TECHNOS COLLEGE

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 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	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ポジット、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ュミレーション実習。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_モーションブラ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_ ほほブラシを作成	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	前期・後期 成績表の送付
	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。			

TECHNOS COLLEGE

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 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	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	まとめ
	14	デジタル彩色(13)　続き	32	まとめ
	15	デジタル彩色(14)　続き	33	まとめ
	16	デジタル彩色(15)　続き	34	まとめ
	17	デジタル彩色(16)　続き	35	まとめ
	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	まとめ

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			

TECHNOS COLLEGE

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のグループワークを通じ問題提示、問題認識、問題解決、目標達成率、それらを探り実行し結果を出すことで、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）	コンテストを実行、審査、結果を実行し、作品を見る目を養う				
授業概要	アニメ・マンガ科全コース合同により、ビジネスパーク内のカフェ和で学内イラストコンテストを開催。その企画、運営、募集、選出、講評、受賞を決める				

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	応募開始
	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	応募開始
	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	応募作品に対し評価をする1
	4	チームビルディング。	22	応募作品に対し評価をする2
	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	応募作品に対し評価をする3
	6	理想と現実を抽出。	24	コンテストの結果発表
	7	理想と現実のギャップを探す。その解決策を見出す。	25	コンテストの結果をふまえ、次回の反省点と評価ポイントを探る
	8	コンテストとは。各コンテストの達成度、認知度を調査。	26	次回のコンテストへ向け準備1
	9	まずは自身がコンテストに応募する	27	次回のコンテストへ向け準備2
	10	コンテストが成り立つのか検討する	28	コンテスト告知
	11	前期の授業の振り返り。	29	応募作品の評価1
	12	企画書作成。	30	応募作品の評価2
	13	企画書作成。	31	コンテストの結果発表
	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
	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。スケジュール進度表作成。	34	最終報告会準備2。
	17	チラシ作成	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 B 70～79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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	企画・キャラクターデザインＩB		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 開講学年	2単位 1学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	作品をデジタル作画するにあたって、CLIP STUDIO PAINT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を使って、作品制作が出来るようになる。 CLIP STUDIO PAINTのキャラ塗り課題で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				

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	CLIP STUDIO PAINTでモノクロ① ベタを塗る、トーンを貼る
2	レイヤーの合成モードの活用 目をキラキラに塗る	20	CLIP STUDIO PAINTでモノクロ② ベタを塗る、トーンを貼る
3	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを塗る① ベースの下塗り／下塗りの色の選び方	21	CLIP STUDIO PAINTでモノクロ③ グラデトーンを貼る
4	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを塗る② 影をつける①／影の色の選び方	22	CLIP STUDIO PAINTでモノクロ④ 模様トーンを貼る
5	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを塗る③ 影をつける②／影の色の選び方	23	CLIP STUDIO PAINTでモノクロ⑤ 枠線を切る、コマを割る
6	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを塗る④ 塗りたし、ハイライト／ハイライトの色の選び方	24	CLIP STUDIO PAINTでモノクロ⑥ フキダシを描く
7	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを塗る⑤ 目を塗る／レイヤーの合成モード	25	CLIP STUDIO PAINTでマンガをカラーで塗る①
8	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを塗る⑥ 線画の色トレース、仕上げ	26	CLIP STUDIO PAINTでマンガをカラーで塗る②
9	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く① 下描き	27	CLIP STUDIO PAINTでマンガをカラーで塗る③
10	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く② 下描き～ペン入れ	28	背景ーパース基礎 1点透視について①。写真から消失点をとる。パース定規を設定する
11	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く③ ペン入れ	29	背景ーパース基礎 1点透視について②。写真から消失点をとる。パース定規を設定する
12	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く④ ベース～下塗り	30	背景ーパース基礎 2点透視について①。写真から消失点をとる。パース定規を設定する
13	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く④ 下塗り～影付け	31	背景ーパース基礎 2点透視について②。写真から消失点をとる。パース定規を設定する
14	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く⑤ 影付け	32	2点透視で窓を描く①
15	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く⑥ 塗りたし～ハイライト	33	2点透視で窓を描く②
16	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く⑦ 目を塗る	34	2点透視で窓を描く③
17	CLIP STUDIO PAINTでキャラクターを描く⑧ 線画トレース～仕上げ	35	まとめ
18	レイヤーの統合、書き出しについて	36	まとめ

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　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≫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			

TECHNOS COLLEGE

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	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。				
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	マルス首-1
	2	オリエンテーション	20	マルス首-3 糸井先生の授業の続き
	3	オリエンテーション	21	ラボルド-1
	4	デッサンの心構えと道具の説明。 鉛筆を削る。	22	ラボルド-3 糸井先生の授業の続き
	5	鉛筆グラデーション制作	23	アマゾン-1
	6	黒豆白豆 B4鉛筆ドローイング（彩色可）	24	アマゾン-3 糸井先生の授業の続き
	7	箱ボール（方形の応用） 糸井先生の授業の続き	25	アリアス-1
	8	団栗・小石	26	アリアス-3 糸井先生の授業の続き
	9	バケツ・ビン-2 糸井先生の授業の続き	27	マルス-1
	10	缶　B4鉛筆ドローイング（彩色可）	28	マルス-3 糸井先生の授業の続き
	11	ブロック・木-2 糸井先生の授業の続き	29	ラオコーン-1
	12	スプーン	30	ラオコーン-3と後半クロッキー 糸井先生の授業の続き
	13	ポット果実-2 糸井先生の授業の続き	31	ブルータスと後半クロッキー
	14	靴	32	オリエンテーション
	15	椅子-2 糸井先生の授業の続き	33	オリエンテーション
	16	手	34	オリエンテーション
	17	傘-3 糸井先生の授業の続き	35	まとめ
	18	自画像	36	まとめ

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	50%		
	レポート	50%	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≫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	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。			

TECHNOS COLLEGE

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 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	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)	・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・ポートフォーリオの作り方				
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	ポートフォーリオ…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	ポートフォーリオ…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	ポートフォーリオ…3（ページ作成）
	10	キャラ設定…1　アイディア出し下描き	28	ポートフォーリオ…4（レイアウト応用＆表紙制作）
	11	キャラ設定…2　着彩	29	ポートフォーリオ…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	0%	学習FB方法	前期・後期　成績表の送付
	学習態度・出席率	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上　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≫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	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			

TECHNOS COLLEGE

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 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	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→書き出しで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 バ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 バ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	背景ーパース基礎　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	背景ーパース基礎　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、模様トーンを貼る
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 パズル／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	0%	学習FB方法	前期・後期　成績表の送付
	学習態度・出席率	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上　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≫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			

TECHNOS COLLEGE

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 開講学年	2単位 1学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	この授業は、ポートフォリオに掲載する作品を増やすことを主目的としています。ポートフォリオは、授業内で作成した作品や自主的に作成した作品を集め、就職活動で利用します。しかし、これらの作品だけでは数が不足しがちで、急いで作品を増やすとその質が低下することがあります。				
授業目標 （ラーニングアウトカムズ）	学生自身の作品制作、及びポートフォリオの完成をもとに、就職活動に向けた取り組みをおこない内定をいただけること				
授業概要	CLIP STUDIO EXによる絵の課題制作と提出				

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	オリエンテーション	20	オリエンテーション
	3	オリエンテーション	21	学生の作品チェック。制作
	4	学生の作品チェック。制作	22	学生の作品チェック。制作
	5	学生の作品チェック。制作	23	学生の作品チェック。制作
	6	学生の作品チェック。制作	24	学生の作品チェック。制作
	7	学生の作品チェック。制作	25	学生の作品チェック。制作
	8	学生の作品チェック。制作	26	学生の作品チェック。制作
	9	学生の作品チェック。制作	27	学生の作品チェック。制作
	10	学生の作品チェック。制作	28	学生の作品チェック。制作
	11	学生の作品チェック。制作	29	個別での課題指導
	12	ポートフォリオとは。概要説明と作品提出	30	個別での課題指導
	13	ポートフォリオとは。概要説明と作品提出	31	個別での課題指導
	14	ポートフォリオとは。概要説明と作品提出	32	個別での課題指導
	15	ポートフォリオとは。概要説明と作品提出	33	個別での課題指導
	16	ポートフォリオとは。概要説明と作品提出	34	個別での課題指導
	17	ポートフォリオとは。概要説明と作品提出	35	後期まとめ
	18	前期まとめ	36	後期まとめ

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	50%		
	レポート	50%	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≫50% 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≫0%			
講師プロフィール	漫画家・イラストレーターとして活躍中。ミルキィホームズや百花繚乱などのコミカライズ作品、その他アニメーション制作にデザイナーとして携わりつつも、新鮮で刺激的なクリエイティブ作業を通じ、新アイデアの模索とスキルアップを継続。多ジャンル創作に情熱を燃やし続ける。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	キャラクターデザインⅠ		担 当 者 名	阪 茉里恵	
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	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）	デジタルツールを使用し、ツールに使われないようアナログの知識・技術もデジタルで活かし、そこから制作した作品は世界で唯一のものとなる。作品を生み出すアイデア、発想力をふまえた人材とする				
授業概要	「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。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 ・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　ということを念頭に置きつつ進めます。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	図形の一部の形をデザインに取り入れ、シルエットからキャラクターをデザインします。	19	漫画的な背景の効果を学び、イラストの一部にトーンを貼ったポスターチックなイラストを描きます。
	2	図形の一部の形をデザインに取り入れ、シルエットからキャラクターをデザインします。	20	漫画的な背景の効果を学び、イラストの一部にトーンを貼ったポスターチックなイラストを描きます。
	3	図形の一部の形をデザインに取り入れ、シルエットからキャラクターをデザインします。	21	漫画的な背景の効果を学び、イラストの一部にトーンを貼ったポスターチックなイラストを描きます。
	4	図形の一部の形をデザインに取り入れ、シルエットからキャラクターをデザインします。	22	漫画的な背景の効果を学び、イラストの一部にトーンを貼ったポスターチックなイラストを描きます。
	5	前後左右からキャラクターを描き、GIFアニメーションで一回転させます。	23	キャラクターの服で隠れた体（筋肉）部分を描き起こし、体の構造を学びます。
	6	前後左右からキャラクターを描き、GIFアニメーションで一回転させます。	24	キャラクターの服で隠れた体（筋肉）部分を描き起こし、体の構造を学びます。
	7	前後左右からキャラクターを描き、GIFアニメーションで一回転させます。	25	オリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	8	前後左右からキャラクターを描き、GIFアニメーションで一回転させます。	26	オリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	9	自身の描きたい方向性のイラストを模写し、表現の幅を広げます。	27	オリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	10	自身の描きたい方向性のイラストを模写し、表現の幅を広げます。	28	オリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	11	自身の描きたい方向性のイラストを模写し、表現の幅を広げます。	29	動物モチーフのオリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	12	自身の描きたい方向性のイラストを模写し、表現の幅を広げます。	30	動物モチーフのオリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	13	自身の描きたい方向性のイラストを模写し、表現の幅を広げます。	31	動物モチーフのオリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	14	夏休みの課題を添削。完成度を上げます。	32	動物モチーフのオリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	15	夏休みの課題を添削。完成度を上げます。	33	動物モチーフのオリジナルまたは模写イラストの制作。デザインから添削を行います。
	16	髪型に重きを置いて顔をデザインし、複雑な髪型の塗りを鍛えます。	34	服のシワの塗り、金属(指輪または剣)の塗りを学びます。
	17	髪型に重きを置いて顔をデザインし、複雑な髪型の塗りを鍛えます。	35	服のシワの塗り、金属(指輪または剣)の塗りを学びます。
	18	髪型に重きを置いて顔をデザインし、複雑な髪型の塗りを鍛えます。	36	服のシワの塗り、金属(指輪または剣)の塗りを学びます。

