

シラバス

科目名	オフィスソフト実習A		担当者名	高内 祐志		
学科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習		
認定単位	1単位	開講期	必選	授業時間数	36時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	Word、Excel、PowerPointの基本的な使い方を身につける。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	PCの使い方をまず身につけた上で、Word、Excel、PowerPointのそれぞれのソフトの特徴を理解した上で、資料を作成できるようになる。					
授業概要	まずはPCに慣れることから始める。Word、Excel、PowerPointの特徴を理解して、作成する資料の内容に沿ったソフト選びやデザインを意識し、実践できるようになる。					
授業計画表	授業内容			授業内容		
	1	授業内容説明。 自己紹介。	19	前期の振り返りと後期の授業内容の説明。		
	2	PCを使う上での基礎的な説明。	20	課題①の説明、実習。		
	3	PCを使う上での基礎的な説明。	21	課題①の実習。		
	4	PCを使う上での基礎的な説明。	22	課題①の成果物に対するフィードバック。		
	5	Word、Excel、PowerPointの違いの説明。	23	課題②の説明、実習。		
	6	Wordの基本的な使い方の説明。	24	課題②の実習。		
	7	Wordの基本的な使い方の説明。	25	課題②の成果物のフィードバック。		
	8	Wordの基本的な使い方の説明。	26	課題③の説明、実習。		
	9	Wordの基本的な使い方の説明。	27	課題③の実習。		
	10	Excelの基本的な使い方の説明。	28	課題③の成果物のフィードバック。		
	11	Excelの基本的な使い方の説明。	29	課題④の説明、実習。		
	12	Excelの基本的な使い方の説明。	30	課題④の実習。		
	13	Excelの基本的な使い方の説明。	31	課題④の成果物のフィードバック。		
	14	PowerPointの基本的な使い方の説明。	32	課題⑤の説明、実習。		
	15	PowerPointの基本的な使い方の説明。	33	課題⑤の実習。		
	16	PowerPointの基本的な使い方の説明。	34	課題⑤の成果物のフィードバック。		
	17	PowerPointの基本的な使い方の説明。	35	学生による内容振り返り。		
	18	前期のまとめ。	36	学生による内容振り返り。 講師からの1年間の振り返り。		
成績割合	テスト	%	学習FB方法	提出物・出欠席を考慮して総合的に評価。 S90点以上 A80～89点 B70～79点 C60～69点 それ未満は不合格		
	学習態度・出席率	60%				
	レポート	40%	成績評価			
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>0%					
講師プロフィール	出版社で漫画、小説、雑誌の企画・編集に従事。 転職した環境調査に関わる会社でデータ管理等の業務内容で福島県の復興事業に携わる。 現在はフリーランスで編集・ライティングを行なっている。					

シラバス

科目名	ストーリー IC		担当者名	伊勢 洋平	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	108時間
授業目的	シンプルで面白いストーリーを考え、ネーム化することを目的とする。 また、本授業の課題をベースに、各自、作品を仕上げ、新人賞への投稿、出版社への持ち込み、SNSやpixivなどで配信することを推奨する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1.VTR等を使った課題により、ストーリーマンガの構成とキャラクターの魅力について理解する。 2.読者の共感を得るための仕掛けを身につける。 3.コマ割りの基本と効果について理解する。 4.導入部やクライマックスなど、ストーリー上、重要な部分をどう描けばよいか方法論を学ぶ。				
授業概要	授業ごとに配布するPDF教材と課題シート・ネーム用紙等を使用し、ストーリー構成やキャラクターのギャップについて理解する練習、キャラクターやストーリーを作成する練習、ネームを描く練習を行う授業です。 本授業の範囲は発想・ストーリー作りからネームまでです。マンガ家志望者のほか、マンガ原作者やシナリオライター、編集者にとって必要な知識とスキルを学びます。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	業界の動向と目標設定、マンガ制作の工程、ストーリー作りは何かから考えればよいか、必要な設定とは	19	引きとめくりの効果	
	2	キャラ設定① 主人公の考え方、主人公の条件	20	場面転換の方法	
	3	キャラ設定② キャラクターの対比・ギャップ	21	マンガにおけるアイテムの使い方	
	4	ストーリーマンガの構造と分析① 編集者も分かってないマンガに適した構成術	22	通信シーン	
	5	ストーリーマンガの構造と分析② 学園マンガを面白くするには	23	伏線の張り方	
	6	パターン実習① 対立構造を用いたストーリー	24	ネーム(セリフ)の演習	
	7	原稿からWEB配信・印刷まで(編集の基本知識とマンガを構成する要素)	25	ヤマ場の構成	
	8	ネームとコマ割りの基本①	26	エンディングの構成	
	9	ネームとコマ割りの基本②	27	マンガ原作とコミカライズ①	
	10	ネームとコマ割りの基本③	28	マンガ原作とコミカライズ②	
	11	小テスト 1Pマンガ作成	29	パターン実習①ピグマリオンドラマを用いたストーリー1回目	
	12	発想術とネタ作り、トレンドとデビュー戦略の練り方、クリエイティブ業界への就職情報の収集方法	30	パターン実習①ピグマリオンドラマを用いたストーリー2回目	
	13	上手なマンガ家から学ぶ構図の基本術①	31	パターン実習②タイムスリップ・転生・世界とのギャップを用いたストーリー1回目	
	14	上手なマンガ家から学ぶ構図の基本術②	32	パターン実習②タイムスリップ・転生・世界とのギャップを用いたストーリー2回目	
	15	タイトルページの構成、カバーとトビラの違い	33	パターン実習③ルール設定を用いたストーリー1回目	
	16	導入部① 導入部の構成	34	パターン実習③ルール設定を用いたストーリー2回目	
	17	導入部② キャラ立ての方法 1回目	35	取材・リサーチの方法と、作品にするときのポイント	
	18	導入部③ キャラ立ての方法 2回目	36	オリエンテーション	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	成績評価 出席率80%以上、課題提出率60%以上を合否ラインとする。	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	0%			
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>50% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	編集者・ライター。小学館「小学5-6年生」とコミック編集局での編集業を経て独立。40万部売上の「まんがの達人」(アシエット出版)の執筆ほか、ニッポン放送・日本テレビ・徳間書店などでシナリオ業務や雑誌・書籍・WEBサイトの企画編集・執筆を行う。その傍ら代々木アニメーション学院ノベルズ科講師を4年間、東京工芸大学芸術学部マンガ学科の特別専任講師を6年間務め、現在活躍するマンガ家やクリエイターを育成した。				

