

## 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	3	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】 声優コースという観点から、スマートフォンで配信可能なプラットフォームでの実践的な配信のためのクリエイティブ制作における知識や配信・トーク力・トレンドリサーチの手法学習。							
【到達目標】 1個人で簡易的なクリエイティブ・SNS運用・案件獲得とその対応ができる。ブランディングのための知識や教養の習得。							
【教員の略歴】 株式会社NECO Works esports・エンタメ事業部ディレクターとして、上新電機株式会社のesportsイベントの設計やesportsテレビ番組「Gaming House Squad」のマーケティング・ブランディングを担当。一部クリエイティブ制作から人事管理も担当。VALORANTへの知見も深く、WPRZ×南海eスポーツキャンプにコーチとして従事。							

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・自己紹介	①	コテ入れ・ブランディング設計
②	ストリーマー基礎①	②	Youtube shorts運用①
③	ストリーマー基礎②	③	Youtube shorts運用②
④	パーソナルカラー・トーンアンドマナー・コンセプト設計	④	Youtube shorts運用③
⑤	クリエイティブ実習① アバターマーケティング(実写希望者:配信構成)	⑤	Youtube shorts運用④
⑥	クリエイティブ実習② アバターマーケティング・メイキング①	⑥	Youtube shorts運用⑤
⑦	クリエイティブ実習③ アバターマーケティング・メイキング②	⑦	OBS演習①
⑧	クリエイティブ実習④ クリエイティブ制作①	⑧	OBS演習②
⑨	クリエイティブ実習⑤ クリエイティブ制作②	⑨	OBS演習③
⑩	クリエイティブ実習⑥ クリエイティブ制作③	⑩	配信機材演習①
⑪	クリエイティブ実習⑦ BGM選定①	⑪	配信機材演習①
⑫	クリエイティブ実習⑦ 配信構成・カレンダー設計	⑫	案件演習①
⑬	配信データフィードバック・レポート作成①	⑬	案件演習②
⑭	配信データフィードバック・レポート作成②	⑭	案件演習③
⑮	配信データフィードバック・レポート作成③	⑮	案件演習④
準備学習 時間外学習	配信のアーカイブ録画とアナリティクス記録	評価方法	試験・出席率・授業態度・レポート提出
受講生への メッセージ	わかりやすく配信とその運用について指導できるよう頑張ります！わからないことや質問があれば気軽に聞いてください！よろしくお願いします！	使用教科書 教材 参考書	当社準備レジュメ

## 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	3	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】 webで使用する画像データの扱いや、サイトデザインとコーディングの基礎も学びます。							
【到達目標】 コーディングを意識したサイトデザインの習得。 自分が作成したサイトデザインのコーディング。							
【教員の略歴】 webディレクター サイトの設計や運営方法、デザインやコーディング方針などサイト全般に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	web画像データ基礎知識	①	ロゴの扱いやファビコン、背景などの素材作成
②	ランディングページデザイン	②	webサイト制作(1) サイトマップ、レスポンスについて
③	ランディングページデザイン	③	webサイト制作(2) サイト全体のデザインルール
④	HTML基礎	④	webサイト制作(3) TOPページ
⑤	webサイトデザイン基本(1) ページデザイン構成	⑤	webサイト制作(4) TOPページ
⑥	webサイトデザイン基本(2) フォントなどについて	⑥	webサイト制作(5) TOPページ
⑦	ワイヤフレーム、SEOについて	⑦	webサイト制作(6) サブページ
⑧	ワイヤフレームに沿ったデザイン(1)	⑧	webサイト制作(7) サブページ
⑨	ワイヤフレームに沿ったデザイン(2)	⑨	マップの引用、ファイルのアップや更新について
⑩	HTMLとCSS(1)	⑩	既存サイトの更新・新規ページ作成について(1)
⑪	HTMLとCSS(2)	⑪	既存サイトの更新・新規ページ作成について(2)
⑫	HTMLとCSS(3)	⑫	既存サイトの更新・新規ページ作成について(3)
⑬	コーディング練習(1)	⑬	既存サイトの更新・新規ページ作成について(4)
⑭	コーディング練習(2)	⑭	SNS用の画像デザインと作成(1)
⑮	コーディング練習(3)	⑮	SNS用の画像デザインと作成(2)
準備学習 時間外学習	宿題は出ませんが、毎回の授業を理解した前提で次へ進みますのでメモを取ったり復習などを心がけてください。	評価方法	試験・出席率 アニメーションのレイアウトとして通用するレベルを目指します
受講生への メッセージ	webの習得は自分の得意を表現する場が一つ増えることと考えてもらえるといいなと思います。	使用教科書 教材 参考書	各自の理解度に合わせた解説書