成績割合	テスト	10%	学習FB方法	前期・後期　成績表の送付
	学習態度・出席率	70%		
	レポート	20%	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≫40%　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≫10%			
講師プロフィール	フリーランスとして企業のPR漫画や漫画雑誌の漫画・イラストの制作を行う。2017年より漫画家アシスタントとしても活動。魅力的なキャラクターデザインや感情の表現、デジタルイラストの制作方法などを指導します。			

TECHNOS COLLEGE

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 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	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	デジタル作画　クリーンアップ	20	デジタル作画　簡単な振り向き課題
	3	デジタル作画　クリーンアップ	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　目パチ口パク課題	27	デジタル作画　予備日
	10	デジタル作画　合成	28	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	11	デジタル作画　イスから立ち上がる課題	29	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	12	デジタル作画　イスから立ち上がる課題	30	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	13	デジタル作画　イスから立ち上がる課題	31	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	14	デジタル作画　横から見た歩きの課題	32	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	15	デジタル作画　横から見た歩きの課題	33	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	16	デジタル作画　横から見た歩きの課題	34	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	17	デジタル作画　横から見た走りの課題	35	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります
	18	デジタル作画　横から見た走りの課題	36	アナログ作画　実際に作品で使われた原画素材を使った実践動画作業。課題内容は選択したカットにより変わります

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≫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。			

TECHNOS COLLEGE

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 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	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	前期・後期 成績表の送付
	学習態度・出席率	80%		
	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≫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）			

TECHNOS COLLEGE

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 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	今までのネタからプロットを書いてみよう	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ピグマリオンの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術の練り方、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ピグマリオンの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	前期・後期 成績表の送付
	学習態度・出席率	50%		
	レポート	0%	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≫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。40万部完売の「まんがの達人」（アシェット出版）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。			

TECHNOS COLLEGE

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 開講学年	1単位 1学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	36時間
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、PowePoint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	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表の送付
	学習態度・出席率	60%		
	レポート	40%	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≫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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	アニメーション制作概論ＩＣ		担 当 者 名	若菜 陽子	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	6単位 1学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	アニメーションの制作過程を学び、プロとして作品制作が出来る様に心構え等も身につけさせる。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	映像制作に於いてプロとして必要な考え方、プロセスを身につける。あくまでも商品を作るという意識を持たせるために、個人制作を1作品以上制作する。完成した作品はテクノス祭やテクノス展で発表し評価を受けさせる。				
授業概要	物語を制作する為の視聴者との間に存在する約束事を、プロも使用しているレタスというソフトを使用してアニメーション作品を作り、実践で学ぶ。同時にスジュール管理と締切を守る事を確り理解させる。				

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	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索4
	2	オリエンテーション2	20	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索5
	3	オリエンテーション3	21	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作1
	4	授業説明	22	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作2
	5	アニメーション業界の説明1	23	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作3
	6	アニメーション業界の説明2	24	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作4
	7	アニメーション業界の説明3	25	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作5
	8	作品鑑賞とディスカッション1	26	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作6
	9	作品鑑賞とディスカッション2	27	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作7
	10	作品鑑賞とディスカッション3	28	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作8
	11	作品鑑賞とディスカッション4	29	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作9
	12	作品鑑賞とディスカッション5	30	ポートフォリオチェック1
	13	作品鑑賞とディスカッション6	31	ポートフォリオチェック2
	14	アニメーション各企業の特徴1	32	ポートフォリオチェック3
	15	アニメーション各企業の特徴2	33	ポートフォリオチェック4
	16	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索1	34	確認テスト・まとめ1
	17	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索2	35	確認テスト・まとめ2
	18	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索3	36	確認テスト・まとめ3

成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表の送付
	学習態度・出席率	80%		
	レポート	0%	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≫50% 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≫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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	デジタルアニメーション技術Ⅱ		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 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	パソコンを使用し、デジタル彩色と撮影、映像としてムービーに書き出すまでを習得させ、スムーズに仕事が可能な人材を育成する				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	製作現場で使われる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。				

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	デジタル撮影（2）　After Effects撮影の応用（カメラワークの撮影）
	2	オリエンテーション2	20	デジタル彩色（18）　続き
	3	オリエンテーション3	21	デジタル彩色（19）　続き
	4	デジタル彩色（1）　1年の復習(T光、Wラシ、HiOL、組みの塗り、含む）　色指定をみながらの塗り	22	デジタル彩色　作品制作予備日1
	5	デジタル彩色（2）　続き	23	デジタル彩色　作品制作予備日2
	6	デジタル彩色（3）　続き	24	デジタル彩色　作品制作予備日3
	7	デジタル彩色（4）　続き	25	デジタル彩色　作品制作予備日4
	8	デジタル彩色（5）　続き	26	デジタル撮影（3）卒業制作　撮影・編集
	9	デジタル彩色（6）　リテーク直しの練習	27	デジタル彩色　作品制作予備日5
	10	デジタル彩色（7）　続き	28	デジタル彩色　作品制作予備日6
	11	デジタル彩色（8）　続き	29	デジタル彩色　作品制作予備日7
	12	デジタル彩色（9）　色見本、色変え(夜色、夕景色)	30	デジタル彩色　作品制作予備日8
	13	デジタル彩色（10）　続き	31	デジタル彩色　作品制作予備日9
	14	デジタル撮影（1）　After Effects撮影の基本1／QTムービーの作成	32	デジタル彩色　作品制作予備日10
	15	デジタル彩色（11）　続き	33	デジタル彩色　作品制作予備日11
	16	デジタル彩色（12）　続き	34	確認テスト・まとめ1
	17	デジタル彩色（13）　続き	35	確認テスト・まとめ1
	18	デジタル彩色（14）　続き	36	確認テスト・まとめ1

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≫20%　R≪実働実践型学習≫50%　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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡ		担 当 者 名	石井 裕章、小泉 みのり	
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」はどの様に考え、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	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≫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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	色彩・デザインⅡ		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 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と完成度の向上 作業計画と時間管理				
授業概要	作品の必要性と完成度の意識付け 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	ポートフォーリオ応用講義	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	0%	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	90%	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≫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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	作画技法Ⅱ		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 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	紙とデジタルの両方を使用したアニメーション作画の技術を習得し、就職後、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)	アニメ基礎講座の課題を使って、前期にデジタル作画の練習を行う。後期は、紙での作画練習を行う。一年次は基礎的な作画を中心に行うが、学期終わりに本番用のカットを作画する練習を行い、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	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	紙作画　実践動画課題 続き4
	2	オリエンテーション	20	紙作画　実践動画課題 続き5
	3	オリエンテーション	21	紙作画　実践動画課題 続き6
	4	デジタル作画 髪の毛のなびき課題	22	紙作画　実践動画課題 続き7
	5	デジタル作画 髪の毛のなびき課題 続き	23	紙作画　実践動画課題 続き8
	6	デジタル作画 マントのはためき課題	24	紙作画　実践動画課題 続き9
	7	デジタル作画 鳥の羽ばたき課題	25	紙作画　実践動画課題 続き10
	8	デジタル作画 大きな動きの課題	26	紙作画　実践動画課題 続き11
	9	デジタル作画 走る車・BG動画の課題	27	紙作画　実践動画課題 続き12
	10	デジタル作画 タッチの課題	28	紙作画　実践動画課題 続き13
	11	デジタル作画 動物の歩きの課題	29	紙作画　実践動画課題 続き14
	12	デジタル作画 動物の歩きの課題 続き	30	紙作画 予備日
	13	デジタル作画 しゃがむ課題	31	紙作画 予備日
	14	デジタル作画 しゃがむ課題 続き	32	紙作画 予備日
	15	紙作画 本番用カットを使っての実践動画課題	33	紙作画 予備日
	16	紙作画　実践動画課題 続き1	34	まとめ
	17	紙作画　実践動画課題 続き2	35	まとめ
	18	紙作画　実践動画課題 続き3	36	まとめ

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	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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅡ		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 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	作品をデジタル作画するにあたって、Photoshop、CLIP STUDIO PAINTをより応用的、実戦的に使える術を身につける。 作品のクオリティをあげる、効率よく作業するための使い方や方法を覚える。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、作品制作（丁寧な仕上げ）が出来るようになる。				
授業概要	Photoshopの基礎オペレーション CLIP STUDIO PAINTの応用オペレーション				

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	Photoshop インターフェース確認・ブラシで描く、消す 球体を描く	19	LINEスタンプを作る③提出 申請方法について
2	Photoshop デジタルエフェクト グロー効果など、レイヤーの描画モードについて	20	Photoshopでアニメ塗り① 黒1色で影をつける・塗る方法
3	Photoshop ブラシカスタマイズ／葉っぱブラシを作る ブラシの登録・設定・保存・削除・読み込みについて	21	Photoshopでアニメ塗り② 黒1色で影をつける・塗る方法／仕上げ
4	Photoshop／雲ブラシを作る 青空を描く	22	Photoshopでアニメ塗り③ 黒1色で影をつける・塗る方法／仕上げ
5	Photoshop／木を描く① 枝（幹）を描く、幹の質感、クリッピングマスク	23	Photoshopで水彩風塗り① 水彩風のブラシをカスタマイズ
6	Photoshop／木を描く② 枝（幹）を描く、クリッピングマスク 、葉っぱをぼかす（フィルタ＞ぼかし）	24	Photoshopで水彩風塗り② 水彩風に塗るコツ・ポイント
7	Photoshop／背景ブラシカスタマイズ 塗り・汚れ・ジャギ レンガブロックを描く	25	Photoshopで水彩風塗り③ 水彩風に塗る仕上げ
8	Photoshop／キラキラ背景 レイヤースタイル レイヤーの描画モード	26	Photoshop 魔法陣を光らせる／炎を作る レイヤースタイルとフィルター
9	Photoshop／レイヤースタイル ライフストリーム的なやつ／フェアリーダスト	27	Photoshop 写真から背景イラスト風① フィルターとレタッチ
10	Photoshop／文字の入力とレイヤースタイル YouTubeのサムネイル画像のようなものを作る① 拡大・縮小・回転・移動	28	Photoshop 写真から背景イラスト風② フィルターとレタッチ
11	Photoshop／文字の入力とレイヤースタイル YouTubeのサムネイル画像のようなものを作る② レイヤーの結合	29	Photoshop 写真から背景イラスト風③ フィルターとレタッチ、仕上げ
12	Photoshop／星雲を描く① フィルターとレイヤーマスク	30	花を描く コスモストレース①下描き～ペン入れ
13	Photoshop／星雲を描く②応用で天の川を描く フィルターとレイヤーマスク	31	花を描く コスモストレース②ペン入れ～下塗り
14	アクリルキーホルダーのようなミニキャラを描く①	32	花を描く コスモストレース③影つけ～仕上げ
15	アクリルキーホルダーのようなミニキャラを描く②	33	花を描く 複製して活用する方法（花畑を作る）
16	アクリルキーホルダーのようなミニキャラを描く③ カットパス・白版を作る（イラレ） 実際に作るとした時の入稿方法など	34	コスモスの花畑に空を描き足す
17	LINEスタンプを作る① 8種類のオリジナルスタンプを作る・下描き～ペン入れ	35	Photoshopまとめテスト
18	LINEスタンプを作る② 8種類のオリジナルスタンプを作る・ペン入れ～塗り	36	Photoshopまとめテスト 解答解説質疑応答

成績割合	テスト	50%	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	0%	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≫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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	応用テクニックA		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 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	各授業外で描いた個人作品の評価、指導、アドバイス、課題提出により、企業に必要とされるポートフォリオ制作や実践的な絵が描ける人材とする				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	ポートフォリオや個人制作が企業が求める作品であること。現在の時代感とマッチしているかどうかなど、社会で通用する漫画家、イラストレーター個々の特性を活かし活躍できる人となる				
授業概要	各企業が求める作品や作業内容をふまえ、学生へポートフォリオ制作の手段、講評をし日々ブラッシュアップさせる。学生自ら制作した作品に対し企業が人材としてマッチする作品の指導をおこなう。就職活動と内定後の社会人として必要な制作の心得をふまえて指導をおこなう。				

