

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		構図技法A			
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。				
学習目標 (到達目標)	構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	構図について(必要性・意味)		構図の大切さや活かし方の説明		
2	距離感(遠近感・縮小・空気遠近法)		被写界深度を意識した方法の説明		
3	構図基礎(日の丸構図・三角構図・逆三角構図)		主となる構図の細かな説明		
4	構図基礎(シンメトリー構図・二分割構図)		各構図の説明と実践		
5	人間の目線と方向性		視線誘導の説明と実践		
6	キャラクターのアオリとフカン		アオリとフカンでの見え方の違い説明		
7	キャラクターのアオリとフカン		アオリとフカンの説明と実践		
8	ライティング(光と影)、傾きの組み合わせ		ライティングの説明と実践		
9	前期最終課題(今までの構図を使って制作)		前期最終課題制作		
10	前期最終課題(今までの構図を使って制作)		前期最終課題制作と提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		構図技法B			
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。				
学習目標 (到達目標)	学んだ技術と知識を用いての一枚イラストの完成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コントラポスト強調(カードゲームイラストについて)	コントラポスト説明 模写とオリジナル作品制作			
2	アングルを工夫する	アングル説明と練習			
3	キャラクター発想、キーワードからのキャラクター制作	キャラクター発想についての説明 キーワードからキャラクターを制作			
4	キャラクターコンテスト	視線誘導の振り返りとラフ制作			
5	キャラクターコンテスト	構図の添削			
6	キャラクターコンテスト	コンテスト作品制作と添削			
7	キャラクターコンテス	作品についてのプレゼンテーション			
8	最終課題制作(デジタル移行ができる作品制作)	キャラクター発想とキャラクターを考える			
9	最終課題制作	最終課題制作と添削			
10	最終課題制作	最終課題制作と提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DCG I A			
担当教員		中野 武志		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	3DS MAX 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	3DS MAX 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	3DS MAX 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	3DS MAX 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	3DS MAX 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	3DS MAX 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	3DS MAX 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	3DS MAX 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	3DS MAX 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など22年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DCG I B			
担当教員		中野 武志		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア	実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)			
2	3DS MAX 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用	実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)			
3	3DS MAX 技術習得13 三面図からのモデリング1	実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる)			
4	3DS MAX 技術習得14 三面図からのモデリング2	実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)			
5	3DS MAX 技術習得15 三面図からのモデリング3	実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)			
6	3DS MAX 技術習得16 質感とレンダリング1	実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)			
7	3DS MAX 技術習得17 質感とレンダリング1	実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)			
8	3DS MAX 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1	実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)			
9	3DS MAX 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2	実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)			
10	3DS MAX 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3	実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など22年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		キャラクターデッサン I A			
担当教員	相澤 春麗	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。</p>				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	<p>担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行</p>				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	キャラクター作画とは/目を疑うということ	授業概要の説明、自分の目測、現段階での力量			
2	人体の全身のバランス	人体比率について、頭身について、男女の違い			
3	人体の骨格について	骨について、触る動かす。可動域の理解。骨格模写			
4	人体の骨格②	簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる			
5	様々な角度での顔、手足	角度によつての見え方、手足の表現について観察、クロッキー			
6	簡易素体、アオリ・フカン	素体の描き方、アオリ・フカンについて解説			
7	筋肉の意識(男性)	筋肉模写			
8	筋肉の意識(腕・足)	腕と足の筋肉の理解			
9	人体クロッキー	クロッキー			
10	1学期最終課題	クロッキーとキャラクター			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<p>試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない</p>		<p>業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。</p>			
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる			

科目名		キャラクターデッサン I B			
担当教員	相澤 春麗		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。</p>				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	<p>担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行</p>				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	服のしわ練習		布のしわを選ぶ練習。リアルからデフォルメへ		
