

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	表現Ⅰ（デッサン）		担当教員	伊勢 西紀	
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26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
様々な表現方法の土台となるデッサンの基本テクニック（形をとる、立体感を出す、色と質感を出す、質感の描き分け）を習得し、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を上げ、対象物を正確に捉えて描くことができるようになる。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション(自己紹介カード、デッサン用具説明、調子/階調練習etc…)				
3, 4	基本形(立方体・円柱・円錐・球体)のプリント模写と石膏のデッサン				
5, 6	基本形(立方体・円柱・円錐・球体)のプリント模写と石膏のデッサン				
7, 8	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
9, 10	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
11, 12	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
13, 14	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
15, 16	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
17, 18	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
19, 20	石膏像(面取り)のデッサン				
21, 22	石膏像のデッサン				
23, 24	石膏像のデッサン				
25, 26	石膏像のデッサン				
27, 28	自画像				
29, 30	自画像				
31, 32	人物デッサン(人体の構造)				
33, 34	人物デッサン(各顔のパーツ)				
35, 36	人物デッサン(各顔のパーツ)				
37, 38	人物デッサン(各体のパーツ)				
39, 40	人物デッサン(各体のパーツ)				
41, 42	人物デッサン(表情を描く)				
43, 44	人物デッサン(表情を描く)				
45, 46	人物デッサン(様々なポーズ)				
47, 48	人物デッサン(様々なポーズ)				
49, 50	人物デッサン(プリント資料の模写とデッサン)				
51, 52	人物デッサン(プリント資料の模写とデッサン)				
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 コミックイラスト科

科目名	背景基礎		担当教員	加藤 ケー	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、表現の幅を広げる効果線などの描き方を身に付けます。					
到達目標					
背景遠近法の基礎を身に付け、描きたいものを正確に描ける「画力」を成長させる。					
授業内容					
1, 2	1) 「背景基礎」の授業内容と目標説明、授業の心構え・評価の仕方 背景についてのアンケート/背景イラストとは? 2) 【作画課題】背景面力のパーソナルチェック→自分の部屋を描く【A4用紙回収】				
3, 4	1) アイレベル①/アイレベルとは? 【実技】見る高さを変えてハコを描く(3つの高さ) 2) アイレベル② 同空間にアイレベルは1つ 【実技】同じ床面にハコが置いてある様に角度を変えて描く(複数個)				
5, 6	1) 遠近法について①(空気・縮小・圧縮) ※ハコをモチーフにして説明 練習>複数のハコ等を遠近法で作画 2) 遠近法について②(線遠近法(透視図法/1点、2点、3点)・魚眼パース>消失点) ※説明後ハコ作画				
7, 8	1) 一点透視図法① 「一点透視図法」で室内を描く-1 描き方説明→練習作画(教室の廊下) 2) 「一点透視図法」で室内を描く-2 描き方説明→練習作画(机) >派生して部屋にしてみる(本棚/窓)				
9, 10	1) 一点透視図法② 「一点透視図法」で坂道を表現する 描き方説明→練習作画(路地風) 2) 「一点透視図法」で1本道を曲げる 描き方説明→練習作画(路地風)				
11, 12	1) 二点透視図法① 「二点透視図法」で家具を描く-1(テーブル+ソファ+サイドボード・本棚など) 2) 壁や窓などを派生させて室内を完成させる				
13, 14	1) 「分割」(均等に割るための知識)>ビルの窓ガラスを分割と遠近法での応用+グリッド分け「増殖」(等間隔で増やしていく知識)>並木道の植栽を等間隔で描く+遠近法での応用 2) 立方体の中を分割増殖作画				
15, 16	1, 2) 平面図から家具の配置と高さを考えて部屋を描き起こす>グリッド分けされた配置図と家具の寸法からイラストを再現する(一点透視) ①				
17, 18	1, 2) 平面図から家具の配置と高さを考えて部屋を描き起こす>グリッド分けされた配置図と家具の寸法からイラストを再現する(一点透視) ②				
19, 20	1) 階段の描き方(一点透視図法・二点透視図法) 階段のある背景のシチュエーションから探る 2) 螺旋階段の描き方 練習作画				
