

シラバス

科目名	コースミーティングA	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	信田 康児
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	・進路指導及びコミュニケーション能力の育成、グループワーク。 ・学校行事準備、他授業の補助(検定対策、課題制作)		
評価方法	様々な業界の知識を学び、自分の進路選択の役に立てられているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	興味あるなしに関わらず、様々な業界研知識を吸収しておく。		
使用教材教具	筆記用具、ノート、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	コースミーティング授業説明 4月の主な行事予定等「学校生活における提言」
2	「学生生活開始にあたって」プリント回収 PC管理、学校生活の流れについて、アイスブレイク
3	アイスブレイク、レクリエーション
4	職業研究①画家、イラストレーター
5	職業研究②画家、イラストレーター
6	グループワーク、プレゼンテーション練習
7	職業研究③マンガ家
8	職業研究⑤グラフィックデザイナー(DTP)
9	職業研究⑥ゲームクリエイター
10	就職活動に関するアンケート配布 簡易ポートフォリオ制作の提示(夏休みの宿題)
11	就職活動に関するアンケート回収 宿題(レポート等)提示
12	POP広告技能検定対策
13	面接指導、SPS対策指導等
14	リクナビ、登録指導
15	学園祭準備、後期の流れの説明
16	

シラバス

科目名	CLIPSTUDIO演習	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「CLIP STUDIO PAINT」の応用の使用方法の学習。 デジタルマンガの制作・投稿の実践的な演習。		
到達目標	「CLIP STUDIO PAINT」を利用し、ゲームのためのキャラクターデザインやマンガなど様々なコンテンツ制作のための準備知識を学ぶ。		
授業の方法	主に「CLIP STUDIO PAINT」をMac実習室のiMac およびタブレットで利用する。		
評価方法	「CLIP STUDIO PAINT」の 基本制作操作が身についているかどうか。 指定されたコンテンツの中で、個性やアイデアを活かせるだけの技術を身につけているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価し、学期末に実技テストを行う。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)、教科書「CLIPSTUDIO PAINT 公式リファレンスブック」		
留意点			

授業計画	
1	Macbookの管理について、デジタルイラストの授業についての導入 ペンタブレットの管理について、CLIPSTUDIOライセンスについて
2	CLIPSTUDIO、ペンタブレットの基礎 レイヤー、線の基本、塗りの基本「こあら」
3	範囲選択「萌ちゃん」アニメ塗り
4	アニメ塗り提出 レイヤーマスク、合成
5	定規、ベクター演習 キャラクターの顔を描く
6	マスクについて キャラクターの顔を描
7	キャラクターの顔を描く提出 キャラクターの全身を描く提出
8	画像レイヤーについて キャラクターの全身を描く 3Dモデルツール
9	キャラクターの全身を描く提出
10	背景パース画演習 定規ツール
11	背景パース画演習
12	マンガコマ割り、トーン マンガテクニック
13	背景、トレースについて フィルタ機能
14	期末試験対策授業
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	コンペ対策Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	イラスト・デザインの様々なコンペティションへの応募を目的とした作品制作を行います。		
到達目標	クリエイターを目指す上でコンペでの入賞は実績となり、また自信にもつながっていきます。そのために数多くのコンペへ応募し入賞を果たすことを目標とします。また様々な要件のもとでの作品制作を経験し課題への対応力を身につけます。		
授業の方法	学生が自ら応募するコンペティションを決めて作品制作をする。応募後に作品を提出。		
評価方法	コンティション応募作品の総合的な出来映えの評価。応募要件や主催者側の意図を理解できているかを評価に加味する。		
授業時間外に必要な学修	コンペティションの情報収集と応募作品制作。		
使用教材教具	画材類、ノートPC、タブレット(前期中は授業中に限り貸し出し可)		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション、授業概要説明
2	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ①)
3	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ①)
4	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ①)
5	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募①)
6	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募①)
7	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募①)
8	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募①)
9	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ②)
10	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ②)
11	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ②)
12	コンペ募集情報の収集と作品制作(規定コンペ②)
13	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募②)
14	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募②)
15	コンペ募集情報の収集と作品制作(自分で選んだのコンペ応募②)
16	

シラバス

科目名	造形基礎演習	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	紙とペン、色鉛筆などの画材を用いて美術的な造形活動の基本を学習する。「見て描く」力を養う。立体空間表現(パース)、質感、色彩、画材の使い方など、手描きを用いた学習を主として学ぶ。		
到達目標	構図、色彩、バランスなど造形的な基本的要素の理解を深め、与えられた時間の中で描き切る能力、計画力を身につける。		
授業の方法	導入で速描画。短時間でドローイング。集中力と研鑽力を身につける。様々な画材の技法や、人物及び自然物描写の基礎など、基礎造形の知識と技術を、全員参加型の授業で行いたい。		
評価方法	生徒数が多く技術格差大きいので、自信につながるよう、評価点は緩やかにする。導入課題は速やかな採点・返却を行い、制作のアドバイスを、可能な限り個々に細やかに指導するように心掛ける。		
授業時間外に必要な学修	課題重視なので、授業時間内にできない場合は自宅制作とする。またデザイン、フォントには流行や世事が反映する為、多くのメディアから情報収集をして良い作品と出会い、技術や創作意欲を高めるよう指導する。		
使用教材教具	筆記用具・クロッキー帳・ケント紙・pigmentライナー・画材・課題プリント・PC等		
留意点	多人数クラスの為、隅々まで目を配り、全員が一体となる質の良い刺激を与え、糧の多い授業を心掛ける。また、就活や多欠席などのにも対応できるよう、状況を見ながら進行に考慮する		

授業計画	
1	○挨拶/前期シラバスの説明 ○導入課題/速描画 ○色鉛筆の基礎プリント ○レジュメ配布(オブジェ選択、色鉛筆、ケント紙の用意) ○ドローイング①
2	○導入課題/速描画 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング② ※混色・個性・陰影の指導
3	○導入課題/速描画 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング③ ※個々に指導
4	○導入課題/速描画 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング④
5	○導入課題/速描画 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング⑤ 提出
6	○課題レジュメ配布 ○導入課題/速描画 ○実技 『Three words story』感性演習・描く①(コンセプト・世界観の整合・ラフスケッチ)
7	○導入課題/速描画 ○『Three words story』感性演習・描く②全体構成
8	○導入課題/速描画 ○『Three words story』感性演習・描く③ドローイング
9	○導入課題/速描画 ○『Three words story』感性演習・描く④ドローイング
10	○導入課題/速描画 ○『Three words story』感性演習・描く⑤ドローイング/提出
11	○課題レジュメ配布 ○導入課題/速描画 ○実技 『暮らしの中の平面構成』連続・反復・リズム①(コンセプト・世界観・ラフスケッチ)
12	○導入課題/速描画 ○実技 『暮らしの中の平面構成』連続・反復・リズム②全面構成
13	○導入課題/速描画 ○実技 『暮らしの中の平面構成』③ドローイング
14	○導入課題/速描画 ○実技 『暮らしの中の平面構成』④ドローイング
15	○導入課題/速描画 ○実技 『暮らしの中の平面構成』⑤ドローイング 提出
16	