2	人体の動きをとらえる		人間の自然な動作を切り取って描き起こす。		
3	人体のアオリとフカンによるパース変化		人体のアングルの変化によるパースの変化を実際の人物で見つけ出す・考える		
4	アクションを描く		実際のアクションから、骨格、簡易素体を書いてアクションを付ける		
5	キャラクターのポーズ制作		フェチについて考える。好きな部分の協調表現		
6	キャラクターのポーズ制作		フェチの強いキャラクター制作		
7	背景+人物 画面内に人物が複数ある場合		複数の人物とパースの関係について、講義と描写		
8	背景+人物 画面内に人物が複数ある場合②		複数の人物とパースの関係について、講義と描写		
9	最終課題		コンセプトがわかるキャラクターと背景		
10	最終課題②		コンセプトがわかるキャラクターと背景②		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<p>試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない</p>			<p>業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。</p>		
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルデッサンA			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	一学期には光と影による明暗、立体把握などデッサンの基礎を学びます。				
学習目標 (到達目標)	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 初めてでも楽しくできる デッサンの基本／ナツメ出版企画株式会社／株式会社ナツメ社発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デッサンとは何か 線の描きわけ・クロスハッチング 濃淡	「デッサン」の理解 線種の用途説明、濃淡の表現			
2	線の描き方 クロスハッチング モチーフの構図	面に沿って線を描く クロスハッチングでグラデーション練習			
3	石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く	グループで一つの立方体を描く 3面が見える位置を決める			
4	見た物を忠実にとらえる力 集中力をつける	紙箱を描く。形をとらえる→陰影を表現			
5	鉛筆を描く 細く、色の濃いモチーフを描く	鉛筆3本を組み合わせで描く 構図を考える			
6	曲線のモチーフを描く	タマゴ型のモチーフ(発砲)を描く			
7	ボールを描く	グループで一つのバレーボールを描く			
8	マグカップを描く	各自にマグカップを持参して描く			
9	最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く	2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く			
10	最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く	2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルデッサンB			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	二学期からは質感の描き分けなど、PCも使用し様々な表現法を学び作画の幅を広げます。				
学習目標 (到達目標)	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 初めてでも楽しくできる デッサンの基本／ナツメ出版企画株式会社／株式会社ナツメ社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	金属を描く① 金属の影、ハイライト スプーンを描く		スプーンを描く 金属の影、ハイライト		
2	金属を描く② 金属の容器を描く		金属の容器(ボール)を描く		
3	ガラスを描く コップ		ハイライト、映り込みを理解して表現する		
4	布を描く① 目の粗い布		目の粗い布を描く。縫い目を理解する		
5	布を描く② 布に模様があるものを描く		布に模様があるものを描く。 無地も模様も同じ材質であることを理解		
6	布を描く③ 布に模様があるものを描く		サテンの布を描く		
7	瓶を描く		硬く、光沢があり、色の濃いモチーフ。		
8	ガラス、ビー玉を描く		ガラスにビー玉2個、水を入れて描く。 水の中のビー玉が湾曲するので、それをとらえる		
9	最終課題として、石膏像を描く		2週にわけて、陰影のわかる人物石膏像を描く(胸像)		
10	最終課題として、石膏像を描く		2週にわけて、陰影のわかる人物石膏像を描く(胸像)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

科目名		マーケティングA			
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	マーケティング説明とプランニング説明		マーケティングと企画を理解するための導入		
2	グループディスカッション		グループ内での企画立案		
3	業界研究		業界の説明		
4	業界研究		業界の説明を企画に活かす		
5	グループディスカッション		グループ内での企画立案		
6	企画確認		グループ内企画のチェック		
7	グループディスカッション		チェック後の企画修正		
8	企画書説明		企画書制作についてのレクチャー		
9	企画書制作		グループでの企画書制作		
10	企画書制作		企画書制作・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。					

科目名		マーケティングB			
担当教員	三上 昌史		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	企画書確認		前期にたてた企画の再確認		
2	グループ制作		発信のためのグループ制作		
3	グループ制作		発信のためのグループ制作		
4	グループ制作		発信のためのグループ制作		
5	グループ制作		発信のためのグループ制作		
6	媒体の確認		発信のための各媒体の確認		
7	プレゼンテーション		各グループへのプレゼンテーション		
8	プレゼンテーション		各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備		
9	発信準備		発信に向けた準備		
10	各媒体への発信		各媒体への発信を行う		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーA			
担当教員		福原 純子		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ビジネスマナーの考え方		あいさつ、ペアワーク 演習		
2	正しい発声と基本姿勢		あいさつ、声出し、基本姿勢 演習		
3	滑舌、立ち座り		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
4	入退室、敬語		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
5	入退室、敬語、ビジネス用語		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
6	入退室、敬語、効果的な話し方		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
7	5W/1H		発声の基本訓練、ジェスチャー 演習		
8	原稿作成		発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習		
9	前期試験		実技試験		
10	前期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーB			
担当教員		福原 純子		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
2	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
3	来客対応		講義、ロールプレイング		
4	来客対応		講義、ロールプレイング		
5	来客対応		講義、ロールプレイング		
6	来客対応		講義、ロールプレイング		
7	来客対応		講義、ロールプレイング		
8	来客対応		講義、ロールプレイング		
9	後期試験		実技試験		