## 2026年度 授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修	年次	3	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】 知識や技術を応用して作品作りに取り組んでみましょう。偏ったり差別だったり他人が嫌悪感を感じるような内容は厳禁です。							
【到達目標】 作品をしっかりと完成させましょう。							
【教員の略歴】 アニメーターとして様々な作品に参加。高等学校・専門学校で講師も担当							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	概要説明 尺(作品時間)やフォーマットについて 基本的にカメラ切り替えのないワンカット作品	①	原画から動画
②	ストーリー考案	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	ストーリー考案の続き キャラクター・小物デザイン	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	絵コンテ・ストーリーボード作成	④	アニメ背景を描写・写真加工して二次元化
⑤	絵コンテ・ストーリーボード作成の続き	⑤	音響・収録について学ぶ・効果音・BGMなどの採取・AE編集
⑥	レイアウト作成	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	レイアウト作成の続き	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	原画作業(背景が必要な場合は同時に進める)	⑧	アフターエフェクト(AE)での動画編集①他素材編
⑨	原画作業の続き	⑨	アフターエフェクト(AE)での動画編集②他素材編
⑩	動画作業(原画と動画を同時に進めても可)	⑩	実際にテレビアニメで使用された原画素材を使っの實踐課題①
⑪	動画作業の続き	⑪	実際にテレビアニメで使用された原画素材を使っの實踐課題②
⑫	ペイント作業	⑫	実際にテレビアニメで使用された原画素材を使っの實踐課題③
⑬	ペイント作業の続き	⑬	実際にテレビアニメで使用された原画素材を使っの實踐課題④
⑭	編集 必要に応じて音入れ	⑭	実際にテレビアニメで使用された原画素材を使っの實踐課題⑤
⑮	最終チェック 発表会	⑮	総評
準備学習 時間外学習	アニメ制作には手間暇も時間もかかります。空いている時間でも作業の続きをして早め早めに進めてほしいです。	評価方法	試験・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	自分も楽しむことも大事ですが観ていただく観客側を楽しませる作品作りを目指してください。	使用教科書 教材 参考書	必要に応じて自分でも用意してください。実際に取材したりインターネットなども活用してください。

## 2026年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	3	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
<b>【授業の学習内容】</b> 企業様からの課題に向き合い作品を制作する。							
<b>【到達目標】</b> テーマを求められて制作をする事は多角的な視点を養うことができます。 相手方のご要望を取り入れ技術を提案、実行する経験と経て業界への理解を深めていき、プロを目指す。							
<b>【教員の略歴】</b> イラストレーター。キャラクターデザイナー。 20分のデジタルアート制作のパフォーマンスを競う、LIMITSにて2019年世界大会4位となり、その後フリー活動へ。							

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	①	メディアプレゼン タイアッププレゼン資料①
②	テーマに沿った制作。明るい雰囲気編①	②	メディアプレゼン タイアッププレゼン資料②
③	テーマに沿った制作。明るい雰囲気編②	③	メディアプレゼン タイアッププレゼン資料③
④	テーマに沿った制作。明るい雰囲気編③	④	メディアプレゼン タイアッププレゼン実践①
⑤	テーマに沿った制作。暗い雰囲気編①	⑤	メディアプレゼン タイアッププレゼン実践②
⑥	テーマに沿った制作。暗い雰囲気編②	⑥	メディアプレゼン タイアッププレゼン実践③
⑦	テーマに沿った制作。暗い雰囲気編③	⑦	オンライン宣伝広告実例①
⑧	テーマに沿った制作。かわいい、ポップな雰囲気編①	⑧	オンライン宣伝広告実例②
⑨	テーマに沿った制作。かわいい、ポップな雰囲気編②	⑨	企業広告の実例
⑩	テーマに沿った制作。かわいい、ポップな雰囲気編③	⑩	企業広告プランニング(広報・宣伝部目線)
⑪	プロジェクトに合わせて制作を進める①	⑪	企業広告プランニング(広報・宣伝部目線)
⑫	プロジェクトに合わせて制作を進める②	⑫	企業広告プランニング(広報・宣伝部目線 キャスティング)
⑬	プロジェクトに合わせて制作を進める③	⑬	企業広告(クリエイティブ)
⑭	発表	⑭	企業広告(クリエイティブ)
⑮	発表	⑮	企業広告提出
準備学習 時間外学習	授業にて、私の経験談などを交え気を付けるポイントなどをお伝えして、各自のプロジェクト制作に対して個々で向き合う時間を作っていきます。	評価方法	試験・出席率・レポート提出を加味
受講生への メッセージ	実践力をつけるための良い経験になります。 企業と関わると聞くと固まってしまう部分もあるかもしれませんが自分のペースを崩しすぎないようにしていきましょう。	使用教科書 教材 参考書	プリント配布します