シラバス

科目名	CG演習(コ1)	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	グラフィックデザインに必須のAdobe Photoshop、Illustratorの基本を習得します。		
到達目標	印刷物やWeb用の画像が正しく作成できるようにし、非破壊画像編集などの考え方を学びます。		
授業の方法	基本操作を学んでいく中で、段階に応じた課題をこなし、最新の機能などの紹介をしていきます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	写真を素材として使うことを前提としたスマホなどでの撮影。		
使用教材教具	ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	◎Macの基本操作
2	◎Photoshop基本操作。スマホからPCへの写真の取り込み、スキャナの使用方法など
3	選択とマスク、レイヤー、レイヤーマスクについて。フォトマージなど
4	課題1 フォトコラージュ
5	画像形式、解像度について。線画の抽出、ペイントの基礎、色調補正など
6	イラストのペインティング
7	◎Illustrator基本操作
8	課題2 名刺の作成
9	パスの基本操作、整列、分割など
10	課題3 イラストマップ
11	
12	◎Photoshop応用 コンテンツに応じる、空の置き換えなど最新機能の紹介
13	検定対策
14	
15	▼
16	

シラバス

科目名	デジタルイラスト I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	CGを利用したイラストレーション制作の計画、実制作、仕上げの基本的な考え方、手順を学ぶ。		
到達目標	イラスト制作に必要な資料集め、計画、構図ポーズ、仕上げ加工などの基本的な手順を身につける。		
授業の方法	課題を通してイラスト制作の基礎や心得を学んでもらいます。作品を添削する中で問題点などを洗い出し、知識を身につけてもらいます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けていてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具	特になし		
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	生徒の実力を見たいので、まずは好きに描きたいものを描かせながらレクリエーションをします
2	基礎課題 人物 オリジナルキャラクター制作
3	基礎課題 人物 オリジナルキャラクター制作
4	基礎課題 人物 オリジナルキャラクター制作
5	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
6	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
7	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
8	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
9	基礎授業 背景と人物 一枚絵を描かせるための準備 予備知識を授業する
10	応用課題 一枚絵 テーマに沿ったものを制作 適宜アドバイスや指導をする
11	応用課題 一枚絵 テーマに沿ったものを制作 適宜アドバイスや指導をする
12	応用課題 一枚絵 テーマに沿ったものを制作 適宜アドバイスや指導をする
13	応用課題 一枚絵 テーマに沿ったものを制作 適宜アドバイスや指導をする
14	応用課題 一枚絵 テーマに沿ったものを制作 適宜アドバイスや指導をする
15	応用課題 一枚絵 テーマに沿ったものを制作 適宜アドバイスや指導をする
16	

シラバス

科目名	キャラクターデザイン I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	篠田 侑未
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターを描くための、人体に関する知識、衣装デザインについて学び、ゲーム、コミックキャラクターを想定した二面図の制作に取り組む。		
到達目標	様々なキャラクターを描き分けるために必要な知識、技術を身につける。必要な資料を集めデザイン参考にする力を養う。		
授業の方法	顔や人体の基礎デッサン力、アタリの取り方からより魅力的なキャラクターにするためのポーズ、衣装などの知識を増やしていきます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内に課題が仕上がらない場合、自宅や放課後を利用して制作を行ってもらいます。作品を見る時、どの部分が好きだと思ったのかしっかりと考え自分の表現の材料にしてもらいたいです。		
使用教材教具	PC、筆記用具、ピグメントライナー、その他画材		
留意点	基礎的な部分から教え自分の絵の変化に気づいて貰えるよう進めていきたいです。		

授業計画	
1	前期シラバス、評価方法などの説明、自己紹介・アタリや顔のパーツについての説明
2	髪の毛の描き方
3	体のパーツ(腰から上・アオリやふかんの描き方)・作品制作
4	体のパーツ(全身のバランスについて、アタリを取る時のポイント)・男女の魅力的なポーズについて・作品制作
5	体のパーツ(動きのあるポーズのポイント)・作品制作
6	洋服の描き方(生地質感・小物・リボンやフリルなど)
7	特殊なパーツアイテムの描き方
8	キャラクターデザインのコツ
9	擬人化からキャラクターを作る
10	2頭身ミニキャラの描き方
11	作品制作
12	キャラクター設定資料作り・作品制作
13	キャラクター設定資料作り・作品制作
14	キャラクター設定資料作り・課題提出
15	作品評価
16	

シラバス

科目名	デッサン I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	描写の基本的要素である構図・形態・調子・質感・空間などについて理解し、多様な造形表現に対応できる基礎的な描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	消費者としてではなく、表現者、提供者として考えて生きる覚悟をかためるための2年間としてほしい。		

授業計画	
1	デッサンについて、道具の説明。 鉛筆削り
2	描写の基本 幾何形体 スケッチブック
3	静物 画用紙、鉛筆
4	静物 画用紙、鉛筆
5	静物 画用紙、鉛筆
6	静物 画用紙、鉛筆
7	静物 画用紙、鉛筆
8	自画像クロッキー 自画像エスキース
9	自画像 画用紙、鉛筆
10	自画像 画用紙、鉛筆
11	自画像 画用紙、鉛筆
12	自画像 画用紙、鉛筆
13	自画像 画用紙、鉛筆
14	自画像 画用紙、鉛筆
15	自画像 画用紙、鉛筆 講評
16	

