8年、教務経験11年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		モチーフデッサンB			
担当教員	児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.背景デッサンを行う 2.小物等のデッサンを行う 3.透視図法の理解				
学習目標 (到達目標)	1.パース図法の理解 2.物の形の捉え方の理解 3.物の陰影のつけ方の理解				
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	夏休み課題評価・模写課題		課題のフィードバック・模写課題		
2	夏休み課題評価・模写課題		課題のフィードバック・模写課題		
3	夏休み課題評価・模写課題		課題のフィードバック・模写課題		
4	背景デッサン 廊下		背景デッサン・廊下 ポイント説明 演習		
5	背景デッサン ビル		背景デッサン・ビル ポイント説明 演習		
6	背景デッサン ビル		背景デッサン・ビル ポイント説明 演習		
7	背景デッサン 自然物		背景デッサン・自然物 ポイント説明 演習		
8	背景デッサン 自然物		背景デッサン・自然物 ポイント説明 演習		
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。 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		漫画家経験8年、教務経験11年			

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	アニメーター科	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.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	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	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			

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	アニメーター科	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.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	電話対応の基本	発声の基本訓練、グループワーク 演習			
2	電話対応、ロールプレイング	発声の基本訓練、グループワーク 演習			
3	電話対応、ロールプレイング、不在の場合	発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
4	電話対応、ロールプレイング、トラブル対応	発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
5	電話対応、ロールプレイング、まとめ	発声の基本訓練、実践ビジネスマナーケーススタディ 演習			
6	電話、FAX、メールのマナー	プリントを使用しての講義			
7	企業訪問時のアポイントメント	発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
8	企業訪問時のアポイントメント	発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
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		キャラクターデッサンA			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.キャラクターに様々なポーズを付けて作画する 2.キャラクターに角度を付けて作画する 3.デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する				
学習目標 (到達目標)	1.キャラクター作画技術の習得 2.ポーズのつけた作画技術の習得 3.構図の理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	写真から起こすマンガデッサン、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	授業オリエンテーション、キャラクターデッサンとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	キャラクター表・三面図	三面図 ポイント説明 演習			
3	キャラクターデッサン・角度をつける	キャラクターデッサン・角度をつける ポイント説明 演習			
4	キャラクターデッサン・歩く	キャラクターデッサン・歩く ポイント説明 演習			
5	キャラクターデッサン・走る	キャラクターデッサン・走る ポイント説明 演習			
6	中間考察・オリジナルイラスト	中間考察・オリジナルイラスト 演習			
7	キャラクターデッサン・走る・全力で走る	キャラクターデッサン・走る・全力で走る ポイント説明 演習			
8	キャラクターデッサン・座る・椅子に座る	キャラクターデッサン・座る・椅子に座る ポイント説明 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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる				

科目名						キャラクターデッサンB					
担当教員		新井田 耕一				実務授業の有無		○			
対象学科		アニメーター科		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.キャラクターに様々なポーズを付けて作画する 2.キャラクターに角度を付けて作画する 3.デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する									
学習目標 (到達目標)		1.キャラクター作画技術の習得 2.ポーズのつけた作画技術の習得 3.構図の理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		写真から起こすマンガデッサン、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	キャラクター表・三面図					三面図 ポイント説明 演習					
2	キャラクターデッサン・アングル					キャラクターデッサン・アングル ポイント説明 演習					
3	キャラクターデッサン・外連味					キャラクターデッサン・外連味 ポイント説明 演習					
4	キャラクターデッサン・複数のキャラ					キャラクターデッサン・複数のキャラ ポイント説明 演習					
5	中間考察・オリジナルイラスト					中間考察・オリジナルイラスト 演習					
6	キャラクターデッサン・背景とキャラクター					キャラクターデッサン・背景とキャラクター ポイント説明 演習					
7	キャラクターデッサン・テーマイラスト					キャラクターデッサン・テーマイラスト 演習					
8	キャラクターデッサン・テーマイラスト					キャラクターデッサン・テーマイラスト 演習					
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。 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						アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる					