シラバス

科目名	デッサンⅠC		担当者名	糸井 邦夫		
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習		
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	鉛筆、石膏デッサンにより描画基礎技術を学ぶ					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デッサンを中心とし、静物画、人物画と無機物、有機物を濃淡で表現ができ、鑑賞時に作品に説得力を情景が浮かぶようなリアリティを技術面、アイデア面、創造性から描ける人人材となる					
授業概要	鉛筆画を中心として、画用紙へカラーのアナログ描画をおこなう。					
授業計画表	授業内容			授業内容		
	1	立方体	19	マルス首-1		
	2	円柱	20	マルス首-2		
	3	箱ボール-1	21	ラボルド-1		
	4	箱ボール-2	22	ラボルド-2		
	5	バケツ・ビン-1	23	アマゾン-1		
	6	バケツ・ビン-2	24	アマゾン-2		
	7	ブロック・木-1	25	アリアス-1		
	8	ブロック・木-2	26	アリアス-2		
	9	ポット果実-1	27	マルス胸像-1		
	10	ポット果実-2	28	マルス胸像-2		
	11	椅子-1	29	ラオコーン胸像-1		
	12	椅子-2	30	ラオコーン胸像-2		
	13	傘-1	31	ブルータス胸像-1		
	14	傘-2	32	ブルータス胸像-2		
	15	傘-3	33	ドローイング		
	16	傘-4	34	ドローイング2		
	17	オリエンテーション	35	ドローイング3		
	18	オリエンテーション	36	ドローイング4		
成績割合	テスト	10%	学習FB方法			
	学習態度・出席率	80%				
	レポート	10%	成績評価	S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>10%					
講師プロフィール	武蔵野美術大学油画卒・千代田工科芸術専門学校教務部デッサン担当後講師・画家(現代童画会常任委員)					

シラバス

科目名	作画技法 I		担当者名	松井 芳彦	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	紙とデジタルの両方を使用したアニメーション作画の基礎技術を習得し、即現場で活躍できる人材を育成する。時代としてはデジタルに移行しつつこともありデジタル作画に重点を置いています。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アニメ基礎講座の課題を使って、前期・後期にデジタル作画の練習を行う。後期の後半では紙作画練習を行う。一年次は基礎的な作画を中心にを行うが作業スピードの向上と、作画内容の向上を同時に目標とする。				
授業概要	デジタル作画中心となるがアニメ作画の基礎をアナログ手法から学んでおきたい。アナログ(紙作画)を習得することにより、セル重ねの概念などの基本を頭に入れ、それを前提とした上でデジタル作画を習得したい。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	デジタル作画 横から見た走りの課題	
	2	オリエンテーション	20	デジタル作画 簡単な振り向き課題	
	3	オリエンテーション	21	デジタル作画 振り向き課題	
	4	デジタル作画 クリーンアップ	22	デジタル作画 振り向き課題	
	5	デジタル作画 ボールの弾み	23	デジタル作画 振り向き課題	
	6	デジタル作画 中割りの基本 中割りの練習(均等割り)	24	デジタル作画 煙の送り課題	
	7	デジタル作画 中割りの練習(均等割り)	25	デジタル作画 煙の送り課題	
	8	デジタル作画 中割りの練習(均等割り)	26	デジタル作画 予備日	
	9	デジタル作画 目パチロバク課題	27	デジタル作画 予備日	
	10	デジタル作画 合成	28	紙作画 目パチロバク課題	
	11	デジタル作画 イスから立ち上がる課題	29	紙作画 うなずき課題	
	12	デジタル作画 イスから立ち上がる課題	30	紙作画 うなずき課題	
	13	デジタル作画 イスから立ち上がる課題	31	紙作画 姿勢の変化課題	
	14	デジタル作画 横から見た歩きの課題	32	紙作画 姿勢の変化課題	
	15	デジタル作画 横から見た歩きの課題	33	紙作画 予備日	
	16	デジタル作画 横から見た歩きの課題	34	オリエンテーション	
	17	デジタル作画 横から見た走りの課題	35	オリエンテーション	
18	デジタル作画 横から見た走りの課題	36	オリエンテーション		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	25% 25%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	動画マンとしてアニメスタジオに入社しアニメーションの業界へ。主に動画、動画検査などを担当。現在はフリーのアニメーターで第2原画を担当。				

シラバス

科目名	キャラクターデザイン I		担当者名	阪 菜里恵	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	CLIPSTUDIOなどの基礎機能を及びPCの基礎操作を理解し自分の作品を”描ける”ようになる				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)					
授業概要	<p>「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターが一番見る人に触れる部分の多いところになるので、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・如何に他者の目を留めることができるのか ・如何に相手の求めるものに対して自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか <p>ということを念頭に置きつつ進めます。</p>				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1		19		
	2		20		
	3		21		
	4		22		
	5		23		
	6		24		
	7		25		
	8		26		
	9		27		
	10		28		
	11		29		
	12		30		
	13		31		
	14		32		
	15		33		
	16		34		
	17		35		
	18		36		
成績割合	テスト		学習FB方法		
	学習態度・出席率				
	レポート		成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。				

シラバス

科目名	宿泊研修		担当者名	石井 裕章	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	36時間
開講学年	1学年	必・選	必修		
授業目的					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)					
授業概要					
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1		19		
	2		20		
	3		21		
	4		22		
	5		23		
	6		24		
	7		25		
	8		26		
	9		27		
	10		28		
	11		29		
	12		30		
	13		31		
	14		32		
	15		33		
	16		34		
	17		35		
	18		36		
成績割合	テスト			学習FB方法	
	学習態度・出席率				
	レポート			成績評価	
	合計		100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける				

