

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	色彩		担当教員	寺島 きぬ子	
実務経験	インテリアデザイン会社でコーディネート業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
色彩検定2級取得を前提とした色彩学の基礎知識や色彩、パターンなどによるデザインへの応用を学習します。					
到達目標					
色彩検定2級または3級の取得を目指す。					
授業内容					
1	3級検定教科書スタート・色とは何か・光と色・配色カードの使用方法				
2	光と色・色の三属性・目のしくみ・照明・カラーダイヤル作成				
3	色の表示・PCCS/トーン・慣用色名暗記法				
4	色彩心理・色の心理効果・色彩調和の基礎・同一・隣接について				
5	色彩心理・対比と同化・面積効果・主観色				
6	光と色・混色について・色彩調和の類似・中差・対照・補色について				
7	色彩調和のなかのトーン配色・配色イメージ・教科書の配色練習				
8	ファッション・色彩調和のなかの色相トーンの組み合わせ・アクセントカラーからグラデーションまで				
9	インテリア・色名についての説明・色面暗記まとめ				
10	2級検定教科書スタート・色のユニバーサルデザインについて				
11	光と色・照明・期末テスト勉強				
12	2級テキスト 照明について				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	2級検定教科書使用・色の表示・マンセル表色系・色彩調和・ドミナントについて				
15	色彩心理・色彩調和・ナチュラルハーモニー・コンプレックスハーモニーを理解				
16	色彩調和まとめ・配色イメージ・ビジュアルにおけるカラーの役割				
17	ファッション・インテリア・色名・すべてのまとめ				
18	模擬テスト第1回 2級・3級				
19	模擬テスト第2回 2級・3級				
20	模擬テスト第3回 2級・3級				
21	模擬テスト第4回 2級・3級				
22	イメージ概論				
23	イメージスケール製作				
24	パーソナルカラー基礎				
25	パーソナルカラー実習				
26	ユニバーサルデザイン実習				
27	配色カードを利用したデザイン				
28	配色カード実習製作・総合まとめ				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等		AFT色彩検定公式テキスト			
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	アクセサリデザイン I		担当教員	増田 周一	
実務経験	アクセサリ制作会社に勤務し、デザインや制作経験がある。金属造形作家				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アクセサリの歴史や基本的な制作方法を始め、デザイン画や製図の描き方を学習し、平うちリング・金属使用のペンダントなどを制作します。					
到達目標					
デザイン画：金属やガラスなどの質感を表現する。 彫金：地金取り、バーナーワークによるロウ付けや仕上げが出来る。 WAX：3次元立体の表現と量産方法の理解。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション/アクセサリの歴史/デザイン画				
3, 4	図面製図/宝石 ラウンドカット、ペアシェイプ、オーパルカット、エメラルドカット				
5, 6	宝石着色				
7, 8	甲丸OR平打ちリング制作/リングのサイズ出し、地金取り、工具の使い方				
9, 10	甲丸OR平打ちリング制作/ロウ付け、成形				
11, 12	甲丸OR平打ちリング制作/仕上げ				
13, 14	WAXを使ったペンダントの制作/デザイン出し				
15, 16	WAXを使ったペンダントの制作/デザインチェック・スタート				
17, 18	WAXを使ったペンダントの制作/削り 1				
19, 20	WAXを使ったペンダントの制作/削り 2				
21, 22	WAXを使ったペンダントの制作/削り 3				
23, 24	WAXを使ったペンダントの制作/仕上げ				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	ラインワーク/ブローチ				
29, 30	ラインワーク/仕上げ				
31, 32	ラインワーク/フリーサイズリング				
33, 34	ラインワーク/仕上げ				
35, 36	チェーンメール/組み立て 10種				
37, 38	チェーンメール/組み立て 10種				
39, 40	チェーンメール/組み立て 10種				
41, 42	留め具制作/Tバー				
43, 44	留め具制作/フック				
45, 46	チェーンメールブレスレット制作/組み立て				
47, 48	チェーンメールブレスレット制作/組み立て				
49, 50	チェーンメールブレスレット制作/組み立て				
51, 52	チェーンメールブレスレット制作/仕上げ				
53, 54	パーツ制作 1				
55, 56	パーツ制作 2				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	ディスプレイデザインI		担当教員	中島 裕子	
実務経験	雑貨店を経営している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26	単位数	前期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
雑貨の陳列・種類、サイズ、目的などを踏まえたディスプレイデザインの基本を学習。装飾品を制作し、学内のショーケースなどに実際にディスプレイします。					
到達目標					
構成の基本を習得し、物の配置やバランス感覚、ディスプレイのアレンジ力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	構成の基本①：4つの構成を説明				