科目名		人物デッサンA			
担当教員	堀 楽人		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.人物のバランスの基礎クロッキーを行う 2.構図の概念の理解 3.立体感の表現クロッキーを行う				
学習目標 (到達目標)	1.人物クロッキー技術の習得 2.人物のバランス技術の習得 3.立体表現技術の習得				
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	授業について、全身クロッキー		10分、15分で全身のクロッキー 演習		
2	男女の骨格		やさしい人物画P48を模写 演習		
3	男女の骨格		やさしい人物画P18、19を模写 演習		
4	全身クロッキー		10分、15分で全身のクロッキー 演習		
5	全身クロッキー、手		10分、15分で全身のクロッキー、手のみのクロッキー 演習		
6	全身クロッキー、手		10分、15分で全身のクロッキー、手のみのクロッキー 演習		
7	全身クロッキー、腕		10分、15分で全身のクロッキー、腕のみのクロッキー 演習		
8	全身クロッキー、腕		10分、15分で全身のクロッキー、腕のみのクロッキー 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。 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		画家として美術界において16年間関わる			

科目名		人物デッサンB			
担当教員	堀 楽人		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.人物のバランスの基礎クロッキーを行う 2.構図の概念の理解 3.立体感の表現クロッキーを行う				
学習目標 (到達目標)	1.人物クロッキー技術の習得 2.人物のバランス技術の習得 3.立体表現技術の習得				
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	全身クロッキー、課題添削		10分、15分で全身のクロッキー、個人添削 演習		
2	全身クロッキー、課題添削		10分、15分で全身のクロッキー、個人添削 演習		
3	全身クロッキー、動き		iPadで動画を撮影し、動きのある絵をクロッキー 演習		
4	全身クロッキー、複数人		モデルを2名にしクロッキー 演習		
5	背景＋人物		校外に出てiPadで写真撮影、構図を考え作画 演習		
6	全身クロッキー、脚		15分で全身のクロッキー、脚のみのクロッキー 演習		
7	全身クロッキー、脚		15分で全身のクロッキー、脚のみのクロッキー 演習		
8	全身クロッキー、脚		15分で椅子に座った人物のクロッキー 演習		
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。 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		画家として美術界において16年間関わる			

②

科目名		作品集制作			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.就職活動用作品集の作成を行う 2.作品集の構成の理解 3.作品集作成のスケジュール管理を理解				
学習目標 (到達目標)	1.作品集の目的の理解 2.作品集の構成の理解 3.作品集作成技術の習得				
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	授業オリエンテーション、作品集制作とは	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	就職活動用作品集の目的と構成	作品集制作の意図 ポイント説明			
3	作品集制作・表紙制作・下絵	作品集制作・表紙制作 ポイント説明 演習			
4	作品集制作・表紙制作・着色	作品集制作・表紙制作 ポイント説明 演習			
5	作品集制作・タイトル制作	作品集制作・タイトル制作 ポイント説明 演習			
6	作品集制作	作品集制作ト 演習			
7	作品集制作	作品集制作ト 演習			
8	作品集制作	作品集制作ト 演習			
9	作品集制作	作品集制作ト 演習			
10	課題評価	課題・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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる				

②

科目名		アニメ映像論			
担当教員	木宮 茂		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.アニメの演出技法の理解 2.絵コンテの作成を行う 3.カット割り、カメラワークの概念の理解				
学習目標 (到達目標)	1.アニメーションの演出概念の理解 2.絵コンテ作成技術の習得				
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	アニメ用語、道具の基本的な使用法		配布画材を使用し解説 演習		
2	絵コンテ作成		基礎概念を解説 演習		
3	シナリオを元にした絵コンテ		シナリオを配布し、それに沿った絵コンテを作成 演習		
4	カメラワーク		効果的なカメラワークの解説		
5	時間軸を2つにした絵コンテ		基礎概念を解説 演習		
6	時間軸を2つにした絵コンテ		基礎概念を解説 演習		
7	レイアウト		自身の作成した絵コンテのレイアウトを切る 演習		
8	タイムシート		タイムシートに止め、ロバクを記入 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。 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		アニメ演出としてアニメ制作現場において38年間関わる			

科目名		進路・業界研究A						
担当教員		福澤 大玄		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	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.アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2.ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3.就職活動への動機づけ						
学習目標 (到達目標)		1.アニメ業界の各職種についての理解 2.アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3.就職活動に向けての心構え						
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	アニメについて調べる、業界研究				自身の好きなアニメの制作会社、関わったスタッフを調べる			
2	アニメ作品視聴、考察、感想				アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
3	アニメ作品視聴、考察、感想				アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
4	元請け、下請けの違い				プリントに違いを調べまとめてもらい発表			
5	アニメ作品視聴、考察、感想、解説				アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
6	アニメ作品視聴、考察、感想、解説				アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
7	アニメ作品視聴、考察、感想、解説				アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
8	アニメ作品視聴、考察、感想、解説				アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
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"> ・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		制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる						