## 2026年度 授業シラバス

科目名	声優演習	必修 選択	選択	年次	3	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】 テキストワークを中心とした演技力の応用を養う。演技＝コミュニケーションの延長という観点から、心の教育、人間力の強化も図り、表現者として一人間としての成長も促す。							
【到達目標】 見聞き触れ感じ取れる感性に更なる昇華を。状況や関係性を踏まえた的確なリアクションを生み出せること。人間としての成長こそが俳優としての成長の近道であると自覚すること。							
【教員の略歴】 小劇場から商業演劇、ミュージカル、オペラ、イベントMC、ナレーションまで幅広く携わる俳優・演出。様々な事務所やカンパニーで演技講師も担当。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	今年度の抱負発表2(具体的ビジョン)	①	フリートーク3(言葉をお金に変える技術)
②	シアターゲーム(意識の送受信と言葉のベクトル2)	②	シアターゲーム(集中力の分散)
③	シアターゲーム(思考の瞬発力と想像力、ボキャブラリーの優位性2)	③	インプロ(瞬発的マルチタスクを鍛える)
④	インプロ(創造性と協調性の両立2)	④	テキストワーク(行間考察)
⑤	テキストワーク(自身のストロングポイントとウィークポイントを把握する)	⑤	テキストワーク(行間構築)
⑥	テキストワーク(脚本の読解力を深める2)	⑥	テキストワーク(表現の実験と実践)
⑦	テキストワーク(相手の思考・感情を深く捉える2)	⑦	テキストワーク(表現の実験と実践2)
⑧	発表9	⑧	発表11
⑨	テキストワーク(状況把握と的確なリアクション3)	⑨	テキストワーク(作品を愛する)
⑩	テキストワーク(役を愛する心2)	⑩	テキストワーク(グループワーク実践)
⑪	テキストワーク(演じるではなく、生きる2)	⑪	テキストワーク(競争心の鍛練)
⑫	テキストワーク(現場で必要とされる人材となるには2)	⑫	テキストワーク(プロフェッショナルの心構え)
⑬	発表10	⑬	発表12
⑭	前期試験	⑭	最終試験
⑮	前期総評	⑮	最終総評
準備学習 時間外学習	授業外でも自身の作品・役と向き合う時間を設け、日々精進を怠らないこと。	評価方法	試験・出席率・授業への意欲・それらを前提にどれだけ真剣に取り組めたかを真摯に見させていただきます。
受講生への メッセージ	欧米では主流である演劇教育が、日本ではまだまだその重要性を認識されていません。だからこそ、こういった機関で受ける専門教育はとて有意義なものとなります。演技力の向上はもちろんのこと、人間としての成長、コミュニケーション能力の向上、心の知育として、気軽に取り組んで下さい。1年次に培ったことを更に昇華し、具体性を持ったアプローチをします。	使用教科書 教材 参考書	筆記用具・動ける身嗜み

## 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	3	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】

発声やアクセント、イントネーションといった表現基礎の確認。表現基礎を総合的にナレーションの表現まで高められるスキルの習得。現場により近い環境で、ナレーションを読み、録音し、さらに録音された自身の声を聴くことにより、表現力と技術の向上を目指します。CMから番組ナレーション、ボイスオーバーといった様々なナレーションの制作現場で必要とされる表現について講義を行います。

### 【到達目標】

ナレーション表現の概念とスキルの習得。  
マイク前での表現・パフォーマンス時に必要な、音声表現における演技法・応用方の習得。

### 【教員の略歴】

プロダクション所属。ナレーター・声優・俳優。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ナレーション概論	①	TV CMナレーション・物語性のあるコンテンツ①
②	ナレーション原稿・コピーライトの構造について	②	TV CMナレーション・物語性のあるコンテンツ②
③	ラジオCM 短尺(20秒)ナレーション①	③	TV CMナレーション・物語性のあるコンテンツ③
④	ラジオCM 短尺(20秒)ナレーション②	④	TV CMナレーション・物語性のあるコンテンツ④
⑤	ラジオCM 短尺(20秒)ナレーション③	⑤	映像用VPナレーション・短尺①
⑥	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション①	⑥	映像用VPナレーション・短尺②
⑦	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション②	⑦	映像用VPナレーション・短尺③
⑧	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション③	⑧	映像用VPナレーション・短尺④
⑨	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション④	⑨	TV番組ナレーション・中尺①
⑩	CM用台詞ナレーション①	⑩	TV番組ナレーション・中尺②
⑪	CM用台詞ナレーション②	⑪	TV番組ナレーション・中尺③
⑫	CM用台詞ナレーション③	⑫	TV番組ナレーション・中尺④
⑬	CM用台詞ナレーション④	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	ネット広告ナレーション(応用)①
⑮	ラジオCM(掛け合い)	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	1年時に2年時に学習した表現基礎、発声・発音・無声化・標準語アクセントなどを確認しておいてください。	評価方法	試験、課題の完成度合、表現力、さらに授業の出席率などで総合的に評価します。
受講生への メッセージ	ナレーションと言っても実際には様々な種類のコンテンツが世に存在しています。また“流行りの声”も日々変化しています。YouTubeやInstagramなどのSNSや身近にあるコンテンツから構いません、ナレーションを意識して聴き・喋ることから始めてみましょう。	使用教科書 教材 参考書	※毎回持参：NHKアクセント辞典 機材：コンデンサーマイク、マイクスタンド、ケーブル、R-44、パソコン(映像用)など 参考書籍：加瀬メソッドシリーズノ声の仕事に使う人のために(加瀬メソッドの関連書籍は図書室にあります)

