

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop基礎	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	1年・前期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Photoshop CCテキストを参考に、基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。 スタンダード資格習得のための試験問題								
到達目標	Adobe Photoshop基礎技術の習得。スタンダード資格習得								
授業計画・内容									
第1週	iMacの操作基礎設定								
第2週	iMacの操作基礎ショートカット								
第3週	Photoshop教科書Chapter1-2								
第4週	Photoshop教科書Chapter3-4								
第5週	Photoshop教科書Chapter5								
第6週	Photoshop教科書Chapter6								
第7週	Photoshop教科書Chapter7								
第8週	Photoshop教科書Chapter8								
第9週	Photoshop教科書Chapter9								
第10週	Photoshop教科書Chapter10								
第11週	Photoshop過去問題集1								
第12週	Photoshop過去問題集2								
第13週	Photoshop過去問題集3								
第14週	Photoshop過去問題集4								
第15週	Photoshop過去問題集 復習								
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「Photoshopクイックマスター」、他								
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop応用	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	1年・後期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Photoshop CCテキストを参考に、基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。 スタンダード資格習得のための試験問題								
到達目標	Adobe Photoshop基礎技術の習得。スタンダード資格習得								
授業計画・内容									
第1週	写真の加工								
第2週	写真の加工								
第3週	イラストの加工								
第4週	イラストの加工								
第5週	イラストの加工								
第6週	写真加工でアニメ風背景の制作								
第7週	写真加工でアニメ風背景の制作								
第8週	Illustratorと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第9週	Illustratorと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第10週	Illustratorと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第11週	Illustratorと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第12週	Illustratorと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第13週	完成・発表								
第14週	ブラッシュアップ・投票								
第15週	予備日								
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「Photoshopクイックマスター」、他								
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator基礎	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	1年・前期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Illustrator CCテキストを参考に、基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。 スタンダード資格習得のための試験問題								
到達目標	Adobe Illustrator基礎技術の習得。スタンダード資格習得								
授業計画・内容									
第1週	iMacの操作基礎設定								
第2週	iMacの操作基礎ショートカット								
第3週	Illustrator教科書Chapter1-2								
第4週	Illustrator教科書Chapter3-4								
第5週	Illustrator教科書Chapter5								
第6週	Illustrator教科書Chapter6								
第7週	Illustrator教科書Chapter1-2第2部								
第8週	Illustrator教科書Chapter3-4 第2部								
第9週	Illustrator教科書Chapter5 第2部								
第10週	Illustrator過去問題集2								
第11週	Illustrator過去問題集2								
第12週	Illustrator過去問題集3								
第13週	Illustrator過去問題集4								
第14週	Illustrator過去問題集 復習								
第15週	Illustrator過去問題集 復習								
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「Illustratorクイックマスター」、他								
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator応用	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	1年・後期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Illustrator CCテキストを参考に、基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。 スタンダード資格習得のための試験問題								