科目名		進路・業界研究B			
担当教員		福澤 大玄		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	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.アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2.ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3.就職活動への動機づけ				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ業界の各職種についての理解 2.アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3.就職活動に向けての心構え				
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	アニメ作品視聴、考察、感想、解説	アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
2	元請け、グロス請け、下請け	3種の違い、メリット、デメリットについて調べ 発表			
3	アニメの歴史、興味のある企業調べ	アニメ会社の遍歴を紹介し、各自興味のある会社を調べる			
4	アニメの歴史、就職をしたい企業の選定	勤務地や給与形態を考え現実的に就職したい企業を選定			
5	『やりたい』と『できる』の選定	企業が求める人物像と自分との差をプリントでまとめる			
6	『やりたい』と『できる』の選定	企業が求める人物像と自分との差をプリントでまとめる			
7	履歴書作成	学歴の記入			
8	履歴書作成	調書欄の記入			
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"> ・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	制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる				

科目名		実践行動学part I			
担当教員	福澤 大玄	実務授業の有無	×		
対象学科	アニメーター科	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.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 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ひ訳	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	福澤 大玄		実務授業の有無	×	
対象学科	アニメーター科	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.学生自身による気づきと行動 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						ビジネス著作権検定					
担当教員		福澤 大玄			実務授業の有無		×				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年		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						制作進行としてアニメ制作現場において4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						日本語コミュニケーション検定					
担当教員		福澤 大玄			実務授業の有無		×				
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		1年		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		制作進行としてアニメ制作現場において4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		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	アニメーター科	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	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	33時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.アニメ業界へ企業訪問 2.企業訪問の手順の理解 3.就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	1.企業訪問手順の理解 2.現状での疑問点と不安点の整理 3.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	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	企業研究		プリントで企業情報を調べまとめる		
2	企業研究		プリントで企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		プリントで企業情報を調べまとめる		
4	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ		クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める		
5	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ		クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める		
6	アポイントメント		実際に企業に連絡しスケジュールを確認		
7	アポイントメント		実際に企業に連絡しスケジュールを確認		
8	スケジュール作成		最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる		
9	スケジュール作成		最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる		
10	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
11	事後報告		企業訪問の情報、感想をプリントにまとめ提出		
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"> ・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		制作進行としてアニメ制作現場において4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		オリジナル課題制作			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	1	開講時期	1学期
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.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト	グループ作業 演習			
4	原画	グループ作業 演習			
5	動画	グループ作業 演習			
6	動画	グループ作業 演習			
7	仕上げ	グループ作業 演習			
8	撮影	グループ作業 演習			
9	編集	グループ作業 演習			
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し			
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"> ・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	制作進行としてアニメ制作現場において4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		コンセンサス研修			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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		
<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		制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる			

②

科目名		修了アニメーション制作			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト	グループ作業 演習			
4	原画	グループ作業 演習			
5	動画	グループ作業 演習			
6	動画	グループ作業 演習			
7	仕上げ	グループ作業 演習			
8	撮影	グループ作業 演習			
9	編集	グループ作業 演習			
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し			
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"> ・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	制作進行としてアニメ制作現場において4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	アニメ制作A				
担当教員	福澤 大玄	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	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.グループアニメ制作 2.アニメ制作のワークフローの理解 3.スケジュール管理				
学習目標 (到達目標)	1.役割分担が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕 上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	原案の作成	テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる			
2	原案の決定	2グループに分かれて制作を作成			
3	プリプロダクション、設定	役職を決め、設定を作成			
4	設定のチェック	設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正			
5	絵コンテ	100～200Cut以内で絵コンテを作成			
6	作画IN、L/O	作打ち後、L/O作画IN			
7	L/O演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示			
8	L/O作監	作監打ち後IN、制作進行原図取り			
9	L/O作監	作監打ち後IN、制作進行原図取り			
10	原画	L/O終了後、各スタッフ原画IN			
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"> ・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。 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				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメ制作B			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.グループアニメ制作 2.アニメ制作のワークフローの理解 3.スケジュール管理				
学習目標 (到達目標)	1.役割分担が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕 上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	原画演出		演出チェック、制作進行追っかけ指示		
2	原画作監		作監チェック、制作進行動画の撒き先手配		
3	動画		各スタッフ動画作業		
4	動画検査		動検スタッフは上りのチェック		
5	色指定		動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注		
6	仕上げ		仕上げ注意事項に沿ってTP		
7	検査		検査スタッフは上りのチェック		
8	美術		美術スタッフはL/O作監時の原図を元にBGの作成		
9	撮影		上がったセル素材をBGと合わせて撮影		
10	編集		完成素材でCT、納品尺を確定		
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"> ・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。 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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