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	希望職種、作品の悩みなどアンケート記入／これまでの制作作品の棚卸し、ポートフォリオ見直し	19	個別面談／就活進捗確認 名刺を作る①　　学園祭用に自分の名刺を作る(Adobe Illustrator)
2	ポートフォリオの提出日。キャラ分析、好きなキャラについて語ってくださいシート記入。伝えたいことは何か？	20	名刺を作る② 学園祭用に自分の名刺を作る(Adobe Illustrator)
3	キャラ分析、好きなキャラについて語ってくださいシート記入。伝えたいことは何か？つづき、提出日	21	名刺を作る③ 学園祭用に自分の名刺を作る(Adobe Illustrator)／印刷
4	個別面談。前回のアンケート・ポートフォリオをもとに聞き取り／待ってる間はブラッシュアップ	22	就活進捗・状況確認アンケート記入 ポートフォリオ提出準備→提出
5	個別面談。前回のアンケート・ポートフォリオをもとに聞き取り／待ってる間はブラッシュアップ	23	個別面談／就活進捗確認 ポートフォリオに作品を増やす③_1　Vチューバー風なキャラ作り
6	絵の仕事について、雇用形態について 求人票の探し方・見方ポイント／希望する企業について調べる	24	ポートフォリオに作品を増やす③_2 Vチューバー風なキャラ作り
7	ポートフォリオ作品を増やす①_1 ソシャゲのガチャ(カード)風イラストの枠(Adobe Illustrator)を作る①	25	ポートフォリオに作品を増やす③_3 Vチューバー風なキャラ作り
8	ポートフォリオ作品を増やす①_2 ソシャゲのガチャ(カード)風イラストの枠(Adobe Illustrator)を作る②	26	ポートフォリオに作品を増やす③_4　Vチューバー風なキャラ作り 冬休みの自身の課題と目標の確認、就活進捗アンケート記入　PF提出
9	ポートフォリオ作品を増やす①_3 ソシャゲのガチャ(カード)風イラストの枠(Adobe Illustrator)を作る③	27	ポートフォリオに作品を増やす③_5　Vチューバー風なキャラ作り 冬休みの自身の課題と目標の確認、就活進捗アンケート記入　PF提出
10	イラスト枠とキャラ絵を合わせる(キャラ絵は既存のものでOK)締切／データ便で提出(データ便について)	28	ポートフォリオに作品を増やす③_6　Vチューバー風なキャラ作り 前回提出のアンケートとポートフォリオで個別面談
11	アンケート記入／就活の進捗と夏休み中に自身の課題についてあげていく／ポートフォリオ提出準備→提出	29	Live2Dで作ったキャラを動かす①　Vチューバーて風キャラを実際に動かすには？ ／未内定者ポートフォリオ確認・就活進捗確認
12	個別面談。前回のアンケート・ポートフォリオをもとに聞き取り、就活進捗確認／待ってる間は先週あげた自身の課題をこなす	30	Live2Dで作ったキャラを動かす② ／未内定者ポートフォリオ確認・就活進捗確認
13	個別面談。前回のアンケート・ポートフォリオをもとに聞き取り、就活進捗確認／待ってる間は先週あげた自身の課題をこなす	31	Live2Dで作ったキャラを動かす③ ／未内定者ポートフォリオ確認・就活進捗確認
14	個別面談、夏休み前にあげた自身の課題について、就職活動などの進捗確認。待ってる間は次回からの課題の準備	32	Live2Dで作ったキャラを動かす④ ／未内定者ポートフォリオ確認・就活進捗確認
15	個別面談、夏休み前にあげた自身の課題について、就職活動などの進捗確認。待ってる間は次回からの課題の準備	33	お金の話① 保険料や年金、所得税など給与から引かれる金額について
16	ポートフォリオ作品を増やす②__1 キャラをLive2Dで動かすためのレイヤー分け作業	34	
17	ポートフォリオ作品を増やす②__2 キャラをLive2Dで動かすためのレイヤー分け作業	35	
18	ポートフォリオ作品を増やす②__3 キャラをLive2Dで動かすためのレイヤー分け作業	36	

成績割合	テスト	50%	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	0%	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≫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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	立体造形		担 当 者 名	堀口 峰夫	
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	ペーパークラフト（折り紙1）	19	後期オリエンテーション
	2	ペーパークラフト折り紙2）	20	レリーフ作品制作
	3	ペーパークラフト折り紙3）	21	鳥、虫の彩色
	4	ペーパークラフト（ポップアップカード1）	22	レリーフ作品制作1
	5	ペーパークラフト（ポップアップカード2）	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3）	24	レリーフ作品制作3
	7	布くるみ半立体人形　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	各パーツに布をくるむ作業1	27	粘土立体人形、親子3人家族1
	10	各パーツに布をくるむ作業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	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≫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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	デジタルイラストⅡB		担 当 者 名	阪 茉里恵	
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	デジタルツールを使用し、イラストレーターとして社会が求めている要素をふまえた作品が制作できるようになる				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	CLIP STUDIOやPhotoshop等、これからのイラストレーション制作において必要とさせるソフトウェアの使用方法から、今までに無い新しい表現方法の作品をツールを駆使して生み出すクリエーターとなる				
授業概要	CLIP STUDIOやPhotoshopのソフトウェアオペレーション習得。今までのイラストレーションにとらわれない広域の作品制作を指導し、未来を見据えた多様性のある視点でテクニックを指導します。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	それぞれの季節と感情をイメージしたデフォルメ(ちび)キャラをデザイン。統一感のある塗りで四体セットで制作します。	19	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。
	2	それぞれの季節と感情をイメージしたデフォルメ(ちび)キャラをデザイン。統一感のある塗りで四体セットで制作します。	20	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。
	3	それぞれの季節と感情をイメージしたデフォルメ(ちび)キャラをデザイン。統一感のある塗りで四体セットで制作します。	21	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。
	4	それぞれの季節と感情をイメージしたデフォルメ(ちび)キャラをデザイン。統一感のある塗りで四体セットで制作します。	22	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。
	5	それぞれの季節と感情をイメージしたデフォルメ(ちび)キャラをデザイン。統一感のある塗りで四体セットで制作します。	23	食べ物のイラストをポップなタッチ（または淡いタッチ）、リアルなタッチなどで描き分けます。余裕があれば、キャラクターとセットに。
	6	それぞれの季節と感情をイメージしたデフォルメ(ちび)キャラをデザイン。統一感のある塗りで四体セットで制作します。	24	食べ物のイラストをポップなタッチ（または淡いタッチ）、リアルなタッチなどで描き分けます。余裕があれば、キャラクターとセットに。
	7	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	25	食べ物のイラストをポップなタッチ（または淡いタッチ）、リアルなタッチなどで描き分けます。余裕があれば、キャラクターとセットに。
	8	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	26	食べ物のイラストをポップなタッチ（または淡いタッチ）、リアルなタッチなどで描き分けます。余裕があれば、キャラクターとセットに。
	9	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	27	食べ物のイラストをポップなタッチ（または淡いタッチ）、リアルなタッチなどで描き分けます。余裕があれば、キャラクターとセットに。
	10	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	28	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	11	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	29	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	12	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	30	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	13	ゲームに登場する属性の付いた武器とキャラをデザイン。また、立ち絵の背景に属性(火や水など)のロゴをデザイン・配置します。	31	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	14	夏休み課題のイラストを添削し、完成度を上げます。	32	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	15	夏休み課題のイラストを添削し、完成度を上げます。	33	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	16	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。	34	動物とキャラクターのストーリーが伝わるイラストを描きます。
	17	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。	35	イラストの一部にトーンを使ったイラストを描きます。
	18	装飾やエフェクトなどを用い、前回の立ち絵に対して、迫力と豪華さをプラスしたイラストを描きます。	36	イラストの一部にトーンを使ったイラストを描きます。

成績割合	テスト	10%	学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	学習態度・出席率	70%		
	レポート	20%	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≫20%　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	フリーランスとして企業のPR漫画や漫画雑誌の漫画・イラストの制作を行う。2017年より漫画家アシスタントとしても活動。魅力的なキャラクターデザインや感情の表現、デジタルイラストの制作方法などを指導します。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	デッサンⅡC		担 当 者 名	高沢 亮	
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	鉛筆、石膏デッサンにより描画の応用技術を学ぶ				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	デッサンを中心とし、無機物、有機物を濃淡で表現ができ、1年次の基礎で構図や表現のリアリティを習得しているため、学生個々の魅力あるデッサン表現ができるようになること				
授業概要	画用紙に鉛筆画を中心としたデッサンをおこなう。1年次より複雑かつ、表現が難しい物体や、動く動物などにも挑戦させる。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション	19	前半　鉛筆淡彩　　漫画本3 後半　人体クロッキー
	2	オリエンテーション	20	前半　鉛筆淡彩　　漫画本4 後半　人体クロッキー
	3	オリエンテーション	21	前半　鉛筆淡彩　　スター似顔絵 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	4	前半　鉛筆淡彩　　鉛筆・消しゴム 後半　人体クロッキー	22	前半　鉛筆淡彩　　スター似顔絵2 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	5	前半　鉛筆淡彩　　葉っぱ 後半　人体クロッキー	23	前半　鉛筆淡彩　　スター似顔絵3 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	6	前半　鉛筆淡彩　　葉っぱ2 後半　人体クロッキー	24	前半　鉛筆淡彩　　スター似顔絵4 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	7	前半　鉛筆淡彩　　絵具チューブ 後半　人体クロッキー	25	前半　鉛筆淡彩　　スター似顔絵5 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	8	前半　鉛筆淡彩　　絵具チューブ2 後半　人体クロッキー	26	前半　鉛筆淡彩　　スター似顔絵6 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	9	前半　鉛筆淡彩　　羽箒 後半　人体クロッキー	27	前半　鉛筆淡彩　　自画像 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	10	前半　鉛筆淡彩　　羽箒2 後半　人体クロッキー	28	前半　鉛筆淡彩　　自画像2 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	11	前半　鉛筆淡彩　　お札・コイン 後半　人体クロッキー	29	前半　鉛筆淡彩　　自画像3 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	12	前半　鉛筆淡彩　　お札・コイン2 後半　人体クロッキー	30	前半　鉛筆淡彩　　自画像4 B4（A3水張り）ガッシュ着彩 後半　人体クロッキー
	13	前半　鉛筆淡彩　　インクビン 後半　人体クロッキー	31	オリエンテーション
	14	前半　鉛筆淡彩　　インクビン2 後半　人体クロッキー	32	オリエンテーション
	15	前半　鉛筆淡彩　　蛙のイラスト 後半　人体クロッキー	33	オリエンテーション
	16	前半　鉛筆淡彩　　蛙のイラスト2 後半　人体クロッキー	34	オリエンテーション
	17	前半　鉛筆淡彩　　漫画本 後半　人体クロッキー	35	オリエンテーション
	18	前半　鉛筆淡彩　　漫画本2 後半　人体クロッキー	36	オリエンテーション