10	後期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究A			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	業界研究		業界の仕組みを学ぶ		
3	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
4	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
5	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
6	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
7	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
8	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
9	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
10	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究B			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	実践行動学		実践行動学part2		
2	実践行動学		実践行動学part2		
3	業界研究		作品集portfolio研究		
4	業界研究		作品集portfolio研究		
5	業界研究		作品集コンセプトを決める		
6	業界研究		作品集コンセプトを決める		
7	業界研究		就職書類作成		
8	業界研究		就職書類作成		
9	業界研究		就職に向けての動機づけ		
10	業界研究		就職に向けての動機づけ		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルイラスト I A			
担当教員	佐藤 泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標 (到達目標)	adobe photoshop,CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か ツールの説明		ページの開き方や線の引き方		
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解 線を描く		photoshopのツール説明(ショートカットキーや使用用途)。引き続き線画を描く練習。		
3	塗り潰しツールの説明、配色について		用意した線画で色塗りの練習。		
4	キャラクター、人体のバランス		人体のバランスについて軽く触れて、素体をデジタルでスケッチ		
5	キャラクターの立ち絵を描く①		お題に沿って設定を考え、ラフを作成する。		
6	キャラクターの立ち絵を描く②		ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。		
7	キャラクターの立ち絵を描く③		ラフ終了後、線画(清書)をする		
8	キャラクターの立ち絵を描く④		線画終了後、着彩する。(影の付け方説明)		
9	コンペ制作		コンペの内容を理解。構想を考える。		
10	コンペ制作		求められていることを読み取り、構図を考え描く。ラフを描く。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルイラスト I B			
担当教員	佐藤 泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、adobe photoshopを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標 (到達目標)	adobe photoshop、CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コンペに向けて制作③		求められていることを読み取り、構図を考え、描く。線画を描く。		
2	コンペに向けて制作④		時間内に完成させる。		
3	フリルの引き方・衣装デザイン		フリルの簡単な描き方を説明して練習。綺麗に引けるようになったら衣装のデザインを考える。		
4	デジタルで着彩①		肌の塗り方を調べて塗り練習。光源に合わせて練習する。		
5	デジタルで着彩②		髪の毛の塗り方を調べて練習。光源意識。		
6	デジタルで着彩③		金属や水滴、岩肌やクリスタル等様々な質感表現の練習。		
7	木目、テクスチャの使い方。		Photoshopで簡単な木目の作り方、テクスチャの使い方を説明。		
8	服のシワの塗り方		服の質感に合わせてしわの塗り方を練習。		
9	修了制作		ラフ制作		
10	修了制作		ラフ制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パースA			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
学習目標 (到達目標)	1点透視図法の理解。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	背景パースの概念 映画鑑賞		遠近法の大前提の解説、それらを利用した作品の鑑賞		
2	遠近法 アイレベル・消失点の理解		カメラの高さで変わる見た目の変化、VPの理解		
3	遠近法の5種類を理解 一点透視図法で自分の部屋を描く		透視図法の解説と、実践 箱で物の形をとらえる		
4	自分の部屋を描く		箱で物の形をとらえる 詳細にものを描き込む		
5	教室外でスケッチ 一点透視の場所を各自で見つける		学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める		
6	廊下を描く① バッテン法の分割		1点透視での廊下の描写 分割法の解説		
7	廊下を描く②		1点透視での廊下の描写 分割法その2		
8	曲道を描く		1点透視の消失点の応用で曲道を描く		
9	坂道を描く		1点透視の消失点の応用で坂道を描く		
10	最終課題として、一点透視の和室を描く		テスト課題 和室を描く 和室の量のきまり		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パースB			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
学習目標 (到達目標)	2点透視、3点透視の理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	二点透視図法の理解 ビルを描く		2点透視の解説 2点透視での箱を描く		
2	二点透視図法で家を描く		家の外観を描く。		
3	1点透視の絵を二点透視にして見え方の変化を描く		1点透視の和室を資料に2点透視の和室を描く		
4	三点透視図法の理解 箱を描いて理解する		3点透視の解説 箱で形をとる実践 アオリ、フカンの解説		
5	三点透視図法でビルを描く		箱からビルに応用をして描く		
6	2点透視のファーストフード店を参考に3点透視に変換する		ファーストフード店を描く		
7	修了制作に向けた背景の制作①		構図の授業と連携し案出し、ラフ制作		
8	修了制作に向けた背景の制作②		ラフ案を複数だし、描くものを決める		
9	三点透視図法のアオリ、フカンを理解 同じモチーフで二点、三点透視それぞれを描く		アオリ、フカンの解説 キャラクター込みでのアングルを変えた作品制作。		
10	最終画題として、修了制作の背景を描く		ラフを線画へ仕上げていく		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		グラフィックデザイン I A			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターへの操作力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。				
学習目標 (到達目標)	作品編集が出来る技術と知識の吸収				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター基本操作		基本的な使い方 オブジェクトの説明		
2	イラストレーター基本操作、ツールの使い方		ツールボックスについて ひとつひとつのツール		
3	イラストレーターベジェ曲線		ベジェ曲線の説明と実習		
4	イラストレーターベジェ曲線		ベジェ曲線の説明と実習		
5	基本ツールを使用してのキャラクター制作		図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作		
6	基本ツールを使用してのキャラクター制作		図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作		
7	キャラクターコンテスト		ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