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	アニメーター科	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				

来客対応		講義、ロールプレイング			ラバス	
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		アニメーター科	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		
・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		業界実技研修A			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.卒業後進路についての指導 2.就職書類の対策 3.就職実技試験の対策 4.面接試験対策				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の試験技術の習得 2.就職内定を取れる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	進路指導 短期目標		1年間の短期目標を立てる		
2	進路指導 就職書類対策		履歴書・自己PR書 ポイント説明と演習		
3	進路指導 就職書類対策		履歴書・自己PR書 評価		
4	進路指導 実技試験対策		実技試験対策 ポイント説明と演習		
5	進路指導 実技試験対策		実技試験対策 評価		
6	進路指導 面接試験対策		面接悦試験 ポイント説明と演習		
7	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
8	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
9	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
10	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
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		
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において5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		業界実技研修B			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.卒業後進路についての指導 2.就職書類の対策 3.就職実技試験の対策 4.面接試験対策 5.ライフプランの作成				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の試験技術の習得 2.就職内定を取れる 3.卒業後の生涯設計を作成出来る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	進路指導 未決定者対策		進路指導 個別相談談		
2	進路指導 未決定者対策		進路指導 個別相談談		
3	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
4	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
5	進路指導 物件		物件選び ポイント説明と演習		
6	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
7	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
8	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
9	進路指導 生涯設計		ライフプラン ポイント説明と演習		
10	進路指導 生涯設計		ライフプラン 演習		
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"> ・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。 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		アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる			

科目名		実践行動学partⅢ			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.学生自身による気づきと行動 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			

科目名		コンセンサス実習			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.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	アニメーターとしてアニメ制作現場において5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		自主課題制作			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め		テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め		
2	絵コンテ		絵コンテの作成、配布		
3	レイアウト		グループ作業 演習		
4	原画		グループ作業 演習		
5	動画		グループ作業 演習		
6	動画		グループ作業 演習		
7	仕上げ		グループ作業 演習		
8	撮影		グループ作業 演習		
9	編集		グループ作業 演習		
10	納品		フォーマットに合わせて出力、書き出し		
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"> ・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		制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる			

科目名		卒業アニメーション制作			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト	グループ作業 演習			
4	原画	グループ作業 演習			
5	動画	グループ作業 演習			
6	動画	グループ作業 演習			
7	仕上げ	グループ作業 演習			
8	撮影	グループ作業 演習			
9	編集	グループ作業 演習			
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し			
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"> ・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	制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる				

科目名		選択アニメ作画ⅡA			
担当教員	小村方 宏治		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する 3.プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、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	ビルの路地から移動する原画作成	課題内容の解説 演習			
2	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明 演習			
3	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明 演習			
4	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明 演習			
5	壁を登る原画作成	課題内容の解説 演習			
6	壁を登る原画作成	ポイント説明 演習			
7	壁を登る原画作成	ポイント説明 演習			
8	壁を登る原画作成	ポイント説明 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において35年間関わる				

科目名		選択レタスプロA			
担当教員	梁取 春香		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	スキャン	基本スキャンに加えて、カスタム線の説明			
2	ごみ取り、線修正	ツールの紹介、解説 演習			
3	ペイント	ツールの紹介、解説 演習			
4	ごみ取り、線修正	応用素材を使用 演習			
5	ペイント	応用素材を使用 演習			
6	ペイント	応用素材を使用 演習			
7	ごみ取り、線修正	応用複数枚素材を使用 演習			
8	ペイント	応用複数枚素材を使用 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において5年間関わる				

②

科目名		選択ワード検定						
担当教員		青池祥子		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	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		1.サーティファイ主催Word文書処理技能認定試験3級の取得を目指す。 2.職場で活用できるように、実践力を養う。						
学習目標 (到達目標)		1.検定合格を目指す。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Wordクイックマスター、Word文書処理技能認定試験3級問題集、筆記用具、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	wordの基本操作①				教科書を使用して演習			
2	wordの基本操作②、文字入力練習				教科書を使用して演習、長文の文字入力練習課題			
3	wordの基本操作③、文字入力練習				教科書を使用して演習、長文の文字入力練習課題			
4	wordの基本操作④、文字入力練習				教科書を使用して演習、長文の文字入力練習課題			
5	問題集 模擬問題				模擬問題実施、解答、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題				模擬問題実施、解答、ポイント解説			
7	問題集 模擬問題				模擬問題実施、解答、ポイント解説			
8	問題集 模擬問題				模擬問題実施、解答、ポイント解説			
9	問題集 模擬問題				模擬問題実施、解答、ポイント解説			
10	期末試験				問題集より試験実施、解答、ポイント解説			
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、講義内容、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		印刷会社4年、教務経験10年						