シラバス

科目名	基礎テクニック		担当者名	妹尾 興志	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	就職活動に必要なポートフォリオに入れるための作品作りを中心とした制作物中心とした授業				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)					
授業概要	ポートフォリオや授業外で制作した他授業などで制作、自主制作したイラスト、マンガの添削指導になります。基本2コマなので作業日数は多めになっていますが、早く片付いた方は自主製作および添削などに対応させていただきます。なお他科目とかぶるところもあると思うのですが、手法は一つではありませんので自分の作業の幅を広げるためにもいろいろな手法に挑戦してみてください				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1		19		
	2		20		
	3		21		
	4		22		
	5		23		
	6		24		
	7		25		
	8		26		
	9		27		
	10		28		
	11		29		
	12		30		
	13		31		
	14		32		
	15		33		
	16		34		
	17		35		
	18		36		
成績割合	テスト		学習FB方法	成績評価	基本的には課題の提出率が基本で成績をつけております。
	学習態度・出席率				
	レポート				
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。				

シラバス

科目名	デジタルテクニック I		担当者名	桑原 沙知	
学科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期		授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	作品をデジタル作画するにあたって、CLIP STUDIO PAINT、Illustratorのツールの使い方やオプションの設定、基本の手順、操作方法を身に着ける。 デジタルツールを使うにあたって基礎的な部分(レイヤーやアンチエイリアス、選択範囲など)についても覚えていく。 データの取り扱いについて正しい知識と理解を得る。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIP STUDIO PAINT、Illustratorを使って、作品制作が出来るようになる。 CLIP STUDIO PAINTの塗りまとめテスト、Illustratorの基礎まとめテストで6割以上の点数を取得する。				
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの基礎オペレーション イラストレーターの基礎オペレーション				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	CLIP STUDIO PAINT インターフェースの確認/ショートカット ペン・鉛筆で描く/消す 自己紹介シートを描く	19	Illustrator3回目 魔法陣を描く→書き出してCLIPに オブジェクトの拡大縮小・回転、整列・レイヤー分け・環境設定	
	2	塗りつぶしツールで下塗り 塗りつぶしツールの設定について目を塗る・1回目 レイヤーの描画モード/クリッピングマスク	20	Illustrator4回目 【名刺】解像度/CMYKとRGB 文字入力・整列・文字のアウトライン化 画像の配置/埋め込み	
	3	目を塗る・2回目 レイヤーの描画モード/クリッピングマスク復習 目の素材を作る	21	画像補正 アナログ作品の補正やレタッチ Illustrator新規作成(複数アートボード)	
	4	アニメ塗り(下塗りを1枚で作成する塗り方)1回目 下塗り(塗りつぶし復習 色の選び方、選択ツール 影のつけ方(考え方)	22	Illustrator5回目 イラレ でアバターを作ろう① ミニキャラ 画像の配置・埋め込み・透明パネル	
	5	アニメ塗り(下塗りを1枚で作成する塗り方)2回目 影を塗る 塗りたしを塗る/髪の毛のツヤを塗る	23	Illustrator6回目※提出 イラレ でアバターを作ろう② ミニキャラグラデやブレンドツール	
	6	アニメ塗り(下塗りを1枚で作成する塗り方)3回目 瞳を塗る/反射光を入れる/線画の色トレースをする	24	Illustrator7回目 カットラインパスの作り方 画像トレース	
	7	アニメ塗り(下塗りを1枚で作成する塗り方)4回目 仕上げ(ディテールアップ)/線画エフェクト処理/塗りのレイヤーの結合のコピー	25	Illustrator/ まとめテスト_提出	
	8	アニメ塗りまとめ復習テスト 指示に従って塗る/データ提出	26	CLIP STUDIO PAINT 水彩風に塗る① 水彩風のブラシをカスタマイズ	
	9	オリジナルのキャラを塗る・1回目 パストアップまたはミニキャラを描いて塗る(仕上げる) 塗り方は自由	27	CLIP STUDIO PAINT 水彩風に塗る② 水彩風に塗るコツ・ポイント	
	10	オリジナルのキャラを塗る・2回目/提出 パストアップまたはミニキャラを描いて塗る(仕上げる) 塗り方は自由	28	CLIP STUDIO PAINT モノクロでベタ、トーンを貼る カラーとモノクロの違い/ベタを塗る	
	11	スキャナーを使ってスキャンする アナログスキャンの線補正	29	CLIP STUDIO PAINT モノクロでベタ、トーンを貼る トーンを貼る	
	12	背景・パース基礎 1点透視について 写真から消失点をとる パース定規を設定する	30	CLIP STUDIO PAINT モノクロでベタ、トーンを貼る グラデトーンを貼る	
	13	背景・パース基礎 2点透視について 写真から消失点をとる パース定規を設定する	31	CLIP STUDIO PAINT モノクロ 柄トーンを貼る	
	14	2点透視で写真をトレース・1回目 写真にパース定規を設定して背景をトレース	32	CLIP STUDIO PAINT モノクロ・枠線を切る①	
	15	2点透視で写真をトレース・2回目 写真にパース定規を設定して背景をトレース・続き	33	CLIP STUDIO PAINT モノクロ・枠線を切る②	
	16	2点透視で写真をトレース・3回目 写真にパース定規を設定して背景をトレース・続き	34	CLIP STUDIO PAINT モノクロ・フキダシを描く①	
	17	後期授業の確認 Illustrator1回目 ハスル/イラレとは? インターフェースの確認/塗りと線、パス/ひよこを作る	35	CLIP STUDIO PAINT モノクロ・フキダシを描く②	
18	Illustrator2回目 ペンツール基礎/直線、曲線 図形ツールとペンでミニキャラトレース	36	CLIP STUDIO PAINT モノクロマンガ1ページの線画(教材)を枠線・フキダシ・ベタ・トーンで仕上げる		
成績割合	テスト		学習FB方法	提出物をチェックバック	
	学習態度・出席率				
	レポート	%	成績評価	授業内の課題の評価、テスト、出席状況。学習態度等を総合して評価される (学習態度=画力・センスに関係なく授業・課題に取り組む態度)	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>40 G<<海外体感型学習>>0				
講師プロフィール	有限会社デジタルノイズ主催、マンガ家、イラストレータープロ向け講座、講義担当 マンガ家アシスタント、アニメ、プロップデザインなど				

