

科目名		アニメ作画ⅠA									
担当教員		小村方 宏治			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標（到達目標）		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ボールの落下					課題内容の解説					
2	ボールの落下					ポイント説明					
3	ボールのバウンド					ポイント説明					
4	ボールのバウンド					ポイント説明					
5	振り子の運動					課題内容の解説					
6	単純な変形					ポイント説明					
7	軌道を見視した運動					ポイント説明					
8	軌道を見視した運動					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において39年間関わる									

科目名		アニメ作画ⅡB									
担当教員		小村方 宏治				実務授業の有無			○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標 （到達目標）		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	人物作画基礎					課題内容の解説					
2	立つ					ポイント説明					
3	座る					ポイント説明					
4	歩行①					ポイント説明					
5	歩行②					課題内容の解説					
6	走行①					ポイント説明					
7	走行②					ポイント説明					
8	振り向き					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において39年間関わる									

科目名		クロッキー・背景パースA							
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期	前期
必修・選択		必修		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化							
学習目標 （到達目標）		パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		やさしい絵画							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、クロッキー（速描）のやり方の解説と実践					講義・実習			
2	モデルクロッキー・グリッドを使った空間とパースの理解					講義・実習			
3	モデルクロッキー・視野の広さとストロークの長さ					講義・実習			
4	動きの撮影と作画（歩く、走る、階段）					講義・実習			
5	モデルクロッキー・複数人のいる空間					講義・実習			
6	手のクロッキー・手を撮影して観察					講義・実習			
7	筋肉のクロッキー・人体の理解、美術解剖学					講義・実習			
8	モデルクロッキー・時間短縮（7.5.3分のスケッチ）					講義・実習			
9	期末試験					実技試験			
10	期末試験フィードバック					実技試験評価			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる							

科目名		クロッキー・背景パースB							
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期	前期
必修・選択		必修		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法（主に1点～3点）の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。							
学習目標（到達目標）		背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。							
テキスト・教材・参考図書・その他資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践					講義・実習			
2	奥行の表現の仕方					講義・実習			
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践					講義・実習			
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法					講義・実習			
5	一点透視の方法と実践③					講義・実習			
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方					講義・実習			
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①					講義・実習			
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②					講義・実習			
9	1点透視、2点透視の振り返り					講義・実習			
10	1点透視のテスト/廊下を描く					講義・実習			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる							

科目名		デジタル作画ⅠA									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		CLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法の習得、アニメーション作画に使用する機能の理解。									
学習目標 (到達目標)		CLIP STUDIO PAINTを使用し、1cutアニメーションを作成できるようになる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		ショートアニメーションメイキング講座、iPad、CLIP STUDIO PAINT									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	CLIP STUDIO PAINTのワークスペース、基礎ツールの使い方					説明・演習					
2	アニメーション用ワークスペースの使い方					説明、演習					
3	セル分けについて					説明、演習					
4	目パチ					説明、演習					
5	目パチ					説明、演習					
6	口パク					説明、演習					
7	口パク					説明、演習					
8	キーフレーム、ファンクションカーブ、スライド					説明、演習					
9	実写を用いたアニメーション					説明、演習					
10	実写を用いたアニメーション					説明、演習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		デジタル作画ⅠB									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		CLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法の習得、アニメーション作画に使用する機能の理解。									
学習目標（到達目標）		CLIP STUDIO PAINTを使用し、1cutアニメーションを作成できるようになる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		ショートアニメーションメイキング講座、iPad、CLIP STUDIO PAINT									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	CLIP STUDIO PAINTのワークスペース、基礎ツールの使い方					説明・演習					
2	アニメーション用ワークスペースの使い方					説明、演習					
3	セル分けについて					説明、演習					
4	目パチ					説明、演習					
5	目パチ					説明、演習					
6	口パク					説明、演習					
7	口パク					説明、演習					
8	キーフレーム、ファンクションカーブ、スライド					説明、演習					
9	実写を用いたアニメーション					説明、演習					
10	実写を用いたアニメーション					説明、演習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		キャラクターデッサンA									
担当教員		新井田 耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	トレス					課題説明、チェック					
2	トレス					チェック					
3	口パク					課題説明、チェック					
4	口パク					チェック					
5	口パク					チェック					
6	目パチ					課題説明、チェック					
7	目パチ					チェック					
8	タップ割					課題説明、チェック					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		キャラクターデザインB					
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無		○	
対象学科		アニメーター科	対象学年	1年生		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得					
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	タップ割			課題説明、チェック			
2	なびき			課題説明、チェック			
3	なびき			チェック			
4	握手			課題説明、チェック			
5	握手			チェック			
6	握手			チェック			
7	なびき、クミ			課題説明、チェック			
8	合成、中割			課題説明、チェック			
9	期末試験			実技試験			
10	期末試験フィードバック			実技試験評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる					