科目名		選択中割演習 I A			
担当教員	杉田 まるみ		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、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	トレス	課題説明、演習、チェック			
2	トレス	演習、チェック			
3	ロバク	課題説明、演習、チェック			
4	ロバク	演習、チェック			
5	ロバク	演習、チェック			
6	目パチ	課題説明、演習、チェック			
7	目パチ	演習、チェック			
8	タップ割	課題説明、演習、チェック			
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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において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		選択実践レタスプロ I A			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	仕上げの歴史	パワーポイントを使用し講義			
2	スキャン	素材に合わせてのスキャン方法を解説 演習			
3	スキャン	仕上げ注意事項に合わせてフォルダ構成 演習			
4	ペイント、1枚	1枚の素材を注意事項に合わせてペイント			
5	ペイント、複数枚	複数枚での注意事項を解説 演習			
6	ペイント、複数枚	基本素材での演習			
7	ペイント、複数枚	応用素材での演習			
8	ペイント、複数枚	応用素材での演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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				

科目名		選択中割演習ⅡA			
担当教員		渡辺 舞		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	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	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、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	トレス	課題説明、演習、チェック			
2	トレス	演習、チェック			
3	ロバク	課題説明、演習、チェック			
4	ロバク	演習、チェック			
5	ロバク	演習、チェック			
6	目パチ	課題説明、演習、チェック			
7	目パチ	演習、チェック			
8	タップ割	課題説明、演習、チェック			
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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において10年間関わる				

②

科目名		選択実践レタスプロ I A			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	仕上げの歴史	パワーポイントを使用し講義			
2	スキャン	素材に合わせてのスキャン方法を解説 演習			
3	スキャン	仕上げ注意事項に合わせてフォルダ構成 演習			
4	ペイント、1枚	1枚の素材を注意事項に合わせてペイント			
5	ペイント、複数枚	複数枚での注意事項を解説 演習			
6	ペイント、複数枚	基本素材での演習			
7	ペイント、複数枚	応用素材での演習			
8	ペイント、複数枚	応用素材での演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選択レイアウト演習A					
担当教員		新井田 耕一				実務授業の有無		○			
対象学科		アニメーター科		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.レイアウトの作業工程を理解する 2.アニメレイアウト技術の取得 3.タイムシートの記入技術の習得									
学習目標 (到達目標)		1.レイアウト、画面フレームの理解 2.レイアウト作画技術の習得 3.タイムシートの記入技術の習得									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、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	レイアウト・ワークフロー					レイアウト・ワークフロー ポイント説明tと演習					
2	レイアウト・ラフ原画					レイアウト・ラフ原画 ポイント説明tと演習					
3	レイアウト・横PAN					レイアウト・横PAN ポイント説明tと演習					
4	レイアウト・縦PAN					レイアウト・縦PAN ポイント説明tと演習					
5	レイアウト・TU					レイアウト・TU ポイント説明tと演習					
6	レイアウト・TB					レイアウト・TB ポイント説明tと演習					
7	レイアウト・演習					レイアウト 演習					
8	レイアウト・演習					レイアウト 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。 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						アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる					

②

科目名		選択デジタル作画A			
担当教員	福澤 大玄	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	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	1.デジタル作画の制作工程の理解 2.Stylosの技術の習得 3.デジタル作画技術の習得				
学習目標 (到達目標)	1.デジタル作画のワークフローを理解する 2.デジタルトレス・中割技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	デジタル作画概要	PowerPointを使用しデジタル作画の概要を講義			
2	トレス	原画トレスの基本を解説 演習			
3	トレス(応用)	原画素材を用意しトレス 演習			
4	トレス(応用)	原画素材を用意しトレス 演習			
5	トレス(応用)	原画素材を用意しトレス 演習			
6	カットフォルダ	カットフォルダを作成しTSの入力方法解説 演習			
7	動画	簡単な素材でモーションを作成 演習			
8	動画	簡単な素材でモーションを作成 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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				

科目名		アニメ動画ⅡA			
担当教員	平田 かほる		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、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	歩きの中割	課題内容の解説 演習			
2	走りの中割	課題内容の解説 演習			
3	走りの中割	ポイント説明 演習			
4	しっぽ玉子の中割	課題内容の解説 演習			
5	しっぽ玉子の中割	ポイント説明 演習			
6	頭を回し、髪なびきの中割	課題内容の解説 演習			
7	頭を回し、髪なびきの中割	ポイント説明 演習			
8	ねこの歩き中割	課題内容の解説 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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において40年間関わる				