シラバス

科目名	色彩・デザイン I		担当者名	大木 安恵	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期		授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	コピックの使い方、イラストの描き方、レイアウト方法、作品のまとめ方の初歩を行う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> ・コピック、色鉛筆の使い方 ・色々なタイプのイラスト体験 ・レイアウトの仕方・ポートフォリオの作り方 				
授業概要	着彩画材に慣れる事 イラストを取り巻く知識を深める事 作品をまとめる事				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	オリエンテーション	
	2	授業主旨説明 コピック基礎 色出し&描き方	20	オリエンテーション	
	3	コピック基礎 重色解説	21	秋のイラスト…1 アイディア出し 下描き	
	4	コピック人物キャラ模写女子	22	秋のイラスト…2 下描き 着彩	
	5	コピック人物キャラ模写男子	23	秋のイラスト…3 着彩	
	6	コピック基礎 服の皺描き方	24	秋のイラスト…4 着彩	
	7	コピック人物キャラオリジナル製作	25	ポートフォリオ…1(写真の撮り方、スキャンについて レイアウト仕方 コメント作成 掛け合わせ基礎)	
	8	コピック模様1 着彩	26	ポートフォリオ…2(ヘッター&レイアウトのデザイン、製作)	
	9	コピック模様2 着彩	27	ポートフォリオ…3(ページ作成)	
	10	キャラ設定…1 アイディア出し下描き	28	ポートフォリオ…4(レイアウト応用&表紙制作)	
	11	キャラ設定…2 着彩	29	ポートフォリオ…5(まとめ日)	
	12	バースデーイラスト…1 アイディア出し下描き	30	学校生活イラスト…1 アイディア出し 下描き	
	13	バースデーイラスト…2 下描き 着彩	31	学校生活イラスト…2 下描き 着彩	
	14	バースデーイラスト…3 着彩	32	学校生活イラスト…3 着彩	
	15	バースデーイラスト…4 着彩	33	学校生活イラスト…4 着彩	
	16	食べ物イラスト…1 下描き	34	課題修正	
	17	食べ物イラスト…2 着彩	35	ポートフォリオ修正	
	18	食べ物イラスト…3 着彩	36	作品プレゼン、ディスカッション	
成績割合	テスト		学習FB方法		
	学習態度・出席率	10%			
	レポート	90%	成績評価	課題採点方法 S++/100、S+/95、S/90、A+/85、A/80、B+/75、B/70、C+/65、C/60 点の9段階	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>60% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰				