21, 22	1) 色んな窓・円パース+ドアの開閉+ (円軌道の考え方) 2) 練習作画(窓・樺・ドア) / 期末課題オリエンテーション「自分の部屋を二点透視図法を使って描く」				
23, 24	1, 2) 期末課題「自分の部屋を二点透視図法を使って描く」制作作業 ①				
25, 26	1, 2) 期末課題「自分の部屋を二点透視図法を使って描く」制作作業 ② 前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	1, 2) 観葉植物をモチーフに鉛筆スケッチ ※角度やアングルを変えて2枚以上				
29, 30	1, 2) 【自然風景写真トレース】トレースの際の注意点(近景・中景・遠景と線のメリハリを意識する) デジタル作画 ① <デジタル作画>				
31, 32	1, 2) 【自然風景写真トレース】(近景・中景・遠景と線のメリハリを意識する) デジタル作画 ② <デジタル作画>				
33, 34	1, 2) 【乗り物トレース】ノクルマ2点(タテヨコの比率やパーツ配置の関係性) 陰影や線のメリハリも表現してみる <デジタル作画> 課題提出>classroom				
35, 36	1, 2) 【乗り物トレース】ノオートバイ1点*ネイキットが望ましい(上に同じ) 陰影や線のメリハリも表現してみる <デジタル作画> 課題提出>classroom				
37, 38	1) 建物のある風景写真模写(模写方法説明) 2) 建物のある風景写真模写(自分で素材画像を用意) ① <鉛筆模写> ※2点透視図法を使って写真の歪みは修整				
39, 40	1, 2) 建物のある風景写真模写② <鉛筆模写>				
41, 42	1, 2) 建物のある風景写真模写③ <鉛筆模写> 課題提出>classroom				
43, 44	1, 2) 背景イラスト作品の模写>カラー(簡単な背景イラスト) ① <デジタル作画>				
45, 46	1) 背景イラスト作品の模写>カラー(簡単な背景イラスト) <デジタル作画> ② 課題提出>classroom 2) 後期課題「100年後の東北」のオリエンテーション				
47, 48	課題「100年後の東北(自由作画)」>実在する場所を元に自由に発想アレンジ ① <デジタル作画>				
49, 50	課題「100年後の東北(自由作画)」>実在する場所を元に自由に発想アレンジ ② <デジタル作画>				
51, 52	課題「100年後の東北(自由作画)」>実在する場所を元に自由に発想アレンジ ③ <デジタル作画> 課題作品提出>classroom				
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 コミックイラスト科					
科目名	イラスト基本テクニック		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アナログイラスト表現に必要な画材の特性や使い方を学びます。イラストの意味や考え方、制作に必要な構図や色彩、アイデアの考え方を学習します。					
到達目標					
画材の特性・特徴を理解し、作品制作に反映する。イラストレーションがコミュニケーションツールであることを理解し、テーマを作品の中で表現する。					
授業内容					
1, 2	イラストレーターについて講義/自己PRイラスト制作① 下描きラフ作業				
3, 4	コピックマーカー/自己PRイラスト② 下描きラフ案チェック後1案に決定				
5, 6	コピックマーカー/自己PRイラスト③ マーカー練習 (線画に見本を見ながら着色)				
7, 8	コピックマーカー/自己PRイラスト④ 下書きチェック後修正・加筆 (PMパッドにトレース・ペン入れ後コピックで着色)				
9, 10	コピックマーカー/自己PRイラスト⑤ 着色→コンセプトシート記入、トレペ掛け、提出				
11, 12	透明水彩イラスト/「日本」をテーマにイラスト制作① 構図について説明 下描きラフスケッチ2案をチェック後1案に決定する				
13, 14	透明水彩イラスト制作② 下描き (B4サイズ)				
15, 16	透明水彩イラスト制作③ 透明水彩の着色練習、塗り方説明 (にじみ、ぼかしの練習)				
17, 18	透明水彩イラスト制作④ 下描き後チェック、加筆修正 (トレースダウン、画材を自由にペン入れ、着色)				
19, 20	透明水彩イラスト制作⑤ マスキングについて説明、実演 (着色作業)				
21, 22	透明水彩イラスト制作⑥ ペン入れ、着色作業				
23, 24	色鉛筆① 『動物と人』 テーマイラスト 課題説明、下書きラフ→A4下描き				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認 色鉛筆 ②練習メニュー 『動物と人』 テーマイラスト下描き夏休み宿題				
27, 28	色鉛筆③ 『動物と人』 テーマイラスト 下描きチェック、ペン入れ、着色				
29, 30	色鉛筆④ 『動物と人』 テーマイラスト 着色				
31, 32	色鉛筆⑤ 『動物と人』 テーマイラスト 着色仕上げ、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
33, 34	テクスチャー表現① 説明、ジェッソ・モデリングペースト等使いテクスチャー作り (B4サイズ)				
35, 36	テクスチャー表現② アクリル絵具説明、テクスチャー下地にアクリル着色、イラスト作画				