成績割合	テスト	50%	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	0%	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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	映像制作ⅡC		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 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	アニメーション撮影技術習得。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	最終的には動画の特殊加工まで制作できるようにする。アニメ撮影の練習を積み重ねテクニックを身に付ける。				
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ュミレーション実習。主に個人制作を行う。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	PS復習①_パス	19	アニメ撮影技術 霧がかかる
	2	PS復習②_選択範囲	20	アニメ撮影技術 川面に映りこむ夕焼け／夏の日差し
	3	PS復習③_アルファチャンネル	21	アニメ撮影技術 きらきらの輝き／光と影の表現
	4	人獣の作成① レイヤーマスクを使いこなす	22	アニメ撮影技術 お風呂の湯気(fog・DF)
	5	応用① ／ ＜人獣＞の作成②	23	アニメ撮影技術 群衆アニメーション
	6	応用② ／ スタンプ制作①	24	アニメ撮影技術 花火
	7	スタンプ制作②／著作権表示について	25	アニメ撮影技術 稲妻 雨 雪／集まる光
	8	アニメ撮影技術 FIX ／PAN	26	アニメ撮影技術 水の中の表現
	9	アニメ撮影技術 TU.TB ／Follow	27	アニメ撮影技術 スピード感の表現
	10	アニメ撮影技術 S.L ／ジャンプスライド	28	アニメ撮影技術 小川のせせらぎ／スタッフロール
	11	アニメ撮影技術 画面を揺らす	29	アニメ撮影技術 画面が割れる
	12	アニメ撮影技術 つけパン	30	アニメ撮影技術 砕けて粉になる
	13	アニメ撮影技術 密着マルチ	31	アニメ撮影技術 炎の表現応用
	14	アニメ撮影技術 ストロボ	32	アニメ撮影技術 ドラゴンの動き
	15	映像表現のガイドライン	33	アニメ撮影技術 3Dfollow
	16	アニメ撮影技術 セルのローリング	34	期末制作①
	17	アニメ撮影技術 透過光／バックライト	35	期末制作②
	18	前期末制作	36	講評会・まとめ

成績割合	テスト	40%	学習FB方法	成績表送付
	学習態度・出席率	20%		
	レポート	40%	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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	ストーリーⅡC		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 2学年	開 講 期 必 ・ 選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	1年次で学んだことを商業作品を想定した課題で実践し、ポートフォリオや就活作品として使えるようにするのが目的。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1. 実際にあるような業務と同じ内容・工程を実践することで、卒業後、クリエイティブ業界で即応できる力を身につける。 2. 新人マンガ家やイラストレーターがおろそかにしがちな見えない努力やこだわりを追求・実践し、将来、ほかのクリエイターやAIよりも評価されるようになるための伸びしろを作る。				
授業概要	1年次では課題シートやネーム用紙を使用し、ネームまでを行いましたが、2年次のいくつかの授業では仕上げまで行い、マンガ家にもイラストレーターにも必要な考え方やスキルを学びます。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	擬人化キャラクターの企画設定①	19	原作(ライトノベル)のコミカライズ④
	2	擬人化キャラクターの企画設定②	20	原作(ライトノベル)のコミカライズ⑤
	3	擬人化キャラクターの企画設定③	21	資料や構図を探す演習①
	4	擬人化キャラクターの企画設定④	22	資料や構図を探す演習②
	5	擬人化キャラクターの企画設定⑤	23	資料や構図を探す演習③
	6	広告マンガ実習①	24	資料や構図を探す演習④
	7	広告マンガ実習②	25	資料や構図を探す演習⑤
	8	広告マンガ実習③	26	シチュエーションと演出① ピンチ・バトル・脱出(1)
	9	広告マンガ実習④	27	シチュエーションと演出② ピンチ・バトル・脱出(2)
	10	広告マンガ実習⑤	28	シチュエーションと演出② 恋愛・萌え・色気(1)
	11	作品にリアリティを出すためのキャラクターと生活感①	29	シチュエーションと演出② 恋愛・萌え・色気(2)
	12	作品にリアリティを出すためのキャラクターと生活感②	30	パターン別ストーリー③タイムスリップ・転生 (1)
	13	作品にリアリティを出すためのキャラクターと生活感③	31	パターン別ストーリー③タイムスリップ・転生 (2)
	14	作品にリアリティを出すためのキャラクターと生活感④	32	パターン別ストーリー③変身・変容・ダブルワーク (1)
	15	作品にリアリティを出すためのキャラクターと生活感⑤	33	パターン別ストーリー④変身・変容・ダブルワーク (2)
	16	原作(ライトノベル)のコミカライズ①	34	パターン別ストーリー⑤連載向き企画 (1)
	17	原作(ライトノベル)のコミカライズ②	35	パターン別ストーリー⑤連載向き企画 (2)
	18	原作(ライトノベル)のコミカライズ③	36	オリエンテーション

成績割合	テスト	50%	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	0%	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≫10% R≪実働実践型学習≫60% 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	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。40万部完売の「まんがの達人」(アシェット出版)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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	コミック制作ⅡB		担 当 者 名	桑原 沙知	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義	
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	デジタルツールを使用し、漫画家として社会が求めている要素をふまえた作品が制作できるようになる				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIP STUDIOやWEBTOON等、これからのデジタルコミック(マンガ)制作において必要とさせるソフトウェアの使用方法から、今までに無い新しい表現方法の作品をツールを駆使して生み出すクリエーターとなる				
授業概要	CLIP STUDIOやWEBTOONのソフトウェアのオペレーション習得。今までのマンガにとらわれない広域のマンガ制作を指導し、未来を見据えたコミックの多様性を理解させた上でマンガのテクニックを指導します。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	マンガ制作と工程確認。マンガ制作・現状／流れ。原作・構成・作画(線画／仕上げ)。授業の目的の確認／原稿用紙の使い方について	19	3D素材の活用③。3D素材の配置、動かし方。複数の素材の配置、可動データLT変換
	2	枠線を切る、コマを割る、フキダシを描く。ショートカット	20	写真から背景_2DLT変換① 写真の補正、LT変換、レタッチ
	3	基本トーン。塗りつぶしツールについて。コマンドバーにトーンボタン。トーン領域(コマンドバー	21	写真から背景_2DLT変換②。背景データを原稿に差し込む。レイヤーマスクの使い方
	4	基本トーン／グラデトーン。グラデツール／レイヤープロパティから貼り替え／指示記号について／ペンの入り抜き設定	22	デコレーションブラシの活用。使い方復習。オリジナルブラシを作る(カケアミ、削りなど)
	5	模様・柄トーン。選択範囲／素材の検索／柄の「白」注意／選択しないで貼った方が良い効果トーン(マスクの作り方)／柄トーンを消すバケ	23	特殊効果での演出。ガウスぼかし。レイヤーから選択範囲→拡張。カケアミトーンの注意点
	6	デコレーションブラシ①。トーン重ね貼り／影トーン／削り用のブラシを作る／デコレーションブラシ基本	24	描き文字を描く。描き文字を「デザイン」する。描き文字に効果をつける様々な方法 見開きページの作り方
	7	デコレーションブラシ②。オリジナルブラシの作成／登録。背景用のブラシ(葉っぱ・茂み)	25	背景パース定規_復習 線の強弱について
	8	効果線。定規ツールでスピード線／集中線。集中線フィルタ(素材登録)	26	背景トレース①。写真補正復習。写真からパース定規を設定。背景作画
	9	セリフ入力。イワタフォント／テキストツール。フキダシの中にセリフを納める／読みやすい言葉選び	27	背景トレース②。背景作画。ベクターレイヤーの活用について。効率良く作業するには？
	10	描き文字。描き文字(白フチをつける)ベクターレイヤーに折れ線ツールで描く→後から修正	28	背景トレース③※提出。背景作画。ベタ・トーンで仕上げる
	11	ツヤベタ練習 ペンの設定／ツヤの出し方・種類について	29	アシスタント実践①。アシスタントに応募するには？。アシスタントを受け負った想定での作業→提出方法
	12	背景トレース①。写真補正復習。写真からパース定規を設定。背景作画	30	アシスタント実践②※提出。アシスタントに応募するには？。アシスタントを受け負った想定での作業→提出方法
	13	背景トレース②。背景作画。ベクターレイヤーの活用について。効率良く作業するには？	31	2ページで告白シーンを描く① プロット・ネーム
	14	縦読みマンガ(カラーマンガ)①。WEBTOONやcomicoなど縦読みマンガについてサービスと概要など／コマ割り・演出について	32	2ページで告白シーンを描く② ネーム
	15	縦読みマンガ(カラーマンガ)②。マンガをカラーで着色する／効率と見栄えよくするには	33	2ページで告白シーンを描く③ ネームを完成させる
	16	縦読みマンガ(カラーマンガ)③ 縦読みマンガのプロット・ネームを考える、考え方について	34	2ページで告白シーンを描く④ ネームを完成させる
	17	後期授業の確認／3D素材の活用① 複数の素材の配置、可動データ	35	まとめ
	18	3D素材の活用②。3D素材の配置、動かし方。複数の素材の配置、可動データ。LT変換	36	まとめ

成績割合	テスト	50%	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	0%	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≫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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	背景応用ＩＢ		担 当 者 名	田牧 勝弥	
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	近年は背景においてもデジタル作画が前提であり、学生一人一人の力にあったそのための理解・習得を促す。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	背景作画は作品のリアリティや説得力を担うので、そのために必要なパース理解と、デジタル作画のためのクリップスタジオの操作理解と習得。				
授業概要	漫画・アニメ・イラストなどのデジタル背景を描く上での、パースの基本的考え方を理解するとともに立体や空間の感覚的把握。 実際にクリップスタジオの操作演習や課題を描く事による基本的な操作理解と習得。 具体的には、背景を構成する①建物②自然物③小物などを、単純な物から徐々に複雑な物を描くことにより背景作画の理解を深める。またそれらを通してクリップスタジオの必要な操作を学ぶ。				

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	自然物基礎①「地面・小石・岩」のある背景をフリーハンドで描く
	2	オリエンテーション2	20	自然物基礎②「雑草・下草」のある背景をフリーハンドで描く
	3	オリエンテーション3	21	自然物基礎③「樹木・枝葉」のある背景をフリーハンドで描く
	4	自己紹介、背景の意義、授業概要、クリップスタジオ操作紹介	22	課題④＿自然物背景を描く（近景・林道、中景・森、遠景・山）
	5	パース復習＿一点透視図法解説、クリップスタジオ＿基本操作、パース定規操作「一点透視」	23	総合背景「児童公園のベンチ」を描く
	6	パース復習＿二点透視図法解説、クリップスタジオ＿基本操作、パース定規操作「二点透視」	24	総合背景「児童公園のすべり台」を描く
	7	パース復習＿三点透視図法解説、クリップスタジオ＿基本操作、パース定規操作「三点透視」	25	総合背景「児童公園のブランコ」を描く
	8	圧縮効果と分割、パース感覚をつける、クリップスタジオ＿基本操作、パース定規・直線操作	26	課題⑤＿総合背景「児童公園（全体）」（遊具最低1台・ベンチ・水飲み場・公園周りの樹木など）を描く
	9	課題①＿パース復習（クリスタのパース定規を使い1～3点透視図法で立方体をそれぞれ4種づつ描く、適当な距離にある同じ形の柱を描く）	27	人物のいる背景「標準アイレベル（目の高さ）」を描く
	10	小物基礎①「サイコロ」を二点透視図法で描く	28	人物のいる背景「俯瞰（アイレベル高）」を描く
	11	小物基礎②「マグカップ」を描く	29	人物のいる背景「アオリ（アイレベル低）」を描く
	12	課題②＿小物基礎（①サイコロを三点透視で描く、②マグカップを俯瞰で描く）	30	人物配置からパースを決める背景「身長の違う三人からアイレベルを決める」を描く
	13	建物基礎①「学校廊下」を一点透視図法で描く	31	背景素材・ブラシ・写真加工・3D素材について
	14	建物基礎②「一軒家」を二点透視図法で描く	32	課題⑥＿人物のいる背景（各種素材・ブラシ使用可）
	15	建物基礎③「ビル」を三点透視図法で描く	33	後期試験＿課題⑥を別アングルで描く
	16	建物基礎④「家具（学校机とイス）」を二点透視図法で描く	34	確認テスト・まとめ1
	17	課題③＿建物基礎「室内（ドア・窓・デスク・チェア・ベッドを含む子供部屋）」を二点透視図法で描く	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期試験＿課題③を別アングルで描く	36	確認テスト・まとめ3