3, 4	構成の基本②：4つの構成・リピート構成＋左右対称構成に商品記入				
5, 6	構成の基本③：前回の続き カラー仕上げ提出				
7, 8	世界の雑貨：PCにて雑貨検索し各自国をセレクト 全員でデザインを決める				
9, 10	世界の雑貨：ウォールディスプレイ制作（切り抜き制作） ベース（ダンボール）に貼り付け				
11, 12	世界の雑貨：最終制作→完成				
13, 14	課題：プラ板で制作し5W1Hにあてはめたシートを提出				
15, 16	校内ウィンドウディスプレイ①：校内ウィンドウディスプレイについて説明 プランニング／グループワーク				
17, 18	校内ウィンドウディスプレイ①：デザイン決定、資材購入				
19, 20	校内ウィンドウディスプレイ①：制作スタート				
21, 22	校内ウィンドウディスプレイ①：制作前回の続き				
23, 24	校内ウィンドウディスプレイ①：制作前回の続き				
25, 26	前期まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	雑貨デザインI		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
各種素材やテストなどの、時代・素材・質感などを学習したり、木・革・樹脂など様々な素材を活用した雑貨のデザインを学びます。					
到達目標					
様々な素材を知り、技法を習得する。季節感、ニーズを意識してデザインする。					
授業内容					
1, 2	革細工① 道具の説明・カットの練習→トリック編み				
3, 4	革細工② 手縫い・染め（デモ練習）染めと手縫いの作品作り				
5, 6	革細工③ 染めと手縫いの作品作り 続き→仕上げ				
7, 8	布小物① 刺繍 デモ 練習（マスク・くるみボタン）				
9, 10	布小物② ミシン、手縫い、仕上げ				
11, 12	レジン・プラ板・夏小物① 制作				
13, 14	レジン・プラ板・夏小物② 制作				
15, 16	レジン・プラ板・夏小物③ 制作				
17, 18	MPソープ オリジナル石鹸作り①				
19, 20	MPソープ オリジナル石鹸作り②				
21, 22	キャンドル作り ディッピング①				
23, 24	キャンドル作り ディッピング②				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	シルバークレイ・平面ペンダントトップ① 説明→成形				
29, 30	シルバークレイ・平面ペンダントトップ① 焼成→みがき→完成				
31, 32	羊毛フェルト① ニードル				
33, 34	羊毛フェルト② 水フェルト				
35, 36	羊毛フェルト③ オリジナル小物				
37, 38	羊毛フェルト④ オリジナル小物				
39, 40	編み物① 水フェルト+モチーフ編み（長々編み）				
41, 42	編み物② 細編み				
43, 44	編み物③ 引き揃え、ポンポンアレンジ				
45, 46	冬物自由制作① 例：水フェルト+革+ファー				
47, 48	冬物自由制作② 例：ニットのつけ襟				
49, 50	冬物自由制作③				
51, 52	上絵の具・転写シートによるオリジナル食器絵付け				
53, 54	布小物などでテーブルセット（キッチンウエア）ディスプレイ				
55, 56	ディスプレイ+撮影				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	マーケットプランニング		担当教員	中島 裕子	
実務経験	雑貨店を経営している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
雑貨販売のためのプランニングや、アートディレクションを学習し、地域の雑貨店やデザインマーケットにての実演、実習を行います。					
到達目標					
就職先で即戦力になれるよう、技術と人間力を養う。					
授業内容					
1, 2	接客マナー① 言葉遣い				
3, 4	接客マナー② 商品説明				
5, 6	接客マナー③ レジ				
7, 8	接客マナー④ クレジット・電子マネー				
9, 10	接客マナー応用⑤ クレーム対応				
11, 12	POPについて① POPとは				
13, 14	POPについて② キャッチコピー				
15, 16	POPについて③ 描き方1				
17, 18	POPについて④ 描き方2				
19, 20	POPについて⑤ 描き方3				
21, 22	POPについて⑥ テスト (筆記・POP)				
23, 24	商品発注の仕方・計算機の使い方				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	自分のお店を持つ・1/店名・コンセプト・ロゴマーク				
29, 30	自分のお店を持つ・2/名刺デザイン				
31, 32	自分のお店を持つ・3/内装・外観・場所・営業時間・取扱商品				
33, 34	自分のお店を持つ・4/内装・外観・場所・営業時間・取扱商品				
35, 36	自分のお店を持つ・5/内装・外観・場所・営業時間・取扱商品				
37, 38	自分のお店を持つ・6/内装・外観・場所・営業時間・取扱商品				
39, 40	自分のお店を持つ・7/内装・外観・場所・営業時間・取扱商品				
41, 42	自分のお店を持つ・8/店舗物件の賃貸契約・費用について				
43, 44	自分のお店を持つ・9/シフト仕組み、給与計算・ランニングコストの説明				
45, 46	自分のお店を持つ・10/初期費用の計算・売り上げ収支シュミレーション				
47, 48	自分のお店を持つ・11/初期費用の計算・売り上げ収支シュミレーション				
49, 50	自分のお店を持つ・12/初期費用の計算・売り上げ収支シュミレーション				
51, 52	販売企画と集客対策				
53, 54	販売企画と集客対策				
55, 56	販売企画と集客対策				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科