シラバス

科目名	Word I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、基本的なスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成や編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。章ごとの練習問題とドリル問題で復習を行い、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。ビジネスルールに則った正確な文書作成ができるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Word2021基礎」、「Word2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	授業内容の説明・諸注意など 自己紹介カードへの記入 ネットワーク使用方法の説明
2	第1章Wordの基礎知識 第2章 文字の入力
3	第2章 文字の入力 続き
4	第3章 文書の作成
5	第3章 文書の作成 練習問題
6	第4章 表の作成
7	第5章 文書の編集
8	練習問題
9	第6章 表現力をアップする機能
10	第7章 便利な機能
11	練習問題、総合問題
12	総合問題
13	総合問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	色彩論Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	柳澤 美樹
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	講義		
学修内容	色彩についての基礎概念を理解するとともに、色彩心理や配色カードを使用した配色法などの実践的な活用法も習得します。		
到達目標	色に関する本質的な理解と目的にあった色を使用できる力の獲得し、アート表現、ビジュアルデザイン、CG制作などの専門分野で活用することを目標とします。		
授業の方法	テキストと毎回配布するプリントを使用しての講義となります。また、配色カードを使用しての配色実技演習を行います。又、各項目毎に小テストを行い理解度を確認します。		
評価方法	授業への主体的姿勢、課題への取り組み、小テスト、定期試験、授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、定期試験50%、課題20%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	色彩に関する文献等、積極的に読み進める。又、日々の生活の中でのファッション、建築物、看板、パッケージ、アート作品等の色を意識して見るようにすることが望ましい。		
使用教材教具	・文部科学省後援 色彩検定公式テキスト3級編/AFT企画 ・2023年版色彩検定3級本試験対策/学研プラス ・新配色カード199b/日本色研事業(株)		
留意点			

授業計画	
1	ガイダンス(授業の進め方・成績評価等) 色の働き
2	色の表示方法Ⅰ 表色系 特に色彩調和に適しているPCCSの三属性について
3	色の表示方法Ⅱ 表色系 PCCSについて、PCCSの特徴的な概念「ヒュートーンシステム」について
4	色の表示方法Ⅲ 表色系 PCCS 表記方法等
5	色の表示方法Ⅳ 表色系 PCCSまとめ
6	色彩心理Ⅰ 色が人間に与えるイメージや心理的效果・視覚効果について
7	色彩心理Ⅱ 色の錯視など知覚的效果について 配色イメージ
8	配色イメージ及び6講、7講、8講で学んだ心理的效果並びに配色イメージの実技演習
9	色彩調和 基本的な配色用語及び技法
10	第9講で学んだ配色用語及び技法の配色実技
11	光と色Ⅱ 光が見せる様々な現象、眼のしくみ
12	光と色Ⅰ「光」とは何か
13	光と色Ⅱ 光が見せる様々な現象、眼のしくみ
14	光と色Ⅲ 混色 新たな色を作る混色の理論、身近な混色の技術
15	定期試験
16	

シラバス

科目名	ビジネスマナー I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	野口 輝美
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式			
学修内容	社会人として必要とされる基本的なマナーを身につけます。また、人と関わる上で必要とされるコミュニケーションスキルについても習得します。		
到達目標	社会人として、必要なビジネスマナーの知識を習得すると共に、12月実施のビジネス能力検定ジョブパス3級の資格取得に結びつく学習をします。		
授業の方法	検定用のテキストに沿って、副教材も配布しながら進めていきます。また、單元ごとに小テストを実施して、理解度を確認していきます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、小テスト20%、期末テスト50%		
授業時間外に必要な学修	検定の範囲でもある「新聞からの情報収集」は、就職活動でも役立ちますので、毎日、少しずつでも読む習慣をつけて、併せてビジネス用語も学習してください。		
使用教材教具	日本能率協会マネジメントセンター 2023ビジネス能力ジョブパス3級公式テキスト&問題集		
留意点	本講義の性質上、遅刻や忘れ物、不適切な授業態度は減点します。		

授業計画	
1	授業ガイダンス(授業の進め方とルール・評価について・検定試験について・自己紹介シート作成)
2	ビジネスマナーの必要性・好印象を与える印象管理
3	仕事をするための基礎知識①(挨拶・身だしなみ・聞き方)
4	仕事をするための基礎知識②(就業中のマナー・仕事の進め方・自己啓発・健康管理)
5	ビジネスマナーの基本①(敬語の基本・間違いやすい敬語)
6	ビジネスマナーの基本②(好感の持てる話し方)
7	ビジネスマナーの基本③(来客応対・名刺交換・訪問のマナー)
8	ビジネスマナーの基本④(電話応対のかけ方の基本・ロールプレイング)
9	ビジネスマナーの基本⑤(電話応対受け方の基本・ロールプレイング)
10	ビジネスマナーの基本⑥(クレーム電話の対応・携帯電話のマナー)
11	社会人として必要なマナー①(結婚式のマナー)
12	社会人として必要なマナー②(葬儀のマナー)
13	社会人として必要なマナー②(贈り物のマナー・テーブルマナー・六曜)
14	総括
15	前期期末試験
16	

シラバス

科目名	コースミーティングB	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	信田 康児
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	・進路指導及びコミュニケーション能力の育成、グループワーク。 ・学校行事準備、他授業の補助(検定対策、課題制作)		
評価方法	様々な業界の知識を学び、自分の進路選択の役に立てられているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	興味あるなしに関わらず、様々な業界研知識を吸収しておく。		
使用教材教具	筆記用具、ノート、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	学園祭準備
2	学園祭準備
3	学園祭準備
4	就活を開始するに当たっての心構え ・履歴書を書く／自己適性診断
5	・仕事の見つけ方 ・就職情報サイトへの登録とその活用方法
6	自己分析について
7	求人票の見方① 採用条件(給与)／就業時間・休日等
8	求人票の見方② 福利厚生について
9	会社説明会について 合同企業ガイダンス／会社説明会・訪問
10	自己分析シートの見直し
11	就職試験選考方法について 筆記試験／面接試験／適性試験
12	履歴書の書き方
13	合同企業説明会への参加
14	就職試験に際してのマナーと常識① 敬語／電話のかけ方／服装
15	就職試験に際してのマナーと常識② 就職活動証明書
16	

シラバス

科目名	進級制作	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	1年間学習してきた知識、技術、表現力を結集した集大成としての作品制作です。 また、10月は学園祭の準備時間としても利用します。		
到達目標	学習の成果としてふさわしい作品制作を目標とし、卒業進級制作展で発表展示を行います。		
授業の方法	綿密な制作プランを提出させ、それに基づいて制作されているかを定期的にチェックします。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	制作において参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	制作に必要となる描画材、機器		
留意点			

授業計画	
1	学園祭準備
2	学園祭準備
3	学園祭準備
4	進級制作の概要について導入
5	制作計画作成、資料・材料集め
6	制作計画作成、資料・材料集め
7	制作計画作成、資料・材料集め 企画書の提出
8	実制作
9	実制作 第1次中間チェック
10	実制作
11	実制作 第2次中間チェック
12	実制作
13	実制作
14	実制作
15	制作についての自己点検
16	