## 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	3	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
<b>【授業の学習内容】</b> 目的、ターゲット、企画ポイント、狙い、エビデンス、構成・プロット、進行展開、採算と効果予測……これらを正確かつ魅力的に伝えるトレーニング。テーマをしっかり掘り下げて、美しいレイアウトで分かりやすい資料の作成がポイント。1年生の時に習得したプレゼンのスキルをさらに磨いていきます。							
<b>【到達目標】</b> 人前でしゃべるのが苦手な人は、ほとんどしゃべらなくても資料さえプロジェクターで見せれば100%伝わるという完璧なデータを作ればいい。しゃべるのが得意で発表は余裕という人は、よりしゃべりやすく魅力的なデータを作成すれば最強。いずれにしても主張したいことを徹底的に掘り下げて整理されていることが大前提。そこを強化することもこの授業の大きな目標です。							
<b>【教員の略歴】</b> 1990年からクリエイターとして活動。 活動分野……アニメ・声優の評論、音楽評論、グラフィックデザイン、動画編集、デジタルアート、webデザイン、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	【アニメ業界の動向と流行】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン	①	【声優番組の問題点と改善案】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
②	【次の世代に伝えたいアニメ】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	②	【設定が斬新なアニメ】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
③	【現役東大生が選んだアニメ】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	③	【実写化が抱える問題】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
④	【ディズニーと日本アニメの違い】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	④	【アニソンの理想形】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
⑤	【お仕事系アニメの意義】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	⑤	【『踊る！さんま御殿!!』声優SPを提案】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
⑥	【ナレーションの美学】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	⑥	【Blu-ray特典オーディオコメンタリー新提案】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
⑦	【前日譚の魅力】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	⑦	【俳優が声優を超える】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
⑧	【日常系アニメ】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	⑧	【CMのアニメ化プランニング】調査・分析・整理・結論 >> プレゼン
⑨	【もっと評価されるべきアニメ】調査・分析・整理・結論・結論 >> プレゼン	⑨	アニメポータルサイト内企画【ヒットするアニメの法則】①企画構想・調査
⑩	企画構想・エビデンス・整理。人物と作品の理解～最終完成イメージ	⑩	アニメポータルサイト内企画【ヒットするアニメの法則】②企画構想・調査
⑪	構成・プロット・全体の世界観を決定・広告展開	⑪	アニメポータルサイト内企画【ヒットするアニメの法則】③構成・プロット・記事
⑫	各ブース展開・レイアウトデザイン・コピーライティング #1	⑫	アニメポータルサイト内企画【ヒットするアニメの法則】④レイアウトデザイン・記事
⑬	各ブース展開・レイアウトデザイン・コピーライティング #2	⑬	アニメポータルサイト内企画【ヒットするアニメの法則】⑤最終仕上げ～プレゼンテーション／課題提出
⑭	最終仕上げ～プレゼンテーション／課題提出	⑭	ここまでの授業で、特に気になる弱点を克服する集中レッスン
⑮	ここまでの授業で、特に気になる弱点を克服する集中レッスン	⑮	ここまでの授業で、特に気になる弱点を克服する集中レッスン
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	制作物の評価点を基準に、試験・出席率・授業態度を加味
受講生への メッセージ	1回の授業で完結します。試験課題の制作は、5回の連続授業で、試験日(5回目)に提出してもらいます。使用アプリは、PowerPoint、Photoshop。	使用教科書 教材 参考書	素材はすべて講師が用意します。 使用する素材は、著作権法第35条・38条に拠る範囲内。