8	キャラクターコンテスト		ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
9	キャラクターコンテスト提出、ポストカード制作		ポストカード制作・イメージを決めて制作		
10	前期最終課題		前期最終課題の制作と提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		グラフィックデザイン I B			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。				
学習目標 (到達目標)	就職活動に必要な作品集を制作します。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター復習		前期に学んだ内容の復習		
2	名刺制作、説明とレイアウト、文字バランス		名刺のレイアウト説明 見本デザインを調べる		
3	名刺ラフ添削		名刺の添削と修正		
4	名刺完成提出		名刺の制作と提出		
5	ポートフォリオ制作に向けてのレイアウト基本説明		インデザインの基本操作方法		
6	ポートフォリオ制作開始		インデザインの基本ツールをレクチャー		
7	個別にポートフォリオ添削		ソフトの使い方やレイアウトに重点をおき説明		
8	個別にポートフォリオ添削		ソフトの使い方やレイアウトに重点をおき説明		
9	ポートフォリオ12月初旬完成を目指し制作		ポートフォリオ確認		
10	最終課題		ポートフォリオをPDF化し提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

科目名		実践行動学part I			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	×	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	意欲的な心構え・夢と目標		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言いつ		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	意欲的な心構え・まず第一歩を		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

科目名		実践行動学part II			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	×	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						コミュニケーション検定					
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		×				
対象学科		キャラクターデザイン科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		32時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。									
学習目標 (到達目標)		1.コミュニケーション検定初級合格。 2.実践的なコミュニケーションスキルの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
2	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
3	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
4	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
5	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
6	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
7	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
8	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
9	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
10	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
11	コミュニケーション検定日					検定本番					
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・検定可否評価(90%),授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネス著作権検定			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	×	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
2	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
3	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
4	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
5	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
6	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
7	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
8	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
9	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
10	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
11	ビジネス著作権検定日		検定本番		
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・検定可否評価(90%),授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		就職・進路研修			
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	27時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動についての講義		就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り		
2	適性検査の体験		適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施		
3	スーツ研修		服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義		
4	租税講座		税理士を招き、税金についての講義		
5	年金講座		年金事務所より職員を招き講義		
6	確定申告講座		税務署より職員を招き講義		
7	求職登録についての説明		求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える		
8	模擬面接会		模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する		
9	先輩作家との交流会		実績の出た先輩とのディスカッション		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		就職相談室長を3年間担当			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル課題制作			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.イラスト作品(一枚イラスト及びキャラクター)の制作を行う 2.前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標(到達目標)	企業添削会に向けた作品を完成させる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリジナル課題説明		制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作		ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作		ラフの制作		
4	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