シラバス

科目名	Live 2D	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「LIVE2D」の基本使用方法の学習。 After Effectsを用いた映像制作・投稿の実践的な演習。		
到達目標	「LIVE2D Cubism」を利用し、ゲームのためのキャラクターアニメーション など様々なコンテンツ制作のための準備知識を学ぶ。		
授業の方法	主に「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用する。		
評価方法	「LIVE2D Cubism」のオペレーション操作が身についているかどうか。 指定されたコンテンツの中で、個性やアイデアを活かせるだけの技術を身につけているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)、教科書「たのしいLive2Dの入門教室」		
留意点			

授業計画	
1	LIVE2D導入 LIVE2Dの特徴 演習課題①変形、移動
2	演習課題①変形、移動
3	演習課題②髪揺れ、目のXY移動
4	演習課題③手足の動き、回転デフォーマ
5	演習課題④クリッピング
6	簡易アニメーション制作①
7	LIVE2Dアニメーション 導入 演習課題(音・背景、複数のオブジェクト)
8	演習課題(音・背景、複数のオブジェクト)
9	演習課題(音・背景、複数のオブジェクト)
10	簡易アニメーション制作②
11	簡易アニメーション制作②
12	簡易アニメーション制作②
13	簡易アニメーション② 提出 批評会
14	期末試験対策授業
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	Webデザイン(コ1)	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	田島 亮
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	ポートフォリオサイトの制作から、SNSなどでの活動の補助		
到達目標	Web用画像の正しい作成方法を理解し、CMSやSNSの扱いに習熟する		
授業の方法	各種CMSやSNSなどの紹介をし、各自にあったスタイルを見つけていく		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	素材となるイラストなどは、あらかじめ一定量必要となる		
使用教材教具	ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	CMS(コンテンツマネジメントシステム)の紹介、解説。基本操作など
2	Web用画像の形式説明と実演、効率の良い作成方法など、ImageOptimの設定
3	課題1 Webバナー制作
4	SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)への展開を踏まえた、ポートフォリオサイトの作成口
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	↓
15	定期的に提出、講評を繰り返す
16	

シラバス

科目名	キャラクターデザインⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターを描くための、人体に関する知識、衣装デザインについて学び、ゲーム、コミックキャラクターを想定した二面図の制作に取り組む。		
到達目標	様々なキャラクターを描き分けるために必要な知識、技術を身につける。必要な資料を集めデザイン参考にする力を養う。		
授業の方法	キャラクターを魅力的に描くためのコツやポイントなどを細かく指導する パーツごとの描き方など知識を身に付けてもらう		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具	特になし		
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	下半身にフォーカス 足、脚の魅力的な描き方 実制作込み
2	下半身にフォーカス 足、脚の魅力的な描き方 実制作 テンプレートを用意 膝の曲げ開き、様々角度から見た足
3	靴の描き方 スニーカー、サンダル、ブーツ、ローファーなどのそれぞれの魅力出しのコツ 実制作込み
4	靴の描き方 スニーカー、サンダル、ブーツ、ローファーなどのそれぞれの魅力出しのコツ 実制作 テンプレートを用意
5	キャラクター ポーズ キャラの立たせ方 立ち姿によるキャラ付けや差別化 実制作込み
6	キャラクター ポーズ キャラの立たせ方 立ち姿によるキャラ付けや差別化 実制作 真逆の特性のキャラクターを1体ずつ作成 ラフ できる人は完成まで
7	キャラクター ポーズ キャラの立たせ方 立ち姿によるキャラ付けや差別化 実制作 真逆の特性のキャラクターを1体ずつ作成 ラフ できる人は完成まで
8	キャラクター ポーズ キャラの立たせ方 立ち姿によるキャラ付けや差別化 実制作 真逆の特性のキャラクターを1体ずつ作成 ラフ できる人は完成まで
9	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作込み
10	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作
11	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作
12	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作
13	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作
14	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作
15	2枚の動物、無機物などの写真から要素を混合し、キャラデザをしてみる 要素の抽出、混合のコツの指導 色、フォルム、謂れなどを意識 実制作
16	

シラバス

科目名	デジタルイラストⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	篠田 侑未
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	CGを利用したイラストレーション制作の計画、実制作、仕上げの基本的な考え方、手順を学ぶ。		
到達目標	イラスト制作に必要な資料集め、計画、構図ポーズ、仕上げ加工などの基本的な手順を身につける。		
授業の方法	作品が映える構図やテクニックを学びながら、イラストを制作するまでの計画作、手順などの知識を増やしていきます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内に課題が仕上がらない場合、自宅や放課後を利用して制作を行ってもらいます。作品を見る時、どの部分が好きだと思ったのかしっかりと考え自分の表現の材料にしてもらいたいです。		
使用教材教具	液タブ、ペンタブ、PC		
留意点	デジタルイラストを描くために必要なテクニックを丁寧に教えていながら作品制作を進めていきます。		

授業計画	
1	授業の進め方の説明・イラスト制作 作画のテクニック
2	線の描き方 目や影の塗り方 バストアップ作品制作
3	見栄えのするイラストのポイント・バストアップ作品制作
4	課題 バストアップの作品制作
5	課題 バストアップ作品提出・仕上げのポイント
6	様々な演出・木漏れ日・暗闇・逆光
7	様々な演出・効果の描き方 色収差・グリッチ・縁取りトーン処理(抽象背景の作り方)
8	イラストの制作手順・テーマから世界観を広げる・見せたい物の優先順位を決める・見栄えの良い構図
9	ラフ制作のポイント・資料の集め方・カラーラフの制作ポイント
10	課題 1枚イラストの制作 テーマから考えて制作する・
11	課題 1枚イラストの制作
12	課題 1枚イラストの制作
13	課題 1枚イラストの制作提出
14	個人作品評価
15	個人作品評価
16	

シラバス

科目名	デッサンⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	描写の基本的要素である構図・形態・調子・質感・空間などについて理解し、多様な造形表現に対応できる基礎的な描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	消費者としてではなく、表現者、提供者として考えて生きる覚悟をかためるための2年間としてほしい。		