②

科目名		選択CG演習A						
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	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.デジタルイラストの制作工程の理解 2.CLIP STUDIO 技術の取得 3..Photoshop技術の取得 4.Illustrator技術の取得						
学習目標 (到達目標)		1.デジタルイラストソフトの特徴の理解 2.デジタルイラスト作成技術の習得						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	デジタルイラスト・制作ソフトの特徴				制作ソフトの特徴 ポイント説明と演習			
2	デジタルイラスト・CLIP STUDIO				デジタルイラスト・CLIP STUDIO ポイント説明と演習			
3	デジタルイラスト・CLIP STUDIO				デジタルイラスト・CLIP STUDIO 演習			
4	デジタルイラスト・暑中見舞い イラスト、文字、レイアウト				演習			
5	デジタルイラスト・暑中見舞い イラスト、文字、レイアウト				演習			
6	デジタルイラスト・Photoshop				デジタルイラスト・Photoshop ポイント説明と演習			
7	デジタルイラスト・Illustrator				デジタルイラスト・Illustrator ポイント説明と演習			
8	デジタルイラスト・ポスター				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。 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		アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる						

科目名		色彩学A			
担当教員	岩橋 すみえ	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30
授業概要、目的、授業の進め方	色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標 (到達目標)	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ	教科書を基に講義。			
2	混色について	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
3	色の表示方法 色相環	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
4	明度とトーン	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
5	色の知覚効果 対比と同化	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
6	色の心理効果	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
7	寒暖と軽重	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
8	カラーイメージの作成	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
9	応用課題 四季の表現	実技応用課題を絵具着彩。			
10	応用課題 仕上げと提出	実技応用課題を絵具着彩。			
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(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成する事があります。			
実務経験教員の経歴	家具デザイン3年、インテリアデザイン10年、専門学校講師36年				

科目名		選択AE演習A			
担当教員	脇屋 雄介		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.編集の制作工程の理解 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得				
学習目標 (到達目標)	1.編集のワークフローを理解する 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得				
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	撮影基礎概要		資料を配布し概要を講義		
2	アフターエフェクツ基本操作		資料を配布し概要を講義 演習		
3	アフターエフェクツ基本操作		資料を配布し概要を講義 演習		
4	シート打ち		資料を配布し概要を講義 演習		
5	ベジェマスク		資料を配布し概要を講義 演習		
6	撮影のワークフロー		資料を配布し概要を講義		
7	カメラワーク		資料を配布し概要を講義 演習		
8	試験前対策		資料を配布し概要を講義		
9	1学期試験		実技試験		
10	1学期試験フィードバック		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。 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	編集としてアニメ制作現場において5年間関わる				

科目名		選択アニメ演出A			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.アニメ演出の専門用語の理解 2.カメラワークの知識の理解 3.カット割り、カット繋ぎの知識の理解 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.専門用語の理解 2.カメラワークの理解 3.カット構成の理解				
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	演出とは	演出について概要を講義、映像を視聴、解説			
2	構図	構図について講義 演習			
3	ソフト操作	premiereの使用方法を解説 演習			
4	映像制作	premiereを使用し簡単な素材と音楽を編集			
5	プレゼンテーション	作成した映像を発表、総括			
6	素材の作成	iPadを使用し映像の素材を作成			
7	映像制作	premiereを使用し作成した素材と音楽を編集			
8	プレゼンテーション	作成した映像を発表、総括			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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				

科目名		選択アニメ作画ⅡB			
担当教員		小村方 宏治		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	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	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する 3.プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、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	立体的にドアを開け入室する原画	課題内容の解説 演習			
2	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明 演習			
3	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明 演習			
4	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明 演習			
5	設定からL/Oを描き起こす	課題内容の解説 演習			
6	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明 演習			
7	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明 演習			
8	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明 演習			
9	2学期試験	実技試験			
10	2学期試験フィードバック	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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において35年間関わる				

