

作成者:前田 稔

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション演習2		マンガアニメーション／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	前田 稔
授 業 の 概 要				
アニメーションは映画だ。観客を意識した映像の構築。修了制作の制作作業。 グループによる共同作業				
授業終了時の到達目標				
C評価：制作の流れが理解出来ている。デジタル彩色を経験。作画課題の撮影・タイムシートの完了。 B評価：長期的なスケジュール管理。コンセプトに基づいたキャラデザイン・背景美術が考えられる。 A評価：段階を追って構図やカットのつなぎなどに工夫・改善がみられる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		30年業界と関わる。海外を視野に作品を監督・制作。TVCM多数。指導経験は20年近い。		
時間外に必要な学修				
映画やテレビドラマ、CMなどを見る際に、作り手の意図にも注目して見る様に心がけよう				
回	テ ー マ	内 容		
1	作りたい物を形にする 長期戦の自己管理 映像の構成要素	イメージイラスト(ストーリーボード) スケジュール計画表作り 絵コンテ参考『白熱教室3』 ショットとカット		
2	作品にあった表現をする 映像の構成要素	プレゼン ストーリーに仕上げて行く企画会議 キャラクターデザイン 画材選び シーン・シークエンス 編集の考え方		
3	重心を考える動画	階段のぼる&降りる follow 作画・撮影		
4	展示用設定資料の制作 及び絵コンテの直し指示	キャラ三面図 背景美術原図の制作 奥行きのある動画 絵コンテのアドバイス イマジナリーライン、目線の誘導		
5	長期戦の自己管理 ポートフォリオ対策2	スケジュール計画の確認 レイアウト(場面設計)作業開始 物と人物を描く		
6	設計図を完成させる	レイアウトの制作作業 レイアウトチェック		
7	デジタル彩色作業体験	線修正 仕上げ作業のデモンストレーション レイアウトの制作作業		
8	イメージを形にする実践	絵コンテの一場面を動画化する		
9	イメージを形にする実践	絵コンテの一場面を動画化する 撮影		
10	スケジュール管理補助	その他のカットを原画化し撮影を行って行く 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
11	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
12	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 冬休みの間の作業の進め方について 海外作家作品などの鑑賞		
13	スケジュール管理補助 冬休み前ラスト	修了制作の相談・アドバイス ここまでを作品の完成目標とします		
14	修了制作展の展示物制作	修了制作の設定資料などをまとめる		
15	上映会と映画の原点	完成作品の鑑賞会(予定)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題の提出・撮影で判断	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラスト演習1		マンガ・アニメーション学科／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	近藤俊治
授 業 の 概 要				
背景付きのキャラクターイラスト制作を学ぶ。一年次集大成として修了制作(イラスト)に取り組む。Live2Dの基礎を学び、ビジュアル表現の幅を広げる。				
授業終了時の到達目標				
ツールを使って、コンセプトに基づいた背景付きキャラクターイラストが作成できる。修了制作を完成させる。				
(基本目標:C評価以上) ・ツールを使って、背景付きのキャラクターイラストに必要な工程を経て、完成させることができる。				
(標準目標:B評価以上) ・加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。				
(発展的目標:A評価) ・加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
イラストはレベルの高い作品を手軽に沢山見れる環境になっています。 良いイラストを描く人・自分の興味のある分野の情報を持っている人をSNS上でフォローしましょう。				
回	テ ー マ	内 容		
1～3	背景イラストの為の基礎技術	準備・線画・塗り		
4～6	Live2D基礎 修了制作(イラスト)の為の準備	Live2Dの準備と基本操作 コンセプト・ラフ・資料収集		
7～14	修了制作(イラスト)制作	背景の制作、キャラクターの線画・塗り・キャラ三面図の制作		
15	まとめ	講評・今後の取り組み		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
使用ソフト:CLIPSTUDIO		課題	100%	