授業計画	
1	手 ① スケッチブック、鉛筆
2	手 ② スケッチブック、鉛筆
3	講評会
4	石膏像 木炭紙、木炭
5	石膏像 木炭紙、木炭
6	石膏像 木炭紙、木炭
7	石膏像 木炭紙、木炭
8	石膏像 木炭紙、木炭 講評会
9	人物クロッキー B3クロッキー帳、鉛筆
10	静物 木炭紙、木炭
11	静物 木炭紙、木炭
12	静物 木炭紙、木炭
13	静物 木炭紙、木炭
14	静物 木炭紙、木炭
15	静物 木炭紙、木炭 講評会
16	

シラバス

科目名	キャリアデザイン	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	小林 一英
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、社会保障や多様化するライフデザインを学び、就職活動スキルを身につけて志望の企業(業界)の選考準備をします。また、就職後のキャリアや人生のプランについても考えて行きます。		
到達目標	キャリアプランを考え面接など採用試験の準備をします。		
授業の方法	テーマに沿った講義の後、各自が調べ自分の言葉で発表します。発表後に講評をします。どうしたら相手が興味関心を持ってもらえるかを考え・発表をすることを心がけてもらいます。		
評価方法	発表内容の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。特に授業態度では「自分の人生とどう向き合う」姿勢を重要視します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかを調べ深掘りして下さい。		
使用教材教具	特になし		
留意点	この科目だけでなく、コースミーティング、ビジネスマナー、一般常識と併せて就活準備を進めて下さい。		

授業計画	
1	授業導入と就活スケジュールについて
2	仕事の理解とPDCA
3	インターンシップについて インターンシップの参加の仕方やお礼状について学習する。
4	伝わる文章の書き方 共感される自己PRの文章構成を学習する。
5	求人票の見方 社会保険や雇用契約について学習する。
6	会社の理解とキャリアについて 株式会社の仕組みや組織、キャリア形成について学習する。
7	企業研究課題 企業を研究し、どんな働き方がしたいかを学習する。
8	企業研究課題 企業を研究し、どんな働き方がしたいかを学習する。
9	企業研究課題 企業の魅力、キャリアデザイン等をレポートにまとめる。
10	模擬説明会 説明会の聞き取り方と要点のまとめ方
11	就活マナーとよくある質問 様々なシーンでの言葉遣いや立ち振舞いを学習する。
12	リモート面接 リモート面接のポイントを実習を通じて理解する。
13	対面面接 面接のポイントを実習を通じて理解する。
14	対面面接 面接のポイントを実習を通じて理解する。
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	Excel I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、基本的なスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作および簡単な関数の使用方法を身につけることを目標とします。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。各ごとの練習問題とドリルで復習し、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。データ活用の重要性を理解し、より見やすい表やグラフの作成ができるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Excel2021基礎」、「Excel2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	第1章EXCELの基礎知識 第2章データの入力
2	第2章 データの入力
3	第3章 表の作成
4	練習問題
5	第4章 数式の利用
6	練習問題
7	第5章 シートの操作 練習問題
8	第6章 表の印刷 練習問題
9	第7章 グラフの作成 練習問題
10	第8章 データベース
11	第9章 便利な機能 総合問題
12	総合問題
13	総合問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	色彩論Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	柳澤 美樹
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	講義		
学修内容	前期に実施する「色彩論Ⅰ」に引き続き、色彩についての基礎概念を理解を深めます。また「パーソナルカラー」の基礎理論と実践的な活用法を学習します。		
到達目標	色に関する本質の理解と実践的活用を学ぶとともに、「色彩検定3級」の取得を目標とします。また「パーソナルカラー」の基礎理論を学習し職場で活かせるスキルを身につけます。		
授業の方法	色彩検定3級内容「色彩論Ⅰ」（前期）は前期と同じ方法で行う。「パーソナルカラー」についてはパーソナルカラー4シーズン独自の色についての理解を深めるための配色実技、課題に多く取り組む。		
評価方法	授業への主体的姿勢、課題への取り組み、小テスト、定期試験、授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、定期試験20%、課題50%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	色彩に関する文献等、積極的に読み進める。前期と同様、日々の生活の中でのファッション、建築物、看板、パッケージ、アート作品等の他に人の眼、髪、肌の色を特に意識して見るようにすることが望ましい。		
使用教材教具	色彩技能パーソナルカラー検定公式テキスト モジュール1：初級/NPO法人 日本パーソナルカラー協会 パーソナルカラー配色カード96色 「カラーコーディネート」（前期）使用教材一式		
留意点			

授業計画	
1	定期試験見直し
2	ファッションとインテリアの色彩
3	AFT3級検定試験に向けて
4	AFT3級検定試験に向けて
5	パーソナルカラーの歴史・パーソナルカラーに関連した色彩調和論 フォーシーズン・イエローベース・ブルーベースについて
6	パーソナルカラー診断方法
7	各シーズンのまとめ
8	各シーズンのまとめ
9	配色実技演習
10	フォーシーズンカラーの応用
11	フォーシーズンカラーの応用
12	フォーシーズンカラーの応用
13	パーソナルカラー検定問題演習
14	パーソナルカラー検定問題演習
15	定期試験
16	

シラバス

科目名	ビジネスマナーⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	野口 輝美
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式			
学修内容	前期に実施する「ビジネスマナーⅠ」に引き続き、基本的なビジネスマナーに対する理解を深めるとともに、社会においての振る舞いを念頭により実践的なスキルを身につけてもらいます。		
到達目標	「ビジネスマナーⅠ」で学んだビジネスマナーの基本をより深く理解し、「ビジネス能力検定3級」の取得を目標とします。また検定試験後は就職活動に向けて、書類の書き方や面接のポイントを学習します。		
授業の方法	検定用のテキストを元に問題集や模擬テストで理解を深めてもらいます。また、就職活動において、企業に提出する書類の作成指導、面接指導を取り入れます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、B検模擬テスト20%、期末テスト50%		
授業時間外に必要な学修	検定の範囲でもある「新聞からの情報収集」は、就職活動でも役立ちますので、毎日、少しずつでも読む習慣をつけて、併せてビジネス用語も学習してください。		
使用教材教具	日本能率協会マネジメントセンター 2023ビジネス能力ジョブパス3級公式テキスト&問題集		
留意点	本講義の性質上、遅刻や忘れ物、不適切な授業態度は減点します、		

授業計画	
1	検定対策①(新聞記事の読み方)
2	検定対策②(ビジネス用語)
3	検定対策③(ビジネス文書～社内文の種類と作成例～)
4	検定対策④(ビジネス文書～社外文の種類と作成例～)
5	検定対策⑤(模擬テストと解説)
6	検定対策⑥(模擬テストと解説)
7	検定対策⑦(模擬テストと解説)
8	就職対策①(封筒の宛名書き・返信はがき・ビジネスメール)
9	就職対策②(送付状作成～PC使用)
10	就職対策③(御礼状作成)
11	就職対策④(面接で気をつけること)
12	社会人として求められる8つの意識
13	社会人として求められるコミュニケーション能力
14	総括
15	後期期末試験
16	