到達目標	Adobe Illustrator基礎技術の習得。スタンダード資格習得								
授業計画・内容									
第1週	タイポグラフィ								
第2週	タイポグラフィ								
第3週	パスでイラスト制作								
第4週	パスでイラスト制作								
第5週	ロゴマーク制作								
第6週	ロゴマーク制作								
第7週	ロゴマーク制作								
第8週	Photoshopと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第9週	Photoshopと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第10週	Photoshopと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第11週	Photoshopと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第12週	Photoshopと連動ラノベ・コミック表紙制作								
第13週	完成・発表								
第14週	ブラッシュアップ・投票								
第15週	予備日								
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「Illustratorクイックマスター」、他								
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト基礎		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	実技
担当教員	横井三步、植田 雄介		学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Clip Studio Paint EXを中心に、様々なデジタルツールの使い方を学びます。 座学のほか、講師による実演を参考にして作品制作を行います。 授業は対面とオンラインによって行います。 ※学習状況によって内容を変更する場合があります。							
到達目標	【前期】作画実習を通して、絵のプロになるための技術と意識を養います。 また、グーグルスプレッドシートを使い、グループワークや発表のスキルも身に付けます。 【後期】演習を通して、プロとして活動するための基本技術の習得を目指します。 また、クリエイティブ業界での就職活動を見据え、幅広い技術を学びます。 ※学習状況によって内容を変更する場合があります。							
授業計画・内容								
第1週	Clip Studio Paintの基本操作(対面)			第16週	ポスターデザイン制作実習			
第2週	Clip Studio Paintの基本操作			第17週	ポスターデザイン制作実習			
第3週	Clip Studio Paintの基本操作			第18週	ポスターデザイン制作実習(対面)			
第4週	Clip Studio Paintの基本操作			第19週	Clip Studio Paint作画実習			
第5週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)			第20週	Clip Studio Paint作画実習			
第6週	Clip Studio Paintの応用操作			第21週	Clip Studio Paint作画実習			
第7週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)			第22週	Clip Studio Paint作画実習(対面)			
第8週	中間課題制作			第23週	中間課題制作			
第9週	中間課題制作			第24週	中間課題制作			
第10週	コンピュータを使ったイラスト表現(対面)			第25週	デジタルツールを使った色々な表現			
第11週	コンピュータを使ったイラスト表現			第26週	デジタルツールを使った色々な表現(対面)			
第12週	コンピュータを使ったイラスト表現			第27週	デジタルツールを使った色々な表現			
第13週	コンピュータを使ったイラスト表現(対面)			第28週	デジタルツールを使った色々な表現			
第14週	期末課題制作			第29週	期末課題制作			
第15週	期末課題制作(対面)			第30週	期末課題制作(対面)			
評価方法	出席率及び、課題完成度で評価します。 前期(第1-15週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題:カラーイラスト制作:単一キャラクター背景なし/期末課題:カラーイラスト制作:複数キャラ背景アリ。 後期(第16-30週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題/期末課題							
教科書 教材など	株式会社セルシス(監修)『CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』							
実務経験	マンガ家・イラストレーター・CGクリエイターとして現場で働いています。				実務経験のある教員による 授業科目			✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト制作基礎	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	榎本 秋・植田 雄介	学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	前半2コマを使用してキャラクター設定を行う。その後、後半2コマを使用して一人ずつの発表を行う。キャラクター設定時には箇条書きの文章に加え、イラストラフの作成も行う。						
到達目標	人に見せるイラストを描くための理論的なコツを習得する						
授業計画・内容							
第1週	「アクティブ主人公」の設定・発表	第16週	「不良」の設定・発表				
第2週	「成長型主人公」の設定・発表	第17週	「警察官」の設定・発表				
第3週	「ヒロイン」の設定・発表	第18週	「スポーツ選手」の設定・発表				
第4週	「塔の中のお姫様」型ヒロインの設定・発表	第19週	「クリエイター」の設定・発表				
第5週	「バトルヒロイン」の設定・発表	第20週	「教師」の設定・発表				
第6週	「爽やか系ライバル」の設定・発表	第21週	「私立探偵」の設定・発表				
第7週	「マスコット・キャラクター」の設定・発表	第22週	「軍人/傭兵」の設定・発表				
第8週	「熱血漢」の設定・発表	第23週	「武術家/武道家/格闘家」の設定・発表				
第9週	「クールな理知派」の設定・発表	第24週	「騎士」の設定・発表				
第10週	「内気/気弱の設定・発表	第25週	「魔法使い」の設定・発表				