成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	学習態度・出席率	30%		
	レポート	30%	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≫40%　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	田牧　勝弥(ペンネーム:玉屋　かつき) 漫画家・前川たけし氏のアシスタントを経て、1992年、「水の贈り物」により週刊少年マガジン新人漫画大賞・特選受賞。 その後、読み切りを発表し、ベネッセ小学6年生講座イラストカットなどと同時に、週刊少年マガジン連載の本島幸久氏・西山優里子氏などのアシスタントも兼任。ウェブトゥーン、広告漫画案件、漫画指導・講座なども行う。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	アニメーション制作概論ⅡC		担 当 者 名	若菜 陽子	
学 科	アニメ・マンガ科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	6単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	アニメーションの制作過程を学び、プロとして作品制作が出来る様に心構え等も身につけさせる。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	映像制作に於いてプロとして必要な考え方、プロセスを身につける。あくまでも商品を作るという意識を持たせるために、個人制作を1作品以上制作する。完成した作品はテクノス祭やテクノス展で発表し評価を受けさせる。				
授業概要	物語を制作する為の視聴者との間に存在する約束事を、プロも使用しているレタスというソフトを使用してアニメーション作品を作り、実践で学ぶ。同時にスジュール管理と締切を守る事を確り理解させる。				

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	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索4
	2	オリエンテーション2	20	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索5
	3	オリエンテーション3	21	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作1
	4	授業説明	22	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作2
	5	アニメーション業界の説明1	23	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作3
	6	アニメーション業界の説明2	24	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作4
	7	アニメーション業界の説明3	25	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作5
	8	作品鑑賞とディスカッション1	26	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作6
	9	作品鑑賞とディスカッション2	27	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作7
	10	作品鑑賞とディスカッション3	28	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作8
	11	作品鑑賞とディスカッション4	29	アニメーションワークフローにそったアニメーション個人制作9
	12	作品鑑賞とディスカッション5	30	ポートフォリオチェック1
	13	作品鑑賞とディスカッション6	31	ポートフォリオチェック2
	14	アニメーション各企業の特徴1	32	ポートフォリオチェック3
	15	アニメーション各企業の特徴2	33	ポートフォリオチェック4
	16	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索1	34	確認テスト・まとめ1
	17	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索2	35	確認テスト・まとめ2
	18	履歴書、ポートフォリオ、就職希望先企業検索3	36	確認テスト・まとめ3

成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度・出席率	80%		
	レポート	0%	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≫10% 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	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			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	卒業作品制作B		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 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	在籍中から卒業までの期間をかけて、一つのアニメーション作品を制作する				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	日本の商業アニメーションの制作現場と同じ手順でアニメ作品を企画から立ち上げ、年間スケジュールを練り、各自自分の役割を理解して作業に当たり、作品完成までの全てのプロセスを体験し、現場に出た時に即戦力となる人材を目標とする。				
授業概要	基本的に学生が主体となって作品制作にあたる。講師はクライアントとして全体の進行を見る。アニメーションの制作フローチャート等を参考に、手順を全員で確認しながら進行。各個人のスケジューリングと全体でのスケジューリングのバランスの取り方を注視。問題発生時も解決は基本学生主体だが、うまく行かない時は講師が誘導する。各自の作業状況は常にチェックし、適時アドバイスをする。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	制作の内容及び制作スケジュールを考える①	19	制作作品の進行状況報告会
	2	制作の内容及び制作スケジュールを考える②	20	動画作業開始。予告編作業。アフレコ
	3	制作の内容及び制作スケジュールを考える③_各担当決定	21	仕上げ作業開始。 背景作業開始
	4	作品内容を決定する。ストーリーボード・イメージボード作成	22	仕上げ・背景作業
	5	作品内容を決定する。ストーリーボード・イメージボード作成	23	仕上げ・背景作業
	6	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業	24	仕上げ・背景作業
	7	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。シナリオ作成。	25	撮影開始
	8	レイアウト。他学科への交渉開始	26	撮影
	9	レイアウト	27	撮影・パッケージ制作
	10	レイアウト	28	撮影・ポスター制作
	11	レイアウト	29	予備日・チェック
	12	レイアウト	30	予備日・チェック
	13	レイアウトアップ。原画作業へ	31	リテーク作業
	14	原画作業	32	リテーク作業・出展準備
	15	原画作業	33	リテーク作業・完成
	16	原画作業	34	確認・メディア出力
	17	原画作業	35	確認・出展
	18	動画作業開始。予告編案作成	36	講評会・アンケート集計

成績割合	テスト	30%	学習FB方法	成績表送付
	学習態度・出席率	40%		
	レポート	30%	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≫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。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	キャラクターデザインⅡ		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 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	人物を多角度から描写できるようになり、求められる仕事の要求にも即対応できる人材を育成する				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	赤ちゃんから老人、またいろいろな曲業仁を描く事を学び、1、2、3点透視図法、俯瞰、アオリによる室内から風景まで背景作画ができるよう目標とする。常に日常の人物を観察し、描写が可能な能力を身につける。				
授業概要	パースを重視し、主に鉛筆を使用して人物を多角的に描写する。全アナログ描写授業				

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	1点透視、事務所、受付カウンター前、ドアから出てきた女性を描く
	2	オリエンテーション2	20	1点透視、繁華街を歩く人々。両側のビル目線、首の高さで描く
	3	オリエンテーション3	21	1点透視。大通り沿いの歩道。歩行者10人ほど俯瞰で描く
	4	手を描く。年齢別（赤ちゃん、幼児、成人男女、老人）の両手を合わせた手をデッサン	22	建設工事現場。俯瞰。平常目線。アオリ。12人の作業員を描く
	5	物を持つ手、コップ、ワイングラス、サングラス、ピストルを持つ手など	23	2点透視。駅の改札口。少し俯瞰。駅員、乗客、キオスクを描く
	6	タバコを喫煙する男の手と顔12を描く。マンガ「君はペット」男女の手と顔を描く	24	2点透視。バス停前、バスと人物3人、背景風景を描く
	7	足と靴。男の素足9方向、靴9方向から描く	25	斜め上から見下ろした玄関入り口での3人。俯瞰で描く
	8	ビジネススーツ、男全身。女全身を描く	26	平行俯瞰。ダイニングテーブル。食卓で食事する、4～5人の家族を俯瞰で描く
	9	年齢別人物。赤ちゃん全身、正面、後ろ、斜め、顔5方向	27	垂直俯瞰。上かrあ真下を見下ろした室内。人物、家具、小物類を描く
	10	少年、少女、全身正面、後ろ、斜め横、顔5方向	28	アオリ、下から見上げた店舗カウンター前。店員、客、3～4人を描く
	11	思春期学生。男子学生服、女子セーラー服、顔5方向	29	アオリ。歩道橋、階段を上り下りする人物2～3人。下から見上げたアオリで描く
	12	成人男女全身、正面、後ろ、斜め横、顔5方向	30	アオリ、下から見上げた店舗カウンター前。店員、客、3～4人を描く人物をっぷを足元に目圏をとり、見上げた背景建物。人物より低く描く
	13	太った老人、痩せた老人。男女。正面、後ろ、斜め横、顔5方向	31	3点透視。階段、踊り場、上り階段、下り階段より下る2人を描く
	14	職業別キャラクターを描く。警察官、消防士、駅員、バス運転士、医師、看護師	32	3点透視。高校生10人。休憩時間、教室内俯瞰。3点透視で描く。
	15	職業別キャラクターを描く。左官、宅配業者、銀行員、ファーストフード店員、ラーメン屋	33	3点透視。図書館、受付カウンター前、人物3人。俯瞰3点透視で描く
	16	1点透視、2点透視でテーブルとテーブル上の小物類を描く。	34	確認テスト・まとめ1
	17	1点透視。室内でくつろぐ女性と家具。小物類を描く	35	確認テスト・まとめ2
	18	1点透視、学校廊下での男子学生と女子学生。カフェで話す男女	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	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≫20% R≪実働実践型学習≫50% 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	東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	キャリア開発Ⅰ		担 当 者 名	キャリアセンター　佐藤・沼田	
学　科			授業方法	講義・実技	
認定単位 開講学年	2 1年生	開 講 期 必・選	通年 必修選択	授 業 時 間 数	36コマ
授業目的	卒後VISIONに近づく一歩目の就職を成功させる。社会に出た後のキャリアを形成する知識の醸成。				
授業目標 （ラーニングアウトカムズ）	ビジネススキル（働くうえで必要な能力・技術）を修得し、卒後Visionを叶えるための内定を得る。				
授業概要	インターンシップ、就職活動に必要な知識とビジネスマナー、スキルを身に着ける。ロールプレイを通じ、体得する。「選ぶ」「選ばれる」力をつける。				

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	キャリアについて考えるⅠ	20	卒後visionを磨く
	3	キャリアについて考えるⅡ	21	就活の軸を考える
	4	社会探究の重要性について考える	22	社会人としての心構え
	5	自己探究Ⅰ	23	SDGsとこれからの働き方について考える
	6	自己探究Ⅱ	24	就職活動について考える
	7	グローバルとキャリアについてⅠ	25	就活と生成AIツールの活用についてⅠ
	8	グローバルとキャリアについてⅡ	26	就活と生成AIツールの活用についてⅡ
	9	インターンシップについて考えるⅠ	27	特別講座に向けて準備
	10	インターンシップについて考えるⅡ	28	履歴書の書き方について
	11	WEBテスト(自己探究)	29	社会人マナー復習
	12	卒後Visionを振り返る	30	自己プロデュースをやってみよう
	13	インターンシップ準備	31	プレゼンテーションをやってみよう
	14	特別講座と社会探究について	32	グループディスカッション練習
	15	インターンシップ振り返り	33	グループ面接練習
	16	グループディスカッション練習	34	卒後VISIONの確認
	17	自己目標の振り返り	35	自己目標の振り返り
	18	上期の振り返り・下期目標設定	36	下期・1年の振り返り

成績割合	卒後ビジョンの提出	70%	学習FB方法	確認アンケート、面接練習、履歴書作成にてFB
	確認テスト（Forms）	30%		
			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≫　20 %　■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				

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	キャリア開発Ⅰ		担 当 者 名	キャリアセンター　宮鍋・井上	
学　科			授業方法	講義・実技	
認定単位 開講学年	2 1年生	開 講 期 必・選	通年 必修選択	授 業 時 間 数	36コマ
授業目的	卒後ビジョンを描く(磨く)ための知識の醸成と経験の蓄積				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ありたい姿の確立と達成するための経験・スキルを身に着ける				
授業概要	インターンシップなど社会探究に必要な知識とビジネスマナー、スキルを身に着ける。ロールプレイを通じ、 体得する。「選ぶ」「選ばれる」力をつける。				

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	オリエンテーション②
	2	自分の理想の人生を考える①	20	学生と社会人の違い
	3	自分の理想の人生を考える②	21	学び探究の重要性①
	4	自己探究の重要性①	22	学び探究の重要性②
	5	自己探究の重要性②	23	テクノス祭の活用①
	6	社会探究の重要性①	24	テクノス祭の活用②
	7	社会探究の重要性②	25	大学コースの価値②
	8	グローバルな働き方①	26	インターン対策③
	9	グローバルな働き方②	27	インターン対策④
	10	大学コースの価値①	28	テーマ別グループワーク①
	11	WEBテスト	29	テーマ別グループワーク②
	12	インターン対策①	30	テーマ別グループワーク③
	13	インターン対策②	31	テーマ別グループワーク④
	14	卒後ビジョンとキャリア(就職)①	32	テーマ別グループワーク⑤
	15	卒後ビジョンとキャリア(就職)②	33	卒後VISIONブラッシュアップ②
	16	卒後VISIONブラッシュアップ①	34	下期・1年の振り返り
	17	上期の振り返り・下期目標設定	35	具現抽象トレーニング②
	18	具現抽象トレーニング①	36	具現抽象トレーニング③

成績割合	卒後ビジョンの提出	70%	学習FB方法	アンケート、面接練習、 履歴書作成にてFB
	確認テスト(Forms)	30%		
			成績評価	S90～100点　A80～89　B70～79 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≫　20 %　■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				