シラバス

科目名	Word II	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成から表現力豊かな文書の編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	ビジネス文書や電子メールの基本を学び、表や図形などを取り入れた実践的なビジネス文書を作成。模擬試験ではルールに則ったビジネス文書を迅速に作成できるようにする。知識問題では、コンピュータと文書作成の基礎知識を学ぶ。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 文書作成3級 公式テキスト&問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

授業計画	
1	検定試験の概要 試験内容と対策 第1章 ビジネス文書 知識問題(毎回少しずつ進める)
2	第1章 ビジネス文書
3	第2章 ビジネス文書のライティング技術
4	第2章 ビジネス文書のライティング技術
5	第3章 電子メールのライティング技術
6	第4章 ビジネス図解の基本
7	第5章 ビジネス文書の管理
8	第6章 基本的なビジネス文書の作成
9	第7章 表のあるビジネス文書の作成
10	第8章 図形のあるビジネス文書の作成
11	模擬試験1
12	模擬試験2
13	模擬試験3
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングC	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	具体的な卒業生の例などをあげ、職種・業種への理解を深め、卒業後のイメージを作っていきます。		
評価方法	活動の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、活動状況70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかを調べ深掘りして下さい。		
使用教材教具	ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	各自の目標に応じた対応、指導。ポートフォリオなどの完成度を高めていく
2	個人面談を繰り返し、卒業後の理想像を追求していく
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	▼
16	

シラバス

科目名	デッサンⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事(作品を創る事)で培われた、見方、考え方、描写(対処)で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	手 スケッチブック、鉛筆
2	手 スケッチブック、鉛筆
3	静物 スケッチブック、鉛筆
4	静物 スケッチブック、鉛筆
5	静物 スケッチブック、鉛筆
6	静物 スケッチブック、鉛筆 講評会
7	人物クロッキー B3クロッキー帳、鉛筆
8	自画像クロッキー 自画像エスキース
9	自画像 画用紙、鉛筆
10	自画像 画用紙、鉛筆
11	自画像 画用紙、鉛筆
12	自画像 画用紙、鉛筆
13	自画像 画用紙、鉛筆
14	自画像 画用紙、鉛筆
15	自画像 画用紙、鉛筆 講評会
16	

シラバス

科目名	コンペ対策Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	各種コンペへの応募やポートフォリオの作成を通じて、デザインのクオリティーを上げる手法などを学びます。 また、ポートフォリオサイト、SNSなどでの発信を促し、将来への足がかりをつくる。		
到達目標	コンペへの入賞を目標とするが、応募した作品は結果によらず、実績としてポートフォリオに追加できるクオリティーのレベルに仕上げる。		
授業の方法	コンペの導入後は、コンセプトワークなど個別に対応し、考える力を鍛えていきます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	スケッチブック、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	コンペを通じてのデザイン演習 同時にポートフォリオ、Webサイトの完成度を高め、SNSなどでの発信を促す
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

シラバス

科目名	アニメーション I (コ2)	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	主にAdobeAfterEffectsを用いたアニメーション動画制作。		
到達目標	「AdobeAfterEffects」を利用し、動画配信サイトなどで楽しまれるMV(Nusic Video)の制作、完成を目標とする。		
授業の方法	主に「AdobeAfterEffects」を各自のノートPCで使用。必要に応じてフリー音源や、素材の利用を認める。		
評価方法	動画編集ソフトを使いこなし、計画性を持って自分が目標とする作品を作り上げられるかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

授業計画	
1	AfterEffectsの基本操作方法についての説明、演習
2	AfterEffectsの基本操作方法についての説明、演習
3	AfterEffectsの基本操作方法についての説明、演習
4	課題の導入、MV制作開始
5	MV制作 以後必要に応じてAfterEffectsの応用テクニックの紹介を行う。
6	MV制作
7	MV制作
8	MV制作 コンテビデオの提出
9	MV制作
10	MV制作
11	MV制作
12	MV制作
13	MV制作
14	MV制作 中間チェック
15	MV制作 後期へ続く。
16	

シラバス

科目名	デジタルイラストⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	CGを利用したイラストレーション制作の計画、実制作、仕上げのより高度な知識、技術を学ぶ。		
到達目標	イラスト制作に必要な資料集め、計画、構図ポーズ、仕上げ加工に関する高度な技術を身につける。		
授業の方法	課題を通してイラスト制作の応用を学んでもらいます。作品を添削する中で問題点などを洗い出し、生徒全員で共有し、知識を身につけてもらいます。作品数を増やし、今後のポートフォリオや自身の引き出しを増やしてほしいです。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けていてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具	特になし		
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 静
2	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 静 実制作
3	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 静 実制作
4	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 静 実制作
5	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 動
6	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 動 実制作
7	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 動 実制作
8	キャラクターを伴ったシーン(演出)の描き方 動 実制作
9	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ
10	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ 実制作
11	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ 実制作
12	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ 実制作
13	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ 実制作
14	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ 実制作
15	複数のキャラクターの掛け合い 場面の切り取り 時間の流れ 実制作
16	

シラバス

科目名	3D基礎(コ2)	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	3DCGソフト「Blender」の使い方の基礎を学習する。		
到達目標	Blenderを利用して簡単なキャラクターモデリング、アニメーションを作れるようになる。		
授業の方法	主に「Blender」をインストールした教室のiMacを使用。		
評価方法	「Blender」のオペレーション操作が身についているかどうか。 指定されたコンテンツの中で、個性やアイデアを活かせるだけの技術を身につけているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価し、学期末に実技テストを行う。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	iMac、マウス(必要に応じて各自のノートPC)、教科書「入門Blender～ゼロから始める3D制作～」		
留意点			

授業計画	
1	Blender導入 Blenderの特徴 マウスホイールの基本操作
2	演習課題①変形、移動、回転
3	テーブルを作る
4	演習課題②オブジェクトモード、編集モード
5	コップを作る
6	演習課題③レンダリング、ライティング
7	演習課題④モディファイアプロパティ
8	スライムのモデリング
9	スカルプトツール
10	演習課題⑤アニメーションの基礎
11	ボールを動かす
12	演習課題⑤アーマチュアを使う
13	簡易キャラクターモデリング
14	期末試験対策授業
15	期末試験
16	