科目名		アニメ制作ⅠA				
担当教員		藤間泰平		実務授業の有無		○
対象学科		アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	1	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,個人アニメ作品制作 2,グループアニメ制作3,アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)		1,個人製作が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、アニメーションワークフロー			履修にあたっての注意点、学習の進め方		
2	個人製作・レイアウト			個人作業、レイアウトの作画 ポイント説明		
3	個人製作・原画			個人作業、原画の作画 ポイント説明		
4	個人製作・動画			個人作業、動画の作画 ポイント説明		
5	個人製作・仕上げ			動画作業、着色ソフト ポイント説明		
6	個人製作・編集			動画作業、編集ソフト ポイント説明		
7	グループ制作、企画			グループ作業、企画、役割分担		
8	グループ制作、レイアウト			グループ作業、レイアウト		
9	グループ制作、原画			グループ作業、原画		
10	グループ制作、動画			グループ作業、動画		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。				

科目名		アニメ制作ⅠB				
担当教員		藤間泰平		実務授業の有無		○
対象学科		アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	1	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,前期からのアニメ作品制作 2,グループアニメ制作 3,アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)		1,役職に応じた個人製作が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	グループ制作、仕上げ			グループ作業、仕上げ		
2	グループ制作、検査			グループ作業、検査		
3	グループ制作、撮影、編集			グループ作業、撮影、編集		
4	グループ制作2作目 企画検討会議			テーマに合わせて企画書の作成		
5	絵コンテ、カメラワーク			絵コンテ時のカメラワーク解説		
6	Book、合成原画			Book、合成について解説		
7	シート付L/Oラフ原作成			シート付L/Oラフ原について解説		
8	L/O作監、原画作監			L/O作監、原画作監について解説 クリーンナップ		
9	合成動画、合成伝票			合成動画、合成伝票について解説		
10	グループ制作 L/O			グループ作業 L/O		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。				

科目名		ビジネスマナーⅠA									
担当教員		福原 純子			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ビジネスマナーの考え方					あいさつ、ペアワーク					
2	正しい発声と基本姿勢					あいさつ、声出し、基本姿勢					
3	滑舌、立ち座り					発声の基本訓練、グループワーク					
4	入退室、敬語					発声の基本訓練、グループワーク					
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					
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					
7	5W/1H					発声の基本訓練、ジェスチャー					
8	原稿作成					発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・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27年間関わる									

科目名		ビジネスマナーⅠB									
担当教員		福原 純子			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	電話対応の基本					発声の基本訓練、グループワーク					
2	電話対応、ロールプレイング					発声の基本訓練、グループワーク					
3	電話対応、ロールプレイング、不在の場合					発声の基本訓練、ペアワーク					
4	電話対応、ロールプレイング、トラブル対応					発声の基本訓練、ペアワーク					
5	電話対応、ロールプレイング、まとめ					発声の基本訓練、実践ビジネスマナーケーススタディ 演習					
6	電話、FAX、メールのマナー					プリントを使用しての講義					
7	企業訪問時のアポイントメント					発声の基本訓練、ペアワーク					
8	企業訪問時のアポイントメント					発声の基本訓練、ペアワーク					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・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27年間関わる									