5	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
6	制作		作品制作と添削		
7	制作		作品制作と添削		
8	制作		作品制作と添削		
9	制作		作品制作と添削		
10	納品		フォルダへの提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス研修			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	×	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション・各種手続き		オリエンテーション、提出物の確認		
2	オリエンテーション・学校内ルール		学生必携に沿っての学校内ルール 説明		
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル		授業目的説明、教科書教材確認		
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習		クラス内コミュニケーション 演習		
5	オリエンテーション・最終確認		授業開始へ向けての、最終確認試験		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

科目名		修了制作			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	219時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)	1.1年間の集大成としての作品を完成させる 2.1年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	修了制作説明	制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作	ラフの制作とコンセプトの設定			
3	ラフ制作	ラフの制作			
4	ラフ確認	ラフの添削(構図やコンセプト確認)			
5	ラフ確認	ラフの添削(構図やコンセプト確認)			
6	制作	作品制作と添削			
7	制作	作品制作と添削			
8	制作	作品制作と添削			
9	制作	作品制作と添削			
10	納品	フォルダへの提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品集制作A			
担当教員		金子 有加		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 として、青少年の学校授業に関わった経験あり(実務経験11年)他、社会教育主事・社会					

②

科目名		作品集制作B			
担当教員		金子 有加		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 として、青少年の学校授業に関わった経験あり(実務経験11年)他、社会教育主事・社会					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導A			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職に対する動機付け。給与説明		業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談		
2	求人票の読み方説明		求人票の内容を理解 面談		
3	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 3年勤務。プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導B			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
2	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
3	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ゲームグラフィックA			
担当教員		佐藤 泰平		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ユーザーインターフェースについて		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	ユーザーインターフェースの素材制作		実習		
3	ユーザーインターフェースの素材制作		実習		
4	ユーザーインターフェースの仕組みを考察		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	ユーザーインターフェースの仕組みを考察		実習		
6	ドット絵の描き方		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
7	ドット絵の描き方		実習		
8	キャラクターの性格をふまえたデザイン		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
9	キャラクターの性格をふまえたデザイン		実習・添削		
10	キャラクターの性格をふまえたデザイン		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ゲームグラフィックB			
担当教員		佐藤 泰平		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	多人数をまとめるための構図	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	キャラクター作成(3~5人以上を1枚に)	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
3	キャラクター作成(3~5人以上を1枚に)	実習・添削			
4	キャラクター作成(3~5人以上を1枚に)	実習・提出			
5	タイトルロゴを入れパッケージ風に仕上げる	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
6	タイトルロゴを入れパッケージ風に仕上げる	実習			
7	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
8	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)	実習			
9	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)	実習・添削			
10	オリジナルのゲーム画面制作(格闘ゲーム)	実習・提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		グラフィックデザインⅡA			
担当教員	内田 昌幸		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター1年次振り返り		振り返りと復習		
2	ポストカードデザイン		イメージにあわせての制作		
3	レイアウト基本(重心、余白)		レイアウト基本説明		
4	三分割法、二分割法		レイアウト基本説明		
5	ロゴマークコンテスト		ロゴについての説明・ラフ制作		
6	ロゴマークコンテスト		ロゴマーク制作		
7	ポスターデザイン(商品化イメージ)		商品化を想定した企画立案		
8	ポスターデザイン(商品化イメージ)		商品化を想定した企画立案・制作		
9	商品化イメージビジュアル制作		制作		
10	プレゼンテーション		全体発表		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		株式会社オレンベール代表。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		グラフィックデザインⅡB			
担当教員	内田 昌幸		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1学期振り返り(広告制作について)		前期振り返り		
2	1学期振り返り(広告制作について)		前期振り返り		
3	缶デザイン制作		缶デザイン説明・コンセプトづくり		
4	缶デザイン制作		デザイン制作		
5	広告制作の基礎知識		広告についての基本レクチャー		
6	キャッチコピー、タイポグラフィ		コピーについての説明		
7	キャッチコピー、タイポグラフィ		タイポグラフィ説明と制作		
8	最終課題		最終課題コンセプト説明		
9	最終課題		制作・添削		
10	最終課題		提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		株式会社オレンベール代表。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択3DCGⅡA						