科目名		選択レタスプロB			
担当教員	梁取 春香		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	立体のペイント	カラーモデルから考え方を解説 演習			
2	ロボット	裏塗り、色指定の考え方解説 演習			
3	マスク、分離	パッチパレットの使用方法について 演習			
4	セル組	くみ線の抽出方法解説 演習			
5	セル組	ライトテーブルの使用法解説 演習			
6	合成	パッチパレット、分離の解説 演習			
7	合成	フォルダ構成の解説 演習			
8	大判	分離スキャン、合成の解説 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験フィードバック	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。 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	デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において5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						エクセル表計算処理技能検定					
担当教員		青池祥子				実務授業の有無		○			
対象学科		アニメーター科		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		1.サーティファイ主催Excel表計算処理技能認定試験3級の取得を目指す。 2.職場で活用できるように、実践力を養う。									
学習目標 (到達目標)		1.検定合格を目指す。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Excelクイックマスター、Excel表計算処理技能認定試験3級問題集、筆記用具、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	Exceの基本操作①					教科書を使用して演習					
2	Exceの基本操作②					教科書を使用して演習					
3	Exceの基本操作③					教科書を使用して演習					
4	Exceの基本操作④					教科書を使用して演習					
5	Exceの基本操作⑤					教科書を使用して演習					
6	問題集 模擬問題					模擬問題実施、解答、ポイント解説					
7	問題集 模擬問題					模擬問題実施、解答、ポイント解説					
8	問題集 模擬問題					模擬問題実施、解答、ポイント解説					
9	問題集 模擬問題					模擬問題実施、解答、ポイント解説					
10	期末試験					問題集より試験実施、解答、ポイント解説					
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、講義内容、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						印刷会社4年、教務経験10年					

科目名		選択中割演習ⅡA			
担当教員		杉田 まるみ		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	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	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ制作作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、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	タップ割	課題説明、演習、チェック			
2	なびき	課題説明、演習、チェック			
3	なびき	演習、チェック			
4	握手	課題説明、演習、チェック			
5	握手	演習、チェック			
6	握手	演習、チェック			
7	なびき、クミ	課題説明、演習、チェック			
8	合成、中割	課題説明、演習、チェック			
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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において10年間関わる				

②

科目名		選択実践レタスプロ I B			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	1学期の復習、立体を意識したペイント	授業内容をおさらい、立体構造物をペイント 演習			
2	ロボット	ペイント 演習			
3	ロボット	ペイント 演習			
4	セル組	基本素材でセル組を解説 演習			
5	セル組	応用素材でセル組を解説 演習			
6	合成	基本素材で合成を解説 演習			
7	合成	応用素材で合成を解説 演習			
8	大判	大判のスキャン、合成方法を解説 演習			
9	2学期試験	実技試験			
10	2学期試験フィードバック	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。 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				

科目名		選択中割演習ⅡB			
担当教員	渡辺 舞		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ制作作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、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	タップ割	課題説明、演習、チェック			
2	なびき	課題説明、演習、チェック			
3	なびき	演習、チェック			
4	握手	課題説明、演習、チェック			
5	握手	演習、チェック			
6	握手	演習、チェック			
7	なびき、クミ	課題説明、演習、チェック			
8	合成、中割	課題説明、演習、チェック			
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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において10年間関わる				

②

科目名		選択実践レタスプロⅡA			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	1学期の復習、立体を意識したペイント	授業内容をおさらい、立体構造物をペイント 演習			
2	ロボット	ペイント 演習			
3	ロボット	ペイント 演習			
4	セル組	基本素材でセル組を解説 演習			
5	セル組	応用素材でセル組を解説 演習			
6	合成	基本素材で合成を解説 演習			
7	合成	応用素材で合成を解説 演習			
8	大判	大判のスキャン、合成方法を解説 演習			
9	2学期試験	実技試験			
10	2学期試験フィードバック	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。 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				

②

科目名						選択デジタルレイアウト演習A					
担当教員		新井田 耕一				実務授業の有無		○			
対象学科		アニメーター科		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.デジタルレイアウトの作業工程を理解する 2.CLIP STUDIO 技術の取得 3.実戦形式での演習									
学習目標 (到達目標)		1.デジタルレイアウト画面フレームの理解 2.デジタルレイアウト作画技術の習得 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、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	デジタルレイアウト・ワークフロー					デジタルレイアウト・ワークフロー ポイント説明と演習					
2	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO ポイント説明と演習					
3	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO 演習					
4	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO 演習					
5	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO 演習					
6	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO 演習					
7	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO 演習					
8	デジタルレイアウト・CLIP STUDIO					デジタルレイアウト・CLIP STUDIO 演習					
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。 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						アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる					