科目名		アニメーション技法ⅠA									
担当教員		新井田耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、アニメーションとは					履修にあたっての注意点、学習の進め方					
2	加速					作画 ポイント説明					
3	加速					作画 ポイント説明					
4	減速					作画 ポイント説明					
5	減速					作画 ポイント説明					
6	詰め					作画 ポイント説明					
7	詰め					作画 ポイント説明					
8	残し					作画 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		アニメーション技法ⅠB									
担当教員		新井田耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	夏季休暇課題の回収 添削					ポイント説明					
2	残し					作画 ポイント説明					
3	揺れ戻し					作画 ポイント説明					
4	揺れ戻し					作画 ポイント説明					
5	フォロースルー					作画 ポイント説明					
6	フォロースルー					作画 ポイント説明					
7	振り向き					作画 ポイント説明					
8	振り向き					作画 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		進路研究B					
担当教員		藤間泰平		実務授業の有無		×	
対象学科		アニメーター科	対象学年	1年生		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2,ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3,就職活動への動機づけ					
学習目標 (到達目標)		1,アニメ業界の各職種についての理解 2,アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3,就職活動に向けての心構え					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	アニメ制作のワークフローについて						
2	アニメ作品視聴（構図）			構図に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。			
3	アニメ作品視聴（作画）			作画に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。			
4	アニメ作品視聴レポート作成			メモを元にレポートを作成。			
5	アニメ作品視聴（演出）			演出に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。			
6	アニメ作品視聴レポート作成			メモを元にレポートを作成。			
7	アニメ作品視聴（演出比較）			2作品を比較しながら視聴。気づいた点をメモする。			
8	アニメ作品視聴レポート作成			メモを元にレポートを作成。			
9	アニメの魅力を言語化する			作品のプレゼンテーションを通して魅力を言語化し伝える訓練をする。			
10	アニメ作品視聴			アニメ作品を視聴し、レポートを作成。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。					

科目名		進路研究B					
担当教員		藤間泰平		実務授業の有無		×	
対象学科		アニメーター科	対象学年	1年生		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2,ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3,就職活動への動機づけ					
学習目標 (到達目標)		1,アニメ業界の各職種についての理解 2,アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3,就職活動に向けての心構え					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	アニメ作品視聴			作画に注目し作品視聴。気づいた点をメモする。			
2	アニメ作品視聴レポート作成			メモを元にレポートを作成。			
3	企業研究			普段視聴しているアニメや自分の好きなアニメに関わっている制作会社を調べ、まとめる。			
4	企業研究			普段視聴しているアニメや自分の好きなアニメに関わっている制作会社を調べ、まとめる。			
5	作品集と履歴書について			就職試験の際に企業が注目しているポイントを調べる。			
6	文章作成練習			短文での文章作成練習。			
7	文章作成練習			短文での文章作成練習。			
8	文章作成練習			自己PR文章作成練習。			
9	文章作成練習			志望動機文章作成練習。			
10	期末試験			エントリーシートを作成し提出。			
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			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。					

科目名		アニメ動画ⅠA									
担当教員		平田 かほる			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、タップの貼り替え					履修にあたっての注意点、学習の進め方					
2	動画演習・原画トレス					原画トレス ポイント説明					
3	動画演習・原画トレス					原画トレス ポイント説明					
4	動画演習・丸を使った中割					動画・中割の基礎作画 ポイント説明					
5	動画演習・三角を使った中割					動画・中割の基礎作画 ポイント説明					
6	動画演習・開く					動画・華を開かせる ポイント説明					
7	動画演習・タップ割					動画・タップ割 ポイント説明					
8	動画演習・タップ割					動画・タップ割 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において45年間関わる									

科目名		アニメ動画Ⅰ 1B									
担当教員		平田 かほる			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,歩きの中割作業が出来る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本ド、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	動画演習・リピート1					動画・煙のリピート ポイント説明					
2	動画演習・リピート1					動画・煙のリピート ポイント説明					
3	動画演習・リピート2					動画・髪のリピート ポイント説明					
4	動画演習・リピート2					動画・髪のリピート ポイント説明					
5	動画演習・歩き					動画・歩き ポイント説明					
6	動画演習・歩き					動画・歩き ポイント説明					
7	動画演習・歩き					動画・歩き ポイント説明					
8	動画演習・歩き					動画・歩き ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において45年間関わる									