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	一般常識Ⅰ		担 当 者 名	松木 芳文	
学 科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	社会で必須となる一般常識を、数学・国語・社会の面からスキルアップする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	″数学　高校数学までの単元の中で、社会人として生活するに当たり必要を思われる知識と論理的思考能力を養う。 国語　コミュニケーションに欠かせない国語の基本的な知識や教養を習得する。 社会　社会生活に必要な地歴公民の基本的な知識や教養を習得する。″				
授業概要	″数学　必要不可欠な知識を盛り込んだオリジナルテキストを使用し、数学の苦手意識を解消してゆく。 国語　漢字の読み書きを基本として、慣用句、ことわざや敬語の習得と世界文学や日本文学常識を身に着ける。 社会　日本地理・世界地理、日本史・世界史、思想・文化など広い範囲の知識・教養を幅広く身に着ける。″				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	「数学」オリエンテーション一般常識「国語」「社会」オリエンテーション	19	速さの文章問題(2)日本文学
	2	数の計算漢字一字の読み	20	規則性などの文章問題(1)世界文学
	3	式の計算二字熟語の読み	21	規則性などの文章問題(2)国語　成績判定試験(2)
	4	数と量の文章問題(1)慣用語の読み	22	場合の数(1)民主主義
	5	因数分解(1)常用漢字外の読み	23	場合の数(2)日本国憲法
	6	因数分解(2)漢字一字の書き取り	24	確率(1)国際社会
	7	約数と倍数二字熟語の書き取り	25	確率(2)資本主義経済・企業
	8	平方根の計算(1)同訓異字の書き取り	26	数学　後期成績判定テスト(1)国民経済・日本の経済
	9	平方根の計算(2)同音異義語の書き取り(1)	27	数と式の計算　復習テスト貨幣・金融・財政
	10	数学　前期成績判定テスト(1)同音異義語の書き取り(2)	28	方程式と不等式　復習テスト(1)社会　成績判定試験(1)
	11	1次方程式、連立方程式国語　成績判定試験(1)	29	方程式と不等式　復習テスト(2)日本史(1)
	12	2次方程式対義語・類義語の書き取り	30	総合文章題　復習テスト(1)日本史(2)
	13	不等式似形異字の書き取り	31	総合文章題　復習テスト(2)世界史
	14	数と量の文章問題(2)書き誤りやすい漢字	32	関数とグラフ　復習テスト日本地理
	15	割合の文章問題(1)同字異音・同字異訓の読み書き	33	場合の数と確率(1)世界地理
	16	割合の文章問題(2)四字熟語の読み書きと意味	34	場合の数と確率(2)思想・社会・文化
	17	数学　前期成績判定テスト(2)故事成語・諺・慣用句・金言の完成と意味	35	数学　後期成績判定テスト(2)社会　成績判定試験(2)
	18	速さの文章問題(1)語句の読みと意味	36	まとめ

成績割合	テスト	″数学 80%　国語・社会 80%″	学習FB方法	″数学　前期・後期　成績表送付 国語・社会　前期・後期　成績表送付″
	学習態度・出席率	″数学 10%　国語・社会 10%″		
	レポート	確認テスト数学 10%　国語・社会 10%″	成績評価	S:90-100,　A:80-89,　B:70-79,　C:60-69　,D:0-59
	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	慶応義塾大学経済学部。大手金融機関で金融全般のアドヴァイザリー業務の傍ら、海外での銀行設立業務にも参画する。他、数学、英語、国語、社会の講師を勤める。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	大学支援　総合Ⅰ		担 当 者 名	楳村 麻里子	
学　科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	産業能率大学通信課程の基礎・専門科目（全7科目）の単位取得に必要な学習支援を行う。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	産能大のレポート・試験への取り組み方の基本を学び、経営・マネジメントの基礎・専門科目を総合的に学びながら単位修得を目指す。				
授業概要	大学所定教材テキストの要点を解説し、リポート課題の作成指導を行った上、大学科目修得試験合格に必要な受験対策を実施する。 2024年度科目 「社会人の常識とマナー」「コミュニケーション論」「ビジネス文書＆メールの書き方」「情報分析力を鍛える」「考える力をつける」「企画力を強化する」「自由が丘とブランディング」				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション①産業能率大学通信制とリポート＆試験	19	情報分析力を鍛える①
	2	オリエンターション②リポート作成のポイント①	20	情報分析力を鍛える②
	3	オリエンテーション③年間の取組計画	21	情報分析力を鍛える③
	4	ビジネス文書＆メールの書き方①	22	考える力をつける①
	5	ビジネス文書＆メールの書き方②	23	考える力をつける②
	6	ビジネス文書＆メールの書き方③	24	考える力をつける③
	7	社会人の常識とマナー①	25	企画力を強化する①
	8	社会人の常識とマナー②	26	企画力を強化する②
	9	社会人の常識とマナー③	27	企画力を強化する③
	10	コミュニケーション論①	28	自由が丘とブランディング①
	11	コミュニケーション論②	29	自由が丘とブランディング②
	12	コミュニケーション論③	30	自由が丘とブランディング③
	13	評論読解と要約のポイント①	31	リポート作成のポイント③
	14	評論読解と要約のポイント②	32	評論読解と要約のポイント③
	15	リポート作成のポイント②	33	論理と文章構成②
	16	論理と文章構成①	34	後期内容振返り
	17	前期内容振返り	35	年間内容振返り
	18	後期リポート作成計画	36	まとめ

成績割合	テスト	なし	学習FB方法	前期後期成績発表
	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　A80～89　B70～79 C60～69 D59以下は不合格
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫25%　R≪実働実践型学習≫25%　A≪主体的参加型学習≫25%　G≪海外体感型学習≫25%			
講師プロフィール				

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	大学支援　総合Ⅰ		担 当 者 名	吉田 緑	
学　科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	本科目は中央大学法学部通信教育課程の編入を目指す学生等に課せられたレポート課題対策および法律学習の支援を目的とする。対象科目は憲法、民法（債権総論、債権各論）、刑法（総論、各論）である。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	①レポートを提出し、実際に合格させること ②法律学習に限らず「自分のことば」を用いて文章で説明できるようにすること を目標とする。				
授業概要	①法律を学ぶにあたって必要な思考方法、②教科書を含む文献や裁判例の読み方、③リサーチ方法、④レポートを書く際の作法、⑤レポートの題意の読み解き方等を学ぶ。 スクーリングや試験に合わせて授業内容が変わる場合もある。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション	19	刑法（各論）：第2課題
	2	オリエンテーション	20	刑法（各論）：第2課題
	3	法律学習の基礎：①条文の読み方②教科書を含む基本書の読み方③題意を把握する	21	民法（債権総論）：第1課題
	4	法律学習の基礎：①条文の読み方②教科書を含む基本書の読み方③題意を把握する	22	民法（債権総論）：第1課題
	5	レポートの書き方①	23	民法（債権総論）：第2課題
	6	レポートの書き方②	24	民法（債権総論）：第2課題
	7	課題の題意把握	25	民法（債権各論）：第1課題
	8	課題の題意把握	26	民法（債権各論）：第1課題
	9	憲法：第1課題	27	民法（債権各論）：第2課題
	10	憲法：第1課題	28	民法（債権各論）：第2課題
	11	憲法：第2課題	29	憲法（残りの課題）
	12	憲法：第2課題	30	刑法（残りの課題）
	13	刑法（総論）：第1課題	31	刑法（残りの課題）
	14	刑法（総論）：第1課題	32	民法（残りの課題）
	15	刑法（総論）：第2課題	33	民法（残りの課題）
	16	刑法（総論）：第2課題	34	結果報告
	17	刑法（各論）：第1課題	35	まとめ
	18	刑法（各論）：第1課題	36	まとめ

成績割合	テスト	0%	学習FB方法	随時指導する。前期・後期成績表送付。
	学習態度・出席率	80%		
	レポート	20%	成績評価	出席率80％以上 S90～100点、A80～89点、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≫100%　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≫0%			
講師プロフィール	他大学他学部より中央大学法学部通信教育課程に2年次編入し、同課程卒業。中央大学通信教育部インストラクター。専門は刑事政策・犯罪学。他専門学校・大学等でも講師（憲法、刑事政策、犯罪学等）を務める。元インターネットニュースメディア記者でフリーランスライターでもある。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	大学支援 総合Ⅰ	担 当 者 名	高木 佳子、原 祥
学 科		授業方法	講義

認定単位 開講学年	4単位 1学年	開 講 期 必・選	 選択	授 業 時 間 数	72時間

授業目的	日大英文科で二年次に修得すべき科目である、アメリカ文学史とイギリス文学史（18世紀以降）の知識の習得と理解を目指す。
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	具体的には以下の科目の単位取得を目指す。 ・イギリス文学史Ⅱ（4単位） ・アメリカ文学史（4単位）
授業概要	基本的には毎回配布するプリントを用いて授業を行う。ただし指定教科書である『イギリス文学史Ⅱ』(日本大学通信教育学部)、『アメリカ小説入門』(研究社)に加え、適宜副次資料を配り、理解の助けとする。 また、同時進行で言及した作家の短編作を読み、内容理解と英文読解にも努める。

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	スケジュール説明：レポート期限、テスト期限 ・イギリス文学史（ロマン主義）：歴史的概要1（清教徒革命の影響）	19	論文を読む。Theme，先行研究、Thesis statementに着目する。 (『緋文字』)
2	・イギリス文学史（ロマン主義）：歴史的概要2（フランス革命の影響） ・トリコロール（自由・平等・博愛）	20	アメリカ文学史⑤～⑧までの小テスト
3	・イギリス文学史①（ロマン主義・詩）ワーズワース、コールリッジ	21	アメリカ文学史⑨ ポストモダンの時代 ⅰ ヘンリー・ミラー、サリンジャー、ビートジェネレーション、アーサー・ミラーなど
4	・イギリス文学史②（ロマン主義・詩）バイロン、シェリ、キーツ	22	アメリカ文学史⑩ ポストモダンの時代ⅱ カポーティ、テネシーウィリアムズ、ヴォネガット、アップダイク、アーヴィングなど
5	イギリス文学史③（ロマン主義・小説）スコット、オースティン アメリカ文学史：歴史的概要	23	アメリカ文学史⑪ マイノリティ文学、公民権運動 ボールドウィン、アリス・ウォーカー、トニ・モリスン、ナボコフ、ピンチョンなど
6	アメリカ文学史① 植民地時代 （ピューリタニズム） アン・ブラッドストリート、エドワーズ、ベンジャミン・フランクリンなど。	24	アメリカ文学史⑨～⑪までの小テスト
7	アメリカ文学史② 独立期から西漸運動 （ロマン主義の時代ⅰ） ブラウン、アービング、クーパー、エドガー・アラン・ポーなど。	25	イギリス文学史④ ヴィクトリア朝時代ⅰ…ディケンズ、サッカレー、ブロンテ姉妹
8	アメリカ文学史③ 独立期から南北戦争まで （ロマン主義時代ⅱ） エマソン、メルヴィル、ホーソン、ホイットマン、ディッキンソンなど	26	イギリス文学史⑤ ヴィクトリア時代ⅱ…エリオット、メレディス、ギャスケルら
9	アメリカ文学史④ 南北戦争から第一次大戦まで。（リアリズム小説） オールコット、マークトゥエイン、ハウエルズ、ジェイムズなど	27	イギリス文学史⑥ ヴィクトリア時代ⅲ…テニスン、ブラウニングなど詩人連
10	書籍資料を参考にして、Adventures of Huckleberry Finn の特徴（文体・内容・時代背景）を考えてみる。	28	イギリス文学史⑦ 第一次世界大戦とその周辺ⅰ…ハーディ、ヘンリージェイムズ、コンラッド、キプリングなど多数
11	イギリス文学史①～③ アメリカ文学史①～④までの小テスト	29	イギリス文学史⑧ 第一次世界大戦とその周辺ⅱ…作家：H.Gウェルズ、スティーブンソン、コナン・ドイル。詩人：ホプキンス、イェイツ
12	アメリカ文学史⑤ 第一次大戦と海外膨張政策 （自然主義小説） ノリス、クレイン、ドライサー、ジャック・ロンドンなど	30	イギリス文学史⑨ 第一次世界大戦とその周辺ⅲ…小説家：オスカー・ワイルド、モーム、フォスター。劇作家：バーナード・ショウなど
13	ジャック・ロンドンTo Build a Fireの読解	31	イギリス文学史⑪ 第二次世界大戦とその周辺…戦争と歴史。作家：ヴァージニア・ウルフ、ジェイムズ・ジョイスなど
14	アメリカ文学史⑥ モダニズムの時代…狂騒の20年代ⅰ キャザー、エズラ・パウンド、ウィリアム・ウィリアムズ、ヘミングウェイなど。	32	イギリス文学史⑫ 第二次世界大戦から現代まで…「ゆりかごから墓場まで」 作家：ロレンス、オーウェル、グリーン、ゴールディングなど
15	アメリカ文学史⑦ モダニズムの時代…狂騒の20年代ⅱ フォークナー、フロスト、バーンズ、ハーストン、ラングストン・ヒューズなど。	33	文学研究の「テーマ」について① "人種（Race）"
16	アメリカ文学史⑧ モダニズムの時代…ジャズ・エイジⅲ フィッツジェラルド、ハメット、スタインベック、リチャード・ライトなど。	34	文学研究の「テーマ」について② "社会階級（Social Class)"
17	論文を読む。Theme，先行研究、Thesis statementに着目する。 (『ハックルベリーフィンの冒険』)	35	文学研究の「テーマ」について③ "性差（Gender)"
18	論文を読む。Theme，先行研究、Thesis statementに着目する。 (『ロミオとジュリエット』)	36	文学研究の「テーマ」について④ "セクシュアリティ(Sexuality)"