科目名		選択デジタル動画			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.デジタル作画の制作工程の理解 2.Stylosの技術の習得 3.デジタル作画技術の習得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.デジタル作画のワークフローを理解する 2.デジタルトレス・中割技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
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	トレス		1学期の復習、解説 演習		
2	中割		基本の中割素材を使用し、解説 演習		
3	中割		基本の中割素材を使用し 演習		
4	タップ割		基本のタップ割素材を使用し、解説 演習		
5	タップ割		基本のタップ割素材を使用し 演習		
6	中割＋タップ割		複雑な素材を使用し演習		
7	中割＋タップ割		複雑な素材を使用し演習		
8	中割＋タップ割		複雑な素材を使用し演習		
9	2学期試験		実技試験		
10	2学期試験フィードバック		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。 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			

科目名		アニメ動画ⅡB						
担当教員		平田 かほる		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	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		1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得						
学習目標 (到達目標)		1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、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	一発割				課題内容の解説 演習			
2	一発割				ポイント説明 演習			
3	パンチの中割				課題内容の解説 演習			
4	パンチの中割				ポイント説明 演習			
5	その場走りの中割				課題内容の解説 演習			
6	その場走りの中割				ポイント説明 演習			
7	キャラクターのIN、OUTの中割				課題内容の解説 演習			
8	キャラクターのIN、OUTの中割				ポイント説明 演習			
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。 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		アニメーターとしてアニメ制作現場において40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		選択CG演習B			
担当教員	新井田 耕一		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.デジタルイラストの制作工程の理解 2.CLIP STUDIO 技術の取得 3.,Photoshop技術の取得 4.Illustrator技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.デジタルイラストソフトの特徴の理解 2.デジタルイラスト作成技術の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デジタルイラスト・カレンダー コンセプトシート	コンセプトシートの作成 ポイント説明と演習			
2	デジタルイラスト・カレンダー フォーマット	フォーマット ポイント説明と演習			
3	デジタルイラスト・カレンダー 下絵	演習			
4	デジタルイラスト・カレンダー 下絵	演習			
5	デジタルイラスト・カレンダー ペイント	演習			
6	デジタルイラスト・カレンダー ペイント	演習			
7	デジタルイラスト・カレンダー ペイント	演習			
8	デジタルイラスト・カレンダー ペイント	演習			
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。 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	アニメーターとしてアニメ制作現場において5年間関わる				

科目名		色彩学B			
担当教員	岩橋 すみえ		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30
授業概要、目的、授業の進め方	色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標 (到達目標)	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	見えないものに色を見る		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
2	色彩調和 色相基準とトーン基準		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
3	色彩調和 技法1		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
4	色彩調和 技法2		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
5	色彩調和 技法3		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
6	色彩調和 グラデーション		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
7	色彩調和 ドミナントとアクセント		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
8	色彩調和 包装紙		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
9	期末試験 終了課題①		筆記試験実施。実技終了課題を絵具着彩。		
10	終了課題②		実技終了課題を絵具着彩。		
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(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成する事があります。		
実務経験教員の経歴		家具デザイン3年、インテリアデザイン10年、専門学校講師36年			

②

科目名		選択AE演習B						
担当教員		脇屋 雄介		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	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		1.編集の制作工程の理解 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得						
学習目標 (到達目標)		1.編集のワークフローを理解する 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得						
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	1学期復習				資料を配布し概要を講義			
2	レンズ				資料を配布し概要を講義 演習			
3	エフェクト				資料を配布し概要を講義 演習			
4	カラーキー				資料を配布し概要を講義 演習			
5	パラとフレア				資料を配布し概要を講義 演習			
6	透過光				資料を配布し概要を講義 演習			
7	スタッフロール				資料を配布し概要を講義 演習			
8	編集				資料を配布し概要を講義 演習			
9	2学期試験				実技試験			
10	2学期試験フィードバック				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。 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		編集としてアニメ制作現場において5年間関わる						

②

科目名		選択アニメ演出A			
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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	1.アニメ演出の専門用語の理解 2.カメラワークの知識の理解 3.カット割り、カット繋ぎの知識の理解 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.専門用語の理解 2.カメラワークの理解 3.カット構成の理解				
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	設定作成	アニメ作成用の設定を作成			
2	絵コンテ	楽曲を選定し、絵コンテの作成			
3	映像制作	作画、素材加工、編集の実施			
4	映像制作	作画、素材加工、編集の実施			
5	映像制作	作画、素材加工、編集の実施			
6	映像制作	作画、素材加工、編集の実施			
7	映像制作	作画、素材加工、編集の実施			
8	プレゼンテーション	作成した映像を発表、総括			
9	2学期試験	実技試験			
10	2学期試験フィードバック	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。 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				

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	アニメーター科	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					

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	アニメーター科	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	68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		アニメーターとしてアニメ制作現場において5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		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		アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	2学期
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.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				