## 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	3	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】 映像に合わせた、音作りや編集を身に付ける							
【到達目標】 長尺の進級制作作品を完成させる							
【教員の略歴】 TVの音効として業界の仕事始める、その後、FM802のマスター・ミキサー、TV音声、95年からは主にMAスタジオのミキサー、その他、K-1や企業イベントなどの音効を手掛ける							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	スタジオ機材の復習	①	前期 復習
②	各種マイクでの録音	②	録音実習(TV番組のMA・音楽を付ける)
③	ミキシングバランスとレベル	③	録音実習(TV番組のMA・ナレーションを録る)
④	スピーカーによる音の違い	④	スタジオセッティング/SE制作
⑤	レベルメーターについて	⑤	スタジオセッティング/SE制作
⑥	残響について	⑥	スタジオセッティング/SE制作
⑦	録音演習(HAについて)	⑦	SE制作①
⑧	録音演習(EQについて)	⑧	SE制作②
⑨	録音演習(スタジオモニターについて)	⑨	SE制作③
⑩	録音演習(モニター(送り返し)について)	⑩	SE制作④
⑪	録音演習(歌の録音)	⑪	編集/MIX①
⑫	録音演習(歌の録音)	⑫	編集/MIX②
⑬	録音演習(楽器の録音)	⑬	編集/MIX③
⑭	前期試験	⑭	完成試写・後期試験
⑮	スタジオセッティング	⑮	完成試写
準備学習 時間外学習	1. 2年時に習ったことを復習する	評価方法	試験・出席率・完成作品による評価
受講生への メッセージ	新しい自分のセッティング(マイク、Pro-tools等)を色々考えて実験してみてください	使用教科書 教材 参考書	プリント配布

## 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	3	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】 ラジオドラマの収録をし、SEを作成し作品を仕上げていく							
【到達目標】 オリジナル・ラジオドラマを完成させてOAする							
【教員の略歴】 TVの音効として業界の仕事をする、その後、FM802のマスター・ミキサー、TV音声、95年からは主にMAスタジオのミキサー、その他、K-1や企業イベントなどの音効を手掛ける							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	合同収録演習 ①	①	本番収録①/SE作成
②	合同収録演習 ②	②	本番収録②/SE作成/編集チェック①
③	合同収録演習 ③	③	本番収録③/SE作成/編集チェック②
④	合同収録演習 ④	④	本番収録④/SE作成/編集チェック③
⑤	合同収録演習 ⑤	⑤	本番収録⑤/SE作成/編集チェック④
⑥	合同収録演習 ⑥	⑥	本番収録⑥/SE作成/編集チェック⑤
⑦	合同収録演習 ⑦	⑦	本番収録⑦/SE作成/編集チェック⑥
⑧	合同収録演習 ⑧	⑧	本番収録⑧/SE作成/編集チェック⑦
⑨	収録リハーサル/SE作成 ①	⑨	本番収録⑨/SE作成/編集チェック⑧
⑩	収録リハーサル/SE作成 ②	⑩	本番収録⑩/SE作成/編集チェック⑨
⑪	収録リハーサル/SE作成 ③	⑪	本番収録⑪/SE作成/編集チェック⑩
⑫	収録リハーサル/SE作成 ④	⑫	本番収録⑫/SE作成/編集チェック⑪
⑬	収録リハーサル/SE作成 ⑤	⑬	本番収録⑬/SE作成/編集チェック⑫
⑭	前期試験	⑭	後期試験/編集チェック⑬
⑮	収録リハーサル/SE作成	⑮	完成試験⑬
準備学習 時間外学習	収録前に台本をよく読み、作品の意図を理解し収録する	評価方法	試験・出席率・完成した作品による評価
受講生への メッセージ	完全オリジナルのラジオドラマです、どうすれば音だけで作品が伝わるかを考えてください	使用教科書 教材 参考書	台本・プリント配布

## 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	3	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効果音作成のための「発想力」「手がかり探し」の習得を行います(文章読解・日常体験含む) ②①を使いその内容を音に変換していきます(単音・既存の音も可=超短編作品) ③①②の集大成としてショートストーリーの「作品を作成」し「プレゼンテーション」を行います							
【到達目標】							
音のクオリティーや技術力での表現に頼らず(機材力に頼らず)自分の目指すもの(音やストーリー)が、「どれだけ表現でき」「どれだけ伝えられるか(伝わったか)」を最大の目標とし作品制作に落とし込みます。							
【教員の略歴】							
YTVネクストライの前進サウンドエフェクトへ入社、効果業務を行う。東通AVセンターに移籍MA業務も行う。現在は216Z合同会社代表。鳥人間コンテスト、24時間テレビ、探偵ナイトスクープなどを担当する。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	既存の説明書き(お菓子のパッケージなど)を比較検討し伝えたいことを探求①	①	ストーリー作品制作①
②	既存の説明書き(お菓子のパッケージなど)を比較検討し伝えたいことを探求②	②	ストーリー作品制作②
③	既存の説明書き(お菓子のパッケージなど)を比較検討し伝えたいことを探求③	③	ストーリー作品制作③
④	説明書き探求①～③を音に変換①	④	ストーリー作品制作④
⑤	説明書き探求①～③を音に変換②	⑤	ストーリー作品中間プレゼン
⑥	説明書き探求①～③を音に変換③	⑥	ストーリー作品再考・再検討
⑦	第4回～6回の授業プレゼン	⑦	ストーリー作品再考・再検討
⑧	第7回授業のプレゼン結果を受け作品修正①	⑧	ストーリー作品制作⑤
⑨	第7回授業のプレゼン結果を受け作品修正②	⑨	ストーリー作品制作⑥
⑩	第7回授業のプレゼン結果を受け作品修正③	⑩	ストーリー作品制作⑦
⑪	最終プレゼン	⑪	最終プレゼン
⑫	後期ストーリー作品制作準備①	⑫	最終プレゼン
⑬	後期ストーリー作品制作準備②	⑬	番組・CMなどのMA前、MA後比較①
⑭	後期ストーリー作品企画(書)作成	⑭	番組・CMなどのMA前、MA後比較②
⑮	後期ストーリー作品企画(書)作成と前期振り返り	⑮	一年の振り返り他
準備学習 時間外学習	特に必要はありませんが作品制作の進捗に合わせ実施が必要となる場合があります	評価方法	①出席 ②試験 ③発想力(オリジナリティ) ④コミュニケーション力
受講生への メッセージ	効果作成者は発想力や雑学が必要です。 学生時代の「時間」を有効に使い『これだけは』と誇れるものを。 そしてよく遊ぶこと(体験すること)が必要です。	使用教科書 教材 参考書	特にありません