作成者: 泉本 拓士

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
マンガ演習2		マンガ・アニメーション学 科／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	泉本 拓士
授 業 の 概 要				
1年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる修了制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
ネームを最低1本完成させる。 そのネームを基に打ち合わせが出来るようになる。 マンガを1本デジタル、アナログ。どちらでもいいので完成させて投稿する。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。パソコンで落描きをする。				
回	テ ー マ	内 容		
1～4	新人賞受賞作を読む 物語りの型 マンガ原稿トレス	新人賞受賞作の読み切りを読む。 物語りの型を理解する。 マンガ原稿トレス3枚する。		
5～15	修了制作	スケジュールを立てる。 プロット制作。 ネーム制作。 原稿制作。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
漫画を作画する上で必要な道具を、購入済みの教材から毎回持ってきて下さい。 貸し出しはしないので忘れないように！		課題	100%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション演習 1		マンガアニメーション学科／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	前田 稔
授 業 の 概 要				
アニメーションの本質「動かす楽しさ」という感動を体感。作画技術の向上を目指します。				
授業終了時の到達目標				
C評価：慣性の法則を理解し、動画に反映させる事が出来る。 B評価：複雑な動画を混乱せず完成出来る。パースが理解出来ている。タイムシートを理解している。 A評価：タイムシートでセンスある動きを作れる。思い切ったディフォルメを用いる事が出来る。				
実務経験有無		実務経験内容		
有	30年業界と関わる。海外を視野に作品を監督・制作。TVCM多数。指導経験は20年近い。			
時間外に必要な学修				
周囲の何気ない物の動きが一番のお手本。観察し、想像を膨らませ、アニメーター脳を鍛えよう。				
回	テ ー マ	内 容		
1	制作現場の流れ、分業の仕組みを知る 自分の絵が動くよこびに触れる	アニメーションの制作行程 レクチャー 人物のジャンプ(原画) → 撮影 提出		
2	撮影して動きを確認する(ツメ) 慣性の法則に基づく動きの基本	人物のジャンプ(撮影) 振り子の動画 振り子動画の撮影		
3	動きの誇張表現を考える 予備動作	トンカチの動画 ツプシ表現 イラスト課題		
4	苦手の克服 関節のある複雑な物の動き(ノコシ)	手の描き方 足の描き方 手を振る動画		
5	自然現象の簡略表現 タイムシートの付け方	繰り返しの動画 自然現象 雪 旗 水 煙の動き		
6	計画的な原画の分割	AセルBセルの概念 目パチ ロパク 作画&タイムシート		
7	合成の確認(撮影) 時間のデザイン	目パチ ロパク 撮影 セリフを想定したタイムシート		
8	奥行きを意識した中割り 演技の付け方	中割り 振り向き作画演習 より自然な原画 間の動きを考える		
9	命のない物を生き生きと動かす	これまでの授業内容を生かした原画のスケッチ		
10	人物デッサン イラスト課題	キャラクター頭身・服のシワレクチャー ポートフォリオ対策1(あぐら)		
11	複数要素を同時に作画 follow作画の基礎	歩きのレクチャー 歩きの作画(横向き)		
12	follow作画の基礎 follow作画の基礎	走りの作画 レクチャー 走りの作画 撮影		
13	観察と工夫	四本足の動物を歩かす		
14	映画のルール、映像の秘密 カメラワーク	イマジナリーライン 目線の誘導 アニメーション用語解説 レイアウトを読む		
15	絵コンテやレイアウトを読める様になる 参考映像鑑賞	勉強した表現を使った実際の映像を鑑賞・解説		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
随時プリントを配布。 参考映像も随時紹介		課題の提出・撮影で判断	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
マンガ演習1		マンガ・アニメーション学 科／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
180分	15回	2単位（60時間）	必須	泉本 拓士
授 業 の 概 要				
マンガを描く上で必要な、基本的技術の習得を目指します。つけペンの使い方。デジタルでの作画方法。プロットの組み立て方、ネームの書式、書き方などの、ストーリーを作る上での基本的なことを学びます。後期マンガを選択する人は、読み切り1本完成。初心者から上級者までのマンガの知識と技術指導。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
(基本目標：C評価以上) ・頭の中のイメージをプロットやネームで他人に伝えることが出来る。				
(標準目標：B評価以上) ・下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。				
(発展的目標：A評価) ・上記に加え、読者を楽しませるために客観的に自分を見つめ、技術向上をしていける。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テ ー マ		内 容	
1	マンガ画材の使い方と種類を覚える		アナログ、デジタル、いずれかの画材やどのような機能があるのか使い方を学びます。	
2	原稿用紙の使い方を覚える		原稿用紙の使い方を学びます。原稿用紙を使う上でのルールを学び、実際にコマを割ってキャラなどを描いてみましょう。	
3	コマワリの中のいろいろな表現方法		トーンの貼り方、集中線・ベタフラッシュ・ホワイトの使い方など、漫画を作画する上で必要最低限の技術を学び、実践してみます。	
4～5	背景の描き方		マンガを描く上で、舞台を説明する重要な役割。それが背景です。背景作画の基本的知識を学び、パース定規という機能を使って2点透視での背景作画を実践してみます。	
6	面白いを考える		映画を見ます。映画を見て。なぜ自分はそう思ったのか客観的に考えてみましょう。面白いには理由があります。授業を通して作品を観るときの考え方を身に着け、今後自分の作品を作っていくことで客観視は重要になってきます。	
7～15	マンガ制作		オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。	
教科書・教材			評価基準	評価率
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作で必要な物			課題	100%
				その他