科目名	商品企画制作		担当教員	渡邊 亮	
実務経験	インテリアメーカーに勤務し、コーディネーターやデザイン経験あり。アクセサリデザイン・制作会社代表				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ターゲットの設定、目的を考えた上での商品企画。ターゲットが欲しいと思うものを企画する。企画したものをブレインストーミングにてブラッシュアップして商品を作り上げる。					
到達目標					
オリジナル商品のアイデア力をUPさせ、企画力や計画力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	授業内容説明：年間スケジュール確認/販売会内容確認				
3, 4	自分だけのオリジナルを作る① ターゲット設定				
5, 6	自分だけのオリジナルを作る② コンセプト設定				
7, 8	自分だけのオリジナルを作る③ ブラッシュアップ				
9, 10	自分だけのオリジナルを作る④ 原材料費、価格設定				
11, 12	自分だけのオリジナルを作る⑤ 企画プレゼン				
13, 14	自分だけのオリジナルを作る⑥ 制作 1				
15, 16	自分だけのオリジナルを作る⑦ 制作 2				
17, 18	自分だけのオリジナルを作る⑧ 制作 3				
19, 20	商品撮影 作品の魅力が伝わる写真撮影				
21, 22	販売会用商品制作：デザイン・素材・イメージを固める 目的→ヒット商品を作る/写真撮影①				
23, 24	販売会用商品制作：計画的商品制作スタート① 目的→個性的なヒット商品を作る/写真撮影②				
25, 26	前期まとめ、課題の確認				
27, 28	授業内容説明：年間スケジュール確認/販売会内容確認				
29, 30	販売会用商品制作：販売会の振り返り/今後の商品制作について各自まとめ/写真映像科と商品撮影ミーティング				
31, 32	販売会用商品制作：デザイン・素材・イメージを固める 目的→ヒット商品を作る/写真撮影①				
33, 34	販売会用商品制作：計画的商品制作スタート① 目的→個性的なヒット商品を作る/写真撮影②				
35, 36	販売会用商品制作：計画的商品制作② 前回から引続く 目的→個性的なヒット商品を作る/POPにコピーを入れる				
37, 38	販売会用商品制作：計画的商品制作③ 前回から引続く 目的→個性的なヒット商品を作る				
39, 40	販売会用商品制作：計画的商品制作④ 前回から引続く 目的→個性的なヒット商品を作る				
41, 42	販売会用商品制作：計画的商品制作⑤ 前回から引続く 目的→個性的なヒット商品を作る				
43, 44	販売商品制作：各自商品、POP、DPスタイルを決定、制作/販売会スタート・商品確認				
45, 46	WEB 販売用商品制作① 制作内容の確認				
47, 48	WEB 販売用商品制作② 商品と撮影背景について				
49, 50	WEB 販売用商品制作③ WEBギャラリーのバランス				
51, 52	WEB 販売用商品制作④ 商品説明の確認				
53, 54	WEB 販売用商品制作⑤ 制作				
55, 56	WEB 販売用商品制作⑥ まとめ				
57~60	後期まとめ/課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	デジタル基礎		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Mac(PC)の基本操作から、Illustrator・Photoshopなどのグラフィックソフトの使い方を学習します。					
到達目標					
Mac(PC)、イラストレーター、フォトショップと、パスの使い方を覚え、POPや企画書を作成する。					
授業内容					
1	PC基礎：自己紹介、AdobeID設定				
2	PC基礎：Mac、PCの中身など				
3	PC基礎：メニューバーなど Illustrator基礎：Illustratorとは				
4	PC基礎：他課題のプリントをIllustratorより出力				
5	Illustrator基礎：メニュー、設定など				
6	Illustrator基礎：「サインカードを作ろう」				
7	Illustrator基礎：オートトレース、ツールバーなど				
8	Illustrator基礎：オートトレース、POP台紙作成				
9	Illustrator基礎：POP作成（文字組みなど）				
10	Illustrator基礎：POP作成				
11	Illustrator基礎：POP作成（プリント→トンポで切ってみる）				
12	Illustrator基礎：1-1～1-3				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	Illustrator基礎：1-3～1-5				
15	Illustrator基礎：1-3～1-6				
16	ロゴトレース				
17	ロゴトレース				
18	ロゴトレース				
19	企画書作成				
20	企画書作成				
21	Photoshop基礎：Photoshopとは チュートリアル				
22	Photoshop基礎：Photoshopとは チュートリアル				
23	Photoshop基礎：スマホで撮影したものをPhotoshopで補正してみる				
24	Photoshop基礎：補正した写真を切り抜きの作業（背景を選択範囲や消しゴムで消す）				
25	Photoshop基礎：補正した写真を切り抜きの作業（パスを使つての切り抜き）				
26	Photoshop基礎：補正した写真を切り抜きの作業（パスを使つての切り抜き）				
27	Photoshop基礎：補正した写真を切り抜きの作業（パスを使つての切り抜き）				
28	illustrator・PhotoShop復習：名刺デザイン				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科

科目名	Web販売実習 I		担当教員	渡邊 亮	