シラバス

科目名	マルチメディア演習 I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターコンテンツを用いたメディア発信について実制作を通じて、運用、制作方法を学ぶ。		
到達目標	動画配信サイトなどでの上映を想定した、キャラクター動画コンテンツの制作。 解説や、メイキングなど内容。		
授業の方法	「ClipstudioPaint」や「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用。必要に応じて画像や音声素材も利用する。		
評価方法	キャラクターコンテンツの特性を理解し、計画性を持って自分が目標とする作品を作り上げられるかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

授業計画	
1	授業導入。キャラクターコンテンツの特徴
2	動画配信のためのキャラクターデザイン
3	動画配信のためのキャラクターデザイン
4	動画配信のためのキャラクターデザイン
5	動画配信のためのキャラクターデザイン
6	動画配信のためのキャラクターデザイン
7	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
8	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
9	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
10	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
11	動画編集、配信準備
12	動画編集、配信準備
13	動画編集、配信準備
14	動画編集、配信準備
15	動画編集、配信準備 総括
16	

シラバス

科目名	グラフィックデザイン I (コ2)	必修/選択	必選
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshop、Illustratorの実務的な使い方を学びます。		
到達目標	印刷物を正しく、かつ美しく作成できるようにし、卒業後の選択肢を広げることが目標です。		
授業の方法	各種印刷物がどのように作られているかを解説し、課題として制作します。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	特になし		
留意点			

授業計画	
1	課題①:ポスターの作成 ロゴデザイン 素材の取扱い
2	↓
3	
4	講評
5	課題②:レストランのメニュー作成 文字組み 文字スタイル 段落スタイル
6	↓
7	
8	
9	講評
10	課題③:パッケージデザインの作成 寸法入力による正確なオブジェクトの作成
11	↓
12	
13	
14	パッケージの立体化
15	講評
16	

シラバス

科目名	マンガ制作 I	必修/選択	必修選択
授業時数	120時間	担当教員	笹渡 瑞稀
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	学生それぞれのレベルや目標に応じ、マンガ制作における基礎知識、ネームから仕上げまでの工程を学ぶ。頻繁に面談を行い、web投稿や持ち込み、イベントなどの目標設定をする。マンガ作品の完成までをサポート。		
到達目標	1年を通じ、1本以上の完成した作品の執筆、完成を目標とする。 ストーリー構成、コマ割り、デジタルツールを利用した制作技術の基本を抑える。		
授業の方法	1年間という期間で1本のマンガ作品の完成を目指すため、ほとんどはプロット作りから仕上げまで自主制作で行う。		
評価方法	作品の出来具合、進捗度、取り組みの態度によって評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で終わらない場合は自宅に持ち帰って制作を進めます。		
使用教材教具	Macbook、ペンタブレット、各自必要に応じてマンガ画材。		
留意点	本人のマンガ家への志望度や進路に配慮し、担任の先生と連携を取りながら指導を進めたいです。		

授業計画	
1	自己紹介表記入。キャラクターデザインとプロットを進める。16～30Pの作品制作をアナウンスする。
2	自己紹介表を元に一人ずつ面談し、描きたいジャンル、マンガの経験値を把握する。キャラクターデザインとプロットを進める。
3	自己紹介表を元に一人ずつ面談し、描きたいジャンル、マンガの経験値を把握する。キャラクターデザインとプロットを進める。
4	4ページ位の作品を描く。ネーム制作開始。(初めてマンガを描く人用の課題)
5	4ページ位の作品を描く。ネーム制作開始。
6	4ページ位の作品を描く。ペン入れ仕上げ。
7	4ページ位の作品を描く。ペン入れ仕上げ。
8	4ページ位の作品を描く。ペン入れ仕上げ。
9	各自の様子を見ながらネームの指導を進める。早く終わった者からペン入れに以降。
10	各自の様子を見ながらネームの指導を進める。早く終わった者からペン入れに以降。
11	各自の様子を見ながらネームの指導を進める。早く終わった者からペン入れに以降。
12	各自の様子を見ながらネームの指導を進める。早く終わった者からペン入れに以降。
13	各自の様子を見ながらネームの指導を進める。早く終わった者からペン入れに以降。
14	各自の様子を見ながらネームの指導を進める。早く終わった者からペン入れに以降。
15	総括。後期は前期の続き。既に1本完成済みの者は2本目の制作へ。
16	

シラバス

科目名	ExcelⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作に加え、数学や関数の知識を習得し、内容に沿った形で効率的で見栄えの良い表やグラフを作成できるようになってもらいます。		
授業の方法	取引のしくみや業務の流れを学習し、関数やピボットテーブル、データベースなど実践的なデータ活用をする。模擬試験ではより見やすい表とグラフを迅速に作成できるようにする。知識問題では、データ活用の基礎知識をしっかりと学習する。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 データ活用3級 公式テキスト&問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

授業計画	
1	第1章 取引の仕組みと業務の流れ 知識問題(毎回少しずつ進める)
2	第2章 業務に応じた計算・集計処理
3	第2章 業務に応じた計算・集計処理
4	第3章 業務データの管理
5	第4章 表の作成1
6	第4章 表の作成2
7	第5章 データの集計1
8	第5章 データの集計2
9	第6章 グラフの作成
10	第1回 模擬試験
11	第2回 模擬試験
12	第3回 模擬試験
13	練習問題
14	練習問題
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングD	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	具体的な卒業生の例などをあげ、職種・業種への理解を深め、卒業後のイメージを作っていきます。		
評価方法	活動の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、活動状況70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかを調べ深掘りして下さい。		
使用教材教具	ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	各自の目標に応じた対応、指導。ポートフォリオなどの完成度を高めていく
2	個人面談を繰り返し、卒業後の理想像を追求していく
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	▼
16	

シラバス

科目名	デッサンⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事(作品を創る事)で培われた、見方、考え方、描写(対処)で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	石膏像 木炭紙、木炭
2	石膏像 木炭紙、木炭
3	石膏像 木炭紙、木炭
4	石膏像 木炭紙、木炭
5	石膏像 木炭紙、木炭 講評会
6	静物 スケッチブック、鉛筆
7	静物 スケッチブック、鉛筆
8	静物 スケッチブック、鉛筆
9	静物 スケッチブック、鉛筆 講評会
10	静物 画用紙、鉛筆
11	静物 画用紙、鉛筆
12	静物 画用紙、鉛筆
13	静物 画用紙、鉛筆
14	静物 画用紙、鉛筆
15	静物 画用紙、鉛筆 講評会
16	