シラバス

科目名	基礎画力		担当者名	高沢 亮	
学科	アニメ・マンガ		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	デッサン授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で広告基礎の授業科目に生かせる事。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。 ドローイングを軸に造形の基礎を学んでいく。				
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 デッサンの見方を習得して行くことを目指します。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	鉛筆 石膏デッサン マルス首-1ドローイング用具B3画用紙1枚水張り	
	2	オリエンテーション	20	鉛筆 石膏デッサン マルス首-2	
	3	オリエンテーション	21	鉛筆 石膏デッサン マルス首-3	
	4	概要前提 画材説明 授業の概要説明と画材チェック準備	22	鉛筆 石膏デッサン マルス首-4	
	5	グラデーション前提 GW課題導入 鉛筆グラデーション制作(B4サイズ変形)	23	鉛筆 石膏デッサン ラボルド-1	
	6	鉛筆デッサン 黒豆白豆 B4鉛筆ドローイング	24	鉛筆 石膏デッサン ラボルド-2	
	7	鉛筆デッサン 立方体	25	鉛筆 石膏デッサン ラボルド-3	
	8	鉛筆デッサン 団栗・小石 鉛筆ドローイング	26	鉛筆 石膏デッサン アマゾン-1	
	9	鉛筆デッサン 円柱	27	鉛筆 石膏デッサン アマゾン-2	
	10	鉛筆デッサン 缶(方形の応用)3提出	28	鉛筆 石膏デッサン アマゾン-3	
	11	鉛筆デッサン 箱	29	鉛筆 石膏デッサン マルス-1	
	12	鉛筆デッサン スプーン	30	鉛筆 石膏デッサン 人体クロッキー マルス-2	
	13	鉛筆デッサン バケツ	31	鉛筆 石膏デッサン 人体クロッキー マルス-3	
	14	鉛筆デッサン 靴	32	鉛筆 石膏デッサン 人体クロッキー マルス-4	
	15	鉛筆デッサン 角木	33	鉛筆デッサン 人体クロッキー8 提出	
	16	鉛筆デッサン 手のデッサン 提出	34	オリエンテーション	
	17	鉛筆デッサン ポット	35	オリエンテーション	
	18	鉛筆デッサン 自画像	36	オリエンテーション	
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率				
	レポート	なし	成績評価	出席率80%以上率 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を15年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ I		担当者名	石井 裕章	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	学科で身につけた専門性を活かしながらゼミを通し、アニメ・マンガ科イラストレーションコース、アニメーションコースの協働力で問題を解決させる。グループワークを通じSDGsの理解、世界のSDGsの認識率、達成率、それらをアニメーション、イラストレーションに昇華させ、エンターテイメントして難しい物事を分かりやすく伝える課題解決型実学修を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品を観る前と観たあとでの理解度150%UPを目指す				
授業概要	アニメ・マンガ科、イラストレーションコース、アニメーションコースと協働し、未来年表(生活総研)から予測される未来の事柄をふまえ、SDGsをテーマに問題提起や問題解決を表現したアニメーションもしくはイラストレーション制作をおこなう				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	アイスブレイク。ゼミテーマ共有。コーチ紹介。	19	キャラクターデザイン完成。レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業	
	2	コミュニケーションの活性化。学生個々のスキル紹介。	20	下書き、レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行1。	
	3	全員のスキルを元にチームビルディング案。ミーティング。	21	下書き、レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行2。	
	4	チームビルディング。	22	下書き、レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行3。	
	5	チーム名、チームロゴ、スローガン、メンバーの役割決め。	23	下書き、レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行4。	
	6	理想と現実を抽出。	24	下書き、レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行4。	
	7	理想と現実のギャップを探す。その解決策を見出す。	25	作品をSNSへアップロード準備1。	
	8	SDGsとは。世界のSDGsの達成度、認知度を調査。	26	作品をSNSへアップロード準備2。	
	9	SDGsをテーマにしたアニメーションもしくはイラストレーションを探し鑑賞。	27	作品をSNSへアップロード準備3。	
	10	SDGsはアニメーションもしくはイラストレーション作品になり得るのか検討。	28	登録者数のモニタリング開始。学内、学外へ向け理解度調査1。	
	11	前期の授業の振り返り。	29	登録者数のモニタリング開始。学内、学外へ向け理解度調査2。	
	12	企画書作成。	30	登録者数のモニタリング開始。学内、学外へ向け理解度調査3。	
	13	企画書作成。	31	最終報告会に向けて、各チーム企画書のプレゼンテーション準備1。	
	14	中間報告会のためのプレゼンテーションファイル作成、話者選定。	32	最終報告会に向けて、各チーム企画書のプレゼンテーション準備2。	
	15	中間報告会。	33	最終報告会準備1。	
	16	企画書、作業の役割作成。スケジュール進捗表作成。	34	最終報告会準備2。	
	17	シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン作成	35	最終報告会準備3。	
	18	実作業開始	36	最終報告会。	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表の送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上。S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	石井 裕章	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義	
認定単位	2単位	開講期	必修	授業時間数	36時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	自分の卒業ビジョンを作成し、基本的なビジネススキル(働くうえで必要な能力のこと)を身に付け、進級・卒業・就職という大きな流れを意識しそれぞれの夢をかなえる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1年次における、カリキュラムの理解とともに、卒業ビジョンを作成し、それに必要な学びをテクノスの中で見つけ、実践していく。				
授業概要	マナー・プロトコル3級試験対策テストや講座を行う。各科目の締切や、制作状況を確認。また就職活動においてのチェックとアドバイス。PDCAによるチェックと、個人就活ノートのチェック。各委員会に所属する学生からの告知、提案。また、学生からの疑問、質問に応じて授業内容は変化する。				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	科目の目的とスケジュール説明 20分	19	後期の講義内容に関して・ビジネスマナー②確認	
	2	話す・聞く練習【予告】次回、就活ノート持参	20	GD人材像を考える➡企業の採用ページ閲覧	
	3	ハンドブック⑩ 30分 報連相の大切さについて話す。	21	1社を取り上げ、その会社の志望動機作成	
	4	就活=社会探求の理解、CD①視聴/GDのルール説明(自分の意見発表の重要性)➡GD社会人と学生の違いをプレスト	22	名乗り方、視線、手の動き、聴き方	
	5	報連相が出来る、話を聞く、意見を言える(友人が多い、明るく快活、だけではない)	23	ハンドブック⑩	
	6	基礎講座(第一印象)動画視聴・ハンドブック②	24	ハンドブック④	
	7	業界の特徴(社会的意義・つながり、やりがい、企業名を挙げる)、CD(インターン)	25	ハンドブック⑫	
	8	どのような職種があるか調べる。会社の組織図や周辺職種の関連図を理解。	26	社会人相手を意識した言動を練習	
	9	基礎講座②視聴 就活=社会探求。働く上で自分理解と社会(業界・仕事)の理解が不可欠。ハンドブック⑦	27	ハンドブック⑨	
	10	基礎講座③視聴 ハンドブック⑤ 夏休み中に学チカネタを作っておく。	28	ハンドブック⑦	
	11	ハンドブック⑩。各業界で役立つ資格一覧表用意。強みが見当たらない人は資格取得を強みにする。夏休み中に勉強・受検。	29	トークセッション(OBOGを招いて:就活生対象)	
	12	自己分析ツール使用。ハンドブック⑥	30	ESサンプルを書く。ハンドブック⑧	
	13	インターンシップ参加者の体験談でもOK	31	動画(GD注意点)視聴 ハンドブック⑬にてテーマなど参照	
	14	インターンシップ参加者の体験談でもOK	32	GDの練習	
	15	ハンドブック⑪ 映り方、リアクションの取り方などの注意	33	グループ面接の説明➡練習	
	16	基礎講座④⑤視聴 ハンドブック⑦	34	面接練習	
	17	1分動画の準備と撮影	35	確認テスト(履歴書)・まとめ1	
	18	集めた課題を基に、後期授業の見直しをする。	36	履歴書の注意点・まとめ2	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	ワークシートを基にした面談 前期・後期 成績表の送付	
	学習態度・出席率	70%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上。 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける				