実務経験	インテリアメーカーに勤務し、コーディネーターやデザイン経験あり。アクセサリデザイン・制作会社代表				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
PCの基礎から学び、自分が制作した作品をWeb上で販売する為の実習。商品の撮影、画像修正、Web上へのアップ・メールチェック・商品管理・発送など、Webショップの体験学習を行います。					
到達目標					
Webショップへの商品アップから販売開始まで行う。 数ある出展者の中で差別化できるオリジナル商品の企画・制作。					
授業内容					
1	自己紹介/プレゼン/1年間の予定/Web販売用の作品制作				
2	Web販売の登録と再確認 売れるためにすること 目標と価格設定の方法				
3	SNSサイトへの登録				
4	Web販売① サイトの構築と設定				
5	Web販売② サイトの構築と設定				
6	Web販売③ 発送、クレームの対応方法				
7	スマホでの撮影方法①				
8	スマホでの撮影方法②				
9	スマホでの撮影方法③				
10	Web販売販促①-1 SNSを使いWebショップへ誘導する				
11	Web販売販促①-2 SNSを使いWebショップへ誘導する				
12	Web販売販促①-3 SNSを使いWebショップへ誘導する				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	Web販売販促②-1 SNSを使いWebショップへ誘導する				
15	Web販売販促②-2 SNSを使いWebショップへ誘導する				
16	Web販売販促②-3 SNSを使いWebショップへ誘導する				
17	Web販売販促②-4 SNSを使いWebショップへ誘導する				
18	Web販売販促④ なぜ売れないか、なぜ売れるかを検証				
19	Web販売販促⑤-1 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
20	Web販売販促⑤-2 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
21	Web販売販促⑤-3 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
22	Web販売販促⑤-4 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
23	Web販売販促⑤-5 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
24	Web販売販促⑤-6 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
25	Web販売販促⑤-7 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
26	Web販売販促⑤-8 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
27	Web販売販促⑤-9 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
28	Web販売販促⑥ 総評と考察				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	進級制作		担当教員	中島 裕子	
実務経験	雑貨店を経営している。				
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期34	単位数	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
進級制作審査会に繋げる為の、トータルデザイン実習。コンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標					
自分のみならず他の人（お客様）も満足できる個性豊かな作品を完成させること。					
授業内容					
1, 2	進級制作物決定、スケジューリング				
3, 4	サンプル制作・プレゼン資料・1				
5, 6	サンプル制作・プレゼン資料・2				
7, 8	サンプル制作・プレゼン資料・3				
9, 10	サンプル制作・プレゼン資料・4				
11, 12	サンプル制作・プレゼン資料・5				
13, 14	プレゼン準備				
15, 16	作品制作・1				
17, 18	作品制作・2				
19, 20	作品制作・3				
21, 22	作品制作・4				
23, 24	作品制作・5				
25, 26	作品制作・6				
27, 28	作品制作・7				
29, 30	作品制作・8				
31～34	作品制作／制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	イベント校外実習 I		担当教員	萬 あかね	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
美術館・文学館見学や展示会・写真展、企業訪問や卒業生との交流など、学校での通常授業以外での活動を通して、経験や知識を得て、自身の作品制作や進路活動などに生かします。					
到達目標					
実際にその場所に行くことによってしか得られない、その場の雰囲気などを体感し、作品展示や進路活動に生かす。					
授業内容					
1	<ul style="list-style-type: none"> ・美術館など見学 ・イベント（販売会など）実施/参加 ・企業訪問/見学 ・卒業生との交流会 				
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29, 30					
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	萬 あかね	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアアップガイダンスについて、自己紹介				