科目名		実践行動学partI									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		×				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 3,個人作業、グループディスカッション									
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	意欲的な心構え・夢と目標					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言いつ					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				
・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partII									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		×				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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				
・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		日本語コミュニケーション検定									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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				
・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		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		ビジネス著作権検定									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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					
・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		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		就職・進路研修									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30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				
・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		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		業界研究Ⅰ					
担当教員		藤間泰平		実務授業の有無		○	
対象学科		アニメーター科	対象学年	1年生		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,アニメ業界へ企業訪問 2,企業訪問の手順の理解 3,就職活動へ向けての不安の解消					
学習目標 (到達目標)		1,企業訪問手順の理解 2,現状での疑問点と不安点の整理 3,就職活動へ向けてのモチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	企業研究			プリントで企業情報を調べまとめる			
2	企業研究			プリントで企業情報を調べまとめる			
3	企業研究			プリントで企業情報を調べまとめる			
4	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ			クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める			
5	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ			クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める			
6	アポイントメント			実際に企業に連絡しスケジュールを確認			
7	アポイントメント			実際に企業に連絡しスケジュールを確認			
8	スケジュール作成			最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる			
9	スケジュール作成			最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる			
10	事前連絡			訪問時のマナー等の最終確認			
11	事後報告			企業訪問の情報、感想をプリントにまとめ提出			
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。					

科目名		オリジナル課題制作Ⅰ							
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期	前期
必修・選択		必修		単位数		2		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う							
学習目標 (到達目標)		1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	設定、役職決め					テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ					絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト					グループ作業 演習			
4	原画					グループ作業 演習			
5	動画					グループ作業 演習			
6	動画					グループ作業 演習			
7	仕上げ					グループ作業 演習			
8	撮影					グループ作業 演習			
9	編集					グループ作業 演習			
10	納品					フォーマットに合わせて出力、書き出し			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。							

科目名		コンセンサス研修Ⅰ									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		修了制作									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		4		時間数		120時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う									
学習目標 (到達目標)		1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	設定、役職決め					テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め					
2	絵コンテ					絵コンテの作成、配布					
3	レイアウト					グループ作業 演習					
4	原画					グループ作業 演習					
5	動画					グループ作業 演習					
6	動画					グループ作業 演習					
7	仕上げ					グループ作業 演習					
8	撮影					グループ作業 演習					
9	編集					グループ作業 演習					
10	納品					フォーマットに合わせて出力、書き出し					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		進路指導A									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,I面接試験対策									
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	進路指導 短期目標					1年間の短期目標を立てる					
2	進路指導 就職書類対策					履歴書・自己PR書 ポイント説明					
3	進路指導 就職書類対策					履歴書・自己PR書 評価					
4	進路指導 実技試験対策					実技試験対策 ポイント説明					
5	進路指導 実技試験対策					実技試験対策 評価					
6	進路指導 面接試験対策					面接悦試験 ポイント説明					
7	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
8	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
9	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
10	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		進路指導B									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,面接試験対策 5,ライフプランの作成									
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる 3,卒業後の生涯設計を作成出来る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	進路指導 未決定者対策					進路指導 個別相談談					
2	進路指導 未決定者対策					進路指導 個別相談談					
3	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
4	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
5	進路指導 物件					物件選び ポイント説明					
6	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
7	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
8	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
9	進路指導 生涯設計					ライフプラン ポイント説明					
10	進路指導 生涯設計					ライフプラン					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

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		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		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					
4	面接練習					ポイント解説					
5	面接練習					ポイント解説					
6	面接練習					ポイント解説					
7	面接練習					ポイント解説					
8	面接練習					ポイント解説					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・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28年間関わる									

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		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		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	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・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28年間関わる									