シラバス

科目名	デジタルアニメーション技術 I		担当者名	若菜 陽子	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	PCを使用し、彩色と撮影、映像としてムービーに書き出すまでを習得。即戦力になる人材を育成する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	制作現場で使われるRETAS！PRO ペイントマン、トレースマン、After Effectsを使った実習で、デジタル処理が、指示通り素早く正しく出来るように身に付ける。				
授業概要	プロ用の本番素材使って学習を行うため、素材の丁寧な取り扱い方や、管理に関しても徹底することを学ぶ。「アニメーション制作概論1」の作品作成に一部時間を割り振る。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	デジタル彩色(1) ペイントの基本	19	デジタル彩色(17) 続き	
	2	デジタル彩色(2) 続き	20	デジタル彩色(18) 続き	
	3	デジタル彩色(3) T光、Wラシ、Hi、OL、組みの塗り	21	デジタル彩色(19) 続き	
	4	デジタル彩色(4) 続き	22	制作概論の作品①の彩色1	
	5	デジタル彩色(5) 続き	23	制作概論の作品①の彩色2	
	6	デジタル彩色(6) 続き	24	制作概論の作品①の彩色3	
	7	デジタル彩色(7) 続き	25	デジタル撮影(3)制作概論の作品①の撮影	
	8	デジタル彩色(8) 色指定をみながらの塗り(R.G.Bでの塗りを含む)	26	制作概論の作品①の彩色4	
	9	デジタル彩色(9) 続き	27	デジタル彩色。作品制作予備日1	
	10	デジタル彩色(10) 続き	28	デジタル彩色。作品制作予備日2	
	11	デジタル彩色(11) スキャンしながらの(1)～(9)の塗り	29	デジタル彩色。作品制作予備日3	
	12	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1/QTムービーの作成	30	デジタル彩色。作品制作予備日4	
	13	デジタル彩色(12) 続き	31		
	14	デジタル彩色(13) 続き	32		
	15	デジタル彩色(14) 続き	33		
	16	デジタル彩色(15) 続き	34		
	17	デジタル彩色(16) 続き	35		
	18	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)	36		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>60% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	アニメーション業界で40年間、彩色、色指定、色彩設計で等様々な作品を手掛ける。アナログからデジタルまで幅広く対応				

シラバス

科目名	映像制作 I		担当者名	小泉 みのり	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アニメーション制作工程となるコンボジット、それに伴う基礎知識を理解。				
授業概要	素材準備・動画の制作・基本テクニック・作品の完成と基順を追って進めて行く。 作品がどのように作られているのかシミュレーション実習。主に個人制作を行う。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1_年間スケジュール/基本操作/ソフトウェア紹介①	19	PS_写真合成③_フィルター	
	2	オリエンテーション2_データ/拡張子/ソフトウェア紹介②	20	PS_写真合成④_レタッチ	
	3	基本操作①Photoshopワークフロー	21	AE_トラックアップ	
	4	基本操作②AfterEffectsワークフロー	22	AE_オーバーラップ	
	5	PS_写真加工_色調補正	23	AE_テキストアニメーション作成	
	6	PS_写真加工_人物補正(修復)	24	予告編制作①30秒	
	7	PS_写真合成①_トリミング	25	中間制作_予告編制作②15秒	
	8	PS_写真合成②_マスクと合成	26	AE_モーションプレーで残像効果を与える	
	9	PS_ポストカード作成・地図・印刷設定	27	AE_乗算合成で顔の表情を変える	
	10	中間制作_ジャケット制作	28	AE_透過光を作成する	
	11	AE_アニメーション映像の基本・基本設定	29	AE_3D空間を作成する	
	12	AE_オープニングタイトル・フェード	30	AE_ピン送りを作成する	
	13	AE_セルを使って動きを与える・コマ打ち	31	AE_アイリスアウトを作成する	
	14	AE_背景の動き・複数のレイヤーを同時にスライドさせる	32	編集・エンディングクレジットの作成①	
	15	AE_繰り返し使用するセルの配置	33	編集・エンディングクレジットの作成②	
	16	AE_カメラの動き_PAN	34	期末制作①	
	17	AE_ほぼブラシを作成	35	期末制作②	
	18	期末制作	36	作品講評会・まとめ	
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	成績表送付	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 作品提出必須 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	CM,PV,イベント,テレビ,アニメ,映画祭のOPCG等、数々の作品でマルチに活躍。 現在フリーランスとして活動。				