担当教員		中野 武志		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科	対象学年		2年生	開講時期		前期
必修・選択		選択	単位数			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ						
学習目標 (到達目標)		3DCG求人に応えられる人材育成						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	素体デザイン(2D)			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
2	素体モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
3	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
4	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
5	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
6	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
7	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
8	モデリング、UVWマップ			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
9	モデリング、UVWマップ			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
10	モデリング、UVWマップ			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準				履修上の注意				
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など22年						

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択3DCGⅡB			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標 (到達目標)	3DCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など22年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デザインA			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	レイアウト基礎		マインドマップ作成。レイアウトテスト		
2	photoshoテクニック①		消点・ワープツール		
3	photoshoテクニック②		合成・加工・文字加工		
4	photoshoテクニック③		影・炎・鏡面加工		
5	photoshoテクニック④		風景加工・発光加工・光		
6	photoshoテクニック⑤		写真加工		
7	Illustratorテクニック①		ロゴ、マークデザイン		
8	Illustratorテクニック②		文字加工		
9	最終課題①		ポートフォリオ表紙制作		
10	最終課題②		ポートフォリオ表紙制作		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 〇〇〇〇社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デザインB			
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	1学期振り返り(広告制作について)		前期振り返り		
2	1学期振り返り(広告制作について)		前期振り返り		
3	缶デザイン制作		缶デザイン説明・コンセプトづくり		
4	缶デザイン制作		デザイン制作		
5	広告制作の基礎知識		広告についての基本レクチャー		
6	キャッチコピー、タイポグラフィ		コピーについての説明		
7	キャッチコピー、タイポグラフィ		タイポグラフィ説明と制作		
8	最終課題		最終課題コンセプト説明		
9	最終課題		制作・添削		
10	最終課題		提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 〇〇〇〇社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品集制作C			
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品集制作D			
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして6年間イラスト制作に関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーⅡA			
担当教員		福原 純子		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	就職活動準備	企業訪問振り返り、採用基準の再検討			
2	面接練習	基本項目の講義			
3	面接練習	ポイント解説 演習			
4	面接練習	ポイント解説 演習			
5	面接練習	ポイント解説 演習			
6	面接練習	ポイント解説 演習			
7	面接練習	ポイント解説 演習			
8	面接練習	ポイント解説 演習			
9	1学期試験	実技試験			
10	1学期試験評価	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において24年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ビジネスマナーⅡB			
担当教員		福原 純子		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践ビジネスマナー、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
2	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
3	来客対応		講義、ロールプレイング		
4	来客対応		講義、ロールプレイング		
5	来客対応		講義、ロールプレイング		
6	来客対応		講義、ロールプレイング		
7	来客対応		講義、ロールプレイング		
8	来客対応		講義、ロールプレイング		
9	2学期試験		実技試験		
10	2学期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において24年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		キャラクターデッサンⅡA			
担当教員		下西 里奈		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	アオリとフカン、クロッキー	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	クロッキー	実習			
3	クロッキー	実習			
4	クロッキー添削	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	人物を箱で表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
6	三点パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
7	クロッキー	実習			
8	道具を使った人物パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
9	道具を使った人物パース	実習・添削			
10	前期最終課題	実習・提出			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において13年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		キャラクターデッサンⅡB			
担当教員	下西 里奈		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	クロッキーからキャラクター制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	動きのあるパースをつける		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
3	マンガ・アニメのワンシーンを表現		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
4	性格がわかるキャラクターのポージング		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	乙女ゲームをモチーフにキャラクター発想		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