第11週	「陽気/社交的」の設定・発表	第26週	「超能力者」の設定・発表				
第12週	「天然」の設定・発表	第27週	「暗殺者/殺し屋」の設定・発表				
第13週	「頼りになる/包容力がある」の設定・発表	第28週	「天使」の設定・発表				
第14週	「ツンデレ」の設定・発表	第29週	「悪魔」の設定・発表				
第15週	「狂人」の設定・発表	第30週	「陰陽師」の設定・発表				
評価方法	出席(60%)・授業態度(30%)・その他(10%)						
教科書 教材など	「物語を作る人のためのキャラクター設定ノート」 「物語づくりのための黄金パターン117キャラクター編」						
実務経験	出版業界に23年 現場プロ講師として20年の経験がある。作家、小説家、出版プロデューサー				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン・背景		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	赤木 沙英子		学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。							
到達目標	基礎デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。鉛筆デッサンを経験することによる、イラスト・アニメにおける描画能力の基盤づくり。							
授業計画・内容								
第1週	デッサン道具のオリエンテーション			第16週	デッサン模写(風景)			
第2週	卵			第17週	デッサン模写(風景)			
第3週	立方体のある静物			第18週	教室内のデッサン			
第4週	果物(りんご)のある静物			第19週	教室内のデッサン			
第5週	果物(バナナ)のある静物			第20週	石膏像デッサン			
第6週	円柱形のある静物			第21週	石膏像デッサン			
第7週	円柱形のある静物			第22週	自画像の構成デッサン(自由モチーフ)			
第8週	自分の手			第23週	自画像の構成デッサン(自由モチーフ)			
第9週	手の構成デッサン(自由モチーフ)			第24週	テーマ「楽しい食卓」想定デッサン			
第10週	自画像			第25週	テーマ「楽しい食卓」想定デッサン			
第11週	デッサン模写(人物)			第26週	テーマ「働く人」想定デッサン			
第12週	木材のある静物			第27週	テーマ「働く人」想定デッサン			
第13週	木材のある静物			第28週	テーマ「自由課題」想定デッサン			
第14週	金属のある静物			第29週	テーマ「自由課題」想定デッサン			
第15週	金属のある静物			第30週	講評会、アドバイス会			
評価方法	定期試験は実施せずに、毎授業時間に提出されるデッサン作品、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題やレポート(80%)・授業態度や出席(20%)							
教科書 教材など	なし							
実務経験	武蔵野美術大学を卒業後、広告の仕事で映像制作、イラスト制作に18年携わる。					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	画材研究	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	稲垣佳奈子	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	講義と実習を織り交ぜながら、制作の基礎を身につける。前期は様々な画材の特性や技法、色彩の基礎知識を学び、自分の作品にどう活かすのかを思考する。後期はより具体的な描画表現、配色技術を学習する。芸術史では、アニメ・イラスト以外の芸術全般への興味を刺激し、学びを深める。今日までの美術の流れを理解することで、自分の進路にまで視野を広げられるよう促す。						
到達目標	将来的に役立つ実技の基礎をアナログ表現によって学び、デジタル描画での表現力の向上を目指す。また、様々な種類の画材や作品に触れることで、自己理解を深め、2年生以降の進路選択や今後の活動に活かすことを目標とする。実習では、技術の向上のみならず、アナログ画材特有の描く喜びも体感してもらいたい。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション、画材実習			第16週	色彩構成(構成実習)		
第2週	画材紹介:画材特性と作品			第17週	色彩構成		
第3週	画材紹介:アナログ画材とデジタル表現			第18週	色彩構成:発表会		
第4週	画材レポート作成(マチエール作成)			第19週	芸術史:西洋画		
第5週	画材レポート作成(マチエール制作)			第20週	芸術史:日本画と西洋画の違い		
第6週	鉛筆の明暗表現(模写制作)			第21週	芸術史:アニメ、マンガ、イラスト文化		
第7週	鉛筆の明暗表現(模写制作続き)			第22週	芸術史研究レポート作成		
第8週	ペンの明暗表現:点描・トーン			第23週	芸術研究:発表会		
第9週	ペンの明暗表現(コミック等模写制作)			第24週	芸術研究:人体描写、描き分け		
第10週	色彩学基礎:色の性質、混色について			第25週	芸術研究:人体描写(ドローイング実習)		
第11週	色彩学基礎:混色(混色実習)			第26週	芸術研究:ライティング		
第12週	色彩学基礎:混色(混色実習)			第27週	芸術研究:構図を捉える		
第13週	混色研究(水彩絵具の性質、筆使い)			第28週	芸術研究:構図を捉える		
第14週	混色研究			第29週	自己研究(調整)		
第15週	色彩学基礎:配色、色彩心理作用について			第30週	自己研究(調整)		
評価方法	定期テストは実施せず、レポート、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。(レポートや課題作品では、技術力だけではなく、どの程度深く思考・探求できているかも重視する。) ※評価目安:課題やレポート(70%)、授業態度や出席(30%)						
教科書 教材など	なし						
実務経験	広告クリエイティブディレクター、映像作家の活動経験、子どもの指導など				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメ基礎	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		実技	
担当教員	平松 岳史	学年・学期	1年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	アニメーション制作の知識、技術を学ぶ。 授業は毎週課題に取り組み、反復練習を繰り返し技術力と理解度を高めていく。								
到達目標	クリンナップ、動画基礎の技術を習得し、アニメーターとしての基礎スキルを身に付けられるようにする。								