2	年間スケジュール確認				
3	自己管理セミナー				
4	エナジード研修① 1、2				
5	年間スケジュール確認。係決め				
6	エナジード研修② 1、2				
7	エナジード研修② 2、3				
8	エナジード研修③ 1、2				
9	エナジード研修③ 3、4				
10	校内販売会について1・2年打ち合わせ				
11	販売会の反省・振り返り				
12	エナジード研修④ 1、2				
13	前期振り返り				
14	後期予定表作成、就活について説明				
15	学園祭販売会について1・2年打ち合わせ				
16	販売会反省・振り返り				
17	クーリエ発送、発送方法説明 色彩検定について				
18	エナジード研修④ 3、4				
19	エナジード研修⑤ 1、2				
20	エナジード研修⑤ 3、4				
21	エナジード研修⑥ 1、2				
22	エナジード研修⑥ 3、4				
23	エナジード研修⑦ 1、2				
24	エナジード研修⑦ 3、4				
25	就職活動について 正社員・派遣社員・アルバイト・フリーランスの違い				
26	履歴書の書き方①				
27	履歴書の書き方②				
28	進級制作審査準備				
29, 30	後期振り返り/進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	カラーコーディネート		担当教員	寺島 きぬ子	
実務経験	インテリアデザイン会社でコーディネート業務に従事している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
平面や商品はもちろん、店舗・室内空間などのカラーコーディネートを行うため、色彩の専門的な知識や色の特性などを学習し、パーソナルカラー検定の資格取得を目指します。					
到達目標					
アシスタントパーソナルカラーアドバイザー資格取得					
授業内容					
1	パーソナルカラーとは モジュール① 教科書前半				
2	モジュール① 教科書続き パーソナルカラーカード貼る練習				
3	モジュール① 教科書中間 パーソナルカラーカード貼り				
4	モジュール① 教科書後半 巻末テスト				
5	モジュール② 教科書前半 配色カルタ取り				
6	モジュール② 教科書中間 配色カルタ取り				
7	モジュール② 教科書後半 まとめ 色名暗記				
8	模擬テスト①				
9	模擬テスト②				
10	模擬テスト③				
11	パーソナルカラー ビデオ復習				
12	パーソナルカラー 実践練習 個人へのアドバイス				
13	前期まとめ				
14	パーソナルカラー プレゼンへの準備				
15	パーソナルカラー実習 ゲストへのプレゼン実習①				
16	パーソナルカラー実習 ゲストへのプレゼン実習②				
17	パーソナルカラー実習 ゲストへのプレゼン実習③ まとめ				
18	パーソナルカラープレゼン用資料・グッズ 計画				
19	パーソナルカラープレゼン用資料・グッズ 作成				
20	インテリア研修 家具計画				
21	インテリア研修 クロス計画				
22	インテリア研修 カーテン・照明計画				
23	インテリア総合まとめ①				
24	インテリア総合まとめ②				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	アクセサリデザインⅡ		担当教員	増田 周一	
実務経験	アクセサリ制作会社に勤務し、デザインや制作経験がある。金属造形作家				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
シルバーアクセサリの彫金などによる製造を学習します。コースターなどを例に、デザイン・地金取り・原画トレース・金属のすり出しなどの制作実習と応用。					
到達目標					
デザイン画：制作物のデザイン画とその展開を描けるようになる。 彫金：透しや石どめなどの高度な技術の習得。					
授業内容					
1, 2	キーチェーン制作/成形				
3, 4	キーチェーン制作/仕上げ				
5, 6	錠目バングル/成形				
7, 8	錠目バングル/仕上げ				
9, 10	真鍮板加工/デザイン出				
11, 12	真鍮板加工/デザイン→トレース				
13, 14	真鍮板加工/切り出し				
15, 16	真鍮板加工/切り出し				
17, 18	真鍮板加工/切り出し				
19, 20	真鍮板加工/仕上げ				
21, 22	真鍮板加工/仕上げ				
23, 24	真鍮板加工/展示				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	石留ペンダントの制作/地金取り (外側)				
29, 30	石留ペンダントの制作/地金取り (外側)				
31, 32	石留ペンダントの制作/地金取り (内側)				
33, 34	石留ペンダントの制作/地金取り (内側)				
35, 36	石留ペンダントの制作/ろう付け				
37, 38	石留ペンダントの制作/ツメ制作 地金取り				
39, 40	石留ペンダントの制作/ツメ制作 ろう付				
41, 42	石留ペンダントの制作/組み立て				
43, 44	石留ペンダントの制作/組み立て				
45, 46	石留ペンダントの制作/仕上げ				
47, 48	石留ペンダントの制作/仕上げ				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	ディスプレイデザインⅡ		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	2	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期26	単位数	前期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
雑貨の陳列・種類、目的などを踏まえたディスプレイデザインを通して物流を学び、販売活動におけるより効果的なディスプレイのテクニックを学習します。					
到達目標					