シラバス

科目名	アニメーション概論 I		担当者名	叶 精二	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義	
認定単位	6単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	アニメーションの原理を学び、省略様式のセルアニメーションを日本独自の文化とする風潮を批判的に捉え、「動く画」としての魅力を探求する作品の独創性と優位性を検証する。無限の広がりを持つ芸術様式としてアニメーションを捉え返す。日本の商業セル・アニメーションの源流である東映動画の長編を中心に鑑賞・検証・討議を行う。その流れを汲む高畑勲と宮崎駿を擁するスタジオジブリの功績を学ぶ。また、非商業短編も鑑賞し、素材ごとのアニメーションの作業工程の違いと独創性、共通する技術思想を学ぶ。各作品に取り組むスタッフの妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。討議では自己の意見を論理的に整理し、クラスでディベート出来る主体性・積極性・協調性を学ぶ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。 討議では自己の意見を論理的に整理し、クラスでディベート出来る主体性・積極性・協調性を学ぶ。各作品に取り組むスタッフの妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。				
授業概要	前期は「日本のアニメーション史」を主旨として展開する。日本の商業セル・アニメーションの源流である東映動画の長編を中心に鑑賞・検証・討議を行う。その流れを汲む高畑勲と宮崎駿を擁するスタジオジブリの功績を学ぶ。また、非商業短編も鑑賞し、素材ごとのアニメーションの作業工程の違いと独創性、共通する技術思想を学ぶ。 後期は「世界のアニメーション史」を主旨として展開する。世界各国の名匠・巨匠の作品と作風をとり上げ、素材ごとのアニメーションの作業工程の違いと独創性、共通する技術思想を学ぶ。				
授 業 計 画 表	授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	アニメーションの原理、アニメとアニメーションの違い	19	イギリス・アニメーション1～「ウォレスとグルミット」アードマンとニック・パークの世界	
	2	シラバスの確認／視覚玩具の歴史と作成について	20	イギリス・アニメーション2～「スノーマン」「エセルとアーネスト」	
	3	アニメーションの歴史と分類、セルアニメーションの作業工程	21	アメリカ・アニメーション1～「ナイトメアー・ビフォア・クリスマス」ティム・バートンの世界	
	4	「千と千尋の神隠し」宮崎駿とスタジオジブリの世界	22	アメリカ・アニメーション2～「コララインとボタンの魔女」ライカの世界	
	5	戦前・戦後のアニメーション～政岡憲三の世界	23	アメリカ・アニメーション3～ディズニーの軌跡「アナと雪の女王」	
	6	東映動画の始まり 森康二の世界	24	アメリカ・アニメーション4～ディズニーの軌跡 初期短編と技法の確立	
	7	東映動画の長編1「白蛇伝」	25	アメリカ・アニメーション5～ディズニーの軌跡「白雪姫」「ピノキオ」「ファンタジア」	
	8	東映動画の長編2「わんぱく王子の大蛇退治」	26	アメリカ・アニメーション6～ディズニーの継承者たち	
	9	東映動画の長編3「太陽の王子ホルスの大冒険」	27	フランス・アニメーション1～「王と鳥」ポール・グリモーの世界	
	10	東映動画の長編4「長靴をはいた猫」	28	フランス・アニメーション2～「ベルヴィル・ランデブー」シルヴァン・シヨメの世界	
	11	東映動画の長編5「どうぶつ宝島」	29	ロシア・アニメーション1～「老人と海」アレクサンドル・パトロフの世界	
	12	その他の東映動画長編	30	ロシア・アニメーション2～「雪の女王」「ミトン」ソユーズ・ムリト・フィルムの世界	
	13	大塚康生の世界	31	ロシア・アニメーション3～「霧につつまれたハリネズミ」「話の話」ユリー・ノルシュテインの世界	
	14	テレコム・アニメーション・フィルム作品集	32	カナダ・アニメーション1～「隣人」「線と色の即興詩」ノーマン・マクラレンの世界	
	15	東映長編の潮流～「バンダコバンダ」「名探偵ホームズ」	33	カナダ・アニメーション2～「クラック!」「木を植えた男」フレデリック・バックの世界	
	16	手塚治虫と虫プロダクションの軌跡	34	日本のパペットアニメーション①1950～1970年代	
	17	前半講義の総括と討議	35	日本のパペットアニメーション②1980～2020年代	
	18	シラバスの確認／海外短編の紹介	36	通年講義の総括と感想討議	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	10%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>30% R<実働実践型学習>10% A<主体的参加型学習>20% G<海外体感型学習>40%				
講師プロフィール	東京造形大学客員教授。 亜細亜大学・女子美術大学・大正大学非常勤講師。 朝日カルチャー新宿教室講師。 フリーライター、映像研究者。				

シラバス

科目名	色彩・デザインⅡ		担当者名	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数 108時間
授業目的	就職を念頭におき、希望職種に必要な知識の習得とイラスト制作			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職を視野に作品の必要性和完成度の向上 作業計画と時間管理			
授業概要	作品の必要性和完成度の意識付け 社会に出る意識付け 商品として通用する作品作り 期限内に完成作品の提出			
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容
	1	授業主旨	19	課題4)食べ物イラスト…5 着彩 提出
	2	課題1)文字イラスト…1 アイディア出し 下描き	20	課題5)建物(野外背景)とキャラクター…1 アイディア出し 下描き
	3	課題1)文字イラスト…2 下描き 着彩	21	課題5)建物(野外背景)とキャラクター…2下描き 着彩
	4	課題1)文字イラスト…3 着彩	22	課題5)建物(野外背景)とキャラクター…3 着彩
	5	課題1)文字イラスト…4 着彩 提出	23	課題5)建物(野外背景)とキャラクター…4 着彩
	6	課題2)ゲームイラスト キャラ設定…1 ゲーム想定の キャラ2体制作 アイディア出し	24	課題6)自由テーマ…1 仕事に向けた個人選択内容 アイディア出 し 下描き
	7	課題2)ゲームイラスト キャラ設定…2 下描き	25	課題6)自由テーマ…2 下描き 着彩
	8	課題2)ゲームイラスト キャラ設定…3 着彩	26	課題6)自由テーマ…3 着彩
	9	課題3)ゲームイラスト イラスト制作…1 アイディア出し レイアウト方法	27	課題6)自由テーマ…4 着彩
	10	課題3)ゲームイラスト イラスト制作…2 下描き	28	課題6)自由テーマ…5 着彩 提出
	11	課題3)ゲームイラスト イラスト制作…3 着彩	29	ポートフォリオ修正
	12	課題3)ゲームイラスト イラスト制作…4 着彩	30	課題修正 作品プレゼン、ディスカッション
	13	課題3)ゲームイラスト イラスト制作…5 着彩	31	
	14	ポートフォリオ応用講義	32	
	15	課題4)食べ物イラスト…1 アイディア出し	33	
	16	課題4)食べ物イラスト…2 下描き 着彩	34	
	17	課題4)食べ物イラスト…3 着彩	35	
18	課題4)食べ物イラスト…4 着彩 提出	36		
成績割合	テスト		学習FB方法	
	学習態度・出席率	10%		
	レポート	90%	成績評価	課題採点方法 S++/100、S+/95、S/90、A+/85、A/80、B+ /75、B/70、C+/65、C/60 点の9段階
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>70% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>			
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰			