科目名		アニメ制作A									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		×				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理									
学習目標 (到達目標)		1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	原案の作成					テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる					
2	原案の決定					2グループに分かれて制作を作成					
3	プリプロダクション、設定					役職を決め、設定を作成					
4	設定のチェック					設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正					
5	絵コンテ					100～200Cut以内で絵コンテを作成					
6	作画IN、L/O					作打ち後、L/O作画IN					
7	L/O演出					演出チェック、制作進行追っかけ指示					
8	L/O作監					作監打ち後IN、制作進行原図取り					
9	L/O作監					作監打ち後IN、制作進行原図取り					
10	原画					L/O終了後、各スタッフ原画IN					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		アニメ制作B									
担当教員		捧 梓				実務授業の有無			×		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理									
学習目標 (到達目標)		1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	原画演出					演出チェック、制作進行追っかけ指示					
2	原画作監					作監チェック、制作進行動画の撒き先手配					
3	動画					各スタッフ動画作業					
4	動画検査					動検スタッフは上りのチェック					
5	色指定					動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注					
6	仕上げ					仕上げ注意事項に沿って T P					
7	検査					検査スタッフは上りのチェック					
8	美術					美術スタッフはL/O作監時の原図を元に B G の作成					
9	撮影					上がったセル素材を B G と合わせて撮影					
10	編集					完成素材で C T、納品尺を確定					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		実践行動学partⅢ									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15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				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター									

科目名		コンセンサス実習Ⅱ									
担当教員		捧 梓				実務授業の有無			×		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		15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					
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		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		オリジナル作品制作Ⅱ									
担当教員		捧 梓				実務授業の有無		×			
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う									
学習目標 (到達目標)		1,アニメ制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	設定、役職決め					テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め					
2	絵コンテ					絵コンテの作成、配布					
3	レイアウト					グループ作業					
4	原画					グループ作業					
5	動画					グループ作業					
6	動画					グループ作業					
7	仕上げ					グループ作業					
8	撮影					グループ作業					
9	編集					グループ作業					
10	納品					フォーマットに合わせて出力、書き出し					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		卒業制作									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		×				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		5		時間数		150時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う									
学習目標 (到達目標)		1,アニメ制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	設定、役職決め					テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め					
2	絵コンテ					絵コンテの作成、配布					
3	レイアウト					グループ作業					
4	原画					グループ作業					
5	動画					グループ作業					
6	動画					グループ作業					
7	仕上げ					グループ作業					
8	撮影					グループ作業					
9	編集					グループ作業					
10	納品					フォーマットに合わせて出力、書き出し					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		アニメ作画ⅡA									
担当教員		小村方 宏治			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標（到達目標）		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ビルの路地から移動する原画作成					課題内容の解説					
2	ビルの路地から移動する原画作成					ポイント説明					
3	ビルの路地から移動する原画作成					ポイント説明					
4	ビルの路地から移動する原画作成					ポイント説明					
5	壁を登る原画作成					課題内容の解説					
6	壁を登る原画作成					ポイント説明					
7	壁を登る原画作成					ポイント説明					
8	壁を登る原画作成					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において39年間関わる									

科目名		アニメ作画ⅡB									
担当教員		小村方 宏治				実務授業の有無			○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標（到達目標）		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	立体的にドアを開け入室する原画					課題内容の解説					
2	立体的にドアを開け入室する原画					ポイント説明					
3	立体的にドアを開け入室する原画					ポイント説明					
4	立体的にドアを開け入室する原画					ポイント説明					
5	設定からL/Oを描き起こす					課題内容の解説					
6	設定からL/Oを描き起こす					ポイント説明					
7	設定からL/Oを描き起こす					ポイント説明					
8	設定からL/Oを描き起こす					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において39年間関わる									

科目名		色彩学A									
担当教員		松崎佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。									
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	概要説明、現状の知識で配色ワークを実施					説明、実習					
2	色の仕組み、光と色の三原色、色の三属性					説明、実習					
3	有彩色と無彩色、有彩色の種類、トーン、色の視覚効果					説明、実習					
4	色の対比効果、色の心理効果、性別・年齢ごとの配色					説明、実習					
5	カラーイメージ					説明、実習					
6	同一色相配色、同一明度配色、トーン・オン・トーン配色					説明、実習					
7	グラデーション配色、セパレーション配色、補色配色					説明、実習					
8	アクセントカラー配色、僅差での配色、レピテーション配色					説明、実習					
9	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
10	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		ン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。									