商品が引き立つディスプレイの技術力を上げ、魅力的にみせるポイントを習得する。また、就職活動の選択の幅を広げる。					
授業内容					
1, 2	デザインコンセプト① 知識アンケート・物作りについて				
3, 4	デザインコンセプト② 素材・ターゲット・用途など				
5, 6	デザインコンセプト③ ボード作り・四季別・〇〇別				
7, 8	デザインコンセプト④ ボード作り・四季別・〇〇別（カテゴリ・エリア・イベント性）				
9, 10	テーマや素材を掘り下げる、突き詰める①				
11, 12	テーマや素材を掘り下げる、突き詰める②				
13, 14	テーマや素材を掘り下げる、突き詰める③				
15, 16	色と素材の組み合わせ・コラージュ①				
17, 18	色と素材の組み合わせ・コラージュ②				
19, 20	雑貨屋巡り				
21, 22	卒業制作プランニング				
23, 24	イメージボード作り				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	雑貨デザインⅡ		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
シリコンゴム、キャストによる量産化を学んだり、一点物の作り込みを展開します。販売を意識し、機能性やオリジナリティを生み出す力を養成します。					
到達目標					
一点もの、量産品、それぞれの魅力と強みを理解して作品を制作する。 展示や販売ルートとの兼ね合いを意識出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	シリコンモールドによる量産化① 一連の流れ・道具・素材の説明→デザイン				
3, 4	シリコンモールドによる量産化② (平面) 革留め/平面造形の原型作り→モールド制作				
5, 6	シリコンモールドによる量産化③ モールド+キャストで量産→バリ取り等				
7, 8	シリコンモールドによる量産化④ (立体) キャンドル/立体物のモールド作り→原型作り				
9, 10	シリコンモールドによる量産化⑤ 量産→仕上げ				
11, 12	シリコンモールドによる量産化⑥ 調整日→最終仕上げ→提出				
13, 14	ガラス加工品① 一連の流れ・道具・素材の説明、ガラス切り・ヒュージング・七宝・グラインダー				
15, 16	ガラス加工品② ステンドグラス→アクセサリ				
17, 18	ガラス加工品③ ステンドグラス→インテリア小物				
19, 20	ガラス加工品④ ガラス作品調整日→仕上げ→提出				
21, 22	夏小物①				
23, 24	夏小物②				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	布小物① 半衿作り				
29, 30	布小物② 半衿作り				
31, 32	布小物③ がま口作り				
33, 34	布小物④ がま口作り				
35, 36	ハロウィンの小物作り① グループ制作・アイディア				
37, 38	ハロウィンの小物作り② 制作				
39, 40	ハロウィンの小物作り③ ディスプレイ→撮影				
41, 42	シルバークレイオリジナル造形① 制作(モールドも可)(デザイン)				
43, 44	シルバークレイオリジナル造形② 成形・焼成				
45, 46	シルバークレイオリジナル造形③ 研磨 仕上げ (いぶし・七宝など)				
47, 48	提出作品 仕上げ				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	雑貨デザインプランニング		担当教員	渡邊 亮	
実務経験	インテリアメーカーに勤務し、コーディネーターやデザイン経験あり。アクセサリデザイン・制作会社代表				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ターゲットの設定、目的を考えた上での商品企画。ターゲットが欲しいと思うものを企画する。企画したものをブレインストーミングにてブラッシュアップして商品を作り上げる。					
到達目標					
オリジナル商品のアイデア力をUPさせ、企画力や計画力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	授業内容説明：年間スケジュール確認/販売会内容確認				
3, 4	自分だけのオリジナルを作る① ターゲット設定				
5, 6	自分だけのオリジナルを作る② コンセプト設定				
7, 8	自分だけのオリジナルを作る③ ブラッシュアップ				
9, 10	自分だけのオリジナルを作る④ 原材料費、価格設定				
11, 12	自分だけのオリジナルを作る⑤ 企画プレゼン				
13, 14	自分だけのオリジナルを作る⑥ 制作 1				
15, 16	自分だけのオリジナルを作る⑦ 制作 2				
17, 18	自分だけのオリジナルを作る⑧ 制作 3				
19, 20	商品撮影 作品の魅力が伝わる写真撮影				
21, 22	販売会用商品制作：デザイン・素材・イメージを固める 目的→ヒット商品を作る/写真撮影①				
23, 24	販売会用商品制作：計画的商品制作スタート① 目的→個性的なヒット商品を作る/写真撮影②				
25, 26	前期まとめ、課題の確認				
27, 28	授業内容説明：年間スケジュール確認/販売会内容確認				
29, 30	販売会用商品制作：販売会の振り返り/今後の商品制作について各自まとめ/写真映像科と商品撮影ミーティング				
31, 32	販売会用商品制作：デザイン・素材・イメージを固める 目的→ヒット商品を作る/写真撮影①				
33, 34	販売会用商品制作：計画的商品制作スタート① 目的→個性的なヒット商品を作る/写真撮影②				
35, 36	販売会用商品制作：計画的商品制作② 前回から引続く 目的→個性的なヒット商品を作る/POPにコピーをいれる				
37, 38	WEB 販売用商品製作① 制作内容の確認				
39, 40	WEB 販売用商品製作② 商品と撮影背景について				
41, 42	WEB 販売用商品製作③ WEBギャラリーのバランス				