## 2026年度 授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	選択	年次	3	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】 デッサン（各専攻のスキル向上に役立つデッサン、クロッキー/基礎技術の指導）							
【到達目標】 題材の形、立体感、色の違い、材質の描き分けなど基礎的なデッサン力を身につけるほか、立体感を単純化して表現する(影の付き方)事が出来る様に指導したい。さらにモチーフが置かれる空間やキャラクターが自由自在な視点から描けるようにしたい。							
【教員の略歴】 1980年～1998年大学受験美術研究所(デッサン、色彩構成、立体造形など)、1985年～3年間公立高校美術授業、1990年ごろ3年間美術短期大学デッサン指導、1999年から現在主宰する絵画教室にて指導(図画工作、デッサン、水彩画、油彩画、パステル画など5歳～80代まで幅広い年齢層と画風に対応)							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	2階調(3階調)による立体感の表現(手)	①	モチーフAのデッサン
②	手のデッサン(クロッキー)(動く手)	②	モチーフAを題材にテーマに応じた4コマ絵コンテ
③	2階調(3階調)による立体感の表現(顔)	③	モチーフBのデッサン
④	顔のデッサン(クロッキー)(動く顔)-1	④	モチーフBを題材にテーマに応じた4コマ絵コンテ
⑤	顔のデッサン(クロッキー)(動く顔)-2	⑤	モチーフCのデッサン
⑥	2階調(3階調)による立体感の表現(体)	⑥	モチーフCを題材にテーマに応じた4コマ絵コンテ
⑦	人体のデッサン(クロッキー)(動く体)-1	⑦	モチーフDのデッサン
⑧	人体のデッサン(クロッキー)(動く体)-2	⑧	モチーフDを題材にテーマに応じた4コマ絵コンテ
⑨	動物のデッサン(クロッキー)(動く体)-3	⑨	人体のデッサン(クロッキー)(動く体)-5
⑩	動物のデッサン(クロッキー)(動く体)-4	⑩	人体のデッサン(クロッキー)(動く体)-6
⑪	キャラクターのデッサン(クロッキー)(動く体)-5	⑪	動物のデッサン(クロッキー)(動く体)-7
⑫	キャラクターのデッサン(クロッキー)(動く体)-6	⑫	キャラクターのデッサン(クロッキー)(動く体)-8
⑬	夏休み前 前期実力テスト	⑬	冬休み前 後期実力テスト
⑭	復習と面接、平常点の採点-1	⑭	復習と面接と面接、平常点の採点-1
⑮	復習と面接と面接、平常点の採点-2	⑮	復習と面接面接、平常点の採点-2
準備学習 時間外学習	内容により各自にモチーフの持参をもとめることがあります。形の練習やデッサンの宿題を適時出題します。	評価方法	出席率、日頃の授業態度と内容、テストにより評価。
受講生への メッセージ	いくら頭で理解していても、実際に自分自信が体感し表現できるよう、何度も練習することは大切です。特に今はAIの時代、ついつい面倒になりがちなことなので、素直な心を持って実習に励みましょう！	使用教科書 教材 参考書	特にクロッキーは枚数をこなしますので、クロッキー帳を追加購入していただいたり、実習モチーフ(各家に有りそうなもの)を持参願うこともございます。