シラバス

科目名	応用ゼミⅡ		担当者名	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	ゼミ
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数 72時間
授業目的	地域創生の一環として、飲食店のPRをおこない、社会で必要とされる作品制作をおこなう。また、地域のかたとのコミュニケーションを円滑に図り、仕事として成り立つ案件を確定させ、収益につながる活動をおこなえるようにする。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	小金井市内の飲食店と連携し、PR動画、ポスターを制作することで売上げアップを目的とする。			
授業概要	マンガ科はイラストで地域貢献。 小金井市にある個人飲食店のポスター制作をおこない、売上げアップを目的とする。 アニメーション科はアニメーションで地域貢献。TASにて、小金井市にある個人飲食店のアニメーション制作、またはキャラクター制作をおこない、売上げアップを目的とする			
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容
	1	シラバス、科目の趣旨説明。目的、目標の確認(1)	19	実作業1
	2	チームビルディングの方法を検討	20	実作業2
	3	スキルシートに自身の現在までのスキル、これから身につけたいスキルを記入し発表	21	実作業3
	4	チームとして必要な役割	22	実作業4
	5	スキルシートを元にした実際のチーム分け	23	実作業5
	6	「理想」と「現実」はどの様を考え、どの様に導き出すのか	24	実作業6
	7	理想と現実のギャップについて	25	実作業7
	8	地方創生とは1	26	実作業8
	9	地方創生とは2	27	実作業9
	10	市内の状況調査1	28	実作業10
	11	市内の状況調査2	29	実作業11
	12	市内の飲食店に交渉1	30	店舗への納品
	13	市内の飲食店に交渉2	31	SNSにて情報拡散
	14	飲食店への調査1	32	売上げモニタリング1
	15	飲食店への調査2	33	売上げモニタリング2
	16	「理想」と「現実」から考え得る作品制作とは	34	売上げモニタリング3
	17	中間報告会の予行練習	35	最終報告会の練習
18	中間報告会	36	最終報告会	
成 績 割 合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度・出席率	50%		
	レポート	50%	成績評価	
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%			
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける			

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必修	授 業 時 間 数 36時間
授業目的	自分の卒業ビジョンを作成し、基本的なビジネススキル(働くうえで必要な能力のこと)を身につけ、進級・卒業・就職という大きな流れを意識しそれぞれの夢をかかなえる。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	2年次における、卒業ビジョンを作成し、それに必要な学びや社会人基礎力をテクノスや社会の中で見つけ、実践していく。			
授業概要				
授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期の講義内容に関して&個人面談
	2	内定後の過ごし方&個人面談①	20	挨拶・マナー①報連相・PDCAサイクル
	3	一般常識ワーク&個人面談②	21	一般常識ワーク&個人面談①
	4	ビジネス書読書&個人面談③	22	一般常識ワーク&個人面談②
	5	【自習】目指す業界の未来を考える&個別面談	23	ビジネス書読書&個人面談③
	6	【自習】企業研究(国内外)&個人面談	24	トークセッション(OBOGを招いて:社会人予備軍対象)
	7	目指す業界の未来を発表する	25	前期で上がった課題に関するワーク
	8	【自習】第二志望の業界を調べる&個人面談	26	就職後の目標設定①
	9	【自習】夢の根っこの共通職種・業界を考える&個人面談	27	就職後の目標設定②
	10	社会人基礎力①前に踏み出す力(グループワーク)&個人面談	28	コミュニケーションスキル①聴く力
	11	社会人基礎力②考え抜く力(グループワーク)&個人面談	29	コミュニケーションスキル②理解する力
	12	社会人基礎力③チームで働く力(グループワーク)&個人面談	30	コミュニケーションスキル③伝える力
	13	海外で働くことをイメージ	31	個人面談④ 卒業ビジョンを基に
	14	一般常識ワーク&個人面談④	32	個人面談⑤ 卒業ビジョンを基に
	15	一般常識ワーク&個人面談⑤	33	個人面談⑥ 卒業ビジョンを基に
	16	前期 振り返りと課題発見	34	確認テスト・まとめ1
	17	後期の課題解決に向けたGD	35	確認テスト・まとめ1
18	前期 振り返り	36	確認テスト・まとめ1	
成績割合	テスト	10%	学習FB方法	ワークシートを基にした面談 前期・後期 成績表の送付
	学習態度・出席率	90%		
	レポート	0%	成績評価	
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>60% G<<海外体感型学習>>10%			
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける			

シラバス

科目名	立体造形		担当者名	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数 72時間
授業目的	モノを立体的に捉え、2D、3Dの両方向からアプローチ。主流のアニメーション技法に対応させる			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アニメーションの制作作業工程にはない、立体物の作成、制作を行う事により、3Dソフトウェアでは補えない、モノを立体的に捉える・多角的に捉える、電気を使用しない原動力で動くオモチャの理解と創造。			
授業概要	紙と木材、ボンドやテープ、ハサミなどの文具で、幼児から大人まで楽しめる、ギミックのある作品を制作。デザインと機能と面白さを体感させる。			
授 業 計 画 表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション
	2	オリエンテーション2	20	レリーフ作品制作
	3	オリエンテーション3	21	鳥、虫の彩色
	4	ペーパークラフト・折り紙	22	レリーフ作品制作1
	5	ペーパークラフト	23	レリーフ作品制作2
	6	ペーパークラフト(ポップアップカード)	24	レリーフ作品制作3
	7	布ぐるみ半立体人形 キャラのラフスケッチ	25	レリーフ作品制作4
	8	厚紙で格パーツの切り取り作業	26	レリーフ作品制作5
	9	各パーツに布をぐるむ作業1	27	粘土立体人形、親子3人家族1
	10	各パーツに布をぐるむ作業2	28	粘土立体人形、親子3人家族2
	11	各パーツを組み立て完成	29	粘土立体人形、親子3人家族3
	12	粘土を使ったレリーフ作品のラフスケッチ3案	30	粘土立体人形、親子3人家族4
	13	1案 決定後 彩色	31	粘土立体人形、親子3人家族。色づけ作業
	14	粘土作業、鳥づくり、虫づくり	32	粘土立体人形、親子3人家族色づけ作業、完成
	15	発泡スチロールで鳥の胴の芯づくり、足、羽、尾づくり	33	後期全課題締切、提出
	16	鳥の組み立て、虫の組み立て	34	確認テスト・まとめ1
	17	前期課題作品。全提出	35	確認テスト・まとめ2
18	期講評評価	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度・出席率	100%		
	レポート	0%	成績評価	
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>70% G<<海外体感型学習>>0%			
講師プロフィール	金沢美術工芸大学 工業デザイン卒業。農機具メーカーデザイン室入社。同メーカー退社後、フリーイラストレーターとして活動。立体イラストレーターとして教科書や幼児雑誌など、様々な媒体に作品を提供。また、年に数回、個展や合同展を行い、作品を発表する。			