成績割合

テスト	単位認定試験を期末試験の代わりとする。	学習FB方法	レポート課題添削、日大からのレポート課題講評、試験結果等
学習態度・出席率	50パーセント		
レポート	50パーセント	成績評価	科目習得試験取り組み状況、学習態度・出席状況
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≫30 G≪海外体感型学習≫30
講師プロフィール	東京学芸大学・教育学研究科英語教育（英米文学）課程の修士号を取得。 都立の定時制高校ほかで英語講師を14年務めてきた。

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	英語基礎Ⅰ		担 当 者 名	鈴木 良	
学 科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	大学コース日大国文学専攻の学生が、卒業に必要な英語科目8単位のうち、2単位を修得できる英語力を身につける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1. 日大通信教育「英語基礎」2単位のレポート課題に合格する。 2. 日大通信教育「英語基礎」2単位の科目修得試験に合格する。				
授業概要	教科書の理解、小テスト、定期試験、レポート課題作成、科目修得試験対策				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	Unit 1	19	Unit 8
	2	Unit 1	20	Unit 8
	3	Unit 1	21	Unit 8 小テスト、Unit 10
	4	Unit 1	22	Unit 10
	5	Unit 1	23	Unit 10
	6	Unit 4	24	Unit 10
	7	Unit 4	25	Unit 10 小テスト、Unit 12
	8	Unit 1 小テスト、Unit 4	26	Unit 12
	9	Unit 4	27	Unit 12
	10	Unit 4	28	Unit 12
	11	Unit 4 小テスト、Unit 6	29	Unit 12 小テスト、Unit 13
	12	Unit 6、レポート作成	30	Unit 13
	13	Unit 6、レポート作成	31	Unit 13
	14	Unit 6、レポート作成	32	Unit 13
	15	Unit 6	33	Unit 13 小テスト
	16	前期期末試験	34	まとめ
	17	Unit 8	35	後期期末試験
	18	Unit 8	36	試験返却

成績割合	テスト	45%	学習FB方法	口頭
	学習態度・出席率	30%		
	レポート	25%	成績評価	小テスト、定期試験(前期・後期)、平常点、レポート提出
	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≫0%　A≪主体的参加型学習≫60%　G≪海外体感型学習≫100%
講師プロフィール	英文学、英語学を専門とし、日大通信教育部にて中学校、高等学校教員免許(英語)を取得

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	大学支援　総合Ⅰ		担 当 者 名	高木 佳子	
学　科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	国文学の専門知識の習得とともに、各科目の単位修得におけるリポート作成の技術の習得も目指していく。				
授業目標 （ラーニング アウトカムズ）	古代から近代に至る日本文学の各ジャンルにおける専門的知識と課題を把握し、日本大学の各科目試験の単位修得に必要な知識を身につけていく。				
授業概要	日本大学における「国文学基礎講義」、「国文学概論」、「国文学講義(上代)」の3教科の単位修得に必要な、各科目ごとの2つのリポート提出について、提出期限を把握し、科目修得試験に向けて、計画的に進めていく。				

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	授業オリエンテーション 1年次履修科目について	19	連歌の形式
2	授業オリエンテーション 履修科目のリポート課題提出について	20	俳諧の歴史
3	授業オリエンテーション 履修科目の試験、および過去問について	21	芭蕉の文学
4	国文学科目概要・講義概説	22	謡曲の種類
5	「国文学基礎講義」リポート課題概説　リポート作成に向けて	23	「国文学講義」Ⅰ(上代)　課題1　リポート作成に向けて
6	『日本古典文学』 第1章　古代(一記紀と風土記を読む	24	『国文学講義』1(上代)　レポート課題1の作成に向けての、『万葉集』「宴席歌について。
7	「国文学基礎講義」課題1　リポート作成	25	「国文学講義」Ⅰ(上代)　課題1　リポート作成　テキスト以外の『万葉集』の「宴席歌」の選定
8	『日本古典文学』 第7章　近世(一近松と西鶴の文学を読む	26	『万葉集』の「宴席歌」について
9	「国文学基礎講義」課題2　リポート作成に向けて	27	「国文学講義」Ⅰ(上代)　課題2　リポート作成に向けて
10	「国文学基礎講義」課題2　リポート作成	28	『万葉集』「宴席歌」から　田辺福麻呂の歌　巻18(4032～4035)
11	「国文学概論」　リポート作成に向けて	29	『万葉集』「宴席歌」から　橘諸兄の歌　巻17(3926左)
12	『国文学概論』(第二分冊)　物語文学	30	『万葉集』「宴席歌」　藤原朝臣仲麻呂の歌から　巻20(4242・4487)
13	「国文学概論」課題1　リポート作成	31	『万葉集』「宴席歌」から　巻17(3943～3955)の宴席歌群について
14	『国文学概論』(第四分冊)　近代文学	32	『万葉集』「宴席歌」から　大伴坂上郎女の歌　巻4(585・651・652)
15	「国文学概論」課題2　リポート作成	33	『万葉集』の宴席を考える―梅花の宴を通して
16	『古今和歌集』 国風暗黒時代・「真名序」・「二聖」・「六歌仙」	34	『国文学講義』1(上代)　レポート課題の作成・提出に向けて
17	鴨長明と兼好　『方丈記』・『徒然草』	35	授業まとめ／振り返り
18	『新古今和歌集』 後鳥羽院と藤原定家・『新古今和歌集』の編纂・新古今歌風	36	授業まとめ／振り返り

成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期　答案返却
	学習態度・出席率	30%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点、A80～89点、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	元昭和女子大学准教授(日本古典文学　和歌文学)			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	キャリア開発Ⅱ		担 当 者 名	担任	
学 科			授業方法	講義・実技	
認定単位 開講学年	2 2年生	開 講 期 必・選	通年 必修選択	授 業 時 間 数	36コマ
授業目的	卒後VISIONに近づく一歩目の就職を成功させる。社会に出た後のキャリアを形成する知識の醸成。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ビジネススキル(働くうえで必要な能力・技術)を修得し、卒後Visionを叶えるための知識・経験を積む。				
授業概要	社会生活に必要な知識とビジネスマナー、スキルを身に着ける。ロールプレイやフィールドワークなどを通じ、体得する。				

授業計画表		授業内容			授業内容
	1	オリエンテーション・就活状況の確認		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　卒後ビジョンを基に
	14	一般常識ワーク＆個人面談④		32	個人面談⑤　卒後ビジョンを基に
	15	一般常識ワーク＆個人面談⑤		33	個人面談⑥　卒後ビジョンを基に
	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2
	18	前期　振り返り		36	確認テスト・まとめ3

成績割合	卒後ビジョンの提出	70%	学習FB方法	確認アンケート、面接練習、履歴書作成にてFB
	確認テスト(Forms)	30%		
			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≫　20 %　■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				

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	キャリア開発Ⅱ		担 当 者 名	キャリアセンター　井上・(宮鍋)	
学　科			授業方法	講義・実技	
認定単位 開講学年	2 2年生	開 講 期 必・選	通年 必修選択	授 業 時 間 数	36コマ
授業目的	卒後ビジョンを明確化するための知識の醸成と経験を積む。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ビジネススキル(働くうえで必要な能力・技術)を修得し、卒後Visionを磨く。				
授業概要	インターンシップ、就職活動に必要な知識とビジネスマナー、スキルを身に着ける。ロールプレイを通じ、体得する。「選ぶ」「選ばれる」力をつける。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション ①アイイスブレイク　②知識アンケート	19	オリエンテーション 前期の振り返り
	2	職業観の醸成(3名のレンガ職人)	20	社会人基礎力の確認
	3	社会探究がなぜ必要か	21	自己探究　モチベーショングラフ　自分の価値観
	4	大学コースの強み	22	社会人のコミュニケーションとは
	5	社会探究の方法　ヒント	23	学生が企画する授業①
	6	インターンシップの目的　期間と時間　活用　選び方　探し方	24	学生が企画する授業②
	7	インターン対策①履歴書編	25	冬のインターンシップの準備
	8	グローバルな働き方	26	図書館　感銘を受けた本ワーク
	9	職業人講話	27	ガクチカを具体的に表現する方法
	10	インターン対策　ルールマナー編＆自己探究	28	自己PR 動画作成
	11	インターン対策　面接編	29	オンライン面接の練習
	12	夏のインターン報告会趣旨説明	30	Gディスカッション練習
	13	インターン計画	31	Gワーク練習
	14	夏のインターン報告会	32	エントリーシートの書き方
	15	自己探究　自分から見た強み　社会から見た強み	33	冬のインターン報告会
	16	先輩に学ぶ	34	自分のありたい姿、磨き直しワーク
	17	社会探究ワーク	35	自分のありたい姿、磨き直しワーク
	18	社会探究ワーク	36	自分のありたい姿、磨き直しワーク

成績割合	卒後ビジョンの提出	70%	学習FB方法	確認アンケート、面接練習、履歴書作成にてFB
	確認テスト(Forms)	30%		
			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≫　20 %　■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				