## 2026年度 授業シラバス

科目名	デッサン演習	必修 選択	選択	年次	3	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】 Mayaを通して3DCG、アニメーションなど映像制作全般の理解。Mayaでの映像制作のワークフローを一通り把握できたら、主にアニメーションの理解を深める。							
【到達目標】 完成映像の制作とまでは行かなくても、キャラクターアニメーションが含まれるカットのアニメーションパートだけでも請け負えるだけの技術の習得。							
【教員の略歴】 手描きによるアニメーション作品「CAVE」で第5回広島国際アニメーションフェスティバル(上映時間が5分以内の作品部門)で銀賞を受賞。4年間の映像制作会社勤務を経て、独立。ミュージシャンのMV制作のほか、テレビ番組のOP、CM、ゲームムービー、イベント映像、コンサート映像などの制作を中心に活動中。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	基本操作、CG制作の流れ紹介。Mayaの基本機能の紹介と3DCG制作ワークフロー紹介。	①	アザラシのボール遊び モデル、ジョイント作成
②	ポリゴンモデリング、マテリアル、シェーディング	②	アザラシのボール遊び コンストレイントの理解
③	ポリゴンモデルにテクスチャを適用する	③	アザラシのボール遊び アニメーション
④	デフォーマ、ライティング、レンダリング	④	UFOキャッチャー ドリブンキー コンストレイント
⑤	アニメーション キーフレームアニメーション グラフエディター 弾むボール	⑤	UFOキャッチャー アニメーション
⑥	アニメーション キーフレームアニメーション グラフエディター 弾むボール デフォーマー キャラクター付け	⑥	アニメーション 重量挙げ バーベル作成 歩行アニメモデルの流用
⑦	デフォーマー ビックリ箱 モデル作成 デフォーマー ジョイントの理解 アニメーションへの準備	⑦	アニメーション 重量挙げ ある程度リアルなアニメーション作製
⑧	デフォーマー ビックリ箱 モデル作成 デフォーマー ジョイントの理解 アニメーションへの準備 アニメーション	⑧	アニメーション 重量挙げ ある程度リアルなアニメーション作製
⑨	デフォーマー ビックリ箱 セカンダリーアニメーション	⑨	アニメーション キャッチボール 2体の人体モデルを使用したアニメーション 2点関コンストレイントの理解
⑩	アニメーション ロケット モデリング パスアニメーションの準備	⑩	アニメーション キャッチボール 2体の人体モデルを使用したアニメーション ある程度リアルなアニメーション作製
⑪	アニメーション ロケット モデリング パスアニメーション	⑪	アニメーション キャッチボール 2体の人体モデルを使用したアニメーション ある程度リアルなアニメーション作製
⑫	簡易人体モデル作成 人体ジョイント作成	⑫	アニメーション キャッチボール 2体の人体モデルを使用したアニメーション ある程度リアルなアニメーション作製
⑬	簡易人体モデル作成 人体ジョイント作成	⑬	各自自由設定課題
⑭	人体ジョイント簡易リグ作成	⑭	試験
⑮	人体歩行アニメーション サイクルアニメーション	⑮	総評
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験、提出課題、出席率、授業態度、学習意欲などを総合的に判断する
受講生への メッセージ	3DCGというゼロから世界を構築していく手法をモノにして自分の思い描く世界を創造できるようになりましょう。	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	作品制作	必修 選択	選択	年次	3	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】 作画技術を高めつつ動画の質を安定させて原画へと繋いでいく。							
【到達目標】 動画技術を極め、原画を描ける土台を作っていきます。							
【教員の略歴】 アニメーターとして様々な作品に参加。高等学校・専門学校で講師も担当							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	作画技術のおさらい	①	動画実践課題⑩ 爆発と煙
②	動画課題① 振り向き①	②	動画実践課題⑪ 動物の走り
③	動画課題② 振り向き②	③	動画実践課題⑫ メカニック作画
④	動画課題③ 振り向き③	④	原画について
⑤	動画課題④ 振り向き④	⑤	カメラワークとタイムシート
⑥	動画実践課題① 歩いて止まる	⑥	レイアウトの約束事
⑦	動画実践課題② 走って止まる	⑦	原画課題① 立ち上がり
⑧	動画実践課題③ 歩きからきびすを返す	⑧	原画課題② 立ち状態から寝る
⑨	動画実践課題④ 走りからきびすを返す	⑨	原画課題③ 回り込みの歩き
⑩	動画実践課題⑤ 階段を登る	⑩	原画課題④ 走りからジャンプ
⑪	動画実践課題⑥ 階段を降りる	⑪	原画課題⑤ 椅子を引いて座る
⑫	動画実践課題⑦ 走る途中で転ける	⑫	原画課題⑥ 走りからでんぐり返り
⑬	動画実践課題⑧ 髪の毛の長いキャラクターの振り向き	⑬	後期作画試験
⑭	動画実践課題⑨ ジャンプ	⑭	各自の克服したい動画課題の再挑戦①
⑮	前期作画試験	⑮	各自の克服したい動画課題の再挑戦②
準備学習 時間外学習	未修得技術の補完と自主的な予習	評価方法	試験・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	苦手を克服し、動画能力を高めよう。	使用教科書 教材 参考書	各自のレベルに合わせた作画参考書籍