科目名		色彩学B									
担当教員		松崎佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。									
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	全色相系での配色（ポップな配色）					説明、実習					
2	三原色での配色					説明、実習					
3	自然界の法則を使った配色					説明、実習					
4	群化配色					説明、実習					
5	色彩のデフォルメ					説明、実習					
6	季節の配色					説明、実習					
7	時間の配色					説明、実習					
8	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
9	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
10	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。					
実務経験教員の経歴		シ・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。									

科目名		アニメ動画ⅡA									
担当教員		平田 かほる			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	歩きの中割					課題内容の解説					
2	走りの中割					課題内容の解説					
3	走りの中割					ポイント説明					
4	しっぽ玉子の中割					課題内容の解説					
5	しっぽ玉子の中割					ポイント説明					
6	頭を回し、髪なびきの中割					課題内容の解説					
7	頭を回し、髪なびきの中割					ポイント説明					
8	ねこの歩き中割					課題内容の解説					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において44年間関わる									

科目名		アニメ動画ⅡB									
担当教員		平田 かほる			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	一発割					課題内容の解説					
2	一発割					ポイント説明					
3	パンチの中割					課題内容の解説					
4	パンチの中割					ポイント説明					
5	その場走りの中割					課題内容の解説					
6	その場走りの中割					ポイント説明					
7	キャラクターのIN、OUTの中割					課題内容の解説					
8	キャラクターのIN、OUTの中割					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において44年間関わる									

科目名		選択作品制作 A									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。									
学習目標 (到達目標)		スケジュール管理能力を養う。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		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	各自作品制作スケジュール計画立て。					スケジュールを立てる。進捗確認。					
2	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
3	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
4	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
5	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
6	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
7	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
8	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
9	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
10	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
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				
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		選択作品制作 B									
担当教員		捧 梓				実務授業の有無			○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。									
学習目標（到達目標）		スケジュール管理能力を養う。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		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	各自作品制作スケジュール計画立て。					スケジュールを立てる。進捗確認。					
2	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
3	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
4	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
5	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
6	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
7	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
8	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
9	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
10	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
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					
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		選択中割A									
担当教員		新潟アニメーション			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	トレス					課題説明、チェック					
2	トレス					チェック					
3	口パク					課題説明、チェック					
4	口パク					チェック					
5	口パク					チェック					
6	目パチ					課題説明、チェック					
7	目パチ					チェック					
8	タップ割					課題説明、チェック					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択中割B									
担当教員		新潟アニメーション			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	タップ割					課題説明、チェック					
2	なびき					課題説明、チェック					
3	なびき					チェック					
4	握手					課題説明、チェック					
5	握手					チェック					
6	握手					チェック					
7	なびき、クミ					課題説明、チェック					
8	合成、中割					課題説明、チェック					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択デジタル画材技法A									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自己紹介カード作成					講義と演習					
2	アニメ塗→厚塗り					講義と演習					
3	水彩					講義と演習					
4	グリザイユ					講義と演習					
5	グラデーションマップ					講義と演習					
6	アニメ撮影風					講義と演習					
7	アニメ撮影風					講義と演習					
8	最終課題					作品制作					
9	最終課題					作品制作					
10	最終課題					作品制作					
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（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		選択デジタル画材技法B									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	写真をレタッチ					講義と演習					
2	写真をレタッチ					講義と演習					
3	宝石の表現					講義と作品制作					
4	金属の質感					講義と作品制作					
5	質感表現応用					講義と作品制作					
6	水の質感					講義と作品制作					
7	水の質感応用					講義と作品制作					
8	最終課題					作品制作					
9	最終課題					作品制作					
10	最終課題					作品制作					
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（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴		ゲーム・アニメの制作会社3年勤務。									