授業計画・内容									
第1週	クリンナップの練習	第16週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第2週	クリンナップの練習	第17週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第3週	クリンナップの練習	第18週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第4週	クリンナップの練習	第19週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第5週	クリンナップの練習	第20週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第6週	クリンナップの練習	第21週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第7週	クリンナップの練習	第22週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第8週	クリンナップの練習	第23週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第9週	クリンナップの練習	第24週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第10週	クリンナップの練習	第25週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第11週	クリンナップの練習	第26週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第12週	クリンナップの練習	第27週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第13週	クリンナップの練習	第28週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第14週	クリンナップの練習	第29週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第15週	クリンナップの練習	第30週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
評価方法	課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題(90%)・授業態度や出席(10%)								
教科書 教材など	アニメータードリル								
実務経験	アニメーション業界の企業にてアニメーターや制作を担当24年目					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション動画制作	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	AdobeプレミアムプロAdobe aftereffectを使用しての動画制作								
到達目標	CMやYouTubeで使用する動画の制作を実施								
授業計画・内容									
第1週	動画ソフトについての説明	第16週	第二課題グループ制作(動画)						
第2週	自己紹介動画の制作(絵コンテ)	第17週	第二課題グループ制作(動画)						
第3週	自己紹介動画の制作(絵コンテ)	第18週	グループ提出						
第4週	自己紹介動画の制作(イラストなど素材制作)	第19週	ブラッシュアップ						
第5週	自己紹介動画の制作(イラストなど素材制作)	第20週	ブラッシュアップ						
第6週	自己紹介動画の制作(イラストなど素材制作)	第21週	発表						
第7週	自己紹介動画の制作(動画)	第22週	自由課題						
第8週	自己紹介動画の制作(動画)	第23週	自由課題						
第9週	自己紹介動画の制作(動画)	第24週	自由課題						
第10週	自己紹介動画の制作(動画)	第25週	自由課題						
第11週	第二課題グループ分け 自己紹介動画発表	第26週	自由課題						
第12週	ブラッシュアップ 提出	第27週	自由課題						
第13週	第二課題グループ制作(絵コンテ)	第28週	完成 提出						
第14週	第二課題グループ制作(絵コンテ)	第29週	発表						
第15週	第二課題グループ制作(動画)	第30週	ブラッシュアップ						
評価方法	出席率と授業態度・提出課題により評価								
教科書 教材など									
実務経験	フリーランス会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	業界研究	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		講義		
担当教員	植田 雄介	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須			
授業概要・授業内容	様々な業界で活躍されている方々を招聘し、講義を行う。 アニメ・イラスト・ゲーム・出版など、学生たちの進路視野拡張を目的とする。									
到達目標	就職活動時に業界を選定し、それぞれの学生が活躍する業界を見つけることを目標とする。									
授業計画・内容										
第1週	アニメ制作会社 「EMTスクエアード」様 キャラクターデザイン・グッズ制作会社 「フロンティアワン」様 ゲーム開発会社 株式会社ジーン様 など、数多くの各種業界企業様による 特別講義を実施予定				第16週	アニメ制作会社 「株式会社ぴえろ」様 アニメ制作会社 「バンダイナムコフィルムワークス」様 アニメ撮影会社 「チップチューン」様 など、数多くの各種業界企業様による 特別講義を実施予定				
第2週										
第3週										
第4週										
第5週										
第6週										
第7週										
第8週										
第9週										
第10週										
第11週										
第12週										
第13週										
第14週										
第15週										
第16週		第17週		第18週		第19週		第20週		
第21週		第22週		第23週		第24週		第25週		
第26週		第27週		第28週		第29週		第30週		
評価方法	出席率(40%)・課題提出(40%)・授業態度(20%)									
教科書 教材など	プリント									
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目				