シラバス

科目名	アニメーションⅡ(コ2)	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	主にAdobeAfterEffectsを用いたアニメーション動画制作。		
到達目標	前期に引き続き、「AdobeAfterEffects」を利用し、動画配信サイトなどで楽しめるMV(Nusic Video)の制作、完成を目標とする。		
授業の方法	主に「AdobeAfterEffects」を各自のノートPCで使用。必要に応じてフリー音源や、素材の利用を認める。		
評価方法	動画編集ソフトを使いこなし、計画性を持って自分が目標とする作品を作り上げられるかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

授業計画	
1	MV制作□前期からの続き□
2	MV制作
3	MV制作
4	MV制作
5	MV制作 中間講評会
6	MV制作
7	MV制作
8	MV制作
9	MV制作
10	MV制作
11	MV制作
12	MV制作
13	MV制作
14	MV制作 作品の提出 講評会
15	総括
16	

科目名	デジタルイラストⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容			
到達目標	1年次で取り組んだCGイラスト制作の理解をさらに深め、イラスト制作に必要な技術関する高度な技術、考え方を身につける。		
授業の方法	仕事の受け方や進路など、より実践的で現実的なことを体験談も交えて指導していきます。生徒個人ごとに伸ばすべきものを見極めます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具	特になし		
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	仕事の受け方、仕事をする上での注意点などプロに必要なノウハウを指導します。
2	仕事の受け方、仕事をする上での注意点などプロに必要なノウハウを指導します。
3	実際に使用した仕事のデータを配布し、レイヤー構成などを研究してもらいます。
4	一度得意なもの、好きなものを描かせます。作業をしてもらいながらこちらで確認し、伸ばすポイントなどを個人で指導していきます。
5	一度得意なもの、好きなものを描かせます。作業をしてもらいながらこちらで確認し、伸ばすポイントなどを個人で指導していきます。
6	一度得意なもの、好きなものを描かせます。作業をしてもらいながらこちらで確認し、伸ばすポイントなどを個人で指導していきます。
7	一度得意なもの、好きなものを描かせます。作業をしてもらいながらこちらで確認し、伸ばすポイントなどを個人で指導していきます。
8	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
9	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
10	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
11	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
12	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
13	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
14	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
15	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
16	

シラバス

科目名	グラフィックデザインⅡ(コ2)	必修/選択	必選
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshop、Illustratorの実務的な使い方を学びます。		
到達目標	印刷物を正しく、かつ美しく作成できるようにし、卒業後の選択肢を広げることが目標です。		
授業の方法	各種印刷物がどのように作られているかを解説し、課題として制作します。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	特になし		
留意点			

授業計画	
1	課題:小説の装丁
2	↓
3	
4	
5	
6	講評
7	課題:小説の装丁2
8	↓
9	
10	
11	
12	講評
13	卒業進級制作展などへの対応
14	↓
15	
16	

シラバス

科目名	マルチメディア演習Ⅱ(コ2)	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターコンテンツを用いたメディア発信について実制作を通じて、運用、制作方法を学ぶ。		
到達目標	動画配信サイトなどでの上映を想定した、キャラクター動画コンテンツの制作。 解説や、メイキングなど内容。		
授業の方法	「ClipstudioPaint」や「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用。必要に応じて画像や音声素材も利用する。		
評価方法	キャラクターコンテンツの特性を理解し、計画性を持って自分が目標とする作品を作り上げられるかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

授業計画	
1	授業導入。キャラクターコンテンツの特徴
2	動画配信のためのキャラクターデザイン
3	動画配信のためのキャラクターデザイン
4	動画配信のためのキャラクターデザイン
5	動画配信のためのキャラクターデザイン
6	動画配信のためのキャラクターデザイン
7	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
8	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
9	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
10	キャラクターのパーツわけ、プロット制作
11	動画編集、配信準備、OBSの使用方法
12	動画編集、配信準備
13	動画編集、配信準備
14	動画編集、配信準備
15	動画編集、配信準備 総括
16	

シラバス

科目名	マンガ制作Ⅱ	必修/選択	必修選択
授業時数	120時間	担当教員	横田 今日子
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	学生それぞれのレベルや目標に応じ、マンガ制作における基礎知識、ネームから仕上げまでの工程を学ぶ。頻繁に面談を行い、web投稿や持ち込み、イベントなどの目標設定をする。マンガ作品の完成までをサポート。		
到達目標	1年を通じ、1本以上の完成した作品の執筆、完成を目標とする。 ストーリー構成、コマ割り、デジタルツールを利用した制作技術の基本を抑える。		
授業の方法	作品の出来具合、進捗度、取り組みの態度によって評価します。		
評価方法	授業時間内で終わらない場合は自宅に持ち帰って制作を進めます。		
授業時間外に必要な学修	Macbook、ペンタブレット、各自必要に応じてマンガ画材。		
使用教材教具	本人のマンガ家への志望度や進路に配慮し、担任の先生と連携を取りながら指導を進めたいです。		
留意点			

授業計画	
1	導入。前期の続き。面談し、各自の進捗度に応じてアドバイス。
2	面談し、各自の進捗度に応じてアドバイス。
3	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。
4	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。
5	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
6	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
7	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
8	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
9	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
10	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
11	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
12	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
13	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
14	卒業制作展での発表を目指し執筆を進める。1本完成済みの者は2本目を制作。
15	総括。各自の進路、完成度に応じてアドバイスをする。
16	

シラバス

科目名	卒業制作	必修/選択	必須
授業時数	120時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	総合演習 学生は本コースで習得した技術を踏まえ、課題テーマを設定し、作品制作の過程と作品を発表します。		
到達目標	制作・発表した作品が、技術・表現内容ともに本コースの履修内容を十分満たすものであるか。		
授業の方法	講義、作品制作、プレゼンテーション		
評価方法	制作・発表した作品が、技術・表現内容ともに本コースの履修内容を十分満たすものであるか。		
授業時間外に必要な学修	なし		
使用教材教具	各自の制作内容による		
留意点	なし		

授業計画	
1	○制作物企画立案 ・オリエンテーション ・ヒアリング
2	○制作物企画立案 ・オリエンテーション ・ヒアリング
3	○修正提案
4	○修正提案
5	○作品制作
6	○作品制作
7	○作品制作
8	○作品制作
9	○作品制作
10	○作品制作
11	○作品制作
12	○作品制作
13	○プレゼンテーション
14	・作品集整理 ・各自の研究をもとに作品制作
15	・作品集整理 ・各自の研究をもとに作品制作
16	