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン演習1		マンガ・アニメーション学科／1年	2025／通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	大元智美

授業の概要

Adobe illustratorとPhotoshopの基本操作を習得する
Illustratorクリエイター検定合格を目指す

授業終了時の到達目標

(基本目標：C評価以上)

■授業内容を理解し、illustrator / Photoshopの教科書に載っている機能を使うことが出来る

(標準目標：B評価以上)

■指示通りの内容を制作することが出来る

(発展的目標：A評価)

■自分の作りたいテーマや見栄えを設定し、ねらい通りの内容を制作することが出来る

実務経験有無	実務経験内容
有	Illustratorを用いた印刷物の制作、Photoshopでの画像制作および修正、進行管理。

時間外に必要な学修

学んだ知識・技能でどんな作品が作れるか試してみてください。

回	テーマ	内 容
1	PCの基本操作、ログイン方法を学ぶ illustrator、Photoshopで出来ること illustratorの基本操作(画面の見方等)	授業を始める前の設定や準備 illustrator、Photoshopの作例紹介 基本操作
2	Illustratorの基本	オブジェクトの基本操作(コピー&ペースト等) カラー設定の基本操作 オブジェクト編集の基本操作(レイヤー等) 文字編集の基本操作
3	パスの基本	パスの基本操作(ペンツール等) パスの編集 【課題】ベジェ曲線練習
4	パスの応用①	オブジェクトの応用操作(多様な描画機能) カラー設定の応用操作(スウォッチ/パターン等) レイヤーの応用操作(サブレイヤー等) 文字編集の応用操作(パス上文字、アウトライン化等)
5	パスの応用②	パスの応用操作(多様な編集機能)
6	機能の活用	ロゴデザイン(手書き画像のトレース、文字加工等)
7	名刺課題	トンボ、ガイドの使い方
8		【課題】名刺のデザイン
9	Photoshopの基本	Photoshopの基本操作 選択範囲の作成 画像の移動と変形 カラーモードと色調補正
10	Photoshopの機能①	ペイント レイヤー操作 パスとシェイプ
11	Photoshopの機能②	テキスト フィルター 画像の入出力
12	Photoshopテキスト総復習 ロゴデザイン(フィルター機能の使い方等)	テキスト、フィルター、レイヤースタイルなど
13	オリジナルロゴ制作	自分でデザインしたロゴをPhotoshopを用いて完成させる(Illustrator使用可) 【課題】オリジナルロゴデータ
14		
15	前期振り返り(まとめ)	前期の取り組みを振り返る 質問・リクエスト対応 後期実施内容伝達