43, 44	WEB 販売用商品製作④ 商品説明の確認				
45, 46	WEB 販売用商品製作⑤ 制作				
47, 48	WEB 販売用商品製作⑥ まとめ				
49~60	後期まとめ/課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	ウッドクラフト		担当教員	渡邊 亮	
実務経験	インテリアメーカーに勤務し、コーディネーターやデザイン経験あり。アクセサリデザイン・制作会社代表				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
販売会や卒業制作展で使用する什器等の制作。用途に応じた制作を行いません。					
到達目標					
作品をより良く見せるための什器を制作出来る技術を身に付ける。					
授業内容					
1	什器の制作①：什器についての考え方 イベント什器のリニューアルor新規制作計画				
2	什器の制作②：什器の設計				
3	什器の制作③：設計				
4	什器の制作④：材料計画				
5	什器の制作⑤：制作 1				
6	什器の制作⑥：制作 2				
7	什器の制作⑦：制作 3				
8	什器の制作⑧：完成				
9	オリジナル什器の制作①：パルブロックを使い左官什器を作る 説明→設計				
10	オリジナル什器の制作②：材料カット、下塗り塗装				
11	オリジナル什器の制作③：パルブロックを使いコテ塗				
12	オリジナル什器の制作④：組み立て、完成				
13	前期まとめ/課題提出確認 後期予定の確認				
14	ミニチュアの制作①：説明				
15	ミニチュアの制作②：設計 1 イメージ				
16	ミニチュアの制作③：設計 2 製図 1				
17	ミニチュアの制作④：設計 3 製図 2				
18	ミニチュアの制作⑤：材料計画				
19	ミニチュアの制作⑥：制作 1 木材カット				
20	ミニチュアの制作⑦：制作 2 組み立て 1				
21	ミニチュアの制作⑧：制作 3 組み立て 2				
22	ミニチュアの制作⑨：中間チェックと進行の確認				
23	ミニチュアの制作⑩：制作 4 塗装				
24	ミニチュアの制作⑪：制作 5 完成				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	トータルデザイン		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
商品知識や流行、店舗運営に関する知識など学習し、自分の作品をブランド化します。					
到達目標					
自分の作品をブランディングし、他との差別化をはかる。 作る楽しみは何かを忘れない気持ちを持つ。					
授業内容					
1, 2	ロゴマーク① CIについて：自分の興味のある企業のCIを調べ、A3横にまとめて提出				
3, 4	ロゴマーク② CIのレポートをIllustratorを使いA3にレイアウトしていく→次回提出				
5, 6	ロゴマーク③ ロゴのデザイン				
7, 8	ロゴマーク④ 制作：ロゴをIllustratorで制作				
9, 10	ロゴマーク⑤ 制作：ロゴをIllustratorでA4横にコンセプトと共にまとめる→PDFで提出				
11, 12	ブランディングアイテム制作① ロゴをタグに印刷 オリジナルの値札を制作				
13, 14	ブランディングアイテム制作② ショップカード制作				
15, 16	ブランディングアイテム制作③ ブランドロゴのスタンプ発注				
17, 18	ブランディングアイテム制作④ パッケージ制作 1 (2種)				
19, 20	ブランディングアイテム制作⑤ パッケージ制作 2 (2種)				
21, 22	各種梱包材のブランディング① Web販売や実店舗で使用する梱包材のブランディング 1				
23, 24	各種梱包材のブランディング② Web販売や実店舗で使用する梱包材のブランディング 2				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	Webショップのブランディング①				
29, 30	Webショップのブランディング②				
31, 32	布プリント① データを利用したマスコットの制作 1				
33, 34	布プリント② データを利用したマスコットの制作 2				
35, 36	布プリント③ データを利用したマスコットの制作 3				
37, 38	カルトナージュとキット制作① カルトナージュを使い、箱の作り方及びキットの制作を学ぶ 1				
39, 40	カルトナージュとキット制作② カルトナージュを使い、箱の作り方及びキットの制作を学ぶ 2				
41, 42	カルトナージュとキット制作③ カルトナージュを使い、箱の作り方及びキットの制作を学ぶ 3				
43, 44	自分らしいアクセサリ雑貨の制作① 2年間学んだことを生かしつつ自分らしい雑貨およびアクセサリを制作				
45, 46	自分らしいアクセサリ雑貨の制作② 2年間学んだことを生かしつつ自分らしい雑貨およびアクセサリを制作				
47, 48	自分らしいアクセサリ雑貨の制作③ 2年間学んだことを生かしつつ自分らしい雑貨およびアクセサリを制作				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	Web販売実習Ⅱ		担当教員	渡邊 亮	
実務経験	インテリアメーカーに勤務し、コーディネーターやデザイン経験あり。アクセサリデザイン・制作会社代表				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
自分が制作した作品をWeb上で販売する為の実習。商品の撮影、画像修正、Web上へのアップ・メールチェック・商品管理・発送など、実際にWebショップで作品を販売します。					
到達目標					
作品の売り上げアップを目指す。 卒業後も各自でWebショップの運営が出来るようになる。					
授業内容					
1	自己紹介/プレゼン/1年間の予定/Web販売用の作品制作				
2	Web販売の登録と再確認 売れるためにすること 目標と価格設定の方法				