科目名		選択クロッキーⅠA									
担当教員		新井田耕一				実務授業の有無			○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化									
学習目標 (到達目標)		パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		やさしい絵画									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、背景のある1枚絵の描き方解説と実践					講義・実習					
2	レイアウト制作・レイアウトの描き方					講義・実習					
3	レイアウト制作・作画技術基礎					講義・実習					
4	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・日常シーン					講義・実習					
5	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・アオリ構図					講義・実習					
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・フカン構図					講義・実習					
7	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成1					講義・実習					
8	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成2					講義・実習					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択クロッキーB									
担当教員		新井田耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化									
学習目標 (到達目標)		パースの理解と、見たものを見ただまま描くことが出来る能力の取得。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		やさしい絵画									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、オリジナルのレイアウト					講義・実習					
2	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成1					講義・実習					
3	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成2					講義・実習					
4	レイアウト制作・感情演技					講義・実習					
5	レイアウト制作・アクション					講義・実習					
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する1					講義・実習					
7	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する2					講義・実習					
8	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する3					講義・実習					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択レタスA					
担当教員		新潟アニメーション		実務授業の有無		○	
対象学科		アニメーター科	対象学年	2年生		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む					
学習目標 (到達目標)		1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	スキャン			基本スキャンに加えて、カスタム線の説明			
2	ごみ取り、線修正			ツールの紹介、解説			
3	ペイント			ツールの紹介、解説			
4	ごみ取り、線修正			応用素材を使用			
5	ペイント			応用素材を使用			
6	ペイント			応用素材を使用			
7	ごみ取り、線修正			応用複数枚素材を使用			
8	ペイント			応用複数枚素材を使用			
9	期末試験			実技試験			
10	期末試験フィードバック			実技試験評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。			
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる					

科目名		選択レタスB									
担当教員		新潟アニメーション			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標 (到達目標)		1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	立体のペイント					カラーモデルから考え方を解説					
2	ロボット					裏塗り、色指定の考え方解説					
3	マスク、分離					バッチパレットの使用方法について					
4	セル組					くみ線の抽出方法解説					
5	セル組					ライトテーブルの使用法解説					
6	合成					バッチパレット、分離の解説					
7	合成					フォルダ構成の解説					
8	大判					分離スキャン、合成の解説					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる									

科目名		アニメーション技法A									
担当教員		渡部由紀子				実務授業の有無			○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、アニメーションとは					履修にあたっての注意点、学習の進め方					
2	加速					作画 ポイント説明					
3	加速					作画 ポイント説明					
4	減速					作画 ポイント説明					
5	減速					作画 ポイント説明					
6	詰め					作画 ポイント説明					
7	詰め					作画 ポイント説明					
8	残し					作画 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において20年かかわる									

科目名		アニメーション技法B									
担当教員		渡部由紀子			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	夏季休暇課題の回収 添削					ポイント説明					
2	残し					作画 ポイント説明					
3	揺れ戻し					作画 ポイント説明					
4	揺れ戻し					作画 ポイント説明					
5	フォロースルー					作画 ポイント説明					
6	フォロースルー					作画 ポイント説明					
7	振り向き					作画 ポイント説明					
8	振り向き					作画 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において20年かかわる									

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アフターエフェクツA									
担当教員		脇屋 雄介			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得									
学習目標 (到達目標)		1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	撮影基礎概要					資料を配布し概要を講義					
2	アフターエフェクツ基本操作					資料を配布し概要を講義					
3	アフターエフェクツ基本操作					資料を配布し概要を講義					
4	シート打ち					資料を配布し概要を講義					
5	ベジェマスク					資料を配布し概要を講義					
6	撮影のワークフロー					資料を配布し概要を講義					
7	カメラワーク					資料を配布し概要を講義					
8	試験前対策					資料を配布し概要を講義					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択アフターエフェクツB							
担当教員		脇屋 雄介			実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科		対象学年		2年生		開講時期	後期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得							
学習目標 (到達目標)		1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	1学期復習					資料を配布し概要を講義			
2	レンズ					資料を配布し概要を講義			
3	エフェクト					資料を配布し概要を講義			
4	カラーキー					資料を配布し概要を講義			
5	パラとフレア					資料を配布し概要を講義			
6	透過光					資料を配布し概要を講義			
7	スタッフロール					資料を配布し概要を講義			
8	編集					資料を配布し概要を講義			
9	期末試験					実技試験			
10	期末試験フィードバック					実技試験評価			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6年間関わる							