回	テ ー マ	内 容		
16	後期授業について 検定対策の実施方法解説 試験を始める前の注意点	後期の授業スケジュールについて 検定対策の実施方法やスケジュールの日程 試験の始め方、間違えやすい注意点の伝達 サンプル問題		
17	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題1	実技問題8問、実践問題解説		
18	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題1	実技問題8問、実践問題実施		
19	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題2	実技問題8問、実践問題解説		
20	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題2	実技問題8問、実践問題実施		
21	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題3	実技問題8問、実践問題解説		
22	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題3	実技問題8問、実践問題実施		
23	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題4	実技問題8問、実践問題解説		
24	Illustratorクリエイター能力検定 模擬問題4 総復習	実技問題8問、実践問題実施		
25	Illustratorクリエイター能力検定 実施			
26	ポートフォリオの基本	ポートフォリオ(自己作品集)について説明 ポートフォリオの作り方、記載すべき項目 どんなポートフォリオにするか打ち合わせ、テーマ決め 作品準備、選別		
27	ポートフォリオ制作			
28	ポートフォリオ制作			
29	ポートフォリオ提出	【課題】ポートフォリオのデータ完成、提出		
30	後期振り返り(まとめ)	後期の取り組みを振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
■教科書『Illustratorクイックマスター CC』 ■問題集 Illustratorクリエイター能力認定試験 ■教科書『Photoshopクイックマスター CC』 ■ノートＰＣ－式(マウス、電源アダプター等)、液晶ペンタブレット		課題	100.0%	質問やチェック、添削の依頼は授業外やメールでも受け付けます。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルコミック・イラスト演習		マンガ・アニメーション学科/1年	2025/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	白石祐子
授 業 の 概 要				
フルカラーのフルデジタル漫画制作(comico形式＝縦スクロール)を一から学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
・CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターする。 ・comico形式を理解し、縦スクロールの漫画を描けるようになる。 ・comicoに全員投稿し、スマホのアプリで確認までする。				
(基本目標:C評価以上) ・CLIP STUDIO PAINTを使って絵が描ける ・プロットやネームで描きたいことを表現出来ている				
(標準目標:B評価以上) ・描きたいストーリーを表現出来ている ・課題の内容をきちんとこなしている ・漫画を投稿出来るように完成させている				
(発展的目標:A評価) ・縦スクロール漫画を理解し、目を引くコマ割りが出来る ・描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる ・着色に細部までこだわり完成度が高い作品を作る				
実務経験内容				
	有	B's-LOG COMICにて漫画を連載中		
時間外に必要な学修				
・comicoで連載、投稿されている作品を閲覧し、自身の作品創りの参考にすること。 ・授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げておくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	CLIP STUDIO PAINTを使って自己PRを書いてみよう	CLIP STUDIO PAINTを使ってみましょう。 自己PRを描いてみましょう。		
2	comicoを知ろう	マンガ/イラスト/アニメの概念を飛び越えた、新しいスタイルのデジタルコミック“comico形式”を理解しましょう。		
3	描きたい話を明確にしていこう	comicoに連載中の作品をよく読んで、どんな作品を描いてみたいか実際に書き起こしてみましょう。		
4	プロットシートを完成させよう	描きたいストーリーをプロットに書き出してみましょう。テーマや起承転結をしっかりと考えて書いてみましょう。		
5	キャラクターを考えよう	前回のプロットシートに書き出したキャラクターを掘り下げて、生い立ちや性格を設定していきましょう。		
6	キャラ履歴書を作成しよう	自分の作品のキャラクターが固まったら、キャラ履歴書に実際書き出していきます。		
7	アニメ塗りを理解しよう	私(白石)の用意した線画に、アニメ塗りをしましょう。レイヤー構成から、塗りの手順まで事細かに解説いたします。		
8	アニメ塗りをしてみよう	前回の下塗りにどんどんレイヤーをつくって塗り足していきます。影の付け方、素材の使い方などなど、今後役に立つ操作をお教えします。		
9	カラー設定を作ろう	作成したキャラを実際にカラーで塗ってみましょう。今後の自分の資料となるよう、何色で塗ったのか、どう仕上げたかなど明確に記述しても良いです。		
10	キャラクターの三面図を描いてみよう	キャラクターの三面(正面、側面、背面)図を描いてみましょう。自分の苦手な部分を理解しましょう。		
11	三面図を仕上げよう	三面を描けたら、カラー(または下塗り状態)で仕上げていきましょう。資料となるものなので、衣服や模様の細部まで描き起こすことをおすすめします。		
12	ネームを作成し、物語を実際に表現していこう	プロットシート、キャラ履歴書を元に縦漫画のネームを作成していきましょう。		
13	ネームを完成させよう	引き続きネームを作成して完成させましょう。その際、読者の視点に立って読みやすいかどうかを意識して描いていきましょう。		
14				
15	前期のまとめ	前期の復習をしていきましょう。		
16	下描きを描くための資料を探そう	漫画に必要な背景や人物のポーズなどの資料を探してきましょう		
17	下描きを描こう	背景、人物の下描きを進めましょう。なるべく線の少ない描き方にチャレンジしてみてください。		
18				
19	線画を描こう	下描きや資料を基に線画を進めましょう。 できるだけ丁寧に、キャラを際立たせるような線で描くことを心がけてください。		
20				
21				
22				
23	着色しよう	線画を完成させ、着色をしていきましょう。 カラー漫画なので人物の背景などは真っ白ではなく、できるだけ色を付けるよう心がけましょう。		
24				
25				
26				
27	漫画のロゴを作ろう	作品のロゴをデザインし、フォントなどを駆使してロゴを作っていきます。		
28	漫画の表紙とサムネイルを作ろう	前回作成したロゴを絵と組み合わせ、表紙を作りましょう。 一緒に1話目のサムネイルも作成しましょう。		
29	コミコに自分の作品を投稿しよう	最終的に画質などの見直しをして、コミコに作品を投稿しましょう。		
30	後期のまとめ	コミコへ投稿した作品をお互いに読んで、感想を言いあいましょう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT ノートPC & ペンタブレット 教科書		課題評価	100.0%	わからないことがあったら気軽に聞いてください。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング1		マンガ・アニメーション 学科／1年	2025／通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	近藤 俊治 泉本 拡士
授 業 の 概 要				
人物クロッキー デッサン(静物・人物・風景)				
授業終了時の到達目標				
人物クロッキーにより、人体の形態・バランスを的確に表現する力を身につける。 静物デッサンにより、物体・空間の形態を正確に把握するとともに、的確な陰影・質感表現が出来るだけの能力を身につける。				
(基本目標:C評価以上) ・「人物クロッキー」 下描きを行うことが出来る。人体のの形とバランスを、正確に捉えて、描画表現できる。 ・「デッサン」 パースを理解して、対象物の形を確に捉えて、描画表現できる。 (標準目標:B評価以上) ・「人物クロッキー」 加えて、俯瞰・アオリなど変化のある視点で、正確に形を表現できる。輪郭を整理して一本にまとめていける。 ・「デッサン」 加えて、表面の面の持つ方向をタッチで表現できる。物体の持つ質感の違いを表現できる。陰影を表現できる。 (発展的目標:A評価) ・「人物クロッキー」 加えて、自らバランス・フォルムをチェックでき、自分で修正を行える。 ・「デッサン」 実物に近いコントラストで描画できる。リアルな質感の表現ができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無し				
時間外に必要な学修				
マンガ・アニメーション・イラストのジャンルでは、人体をバランス良く、または意図したバランスで描ける力が求められる。人物の全身のポーズのクロッキーに取り組み、基礎画力を上げていきましょう。				
回	テ ー マ	内 容		
1	第1回～3回 静物デッサン 立方体・円柱	平面・曲面のフォルムと陰影		
2	第4回 人物クロッキー1	基礎1		
3	第5回 人物クロッキー2	基礎2		
4	第6～7回 人物クロッキー3	アオリ		
5	第8～9回 人体クロッキー4	俯瞰		
6	第10回 人物クロッキー5	筋肉・骨格		
7	第11～12回 人体クロッキー6	動きのあるポーズ		
8	第13回～14回 人体クロッキー7	弱点克服		
9	第15回 まとめ	弱点の克服・休み中の練習方針		
10	第16回 後期オリエンテーション	石膏像描き方プロセスの説明		
11	第17～20回 石膏像（首像）	石膏像（首像）デッサン		
12	第21～25回 石膏像（首像、胸像）	石膏像（首像、胸像）デッサン		
13	第26～30回 風景デッサンor人物デッサン	風景のデッサンor人物のデッサン		
14				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
原画・背景画演習1		マンガ・アニメーション学科／1学年	2025年度／通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	村上竜之介
授 業 の 概 要				
ごまかしの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる				
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作に携わり今年で25年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テ ー マ	内 容		
1	レイアウトを描く	自分の部屋を指定された条件で描く		
2	透視図法の基礎練習1	1点透視		
3	透視図法の基礎練習2	1点透視		
4	透視図法の基礎練習3	2点透視・3点透視		
5	課題①	写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く		
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
7	透視図法を用いて絵を描く1	銃を1点透視で描く		
8	透視図法を用いて絵を描く2	銃を2点透視で描く		
9	課題②	写真参考をもとに指定された条件で2点透視で描く		
10	レンズによる見え方1	指定された条件でキャラを描く		
11	1点透視の考察	写真参考をもとに1点透視で描く		
12	正確な空間の把握1	写真参考を修正する		
13	透視図法の応用1	透視図法の練習		
14	透視図法の応用2	透視図法の練習		
15	まとめ	まとめ		
16	レンズによる見え方2	指定されたキャラを指定された見え方で描く		
17	レンズによる見え方3	指定されたキャラを指定された見え方で描く		
18	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く		
19	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く		
20	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
23	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する		
24	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く		
25	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く		
26	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く		
27	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く		
28	力の表現	現実的なものの見え方を考察する		
29	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く		
30	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

- 課題① 机を1点透視で描く
 課題② 電気ストーブを2点透視で描く
 課題③ 時限爆弾を3点透視で描く
 課題④ ジャングルジムを2点透視で描く

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
実践コミュニケーション1		マンガ・アニメーション学科／1年	2025／通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	関 勇作
授 業 の 概 要				
コミュニケーションで影響力を高めるため必要とされることは何かを考えながら、実践的なコミュニケーションスキルの習得を目指す。 「聴く力」に焦点をあて、影響力発揮のコミュニケーションを学習する。 この授業をととして、エチケットや礼儀などのマナーの視点を育てる。				
授業終了時の到達目標				
●基本目標：C評価 ・傾聴の基本的な定義や技法について、授業内の説明や資料を通じて理解しようとしている。 ・演習やグループ活動に継続して参加している。 ・筆記試験では、授業で扱った主要な用語や考え方に関する設問に取り組んでいる。				
●標準目標：B評価 ・傾聴の概念や技法を理解し、目的や効果についても説明ができる。 ・演習において積極的に取り組み、他者の意見に耳を傾けようとする姿勢が見られる。 ・筆記試験では、主要な内容をおおむね正確に記述することができている。				
●発展的目標：A評価： ・傾聴技法について深く理解し、その重要性や実践上の注意点を具体的に説明できる。 ・グループ演習では、相手の言葉を丁寧に受け止め、共感的・柔軟な対応が一貫して行えている。 ・自らの関わり方を客観的に振り返り、より良いコミュニケーションに向けた改善意識や工夫が見られる。 ・筆記試験においても論理的で深い理解を示す記述ができている。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1	当授業の目的及び目標について	シラバスの説明及び授業を受けるにあたっての約束事		
2		コミュニケーションの定義及び目的		
3	聞き手の態度がもたらす効果	3種類の「きく」及び「聴く」ことの重要性		
4		聞き手の反応で相手の話し方が変わる		
5	聴き上手の話の聴き方	人はどうして話が聴けないのか、相手が話しやすくなる聴き方		
6		話を促進する方法「質問」		
7	傾聴の基本的姿勢、簡単受容、質問技法の実践	質問のタイミング、オープンクエスションとクローズドクエスション		
8		グループ演習（簡単受容の有無）		
9	応答技法	事柄への応答、感情への応答		
10		意味への応答		
11		グループ演習（傾聴技法の実践）		
12	総復習	第1回から第11回までの内容の総復習		
13	前期試験	前期試験実施		
14	コミュニケーションにおける「話す」際の基本的技術	「言葉」の重要性、話し方による人間関係への影響		
15	あいさつの効用、非日常的なあいさつ	コミュニケーションのスタートはあいさつから		
16	当授業の目的及び目標について	シラバスの説明及び授業を受けるにあたっての約束事		
17		コミュニケーションの定義及び目的		

回	テ ー マ	内 容
18	コミュニケーションにおいて言葉が使えない場合	グループ演習（ジェスチャーで自分の想いを伝え、理解してもらう） 話し方が人間関係に影響する
19	コミュニケーションのスタートはあいさつから	あいさつの効用、エチケット、あいさつの言葉遣い 演習（会釈・敬礼・最敬礼）、気配りワード
20	自分の話し方を見直す	話し方のタイプ
21	書き言葉と話し言葉	敬語について
22		演習（敬語表現、ビジネス会話の慣用表現）
23	話すときの心構え	話す前の準備、話す内容の作り方
24	効果的な話し方を身に付ける	明確に、整理して、工夫を加えて話す
25		5W3H、ナンバリング、AIDMAの法則、PREP法
26	総復習	第1回から第10回までの内容の総復習
27	後期試験	後期試験実施
28	応用学習（1）コミュニケーションと思考法	ピラミッドストラクチャー コインの裏返し
29	応用学習（2）コミュニケーションと思考法	話の粒度を揃える MECE
30	応用学習（3）コミュニケーションと思考法	So what? Why so?（具体化と抽象化） 敷衍と類推、帰納的思考と演繹的思考
教科書・教材		評価基準
コミュニケーション技法		到達目標に即し、グループ演習、試験及び授業における傾聴技法の実践状況で評価する。
		評価率
		100.0%
		その他
		傾聴技法の特質上、演習時以外の聴く姿勢も評価に含む。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎		マンガ・アニメーション学科Ⅳ年	2025／通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	50回	100時間	必須	種田真幸 近藤俊治 泉本拓士
授 業 の 概 要				
・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容)				
授業終了時の到達目標				
・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る				
実務経験有	実務経験内容			
有	人材総合サービスで8年、人材育成・学生就職情報サイト運営			
時間外に必要な学修				
・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復)				
回	テ ー マ	内 容		
1	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について +各チューターによるHR(各回)↓		
2		社会人基礎講座で学ぶことの解説		
3		話の聴き方		
4		偶然がつくる人生		
5		モノの見方①		
6		モノの見方②		
7	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
8		就職活動の世界を知る②		
9	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方①		
10		文章の書き方と構成の仕方②		
11		記憶からたどる		
12		自分を知る工夫①		
13		自分を知る工夫②		
14		自分を知る工夫③		
15		履歴書の書き方と伝え方		
16		履歴書を作成する①		
17		履歴書を作成する②		
18		履歴書を作成する③		
19	情報の集め方を学ぶ	情報収集編		
20		興味のある仕事について調べる		
21		考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用		
24		他の学生との違いをアピールする方法		
25		企業の話しを聞こう		
26		面接のポイントを理解する		
27		動画教材:ディスカッションの基本と応用①		
28		動画教材:ディスカッションの基本と応用②		
29		動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
30	学んだことの活用方法	まとめ		
31~50		学校行事を実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト：熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合はメールにて受け付けます