37, 38	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く① 課題説明、下書き (ラフスケッチ2案以上)				
39, 40	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く② 下描きB4サイズ、テーマあらずじ記入提出				
41, 42	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く③ トレースダウン、ペン入れ				
43, 44	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く④ 着色				
45, 46	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く⑤ 着色				
47, 48	ペン画イラスト① タッチの違い9カット作成				
49, 50	ペン画イラスト② 下絵描き B5サイズ				
51, 52	ペン画イラスト② ペン入れ、コンセプトシート記入、提出 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 コミックイラスト科					
科目名	キャラクター表現基礎		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
キャラクターを表現する為の要素、表情・ポージング・衣装などの表現方法を学習します。					
到達目標					
バランスのとれたキャラクターを描く。					
授業内容					
1, 2	顔、全身の基本：好きにイラストを描きつつ、キャラクターバランスの基本				
3, 4	表情：喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
5, 6	男女の描き分け①：男女の骨格や筋肉の付き方の違い				
7, 8	男女の描き分け②：色々な向き、角度から				
9, 10	あおり：顔、全身を下から見上げた時の描き方				
11, 12	俯瞰：顔、全身を上から見下ろしたときの描き方				
13, 14	キャラクターデザイン①：個性的なキャラクターデザインの仕方				
15, 16	キャラクターデザイン②：前週でデザインしたものを三面図で描き起こす				
17, 18	陰影のつけ方：光源と影の付き方の基本				
19, 20	動物の擬人化①：自分の好きな動物の特徴を捉えて描き起こす				
21, 22	動物の擬人化②：「獣度」を三段階で表現してみる				
23, 24	各パーツの描き方：手や足の描き方、目、鼻、口、耳等の各パーツ				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	頭身による描き分け：同じキャラクターで、7頭身、5頭身、3頭身と描き分ける				
29, 30	天使や悪魔①：前期で行ったあおりと俯瞰の確認				
31, 32	天使や悪魔②：羽根の付き方についてや浮遊感の表現を工夫する				
33, 34	年齢の描き分け：子供から大人、老人など幅広い年齢層の描き分け方				
35, 36	モノクロ一枚絵①：構図の取り方、一枚の紙に対しての配置の仕方				
37, 38	モノクロ一枚絵②：原稿用紙の使い方、つけペンの使い方				
39, 40	モノクロ一枚絵③：スクリーントーンの使い方 モノクロ一枚絵として仕上げる				
41, 42	幻想動物を創る①：動物を2~2体合わせて別の生物を創る				
43, 44	幻想動物を創る②：普段描かない動物やモンスターの作画の練習				
45, 46	服のデザイン①：服のデザインの仕方。制服のデザインなど				
47, 48	躍動感のある作画：スポーツ写真を参考に躍動感のあるキャラを描き起こす				
49, 50	武器を持ったキャラ①：ただ立っているだけではなく「戦闘」を意識したポーズで作画				
51, 52	武器を持ったキャラ②：キャラクターの動きにもパースを用いて「奥行き」を意識する				
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 コミックイラスト科					
科目名	デジタルイラスト基礎		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作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26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。基本となる塗り方から、背景の描写方法などを学習します。					
到達目標					
ソフトやツールの基本的な使用方法を身に付け、デジタル作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	Macの使い方・各種ログイン・Photoshop起動・ペンタブ繋ぎ方/Photoshopのワークスペース				
3, 4	ワークスペース復習/classroomの使い方、スキャナの使い方、アニメ塗りの基本、印刷の方法/次回用の線画制作				
5, 6	自分のイラスト塗ってみる① 線画抽出・下準備				
7, 8	自分のイラスト塗ってみる② 用意した画像を使ってレイヤー構造理解、フィルタ効果の試行				
9, 10	塗り色々① 塗り色々説明(アニメ・グラデ・水彩・ブラシ・厚塗り)				
11, 12	塗り色々② 次回課題説明 しつつ、ラフ制作 クリスタの使い方				