3	SNSサイトへの登録				
4	Web販売① サイトの構築と設定1				
5	Web販売② サイトの構築と設定2				
6	Web販売③ 発送、クレームの対応方法				
7	スマホでの撮影方法①				
8	スマホでの撮影方法②				
9	スマホでの撮影方法③				
10	Web販売販促①-1 SNSを使いWebショップへ誘導する				
11	Web販売販促①-2 SNSを使いWebショップへ誘導する				
12	Web販売販促①-3 SNSを使いWebショップへ誘導する				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	Web販売販促②-1 SNSを使いWebショップへ誘導する				
15	Web販売販促②-2 SNSを使いWebショップへ誘導する				
16	Web販売販促②-3 SNSを使いWebショップへ誘導する				
17	Web販売販促②-4 SNSを使いWebショップへ誘導する				
18	Web販売販促④ なぜ売れないか、なぜ売れるかを検証				
19	Web販売販促⑤-1 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
20	Web販売販促⑤-2 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
21	Web販売販促⑤-3 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
22	Web販売販促⑤-4 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
23	Web販売販促⑤-5 SNSの広告活動、商品の追加及び、入れ替え、撮影 毎回1点は必ず行う				
24	Web販売販促⑥ 総評と考察				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	卒業制作		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	2	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期34	単位数	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デザインのコンセプト制作から立体物への展開、プレゼン方法までを学習します。卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた準備と取り組み姿勢を学びます。					
到達目標					
2年間で習得した素材知識と技術でデザインされたオリジナル作品を制作。デザインを学んだ学生らしい斬新な卒業作品を作り出すことを目標とします。					
授業内容					
1, 2	各自卒業制作完成までのスケジュールを作成 デザイン内容確認と修正				
3, 4	①卒業作品制作スタート				
5, 6	②卒業作品制作/販売会ミーティング				
7, 8	②卒業作品制作				
9, 10	③卒業作品制作				
11, 12	④卒業作品制作：制作進行状況確認日				
13, 14	⑤卒業作品制作				
15, 16	⑥卒業作品制作				
17, 18	⑦卒業作品制作：制作進行状況確認日				
19, 20	⑧卒業作品制作				
21, 22	⑨卒業作品制作：最終確認日・審査日までの各自スケジュールを作成				
23~34	作品制作／制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	イベント校外実習Ⅱ		担当教員	萬 あかね	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
美術館・文学館見学や展示会・写真展、企業訪問や卒業生との交流など、学校での通常授業以外での活動を通して、経験や知識を得て、自身の作品制作や進路活動などに生かします。					
到達目標					
実際にその場所に行くことによってしか得られない、その場の雰囲気などを体感し、作品展示や進路活動に生かす。					
授業内容					
1	<ul style="list-style-type: none"> ・美術館など見学 ・イベント（販売会など）実施/参加 ・作品展開催 ・撮影会実施 ・卒業生との交流会 				
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25~30					
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 雑貨デザイン科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	萬 あかね	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	年間予定表確認				
2	年間予定表を元にスケジュール作成				
3	自己管理セミナー				
4	キャリアスタート				
5	履歴書の書き方① 身だしなみについて				
6	キャリアシート結果振り返り				
7	クーリエ梱包・発送				
8	履歴書の書き方②（自己PR、志望動機）				
9	履歴書の書き方③ 送付状、お礼状について				
10	校内販売会について1・2年打ち合わせ				
11	販売会の反省・振り返り				
12	クーリエ梱包・発送				
13	前期振り返り				
14	後期予定表作成、就活について説明				
15	学園祭販売会について1・2年打ち合わせ				
16	販売会反省・振り返り				
17	面接対策DVD視聴、面接について				
18	3科合同面接練習				
19	ビジネスマナーテスト・名刺の渡し方				
20	ビジネスマナー答え合わせ				
21	社会保険について				
22	ハローワークについて/登録				
23	卒業作品制作				
24	2年間まとめ、振り返り、教室片付け				
25~30	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価