6	格闘ゲームをモチーフにキャラクター発想		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
7	スポーツを取り入れてのキャラクター制作		1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
8	キャラクター添削		キャラクターの添削		
9	最終課題		コンセプト説明・制作		
10	最終課題		実習・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において13年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルイラストⅡA			
担当教員	佐藤 泰平		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクターコンテスト		キャラクターコンテストのコンセプト説明		
2	キャラクターコンテスト		ラフ制作・添削及び確認		
3	キャラクターコンテスト		着色制作・添削及び確認		
4	エフェクトの描き方		エフェクトの描き方について説明、練習。		
5	キャラ似せについて		既存の作品に絵柄や塗り方を似せるためのテクニック解説、練習		
6	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		イラストの為のキャラクターデザイン		
7	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		ラフ制作・添削及び確認		
8	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		ラフ制作・添削及び確認		
9	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		線画制作・添削及び確認		
10	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		着色制作・添削及び確認		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルイラストⅡB			
担当教員		佐藤 泰平		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)	企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクター調整		レイヤー効果を使ってキャラクターを良く見せるためのテクニックを解説。		
2	カードイラスト制作		イラストを良く見せるための構図の解説		
3	カードイラスト制作		設定、構図を考える。		
4	カードイラスト制作		ラフ制作		
5	カードイラスト制作		線画制作		
6	カードイラスト制作		着色制作		
7	カードイラスト制作		完成		
8	卒業制作		構図案		
9	卒業制作		ラフ制作		
10	卒業制作		制作・添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

科目名		実践行動学partⅢ			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	×
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

科目名		コンセンサス実習			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	×	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション・各種手続き		オリエンテーション、提出物の確認		
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認		学生必携に沿っての学校内ルール 説明		
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル		授業目的説明、教科書教材確認		
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習		クラス内コミュニケーション 演習		
5	オリエンテーション・最終確認		授業開始へ向けての、最終確認試験		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数		時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の動向をしっかりと理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。				
学習目標 (到達目標)	1. 受験する企業研究を深め、業務を理解する 2. 専門就職に向け、来校企業への就職を目指す				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	業界研究		業界の動向を調べる		
2	業界研究		受験する企業を精査する		
3	業界研究		企業が求めるものを分析する		
4	業界研究		受験に向けて必要なものを調べる		
5	業界研究		書類作成、模擬面接を実施		
6	業界研究		書類作成、模擬面接を実施		
7	業界研究		書類作成、模擬面接を実施		
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
授業姿勢(100%)			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		オリジナル作品制作			
担当教員	佐藤 武		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必須	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)	1.オリジナルの作品を完成させ、ポートフォリオに掲載 2.そのポートフォリオを使用し、企業就職を目指す				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリジナル作品制作のための趣旨説明		個人作業、作品添削、指導		
2	オリジナル作品制作のための資料収集		個人作業、作品添削、指導		
3	オリジナル作品制作のため構想・ラフ		個人作業、作品添削、指導		
4	オリジナル作品制作のため構想・ラフ		個人作業、作品添削、指導		
5	オリジナル作品制作のため線画・着彩		個人作業、作品添削、指導		
6	オリジナル作品制作のため線画・着彩		個人作業、作品添削、指導		
7	オリジナル作品制作のため線画・着彩		個人作業、作品添削、指導		
8	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載		個人作業、作品添削、指導		
9	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載		個人作業、作品添削、指導		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・課題評価(75%),授業姿勢(25%)			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		卒業制作			
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	後期
必修・選択	必須	単位数		時間数	216時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.一枚イラスト作品の制作を行う 2.他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)	1.2年間の集大成としての作品を完成させる 2.2年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	卒業制作説明		制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作		ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作		ラフの制作		
4	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
5	ラフ確認		ラフの添削(構図やコンセプト確認)		
6	制作		作品制作と添削		
7	制作		作品制作と添削		
8	制作		作品制作と添削		
9	制作		作品制作と添削		
10	納品		フォルダへの提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・課題評価(75%),授業姿勢(25%)			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた					