

2026年度 授業シラバス

科目名	PCスキル基礎	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	講義	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 キレイな提案書を作るためのデザイン基礎(レイアウト・構成など)を学びながら課題に取り組み、実際にプレゼンテーションをしてもらいます。分かりやすく伝えるために、相手目線に立った配慮をすることを重視した授業を展開します。							
【到達目標】 テーマにそった、調査、問題定義、ターゲット設定、コンセプト抽出、提案書制作、プレゼンまでの行程を体感することで論理的かつ柔軟性に富んだ思考を身につける。 正解のないプレゼンだからこそ、自分らしさを見出し、読むのではなく自分の言葉で語られるようになることを目標としています。							
【教員の略歴】 マルチクリエイター(グラフィックデザイナー・Webデザイナー・ブランディング・ディレクション)							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	情報整理・ストーリー構成(推しの情報を精査し、エピソードトークを考えた上で、構成を練る。)			①	【あつたらしいな、こんなもの！を見える化(図解化)しよう】②具体的イメージ展開		
②	プレゼン資料作成(テンプレートを基に作成)			②	【あつたらしいな、こんなもの！を見える化(図解化)しよう】③ラフイメージ案抽出(アイデアを図のみで表現)		
③	プレゼン&ディスカッション			③	【あつたらしいな、こんなもの！を見える化(図解化)しよう】④前週で出したラフイメージ案をプレゼン用に修正、完成度を高める		
④	【脱出ゲームを企画しよう】①調査・問題抽出(チーム制:KJ法によるキーワード方向アイデア出し)			④	【あつたらしいな、こんなもの！を見える化(図解化)しよう】⑤プレゼン&ディスカッション		
⑤	【脱出ゲームを企画しよう】②コンセプトメイキング(ペルソナターゲット設定、コンセプトタイトル抽出、6W1Hによる具体案まとめ)			⑤	【あつたらしいな、こんなもの！を見える化(図解化)しよう】⑥プレゼン&ディスカッション		
⑥	【脱出ゲームを企画しよう】③具体的イメージ展開			⑥	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】①調査・問題抽出～コンセプトメイキング		
⑦	【脱出ゲームを企画しよう】④ミニプレゼン(意見のフィードバック、内容の再検討)			⑦	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】②具体的イメージ展開(メディアイメージ、空間イメージ、プロモーション方法など)、役割分担決め		
⑧	【脱出ゲームを企画しよう】⑤ストーリー構成・ラフイメージ案抽出(これまでの情報を整理し、提案書の構成を練る)			⑧	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】③		
⑨	【脱出ゲームを企画しよう】⑥			⑨	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】④		
⑩	【脱出ゲームを企画しよう】⑦提案書づくり開始(前週までに出したラフイメージ案を提案書に落とし込む)			⑩	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】⑤提案書・プレゼン資料づくりも開始		
⑪	【脱出ゲームを企画しよう】⑧			⑪	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】⑥		
⑫	【脱出ゲームを企画しよう】⑨			⑫	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】⑦		
⑬	【脱出ゲームを企画しよう】⑩プレゼン&ディスカッション			⑬	グループワーク【バーチャル大阪を盛り上げよう！】⑧プレゼン&ディスカッション		後期試験
⑭	【脱出ゲームを企画しよう】⑪プレゼン&ディスカッション	前期試験		⑭	みんなのプレゼンを見よう① ※他コースのアイデアや提案書を紹介		
⑮	【あつたらしいな、こんなもの！を見える化(図解化)しよう】①調査・問題抽出～コンセプトメイキング			⑮	みんなのプレゼンを見よう② ※他コースのアイデアや提案書を紹介		
準備学習 時間外学習	時間内で完成しない場合、授業外で作成してもらうことになります。			評価方法	出席率、授業態度、課題作品の割合で評価します。 以下の場合は及第点は出せないのので気をつけてください。 ・提案書を出さない ・プレゼンテーションしない(第13回、第14回、第28回)		
受講生への メッセージ	1回完結ではなく連続授業です。欠席しないのがベストですが、もし欠席しても、残りを投げずに出てきて最後まで制作してください。可能な限りフォローします。			使用教科書 教材 参考書	PowerPoint 模造紙 ポストイット マスキングテープ		

2026年度 授業シラバス

科目名	コミュニケーションスキル	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	講義	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・社会人の基本である挨拶をきちんとできるようにする。 ・社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能や一般マナーを身につける。 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる学生を育成する。 ・どのような業界においても実力を発揮し企業の将来を担っていく人材を輩出する。 							
【教員の略歴】							
証券会社での役員秘書や信販会社での顧客対応等に10年従事し、サービス業の原点を学んだ。それをもとに秘書検定1級・サービス接客検定1級を取得。その後、大学・専門学校で約15年ビジネスマナーや就職指導の授業を担当している。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ガイダンス・1章 コミュニケーションとは	①	4章 社会的スキルⅡ 1～4
②	2章 基本的対話スキルⅠ 1～2	②	4章 社会的スキルⅡ 5～7
③	2章 基本的対話スキルⅠ 3～4	③	4章 社会的スキルⅢ 1～2
④	2章 基本的対話スキルⅠ 5～6	④	4章 社会的スキルⅢ 3～5
⑤	2章 基本的対話スキルⅡ	⑤	4章の復習問題
⑥	3章 自己表現スキルⅠ 1～2	⑥	5章 サービスマインドⅠ 1～4
⑦	3章 自己表現スキルⅠ 3～4	⑦	5章 サービスマインドⅡ 1～3
⑧	3章 自己表現スキルⅠ 5～6	⑧	検定試験対策 復習問題
⑨	3章 自己表現スキルⅡ 1～3	⑨	検定直前対策 模擬試験
⑩	3章 自己表現スキルⅡ 4～6	⑩	自己理解① 自己イメージと他者イメージ
⑪	3章 自己表現スキルⅢ 1～2	⑪	自己理解② 美点凝視シート 自己PR
⑫	3章 自己表現スキルⅢ 3～4	⑫	自己理解③ ソーシャルスタイル理論 長所と短所
⑬	1～3章の復習問題	⑬	プレゼンテーション準備
⑭	前期試験	⑭	プレゼンテーション
⑮	4章 社会的スキルⅠ	⑮	コンセンサス実習
準備学習 時間外学習	毎回テキストのポイントを伝えます。さらに、各章ごとに復習プリントを使いながら重要点をまとめることによってしっかり習得できます。	評価方法	傾聴姿勢、提出課題(復習プリント)などの平常点+筆記試験
受講生への メッセージ	授業は聞くだけでなく、できるだけ皆さんに参加してもらいます。知らず知らずのうちにコミュニケーションに自信が持てるようになり、資格の取得もできます。一緒に頑張りましょう。	使用教科書 教材 参考書	コミュニケーションスキルアップ検定

2026年度 授業シラバス

科目名	デザイン基礎	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

デザインで主に活用されるアプリケーション(Photoshop、Illustrator等)の仕組みを原理的、実践的に理解していきます。またそこから得たスキルを活用して、名刺、チラシなどの小型グラフィックを中心にした制作を行います。

【到達目標】

フォトショップやイラストレーターを使用し広告を制作する。ソフトの習得、レイアウトや色を理解する。

【教員の略歴】

映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを行っている。

現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Illustratorの設定と基本操作	①	Photoshopの設定と基本操作
②	基本操作の作図(楕円、矩形、矢印、自由曲線)	②	選択範囲の基本操作
③	シンボルの編集	③	色調補正①
④	塗りの基本・グラデーション	④	色調補正②
⑤	曲線の描画	⑤	画像の修正
⑥	図形の変形	⑥	画像の修正・加工①
⑦	文字の描画と編集	⑦	画像の修正・加工②
⑧	イラストへの各種加工エフェクト	⑧	色の設定とペイントの操作
⑨	線の設定とアピアランス	⑨	レイヤーの操作
⑩	地図の制作①	⑩	文字の基本と加工
⑪	地図の制作②	⑪	illustratorとの連携
⑫	効果メニューによる変形	⑫	フィルタとレイヤースタイル
⑬	グラデーションメッシュ	⑬	チラシ制作①
⑭	Illustratorの復習と応用(名刺制作)①	⑭	チラシ制作②
⑮	Illustratorの復習と応用(名刺制作)②	⑮	合評会
準備学習 時間外学習	宿題は出ませんが、復習とメモを心掛けてください。また多くの作品にふれてください。	評価方法	①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③作品のクオリティ ④試験
受講生への メッセージ	パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように体調管理に心掛けてください。	使用教科書 教材 参考書	毎回配布します

2026年度 授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間Ⅰ部・Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
映像編集の基本を習得すること 後期は自分で企画した作品を完成させること

【到達目標】
編集ソフトウェアの基本的な使い方から応用までをマスターし、映像編集技術を理解し習得する

【教員の略歴】
映像、音楽制作/メディアアーティスト
イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	編集の基本とコンピュータ		①	タイトル作成2D	
②	カメラサイズ ショットの名前		②	タイトル作成3D	
③	モンタージュ 絵コンテ1		③	SE BGM サウンド MA	
④	モンタージュ 絵コンテ2		④	企画書	
⑤	photoshop 基本 顔の修正		⑤	その他ソフトウェア解説	
⑥	illustrator 基本 パスとブラシテクニック		⑥	企画チェック	
⑦	レイヤーアニメーション(PSD)		⑦	製作1～企業課題に基づき製作していく～	
⑧	キーフレームアニメーション(AE)		⑧	製作2～企業課題に基づき製作していく～	
⑨	3Dレイヤー(AE)		⑨	製作3～企業課題に基づき製作していく～	
⑩	エフェクト		⑩	製作4～企業課題に基づき製作していく～	
⑪	テスト 静止画 そっくり画像を再現		⑪	作品提出 テスト	
⑫	編集 テロップ 作成		⑫	製作5～企業課題に基づき製作していく～	
⑬	キー合成 グリーンバック		⑬	製作6～企業課題に基づき製作していく～	
⑭	連携 AEと他のソフト		⑭	最終チェック	
⑮	レンダリングについて		⑮	プレゼンテーション及び検証	
準備学習 時間外学習	お気に入りまたは好きな作品の研究をして構造、つくりのわからないところを質問してください		評価方法	テスト(実技)／出席日数	
受講生への メッセージ	積極的に質問してください		使用教科書 教材 参考書	要googleアカウント USBメモリ,HDDまたはSSD等のデータストレージ	

2026年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間Ⅰ部・Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 (1)パワーポイントやデザインの基本知識・スキルを学ぶ (2)伝わるスライドを制作する (3)伝える・伝わるプレゼンテーションをする (4)学び合いや協働を通じてクリエイターの基礎的スキルや人間力を身につける							
【到達目標】 (1)パワーポイントやデザインの基本知識・スキルを活かして伝わるスライドが制作できるようになる (2)伝える・伝わるプレゼンテーションができるようになる (3)クリエイターの基礎的スキルや人間力を発揮してクリエイティブができるようになる (4)企業プレゼン、オーディション、就職活動などに活かせる表現・発信ができるようになる							
【教員の略歴】 デザイン会社にて取材記者、編集者、デザイナー、カメラマンとして活躍している。							

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	授業の内容とスライド制作の基礎がわかり、簡単な自己紹介スライドを制作・完成できる	①	パワーポイント・デザイン基礎(10)「ぬくもりのあるスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
②	パワーポイント・デザイン基礎(1)「ポップ/元気/明るいスライド」の説明を理解できる(以降の授業も同様)/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	②	パワーポイント・デザイン基礎(11)「自然を感じられるスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
③	パワーポイント・デザイン基礎(2)「やさしい/やわらかいスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	③	パワーポイント・デザイン基礎(12)「荘厳な/神々しい/神秘的なスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
④	パワーポイント・デザイン基礎(3)「スタイリッシュ/カッコイイスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	④	パワーポイント・デザイン基礎(13)「若々しい/爽快/躍動的なスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
⑤	パワーポイント・デザイン基礎(4)「ダーク/こわいスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	⑤	パワーポイント・デザイン基礎(14)「シブいスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
⑥	パワーポイント・デザイン基礎(5)「迫力ある/エネルギッシュ/刺激的なスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	⑥	パワーポイント・デザイン基礎(15)「女性的なスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
⑦	パワーポイント・デザイン基礎(6)「知的/洗練されたイメージのスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	⑦	パワーポイント・デザイン基礎(16)「男性的なスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	
⑧	パワーポイント・デザイン基礎(7)「危険な/危険を知らせるスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	⑧	プレゼンター「自分(たち)が考える人気作品の条件と、その作り方」グループ分け(個人あるいは複数グループ)、コンセプトシート・サムネイルシート制作・完成できる	
⑨	パワーポイント・デザイン基礎(8)「親しみやすい/身近な/安価なイメージのスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、まねて、自分なりのスライドを完成できる	⑨	プレゼンター「自分(たち)が考える人気作品の条件と、その作り方」応援の声収集、スライドの制作ができる	
⑩	グループワークとプレゼンテーションの取り組み方がわかる。プレゼンター「自分(たち)の推し」をプッシュする」グループ分け(個人あるいは複数グループ)、コンセプトシート・サムネイルシート制作・完成できる	⑩	プレゼンター「自分(たち)が考える人気作品の条件と、その作り方」スライドを制作・完成できる	
⑪	テーマ「自分(たち)の推し」をプッシュする」応援の声収集、スライドの制作ができる	⑪	プレゼンター「自分(たち)が考える人気作品の条件と、その作り方」プレゼンテーション(1)…テスト	
⑫	テーマ「自分(たち)の推し」をプッシュする」スライドを制作・完成できる	⑫	プレゼンター「自分(たち)が考える人気作品の条件と、その作り方」プレゼンテーション(2)…テスト	
⑬	テーマ「自分(たち)の推し」をプッシュする」プレゼンテーション(1)…テスト	⑬	課題テーマ「自分の創作物を紹介する資料・スライド」を仮作成できる	後期試験
⑭	テーマ「自分(たち)の推し」をプッシュする」プレゼンテーション(2)…テスト	⑭	課題テーマ「自分の創作物を紹介する資料・スライド」応援の声収集ができる	
⑮	パワーポイント・デザイン基礎(9)「清涼感のあるスライド」/テーマに沿ったデザイン見本を見つけ、参考にし、自分なりのスライドを完成できる	⑮	課題テーマ「自分の創作物を紹介する資料・スライド」をブラッシュアップ・完成できる	
準備学習 時間外学習	目にしたウェブページやポスターなど、「なぜそのようなデザインになっているのか」「なぜ、自分はこのような感情を受けるのか」を考えて見る意識をもつようにしてください。授業前までに、その授業回のテーマに沿った「参考にしたい資料」を見つけておくと、スライド制作作業の時間をしっかりと取りやすくなります	評価方法	出席率、授業態度、課題作品の割合で評価します。 以下の場合は及第点は出せないのので気をつけてください。 ・提案書を出さない ・プレゼンテーションしない(第13回、第14回、第28回)	
受講生への メッセージ	デザインも、プレゼンテーションも、人との協働も、方法がわかればできるようになります。得意な人はさらに力が伸びるよう、苦手な人は苦手感がなくなるよう、安心安全にチャレンジできる授業環境をつくっていきます	使用教科書 教材 参考書	PowerPoint 模造紙 ポストイット マスキングテープ	

2026年度 授業シラバス

科目名	声優演習	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間Ⅰ部・Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 1. 柔軟性のある体と心を鍛え、腹式を意識した発声 2. 舞台用語への理解 3. ミュージカル 4. 演じる事の楽しさを学ぶ							
【到達目標】 ・呼吸法、母音法、フレージング法の習得。 ・歌・演技・踊りを学ぶことで感情豊かな表現力を身につける。							
【教員の略歴】 劇団四季出、多数出演地方テーマパーク メインシンガー パレードMC、その他Live出演。個人ヴォイストレーナー							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	目的意識向上 腹式呼吸法 母音法	①	腹式呼吸法 母音法 課題について
②	腹式呼吸法 母音法 行動力強化	②	腹式呼吸法 母音法 歌唱基礎
③	腹式呼吸法 柔軟基礎 表現力強化	③	腹式呼吸法 母音法 コーラスワーク
④	腹式呼吸法 リズム感 行動力強化	④	腹式呼吸法 ダンス基礎 演技基礎
⑤	腹式呼吸法 歌唱基礎 記憶力強化	⑤	腹式呼吸法 協調性強化 感情表現
⑥	腹式呼吸法 歌唱基礎 表現力強化	⑥	腹式呼吸法 歌唱基礎 試験課題練習
⑦	試験課題練習 腹式呼吸法 体力強化	⑦	腹式呼吸法 演技基礎 試験課題練習
⑧	試験課題練習 腹式呼吸法 表現力強化	⑧	腹式呼吸法 歌唱基礎 試験課題練習
⑨	試験課題練習 腹式呼吸法	⑨	腹式呼吸法 表現力強化 行動力 試験課題練習
⑩	腹式呼吸法 母音法 行動力 試験課題練習	⑩	腹式呼吸法 ダンス基礎 体力強化 試験課題練習
⑪	腹式呼吸法 母音法 ダンス基礎 試験課題練習	⑪	目的意識の再確認 腹式呼吸法 試験課題練習
⑫	目的意識向上 腹式呼吸法 母音法 試験課題練習	⑫	腹式呼吸法 母音法 試験課題練習
⑬	腹式呼吸法 歌唱基礎 記憶力強化 試験課題練習	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	腹式呼吸法 母音法 歌唱基礎
⑮	腹式呼吸法 母音法 行動力強化 基礎体力向上	⑮	腹式呼吸法 母音法 表現力強化
準備学習 時間外学習	柔軟性を高める事や 目的意識の確認授業内容の歌唱課題や振り付けの復習	評価方法	試験 受講態度 課題へ取り組む姿勢 集団行動能力 コミュニケーション能力の有無
受講生への メッセージ	表現する事の大切さや舞台に立つ姿勢、 覚悟等必要なスキルを共に楽しみながら学びましょう。	使用教科書 教材 参考書	ポップスやアニメソング、 映画音楽ミュージカル楽曲(アイダ等)

2026年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメファンの視点ではなく、アニメを制作する側の視点で作品の研究&分析(演出、効果、音響、CG、作画、背景美術、シリーズ構成などを深掘り)をしていきます。制作会社や監督にフォーカスして論じることも多いです。その他、業界用語解説、アニソン研究、アニメを使ったwebCMなどもとりあげます。基本この計画書で進めますが、順番・内容の変更や、別内容を入れることもあります。							
【到達目標】 映像が持つ影響力・存在感・インパクトは、あらゆるエンタメにとって超重要な要素です。映像への造詣が深いと、各専攻分野で大きな武器になります。考え方の幅が広がり、感性も豊かになります。そういった個々の思考・考察力向上につなげます(=どんなエンタメ分野でも活躍できるようになります)。							
【教員の略歴】 長年アニメーション業界にてクリエイターとして活躍。その後1フリーランスのクリエイターとして活動。アニメ・声優の評論、音楽評論、グラフィックデザイン制作、webデザイン制作、ブランディングなど。							

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	いしづかあつこ監督の制作秘話	①	アニソンの歴史を変えたfripSide特集	
②	アニメ作品のテーマを深掘り	②	アニメ演出の研究、angela 特集	
③	精密な時代考証、物語るものを考える	③	本能を問う硬派アニメを考察	
④	人気シリーズにした監督の熱意を考察する	④	アニメ映像の背景美術を研究、Thunderbolt Fantasy	
⑤	岡田麿里(脚本・監督)の研究	⑤	音響監督とアニメ作品映像	
⑥	アニメ作品の感動を作品を通して分析	⑥	アニメ映像の号泣のポイントを分析、Loundraw(キャラ原案)研究	
⑦	京アニの歴史研究、Animelo Summer Live	⑦	細田守監督の作品研究	
⑧	アニメ作品のストーリー研究	⑧	アニメ音響研究	
⑨	実話をもとにしたアニメ作品を研究	⑨	幾原邦彦監督の作品研究	
⑩	アニメ作品の最終話の演出を考察	⑩	アニソン業界の今・上松範康	
⑪	岡田麿里(脚本・監督)研究②	⑪	アニメ映像とアニソン業界の分析	
⑫	絶対泣けるアニメが超神作な理由《前編》	⑫	作画監督井上俊之のテクニックを解析	
⑬	絶対泣けるアニメが超神作な理由《後編》	⑬	後期試験	後期試験
⑭	前期試験	前期試験	⑭	劇場版のアニメ作品を大研究(本編)
⑮	制作会社TRIGGERを徹底分析(制作現場)	⑮	まとめ・総評	
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	記述式の試験を実施。そこから出席率・授業態度を減点法で計算	
受講生への メッセージ	業界内評価の高い作品や重要アニメーターをとりあげます。好きか嫌いかの主観で判断しないで、アニメを作ったすべての人たちに対して、リスペクトする気持ちと愛を忘れずに受講して下さい。	使用教科書 教材 参考書	すべて講師が用意します。 使用する映像や画像、音声は、著作権法第35条・38条に拠る範囲内。※受講者が授業内容を録画するのは禁止です。	

2026年度 授業シラバス

科目名	滑舌アクセント	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 表現者の基本である、腹式発声・標準語アクセント・鼻濁音・母音の無声化について解説と習得のための練習方法を説明し、実際にやってみます。ひとりひとりの読みのチェックをすべてで行いたいのですが、限られた時間で行うため、グループや全体で声を合わせて読むことも行います。							
【到達目標】 標準語アクセント・鼻濁音・母音の無声化など表現者として習得しておきたい基本的なことを習得する。プロとしての「声」作り。聞き分ける「耳」を鍛える。表現すること、伝えるという事の本質を理解する。なぜその表現になるのかを考え、導き出せる力をつける。							
【教員の略歴】 ナレーター MC スポーツ実況 テレビ・ラジオの番組キャスター リポーターを経験。 神姫バスや和歌山バス、南海りんかんバスなどの車内アナウンスの声も担当している。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション(なぜ学ぶのかを解説など)	①	さ・しゃ行の滑舌練習と解説
②	北原白秋「五十音の詩」を使って腹式呼吸・複式発声の練習	②	ざ・じゃ行の滑舌練習と解説
③	北原白秋「五十音の詩」を使ってアクセント辞典の使い方など解説	③	た・だ・ちゃ・つあ行の滑舌練習と解説
④	北原白秋「五十音の詩」を使って標準語アクセントについて解説①	④	な・にゃ行の滑舌練習と解説
⑤	北原白秋「五十音の詩」を使って標準語アクセントについて解説①	⑤	は・ひゃ行の滑舌練習と解説 母音の無声化の復習
⑥	北原白秋「五十音の詩」を使って標準語アクセントについて解説①	⑥	ば・ぱ・びゃ・ぴゃ行の滑舌練習と解説
⑦	北原白秋「五十音の詩」を使って鼻濁音について解説と演習	⑦	ま・みゃ行の滑舌練習と解説
⑧	北原白秋「五十音の詩」を使って母音の無声化について解説と演習	⑧	や・ら・りゃ行の滑舌練習と解説
⑨	北原白秋「五十音の詩」総復習	⑨	わ行・外来語の滑舌練習と解説
⑩	滑舌練習	⑩	外郎売の解説と読み下し①
⑪	母音の滑舌練習と解説	⑪	外郎売の解説と読み下し②
⑫	か・きゃ行の滑舌練習と解説	⑫	詩の朗読①
⑬	か°きゃ°行の滑舌練習と解説 鼻濁音復習	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	後期試験の振り返り・復習
⑮	前期試験振り返り・復習	⑮	詩の朗読②
準備学習 時間外学習	・教科書及び配布するプリントの練習文を声に出して読んでくる ・わからない言葉は意味を調べ理解してくる	評価方法	前期・後期其々2/3以上の出席をもって評価の対象とします。 成績は、授業態度(受講態度・取組姿勢) テストで評価します。
受講生への メッセージ	表現者となる人が必ず習得しなければならない基本を徹底的に繰り返す授業ですが、楽しく進めていきます。頑張る声と耳を鍛えてください。	使用教科書 教材 参考書	・発声・滑舌・アクセントトレーニング教本(滋慶出版発行) ・授業時に配布するプリント

2026年度 授業シラバス

科目名	アニメ映像研究	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間I部・II部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

1年時の身体表現を踏まえ、身体に与える影響をどうすれば“声”になるのか、身体と声の関係を探っていきます。まずは簡単な朗読から始めて、徐々に小説などの長めの文章を読んできたいと思います。前期はグループワークが多くなります。

【到達目標】

身体表現としての朗読方法の体験と修得。そのための文章の理解と解釈の仕方。

【教員の略歴】

俳優・演出・ワークショップファシリテーター。様々な活動を実践中。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション 希望調査	①	小説を読む①
②	詩の立体化①	②	朗読に必要な身体の使い方(呼吸・横隔膜の使い方等)
③	詩の立体化②	③	朗読に必要な身体的準備の仕方(目的の設定)
④	詩の立体化③	④	小説を読む②
⑤	詩の立体化④	⑤	小説を読む③
⑥	詩の立体化⑤	⑥	小説を読む④
⑦	簡単な小説の朗読①	⑦	小説を読む⑤
⑧	簡単小説の朗読②	⑧	小説を読む⑥
⑨	簡単な小説の朗読③	⑨	小説をもとにしたお芝居作り①
⑩	簡単な小説の朗読からお芝居作り①	⑩	小説をもとにしたお芝居作り②
⑪	簡単な小説の朗読からお芝居作り②	⑪	小説をもとにしたお芝居作り③
⑫	簡単な小説の朗読からお芝居作り③	⑫	後期試験
⑬	簡単な小説の朗読からお芝居通り④	⑬	小説をもとにしたお芝居作り④
⑭	前期試験	⑭	小説をもとにしたお芝居作り⑤
⑮	簡単な小説の朗読からお芝居作り⑤	⑮	1年間のまとめ
準備学習 時間外学習	必要なことは、その都度お伝えします。また、授業に積極的に参加できるよう心身の準備をお願いします。	評価方法	「出席＋授業態度＋テスト＋印象」
受講生への メッセージ	皆さんの希望を聞きたいと思います。シラバスに捕らわれず、「授業でやりたいこと」を考えて来て下さい。	使用教科書 教材 参考書	ジャージ・スニーカーなどの動きやすい服装や靴(靴下不可)。スカート・ヒールのある靴は不可。

2026年度 授業シラバス

科目名	アニメ音響	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
アニメスタッフコース所有の音響機材を用いて、実践的に機器の設営方法(セッティング)、運用方法(オペレート)を学びます。

【到達目標】
イベント音響における基礎だけでなく、応用を学び、音響機材の使用方法をマスターするとともに、技術的な知識や音響概論を理解する。

【教員の略歴】
多数のフェス関係のメインステージ音響を担当
舞台中継などコンサート関係のマルチ収録及LIVE配信MIXを担当

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	PAとは(SRとは)	①	PA基礎・デジタルミキサー(実習セットアップ)
②	PA基礎(音の3要素&音声信号)	②	PA基礎・デジタルミキサー(実習セットアップ)
③	PA基礎(ケーブル・コネクタ)	③	PA基礎・デジタルミキサー(実習セットアップ)
④	PA基礎(スピーカー&電源)	④	PA基礎・チューニングについて(FOH/モニター)
⑤	PA基礎(マイクの種類&周辺機器)	⑤	PA実習・チューニング
⑥	PA基礎・アナログミキサーについて(信号の流れ)	⑥	PA実習・チューニング
⑦	PA基礎・アナログミキサー(基本操作1)	⑦	PA実習・イベントセット運用(基礎1)
⑧	PA基礎・アナログミキサー(基本操作2)	⑧	PA実習・イベントセット運用(基礎2)
⑨	PA基礎・アナログミキサー(実習セットアップ)	⑨	PA実習・イベントセット運用(基礎3)
⑩	PA基礎・アナログミキサーとデジタルミキサーの違い	⑩	PA実習・イベントセット運用(応用1)
⑪	PA基礎・デジタルミキサーについて(信号の流れ)	⑪	PA実習・イベントセット運用(応用2)
⑫	PA基礎・デジタルミキサー(基本操作1)	⑫	後期試験(実技試験)
⑬	PA基礎・デジタルミキサー(基本操作2)	⑬	後期試験(実技試験)
⑭	前期試験(実技試験)口	⑭	PA実習・イベントセット運用(応用3)
⑮	前期まとめ	⑮	まとめ
前期試験期間 9/1(金)~9/7(木)		後期試験期間 1/18(木)~1/24(水)	
準備学習 時間外学習	技能に関して、習得したことを必ず復習すること。空いた時間に機材に触れる、不明な点を次回授業までに必ず解決しておく努力が必要です。	評価方法	出席率、試験、積極性などの授業態度を総合的に評価する。
受講生への メッセージ	自分のやりたい事を音響(PA)を通して実現させる為の知識と経験を習得してください	使用教科書 教材 参考書	特になし

2026年度 授業シラバス

科目名	ラジオドラマ編集	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 サウンドドラマで使用する効果音の収録、制作、編集方法を学ぶ							
【到達目標】 サウンドドラマの収録・編集の知識及びオンエアされるまでのプロセスを身につける。							
【教員の略歴】 ラジオ番組ミキサー、公営競技のTV番組(CS)音声、制作、スイッチャー業務を経て、現在は主にラジオ放送局の制作・編集。単発イベント企画・制作などを担当。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	収録用機材のセッティング マイク、カフBOXの設置について	①	サウンドドラマ編集 ボイスパケ①・②話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
②	効果音収録 実際に効果音を収録して、マイキングやEQなどのセッティングを学習します	②	サウンドドラマ制作 ボイスパケ③・④話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
③	著作権について 放送で使用する楽曲の使用に際してのルールについて講義します	③	サウンドドラマ制作 ボイスパケ⑤・⑥話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
④	放送局(TV、ラジオ局)について 放送局の役割、資格などについて	④	サウンドドラマ制作 ボイスパケ⑦・⑧話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
⑤	制作プロダクションについて 放送局と制作プロダクションの関係性について	⑤	サウンドドラマ制作 ボイスパケ⑨・⑩話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
⑥	スポンサーについて 番組制作するにあたっての制作費がどのように	⑥	サウンドドラマ制作 ボイスパケ⑪・⑫話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
⑦	音声の数値化 音声レベルを数値化したものは数多くあり、主流なものについて講義します	⑦	サウンドドラマ制作 ボイスパケ⑬話、使用音源準備(効果音収録、BGM選定)
⑧	ラウドネスについて 音声レベルを数値化したラウドネスについて掘り下げます	⑧	サウンドドラマ制作 ①話、②話完パケ Qシート作成、納品
⑨	アナログ、デジタル アナログ、デジタルについて双方のメリット・デメリットを解説します	⑨	サウンドドラマ制作 ③話、④話完パケ Qシート作成、納品
⑩	メディアの役割について エンターテインメントがクローズアップされがちですが、本来のメディアの役割について	⑩	サウンドドラマ制作 ⑤話、⑥話完パケ Qシート作成、納品
⑪	インターネット配信 TV、ラジオに代わるメディアとしてのインターネット放送について	⑪	サウンドドラマ制作 ⑦話、⑧話完パケ Qシート作成、納品
⑫	今後の放送業界について 時代によって業界は移行していくものです。今後の放送業界はどうなっていくかについて	⑫	サウンドドラマ制作 ⑨話、⑩話完パケ Qシート作成、納品
⑬	サウンドドラマ準備 脚本を読んで必要な音源(効果音、BGM)をピックアップします	⑬	課題提出 内容は授業内で発表
⑭	前期授業内容のペーパーテスト	⑭	サウンドドラマ制作 ⑪話、⑫話完パケ Qシート作成、納品
⑮	テスト返却 後期のサウンドドラマ編集に向けて	⑮	サウンドドラマ制作 ⑬話完パケ Qシート作成、納品
準備学習 時間外学習	前期は講義が中心となりますので、理解を深めるために授業後の復習をしっかりとするようにしてください。 後期は編集作業が中心となります。納期がある作業がありますので、効率よく作業を進めれるようにしてください。	評価方法	前期:ペーパーテスト、出席率、授業態度 後期:課題提出、出席率、授業態度
受講生への メッセージ	持っている技術をしっかりと理解し、さらに発展させていけるようにがんばってください。	使用教科書 教材 参考書	筆記用具、USBメモリ、HDD(SSD)

2026年度 授業シラバス

科目名	サウンド制作	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間Ⅰ部・Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
Cubaseの基本操作、打ち込み技法、プラグインエフェクトの使い方などを学び音楽制作の基礎を身につけます。

【到達目標】
音楽制作におけるCubaseでの打ち込みテクニックを習得し、ドラム、ベース、鍵盤楽器の基本的な奏法を身につける。

【教員の略歴】
音楽制作、レコーディングスタジオ株式会社FLAREに勤務し、様々なアーティストの楽曲を制作また、PA、レコーディングエンジニアとしても活動している。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	DTMの基礎知識、Cubaseの基本操作、必要な機材、オーディオインターフェイスの設定、MIDIキーボードの設定	①	ジャンル別フレーズ研究8Beat1ドラム
②	プロジェクトの作成、ショートカットキーなどプロジェクトウインドウの解説	②	ジャンル別フレーズ研究8Beat1ベース
③	トラックの作成、楽曲テンポの設定、キーエディタウインドウの解説	③	ジャンル別フレーズ研究8Beat1キーボード
④	楽器の基礎1(ドラム編)、譜面の読み方、打ち込み方、強弱の付け方をキーエディタウインドウで学ぶ	④	ジャンル別フレーズ研究8Beat2ドラム
⑤	ドラム譜面を参照しフレーズの打ち込み	⑤	ジャンル別フレーズ研究8Beat2ベース
⑥	楽器の基礎2(ベース編)、譜面の読み方、打ち込み方をキーエディタウインドウで学ぶ	⑥	ジャンル別フレーズ研究8Beat2キーボード
⑦	VSTインストゥルメント、各種音源について解説	⑦	ジャンル別フレーズ研究8Beat3ドラム
⑧	ドラム譜面を参照しフレーズの打ち込み	⑧	ジャンル別フレーズ研究8Beat3ベース
⑨	楽器の基礎3(ピアノ、キーボード編)、譜面の読み方、打ち込み方、強弱の付け方をキーエディタウインドウで学ぶ	⑨	ジャンル別フレーズ研究8Beat3キーボード
⑩	ピアノ譜面を参照しフレーズの打ち込み	⑩	ジャンル別フレーズ研究8Beat4ドラム
⑪	メロディー譜面を参照しフレーズの打ち込み	⑪	ジャンル別フレーズ研究8Beat4ベース
⑫	ステップ入力、リアルタイム入力など多様な打ち込み技法の解説	⑫	ジャンル別フレーズ研究8Beat4キーボード
⑬	ミキサーウインドウとトラック調整の解説	⑬	マスターエフェクト、マルチバンドコンプレッサー、リミッターの解説
⑭	インサートエフェクト、AUXエフェクト、楽曲の書き出しオーディオミックスダウンの解説	⑭	音圧をアップさせた楽曲の書き出しオーディオミックスダウンの解説
⑮	前期復習とテスト対策	⑮	後期復習とテスト対策
準備学習 時間外学習	講義時間内に完成しなかった項目は終わらせておいてください	評価方法	授業に対する参加度、課題への取り組み、試験の総合で評価
受講生への メッセージ	Cubaseの基本操作、楽曲制作における打ち込み技法の基礎を段階的に学んでいく授業なので毎時間出席してほしいです。わからないことはそのままにせず、必ず質問してください	使用教科書 教材 参考書	講義の内容に応じて必要な場合はPDFテキストを配布

2026年度 授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 目に映る物を正確にありのままに描ける為の技術を学んでいきます							
【到達目標】 誇張やデフォルメをせずにパースやアングルに基づいた描写を追求します							
【教員の略歴】 京都アニメーション32年在籍後、フリーアニメーター 数々のアニメ作品の原画を担当							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	デッサンとは何か	①	レンズの特性を学ぶ
②	パース、アイレベルを学ぶ	②	広角の意味と特徴
③	グレースケールで階調を知る	③	望遠の意味と特徴
④	観察が8割、描写が2割	④	ガラス製品の描き方
⑤	見えない部分を描く重要性	⑤	布、衣類の特徴とは
⑥	一点透視図法について	⑥	草、花の描き方
⑦	二点、三点透視図法について	⑦	金属の描き方
⑧	実際のパースとイメージの差	⑧	中規模の物を描く
⑨	奥行のある物体の描き分け	⑨	人体速描クロッキー
⑩	空間と配置による見え方	⑩	動物の描き方
⑪	構図の決め方、作り方	⑪	木を描いてみる
⑫	自然光と人工光の違い	⑫	建築物を描いてみる
⑬	質感は追求しすぎない	⑬	後期デッサンB試験
⑭	前期デッサンB試験	⑭	デッサン試験全体評価会
⑮	デッサン試験全体評価会	⑮	1年を通してできた事
準備学習 時間外学習	常日頃の物体、人体観察及び描写	評価方法	試験・出席率・内容事項と並行して基礎デッサンの実習を行い完成後、各自に評価を行います
受講生への メッセージ	デッサン力習得には時間と実習が不可欠です 焦らず確実に覚えてみてください	使用教科書 教材 参考書	各自の理解に合わせたデッサン教本

2026年度 授業シラバス

科目名	デザイン演習	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間Ⅰ部・Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメーションの歴史、仕事内容を順に学びアニメーション制作の基礎基本を理解する。							
【到達目標】 アニメーション制作の分業を理解。それぞれの仕事を学び自分の進路の業種を深く考えてもらう。習得 アニメーション制作における技術全般。							
【教員の略歴】 長年、京都のアニメーション会社にて様々なアニメーターを担当。現在はフリーランスにてアニメーターとして多くのアニメ作品にかかわっている。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	授業内容説明と各々の自己紹介・アニメーションの歴史と日本と外国の違いなど	①	原画から動画
②	アニメが出来るまでの流れや分業の説明(余裕があればキャラ表をトレース)・作品の絵コンテ①初級バスタップ編	②	動画を仕上げる工程を学ぶ(スキャンからPS→トレースマンへ)
③	作品の絵コンテ②中級日常動作編	③	動画を仕上げる工程を学ぶ(キャラ表を基に色塗り) ☆作画素材完成☆
④	作品の絵コンテ③上級アクション編	④	アニメ背景を描写・写真加工して二次元化
⑤	絵コンテからレイアウト①初級バスタップ編	⑤	音響・収録について学ぶ・効果音・BGMなどの採取・AE編集
⑥	絵コンテからレイアウト②中級日常動作編	⑥	アフターエフェクト(AE)での動画編集①作画データ編
⑦	絵コンテからレイアウト③上級アクション編	⑦	アフターエフェクト(AE)での動画編集②作画データ編
⑧	レイアウトから原画①初級バスタップ編タイムシートも	⑧	アフターエフェクト(AE)での動画編集①他素材編
⑨	レイアウトから原画②中級日常動作編	⑨	アフターエフェクト(AE)での動画編集②他素材編
⑩	レイアウトから原画③上級アクション編	⑩	アフターエフェクト(AE)での動画編集①画面効果編
⑪	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画①	⑪	アフターエフェクト(AE)での動画編集②画面効果編
⑫	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画②	⑫	アニメ会社を調べ、纏める【元請・グロス・下請/会社形態・就職・給与・福利厚生・個性・立地など】
⑬	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画③	⑬	ポートフォリオについて学ぶ【内容の精査・実践】①
⑭	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画④	⑭	ポートフォリオについて学ぶ【内容の精査・実践】②
⑮	前回の続きと前期の総評など	⑮	次年度における勉強プラン考察・最終総評
準備学習 時間外学習	パート毎に宿題有り(反復学習も兼ねる)	評価方法	出席率・授業態度・技術成長度・クオリティ
受講生への メッセージ	この授業ではアニメーション制作の全般を理解し、自分の進路の職種を深く考えてみてください。反復学習も兼ねてほぼ毎度宿題も設けますが頑張っついてきてくださいね！今年も宜しくお願い致します！	使用教科書 教材 参考書	あれば便利なもの ポーズ人形 お勧め参考書はその都度紹介致します

2026年度 授業シラバス

科目名	作品制作	必修 選択	選択	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメーション作画における基礎技術の習得の応用							
【到達目標】 動画作業の基本(歩き、走り、振り向き)をマスターする前の基礎描力を向上させる							
【教員の略歴】 多数のアニメ映画の原画を担当							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	動画作業の基本とは	①	タップ割り実習課題①
②	クリンナップの重要性	②	タップ割り実習課題①
③	フリーハンドで線を引く事とは	③	タップ割り実習課題②
④	中割り作業の注意事項	④	タップ割り実習課題②
⑤	タップ割りの基礎	⑤	動画基本の歩きの解説
⑥	割り指示を守る意味	⑥	動画実習の歩き①
⑦	軌道の大切さを知る	⑦	動画実習の歩き①
⑧	タップ割りの実習①②	⑧	動画実習の歩き①
⑨	タップ割りの実習③④	⑨	動画実習の歩き②
⑩	タップ割りの実習⑤⑥	⑩	動画実習の歩き②
⑪	動画としての役割は何か	⑪	動画実習の歩き②
⑫	これまでの実習について	⑫	動画実習の歩き③
⑬	タップ割りの実習⑦	⑬	後期作画試験
⑭	前期作画試験	⑭	動画実習の歩き③
⑮	タップ割りの実習⑧	⑮	動画実習歩き 続き
準備学習 時間外学習	人体(動物)の骨格、筋肉の理解	評価方法	試験・デッサン力とスピード感の向上
受講生への メッセージ	基礎力を妥協せずに身に付けてください	使用教科書 教材 参考書	京都アニメーション作画の手引き 各自の理解に合わせた解説書

2026年度 授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間 I 部・II 部
		授業 形態	講義	単位 (時間)	2 (60)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 クラス仲間とコミュニケーションをとりながら、自己分析に始まり、自己理解を深め、就職活動本番の応募書類作成・面接対策までをおこなう。							
【到達目標】 座学のみではなくアクティブラーニングを用い、数多くのワークで、前期は社会人基礎力を養う。後期は就職に向けての準備をおこない、就職活動を円滑におこなえるようにする。							
【教員の略歴】 キャリアカウンセラー・国家資格キャリアコンサルタント資格保持者、学生支援経験者、教員免許取得者 企業・官公庁研修の経験豊富な講師							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	高校と専門学校の違い・学生と社会人の違い	①	就職ガイダンス
②	キャリアを考える(過去・現在・未来)	②	応募書類の書き方(ポイント)
③	キャリアを考える(未来)	③	応募書類の書き方(長所・短所)
④	自己理解	④	応募書類の書き方(自己PR I)
⑤	自己分析(長所・短所・特性)	⑤	応募書類の書き方(自己PR II)
⑥	自己分析(多角的視点)	⑥	応募書類の書き方(学生時代に力を入れたこと)
⑦	自己分析 I	⑦	業界研究
⑧	自己分析 II	⑧	企業研究
⑨	自己分析 III	⑨	応募書類の書き方(志望動機 I)
⑩	コミュニケーションのポイント	⑩	応募書類の書き方(志望動機 II)
⑪	ビジネスマナーの基本	⑪	グループディスカッション・グループワーク
⑫	自己PR練習	⑫	面接対策
⑬	自己PR(プロフィールシート)	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	ビジネスマナー(メール・電話)
⑮	就活プロフ帳	⑮	企業プロフ帳
準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、欠席(公欠を含む)した際には、その内容をしっかりと予習してから、次回出席のこと。	評価方法	出席率、ワークへの参加姿勢、課題提出率・完成度、臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。
受講生への メッセージ	自分が自分の人生の主役として、主体的にキャリア設計をおこないましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携していきま。欠席した際には、その内容をしっかりと予習してから、出席をするようにしまし。ょう。	使用教科書 教材 参考書	学校指定「キャリアデザイン I」テキスト

2026年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	1	学科	アニメ総合テクノロジー科 昼間Ⅰ部・Ⅱ部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	6 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 CLIPSTUDIOというPCソフトを用いてデジタル動画を学んでいただきます。							
【到達目標】 アニメーションの基本的な動きを実際に描いてもらいます。物や人の動き方や動かし方を理解し習得していただきます。							
【教員の略歴】 京都にてアニメーション制作会社にてアニメーターとして活躍。現在はフリーランスとして様々な作品のアニメーター。現在は主に第2原画を担当							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	CLIPSTUDIOの基本的な使い方や授業について クリーンアップ課題	①	横から見た走り
②	クリーンアップ課題の続き	②	振り向き①
③	振り子・ボールの弾み	③	振り向き②
④	簡単な中割り・線割り タップ割りの練習(均等割り)①	④	腕を上げる①
⑤	タップ割りの練習(均等割り)②	⑤	腕を上げる② 煙の送り①
⑥	タップ割りの練習(均等割り)③	⑥	煙の送り② 燃えさかる炎①
⑦	タップ割りの練習(詰める割り)①	⑦	燃えさかる炎②
⑧	タップ割りの練習(詰める割り)②	⑧	走る車①
⑨	線合成 ロパク目パチ	⑨	走る車② BG動画
⑩	イスから立ち上がる①	⑩	鳥の羽ばたき①
⑪	イスから立ち上がる②	⑪	鳥の羽ばたき②
⑫	横から見た歩き①	⑫	動物の歩き①
⑬	横から見た歩き②	⑬	動物の歩き②
⑭	横から見た歩き③	⑭	動物の走り①
⑮	横から見た走り	⑮	動物の走り②
準備学習 時間外学習	普段からタブレットを使って絵を描いたり練習して慣れておいていただきたいです。	評価方法	試験・出席・態度・課題評価から100点満点で採点します。
受講生への メッセージ	集中力が必要になりますので食事睡眠休憩はしっかりとって授業に臨んでほしいです。	使用教科書 教材 参考書	アニメ基礎講座教本