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	就職対策ゼミ		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	植田 雄介		学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	<p>・主体的な就職活動ができるよう自己理解・仕事理解を深め、面接・グループディスカッション等の実践訓練を行い、就活スキルを磨く。また、職種研究や職業人の講話を通して、求められる人材や能力を研究した上で意思決定を行える材料を増やしていく。</p> <p>・ワークを中心とした自己分析を行い、他者理解も深めることにより、相乗効果として、コミュニケーションスキルの向上を図る。</p>							
到達目標	<p>・働く目的・社会人としての基本的マナー・マインド・倫理感を体得し、社会で通用する人間力を養う。</p> <p>・OBCで学ぶ意義や目的を考えるとともに、過去・現在について客観的に自己分析し、学生生活や将来につながる自己理解を深め、キャリアプランを立てる。</p> <p>・職業への理解や業界での働き方を学び、将来の意思決定を行う。</p>							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション (授業の受け方、目的、エンployアビリティ)			第16週	【キャリアデザイン】仕事理解(業種と職種)、仕事研究について			
第2週	【キャリアデザイン】社会で必要とされる力 社会人基礎力Ⅰ			第17週	【就職スキル】グループワーク・グループディスカッションⅠ			
第3週	【キャリアデザイン】社会で必要とされる力 社会人基礎力Ⅱ			第18週	【就職スキル】グループワーク・グループディスカッションⅡ			
第4週	【社会人マナー】第一印象、笑顔、姿勢、お辞儀、挨拶、返事、身だしなみ、クッション言葉Ⅰ			第19週	【キャリアデザイン】職業人講話Ⅰ			
第5週	【社会人マナー】第一印象、笑顔、姿勢、お辞儀、挨拶、返事、身だしなみ、クッション言葉Ⅱ			第20週	【キャリアデザイン】職業人講話Ⅱ			
第6週	【キャリアデザイン】自己理解 好きなこと・嫌いなことⅠ			第21週	【就職スキル】企業訪問について			
第7週	【キャリアデザイン】自己理解 好きなこと・嫌いなことⅡ			第22週	【キャリアデザイン】自己理解 キャリアアンカー			
第8週	【キャリアデザイン】自己理解 長所・強みⅠ			第23週	【キャリアデザイン・就職スキル】自己理解振り返り、応募書類への活かし方			
第9週	【キャリアデザイン】自己理解 長所・強みⅡ			第24週	【キャリアデザイン・就職スキル】エントリーシートについて			
第10週	【キャリアデザイン】自己理解をもとにグループワーク(自分を紹介するための書く力・話す力)			第25週	【就職スキル】面接試験対策Ⅰ			
第11週	【キャリアデザイン】就活の流れ・スケジュールを立てる			第26週	【就職スキル】面接試験対策Ⅱ			
第12週	【就職スキル】電話			第27週	【就職スキル】面接試験対策Ⅲ			
第13週	【就職スキル】オンライン説明会・セミナーの受け方、就活サイト活用法			第28週	【就職スキル】志望動機の考え方、お礼状・郵便について			
第14週	【就職スキル】メールのマナー			第29週	【就職スキル】求人票の見方、求人の探し方			
第15週	前期の振り返り・夏季休暇課題について			第30週	【キャリアデザイン】授業の振り返り、キャリアプラン、春季課題について			
評価方法	出席率(40%)、提出物(40%)、授業への積極的な参加態度(20%)							
教科書 教材など	<p>・授業ごとに資料配布→ファイリングし、就職活動時に利用。</p> <p>・就職ハンドブック</p>							
実務経験	民間企業において採用担当を経験					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスマナー		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	時實 好恵		学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	ビジネスの場面に応じた言葉の使い方、電話対応、接客など基本的ビジネスマナーと、コミュニケーションビジネスの場面に応じた良好な人間関係を構築することの意義や必要性及びビジネスに対する望ましい心構えや考え方について学ぶ授業。 授業は主として講義形式で行い、学習内容に応じての演習や実際の事例(事業所実習)に合わせた準備学習、事後学習を行う。							
到達目標	授業での学習を出発点とし、進路の指導、その他の教科・科目とも組み合わせたキャリア教育としてのコミュニケーション能力の育成。							
授業計画・内容								
第1週	ビジネス社会で必要とされる資質①			第16週	電話対応⑤(名指し人がいない場合の対応)			
第2週	ビジネス社会で必要とされる資質②			第17週	電話対応⑥(名指し人がいない場合の演習)			
第3週	好印象を与えるポイント①(見た目による印象)			第18週	電話対応⑦(伝言の受け方の基本)			
第4週	好印象を与えるポイント②(見た目による印象)			第19週	電話対応⑧(伝言の受け方の演習)			
第5週	好印象を与えるポイント③(身だしなみ)			第20週	電話対応⑨(伝言メモの作成)			
第6週	好印象を与えるポイント④(接客用語、敬語)			第21週	メール①(メールの基本様式)			
第7週	好印象を与えるポイント⑤(尊敬語、謙譲語)			第22週	メール②(メールを送る)			
第8週	好印象を与えるポイント⑥(丁寧語、接頭語)			第23週	メール③(添付)			
第9週	好印象を与えるポイント⑦(敬語の演習問題)			第24週	メール④(返信メール)			
第10週	好印象を与えるポイント⑧(間違いやすい敬語)			第25週	メール⑤(返信メール)			
第11週	好印象を与えるポイント⑨(敬語の演習)			第26週	来客対応①(受付)			
第12週	電話対応①(電話の特性、電話話法の基本)			第27週	来客対応②(取り次ぎ)			
第13週	電話対応②(電話の受け方の基本)			第28週	来客対応③(名刺)			
第14週	電話対応③(電話の受け方の演習)			第29週	来客対応④(案内)			
第15週	電話対応④(電話対応の基本用語)			第30週	来客対応⑤(茶菓接待)			
評価方法	定期試験、出席状況、提出物、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 定期試験(50%)・出席状況(15%)、提出物(15%)、授業態度(20%)							
教科書 教材など	プリント、ファイル							
実務経験							実務経験のある教員による 授業科目	