13, 14	塗り分け① CMYK・解像度/色の校正の方法、カラーピッカーの見方、アクションの使用方法				
15, 16	塗り分け② GIF/JPEG/PNGの保存形式について				
17, 18	塗り分け③ 次回課題説明				
19, 20	CLIP STUDIOでのトーン貼り① Photoshopでのトーン貼りも説明 見本通りにトーン貼り				
21, 22	CLIP STUDIOでのトーン貼り② 自分のイラストへトーン貼り				
23, 24	CLIP STUDIOでのトーン貼り③				
25, 26	自然物の描き方① 空・雲 遠近法について				
27, 28	自然物の描き方②ビーチ 空・雲 遠近法おさらい				
29, 30	自然物の描き方③木・葉っぱ・低木 地面近くの処理				
31, 32	プロ漫画原稿のトレス① トレス準備・フキダシ、文字入れ、枠線の引き方				
33, 34	プロ漫画原稿のトレス② パース定規、各種定規の使い方、ベクターレイヤーについて				
35, 36	プロ漫画原稿のトレス③				
37, 38	背景ありのイラスト制作① サムネイルスケッチ・大ラフ・カラーラフ				
39, 40	背景ありのイラスト制作② カラーラフ・下書き・線画				
41, 42	背景ありのイラスト制作③ 線画・塗り				
43, 44	背景ありのイラスト制作④塗り込み				
45, 46	背景ありのイラスト制作⑤塗り込み				
47, 48	背景ありのイラスト制作⑥仕上げ&調整レイヤー 調整レイヤー色々、実際に写真を調整				
49, 50	レイヤー効果 レイヤー効果の使い方、キラキラブラシの作り方/レイヤー効を使ってエフェクト描画、フィルタ使用例				
51, 52	デジタルでデッサン 線に頼らず陰影で立体を表現、球体&立方体、グレスケ描画～グリザイユ				
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 コミックイラスト科					
科目名	公募作品分析		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作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13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品する為の作品作りや、キャラクター・ポスターなどのさまざまな内容へ向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで作品制作の考え方を学習します。					
到達目標					
学外コンペに作品を出品し、受賞を目標とする。					
授業内容					
1	公募について説明				
2	公募探しとスケジュール作成				
3	コミュニケーションについて 自己紹介シートを使って交流				
4	イラスト分析① 検索方法				
5	イラスト分析②				
6	スケジュール確認 各自制作				
7	各自制作 添削				
8	構図のアングル（視点）について解説 各自制作 添削				
9	構図の三分割法・視線について解説 各自制作 添削				
10	色彩について解説① 各自制作 添削				
11	色彩について解説② 各自制作 添削				
12	各自制作 作品についてのディスカッション・進捗確認				
13	各自制作 添削				
14	公募探しとスケジュールの作成/進捗チェック				
15	ペンタブレットdeアートへの応募完了作品の確認				
16	キャライラグランプリの進捗確認と添削				
17	応募した作品についてのディスカッション				
18	各自作業				
19	被写界深度と加工について				
20	各自作業				
21	各自作業				
22	過去作品のリメイク①				
23	過去作品のリメイク②				
24	過去作品のリメイク③				
25	過去作品のリメイク④				
26	過去作品のリメイク⑤				
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 コミックイラスト科					
科目名	2Dモーション		担当教員	斎藤 祐一	
実務経験	個人事業主として10年以上アニメーション制作経験がある。				
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13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
代表的なキャラクターモーションツール「Spine」「Live2D」の制作方法を学び、ゲームアニメーションの基礎について学びます。					
到達目標					
アニメーションの基礎をマスターし応用的な方法などの理解とオリジナルキャラクターでアニメーションを制作出来る。					
授業内容					
1	今年度授業の説明/業界内のイラストとモーションの関係性について改めて説明				
2	1年度進級制作時の作品を発表(希望者のみ)				
3	1年度進級制作作品を継続してモーション作品制作/新規で制作していなかった場合には新しく制作				
4	モーション作品制作1				
5	モーション作品制作2				
6	モーション作品制作3				
7	モーション作品制作4				
8	他映像編集ソフトを利用したモーション制作の説明1 AfterEffectsなど				
9	他映像編集ソフトを利用したモーション制作の説明2 AfterEffectsなど				