## 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	3	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
<b>【授業の学習内容】</b> 社会人基礎力を養うことを念頭に、座学のみではなく、アクティブラーニングを用い、数多くのワークから心技体で学ぶ。 また、個人学習のみならず、グループワークで、他者とのコミュニケーションスキルを磨く。							
<b>【到達目標】</b> 前期は、具体的な就活対策を意識し、後期は、就職後をイメージした、ビジネスパーソン必須のビジネスマナー・コミュニケーションスキル・プレゼンテーションスキル・企画・発想力をグループワークを通して理解する。							
<b>【教員の略歴】</b> 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、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	Web就活	①	コミュニケーションスキルアップ' (伝え方)
②	企業研究	②	コミュニケーションスキルアップ' (情報共有)
③	応募書類対策 I	③	ビジネスコミュニケーション
④	応募書類対策 II	④	職場のコミュニケーション(報・連・相)
⑤	応募書類対策 III	⑤	価値観
⑥	面接対策	⑥	チームプロジェクト I
⑦	模擬面接	⑦	チームプロジェクト II
⑧	模擬面接	⑧	チームプロジェクト III
⑨	グループワーク・グループディスカッション	⑨	ロジカルシンキング
⑩	グループワーク・グループディスカッション・プレゼン I	⑩	ビジネスGW・GD・プレゼンテーション
⑪	グループワーク・グループディスカッション・アセッサー	⑪	ビジネスプレゼンテーション
⑫	グループワーク・グループディスカッション・プレゼン II	⑫	後期試験
⑬	自己PR プレゼン I	⑬	メンタルヘルス
⑭	前期試験	⑭	ポジティブシンキング I
⑮	自己PR プレゼン II	⑮	ポジティブシンキング II
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、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	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。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 II」テキスト

## 2026年度 授業シラバス

科目名	卒業制作	必修 選択	必修	年次	3	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)	10 (240)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 イベント企画後、本番までの流れを理解し実践する。							
【到達目標】 イベント企画から公演までの一連の流れを実践し、自らの長所と短所を知り今後の学業に活かす。 またイベントを通して、意識レベル及びコミュニケーション能力の向上を促す。							
【教員の略歴】 各種イベント会場・展示会場 設営・撤去・運営(野外音楽フェス/原画展/ゲームショー等)							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	イベントに必要な資料・準備物とは？	①	年末イベント企画② / 企画書の作成・提出
②	イベント企画① / 企画立案	②	年末イベント企画③ / 進行台本の作成・制作物準備
③	イベント企画② / 企画書の作成・提出	③	年末イベント企画④ / 進行台本の作成・制作物準備
④	イベント企画③ / 進行台本の作成・制作物準備	④	年末イベント企画⑤ / 進行台本の作成・制作物準備
⑤	イベント企画④ / 進行台本の作成・制作物準備	⑤	年末イベント 最終調整 / リハーサル
⑥	最終調整 / リハーサル	⑥	年末イベント 振り返り / 好きなイベントを作ってみよう①
⑦	イベント 振り返り / SNS広報について	⑦	好きなイベントを作ってみよう② / 企画書・進行台本 作成
⑧	夏イベント企画① / 企画立案	⑧	好きなイベントを作ってみよう③ / 企画書・進行台本 作成
⑨	夏イベント企画② / 企画書の作成・提出	⑨	卒業イベント企画① / 企画立案
⑩	夏イベント企画③ / 進行台本の作成・制作物準備 ①	⑩	卒業イベント企画② / 企画書の作成・提出
⑪	夏イベント企画④ / 進行台本の作成・制作物準備 ②	⑪	卒業イベント企画③ / 進行台本の作成・制作物準備
⑫	夏イベント企画⑤ / 進行台本の作成・制作物準備 ③	⑫	卒業イベント企画④ / 進行台本の作成・制作物準備
⑬	夏イベント企画⑥ / 進行台本の作成・制作物準備 ④	⑬	後期試験 卒業イベント企画⑤ / 進行台本の作成・制作物準備
⑭	前期試験 / 夏イベント 最終調整	⑭	卒業イベント企画⑥ / 進行台本の作成・制作物準備
⑮	夏イベント 振り返り / 年末イベント企画①	⑮	卒業イベント 最終調整 / リハーサル
準備学習 時間外学習	授業に制作等が足りない場合、自主的に制作	評価方法	出席率はもちろん 授業態度・試験・課題点を踏まえ評価
受講生への メッセージ	実践的に一番仕事に近い形で授業に取り組んでもらいます。 その分大変さもありますが、今後には必ず生きてくるので お客さんも自分も楽しめるイベントを作っていきます！	使用教科書 教材 参考書	ノートPC