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	一般常識Ⅱ		担 当 者 名	松木 芳文	
学 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	選択	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	社会で必須となる一般常識を、数学・国語・社会の面からスキルアップする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	″数学　高校数学までの単元の中で、社会人として生活するに当たり必要を思われる知識と論理的思考能力を養う。 国語　コミュニケーションに欠かせない国語の基本的な知識や教養を習得する。 社会　社会生活に必要な地歴公民の基本的な知識や教養を習得する。″				
授業概要	″数学　必要不可欠な知識を盛り込んだオリジナルテキストを使用し、数学の苦手意識を解消してゆく。 国語　漢字の読み書きを基本として、慣用句、ことわざや敬語の習得と世界文学や日本文学常識を身に着ける。 社会　日本地理・世界地理、日本史・世界史、思想・文化など広い範囲の知識・教養を幅広く身に着ける。″				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション	19	数学　中間テスト1回目　国語　語句の読みと意味
	2	オリエンテーション	20	数学　中間テスト2回目　国語　日本文学
	3	オリエンテーション	21	数学　中間テスト2回目　国語　日本文学
	4	国語　オリエンテーション 数学　百分率・歩合	22	数学　百分率・歩合・速度　国語　成績判定試験
	5	数学　速度　国語　漢字の読み・諺	23	数学　単位・比例と比例式　社会　民主主義
	6	数学　単位　国語　授業のみ	24	数学　小テスト　社会　日本国憲法
	7	数学　比と比例式　国語　漢字の読み・諺	25	数学　倍数・約数　社会　国際社会
	8	数学　倍数・約数　国語　慣用語・常用漢字外	26	数学　因数分解　社会　資本主義経済・企業
	9	数学　因数分解　国語　漢字一字の書き取り	27	数学　小テスト　社会　国民経済・日本の経済
	10	数学　一次方程式　国語　二字熟語の書き取り	28	数学　一次方程式・連立方程式　社会　貨幣・金融・財政
	11	数学　連立方程式　国語　同訓異字の書き取り	29	数学　二次方程式　社会　日本史(近世・近代・現代)
	12	数学　二次方程式　国語　同音異義語の書き取り	30	数学　小テスト　社会　世界史
	13	数学　図形の面積　国語　同音異義語の書き取り	31	数学　図形の面積　社会　日本地理
	14	数学　図形の体積　国語　対義語・類義語の書き取り	32	数学　図形の体積　社会　世界地理
	15	数学　一次関数　国語　似形異字の書き取り	33	数学　小テスト　社会　思想・社会・文化
	16	数学　二次関数　国語　書き誤りやすい漢字	34	まとめ
	17	数学　場合の数　国語　同字異音・異訓の読み書き	35	まとめ
	18	数学　確率　国語　四字熟語の読み書きと意味	36	まとめ

成績割合	テスト	数学 60%　国語・社会 40%	学習FB方法	成績通知
	学習態度・出席率	数学 40%　国語・社会 0%		
	レポート	数学 0%　国語・社会 40%	成績評価	S90～100点　A80～89点　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≫25%　R≪実働実践型学習≫25%　A≪主体的参加型学習≫25%　G≪海外体感型学習≫25%			
講師プロフィール	″数学担当　最終学歴:岩手大学工学部。国内大手及び外資系機械メーカー勤務の後、理数系科目の講師を勤める。 国語・社会担当　最終学歴:慶応義塾大学経済学部。大手金融機関で金融全般のアドヴァイザリー業務の傍ら、英語・国語・社会の講師を勤める。″			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	特別講座2A 大学支援　総合Ⅱ		担 当 者 名	若林 芳勝	
学　科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	産業能率大学通信課程の基礎・専門科目（全8科目）の単位取得に必要な学習支援を行う。				
授業目標 （ラーニングアウトカムズ）	産能大のレポート・試験への取り組み方の基本を学び、経営・マネジメントの基礎・専門科目を総合的に学びながら単位修得を目指す。				
授業概要	大学所定教材テキストの要点を解説し、リポート課題の作成指導を行った上、大学科目修得試験合格に必要な受験対策を実施する。 2024年度科目 「ビジネス倫理」「人間関係の心理学」「人材マネジメント論入門」「ストリートファッション論」「企業家に学ぶ経営」「地域コミュニティ活動と社会貢献」「リーダーシップ論」「チームマネジメント論」				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション	19	講義
	2	オリエンテーション	20	講義
	3	講義	21	講義
	4	講義	22	講義
	5	講義	23	講義
	6	講義	24	講義
	7	講義	25	講義
	8	講義	26	講義
	9	講義	27	講義
	10	講義	28	講義
	11	講義	29	講義
	12	講義	30	講義
	13	講義	31	講義
	14	講義	32	講義
	15	講義	33	講義
	16	講義	34	講義
	17	定期試験に向けて総まとめ	35	定期試験に向けて総まとめ
	18	定期試験に向けて総まとめ	36	定期試験に向けて総まとめ

成績割合	テスト	なし	学習FB方法	前期後期成績発表
	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　A80～89　B70～79 C60～69 D59以下は不合格
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫25%　R≪実働実践型学習≫25%　A≪主体的参加型学習≫25%　G≪海外体感型学習≫25%			
講師プロフィール	経営学の知識は社会に出てから必ず必要とされます。一緒に学習しましょう。			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	総合講座Ⅱ		担 当 者 名	宮坂 友造	
学 科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	この講義は中央大学通信教育部の単位取得を目指し学習する授業となります。対象科目は、民法1(総則)、民法2(物権)、民法5(親族・相続)、刑法各論となります。これらの科目についての基礎知識、また単位取得のために必要なレポート作成の仕方を習得することを目的とします。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	第一の目標は中央大学の単位取得となります。また、その過程で法的知識の習得、法の解釈の仕方、事例問題の解決力等を身につけることも目標とします。				
授業概要	民法1, 民法2、民法5、刑法各論のレポート課題につき、論点の正確な把握、論文の構成の仕方、また関連する判例の読み方を学んでいきます。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション①	19	刑法各論第2課題の解説②
	2	オリエンテーション②	20	民法1第3課題の解説①
	3	オリエンテーション③	21	民法1第3課題の解説②
	4	民法1第4課題の解説①	22	民法1第1課題の解説①
	5	民法1第4課題の解説②	23	民法1第1課題の解説②
	6	民法1第2課題の解説①	24	民法2第3課題の解説①
	7	民法1第2課題の解説②	25	民法2第3課題の解説②
	8	民法2第1課題の解説①	26	民法2第4課題の解説①
	9	民法2第1課題の解説②	27	民法2第4課題の解説②
	10	民法2第2課題の解説①	28	民法5第3課題の解説①
	11	民法2第2課題の解説②	29	民法5第3課題の解説②
	12	民法5第1課題の解説①	30	民法5第4課題の解説
	13	民法5第1課題の解説②	31	刑法各論第3課題の解説①
	14	民法5第2課題の解説①	32	刑法各論第3課題の解説②
	15	民法5第2課題の解説②	33	刑法各論第4課題の解説
	16	刑法各論第1課題の解説①	34	まとめ①
	17	刑法各論第1課題の解説②	35	まとめ②
	18	刑法各論第2課題の解説①	36	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	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≫100% 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≫5%			
講師プロフィール	中央大学通信教育部インストラクター 行政書士試験合格、専門学校・大学で15年以上の講師歴あり			

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	総合講座Ⅱ		担 当 者 名	原 祥	
学 科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	日大英文学科の所定の科目を修得する。教員のサポートを受けながら、レポートを作成し、科目修得試験合格を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	以下の日大科目に合格する。 1. 英語Ⅰ (2単位) 2. 英語音声学(4単位) 3. 英文法(4単位)				
授業概要	教科書の理解、レポート課題作成、科目修得試験対策、定期試験				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	英語Ⅰレポート課題	19	英語音声学科目修得試験対策、英文法レポート課題2
	2	英語Ⅰレポート課題	20	英文法レポート課題2
	3	英語Ⅰレポート課題、英語Ⅰ試験対策	21	英文法レポート課題2
	4	英語Ⅰ試験対策、英語音声学:調音器官、単音について	22	英文法科目修得試験対策、英語文学概説
	5	休講(みどりの村)	23	英文法科目修得試験対策、英語文学概説
	6	英語Ⅰ試験対策、英語音声学:母音・子音	24	英文法科目修得試験対策、英語文学概説
	7	英語Ⅰ試験対策、英語音声学:母音・子音	25	英文法科目修得試験対策、英語文学概説
	8	英語Ⅰ試験対策、英語音声学:母音・子音	26	英文法科目修得試験対策、英語文学概説
	9	英語音声学:語アクセント・句アクセント・文アクセント・リズム、レポート課題1	27	英文法科目修得試験対策、英語文学概説
	10	英語音声学:語アクセント・句アクセント・文アクセント・リズム、レポート課題1	28	英語文学概説レポート課題1
	11	英語音声学:音調群・核音調の種類・用法、特殊なイントネーション、レポート課題1	29	英語文学概説レポート課題1
	12	英語音声学:音調群・核音調の種類・用法、特殊なイントネーション、レポート課題2	30	英語文学概説レポート課題2
	13	英語音声学:音調群・核音調の種類・用法、特殊なイントネーション、レポート課題2	31	英語文学概説レポート課題2
	14	英語音声学:音調群・核音調の種類・用法、特殊なイントネーション、レポート課題2	32	スピーチコミュケーションレポート課題
	15	英語音声学科目修得試験対策、英文法レポート課題1	33	英作文レポート課題
	16	英語音声学科目修得試験対策、英文法レポート課題1	34	まとめ
	17	英語音声学科目修得試験対策、英文法レポート課題1	35	後期期末試験
	18	前期期末試験	36	試験返却

成績割合	テスト	20%	学習FB方法	口頭
	学習態度・出席率	10%		
	レポート	70%	成績評価	小テスト、定期試験(前期・後期)、平常点、レポート提出
	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≫40%　G≪海外体感型学習≫100%			
講師プロフィール				

TECHNOS COLLEGE

シ ラ バ ス

科目名	総合講座Ⅱ		担 当 者 名	月本 直子	
学 科			授業方法	講義	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	選択	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	「国文学史Ⅰ」では日本文学史に特徴的な構造を理解し、歴史の流れの中における文学の位置づけを理解する。「国語学概論」では日本語学の多彩な研究領域及びそのその周辺領域に関する知識を身に付ける。「国文学史Ⅱ」では日本の近現代文学史の流れについて学び、主たる作家の文学史的意味付けを理解する。				
授業目標 （ラーニングアウトカムズ）	日本大学通信教育部における「国文学史Ⅰ」「国語学概論」「国文学史Ⅱ」の三科目に関するリポート課題の合格及び科目修得試験の合格を見込める力を付ける。				
授業概要	いずれの科目も講義形式を中心として行う。理解の助けとして教科書内容に即したプリントを適宜使用しつつ力を付けていく。また、科目ごとに約2000字のリポート二編が課題となっているので、それらを作成するため筋道を立てて文章をまとめる技術も習得する。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	講義概要説明	19	国語学概論 「文章と文体」
	2	国文学史Ⅰ 「日記と随筆」	20	国語学概論「敬語」
	3	国文学史Ⅰ リポート作成	21	国語学概論「日本語教育」
	4	国文学史Ⅰ 和歌	22	国語学概論 「心理言語学」
	5	国文学史Ⅰ リポート作成	23	リポート作成
	6	国文学史Ⅰ 上代の文学概観	24	国文学史Ⅱ 「文明開化と『文学』の変容」
	7	国文学史Ⅰ 「上代の文学 神話・伝説・説話」	25	国文学史Ⅱ 「明治中期の小説」
	8	国文学史Ⅰ 中古の文学概観	26	国文学史Ⅱ 「自然主義文学」
	9	国文学史Ⅰ 「中古の文学 物語の発生と展開」	27	国文学史Ⅱ 「漱石と鷗外」
	10	国文学史Ⅰ 「中古の文学 説話集と歴史物語」	28	国文学史Ⅱ 「耽美派」
	11	国文学史Ⅰ 中世の文学概観	29	国文学史Ⅱ 「白樺派」
	12	国文学史Ⅰ 「中世の文学 和歌」	30	国文学史Ⅱ 「『新思潮』と大正期教養主義」
	13	国語学概論 概要説明	31	国文学史Ⅱ 「プロレタリア文学」
	14	国語学概論 「音声と音韻」	32	国文学史Ⅱ 「新感覚派」
	15	国語学概論 「音声と音韻」	33	国文学史Ⅱ 「戦後文学」
	16	リポート作成に向けて	34	まとめ
	17	国語学概論 「意味」	35	まとめ
	18	国語学概論 「意味」	36	まとめ

成績割合	テスト	70%	学習FB方法	答案返却時に解説をする。
	学習態度・出席率	30%		
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S 90～100 A 80～89 B 70～79 C 60～69 D 59点以下不合格
	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≫60% A≪主体的参加型学習≫80% G≪海外体感型学習≫20%			
講師プロフィール	都内の中高一貫女子校で専任教員及び講師として約40年間国語を担当した経験を持つ。			