10	制作まとめ1				
11	制作まとめ2				
12	制作まとめ3				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	モーション作品制作5				
15	モーション作品制作6				
16	モーション作品制作7				
17	モーション作品制作8				
18	モーション作品制作9 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
19	モーション作品制作10 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
20	モーション作品制作11 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
21	モーション作品制作12 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
22	後期制作まとめ1				
23	後期制作まとめ2				
24	後期制作まとめ3				
25	課題提出確認/卒業作品制作				
26	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 コミックイラスト科					
科目名	進級制作		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
進級作品の制作。既存の小説を元にイラストを制作します。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。					
<b>到達目標</b>					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、制作意図などををしっかりプレゼンテーションする。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	自己紹介シートの作成 (雑談、質疑応答など)				
3, 4	ポートフォリオ研究				
5, 6	小説イラスト研究(表紙、口絵、挿絵)				
7, 8	進級制作テーマ・コンセプト				
9, 10	キャラデザ(イメージ擦り合わせ、大ラフ制作)				
11, 12	キャラデザ(大ラフ添削、ラフ制作)				
13, 14	ポスター、表紙、挿絵など説明(意図汲みから、アイデアスケッチ)				
15, 16	ポスター制作開始(大ラフ制作)				
17, 18	キャラデザ(ラフ添削、カラーラフ制作)				
19, 20	キャラデザ(カラーラフ添削、線画制作)				
21, 22	キャラデザ(線画添削、着彩制作)				
23, 24	キャラデザ制作(着彩添削、仕上げ制作)				
25, 26	進級プレゼン資料作り(クリスタまたはイラレド) 前期最後 夏休み中、表紙、口絵、挿絵のアイデアスケッチから大ラフ制作。明けに添削から開始				
27, 28	進級制作状況確認(夏休み中の制作状況確認、表紙、口絵、挿絵：大ラフ添削)				
29, 30	ポスター制作(大ラフ添削、ラフ制作)				
31, 32	表紙、口絵、挿絵(ラフ制作、ラフ添削)				
33, 34	キャラデザ(仕上げ修正、加筆)				
35, 36	表紙、ポスター制作(文字組みについて) 後半：進級作品制作				
37, 38	表紙、口絵、挿絵(表紙：カラーラフ制作/口絵、挿絵：線画制作)				
39, 40	ポスター制作(ラフ添削、カラーラフ制作)				
41, 42	ポスター、表紙(カラーラフ添削、線画制作) 口絵、挿絵(線画添削、グレースケール制作)				
43, 44	ポスター、表紙(線画添削、仕上げ制作) 口絵、挿絵(グレースケール添削、仕上げ制作)				
45, 46	進級作品中間チェック資料説明 後半：進級制作全体チェック				
47, 48	進級作品中間チェック資料完成 冬休み中：全体的に修正、加筆など				
49, 50	進級作品制作(加筆や修正)				
51, 52	進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)</b>					
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 コミックイラスト科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	小松 美樹	
実務経験	イラスト等の制作業務に従事している。フリーのイラストレーター。				
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13	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	自己管理セミナー				
2	他己紹介				
3	エナジード研修①				
4	エナジード研修②				
5	エナジード研修③				
6	エナジード研修④				
7	エナジード研修⑤				
8	エナジード研修⑥				
9	エナジード研修⑦				
10	エナジード研修⑧				
11	エナジード研修⑨				
12	学園祭について話し合い				
13	前期振り返り				
14	後期予定についてスケジュール立て				
15	エナジード研修⑩				
16	エナジード研修⑪				
17	エナジード研修⑫				
18	エナジード研修⑬				
19	エナジード研修⑭				
20	エナジード研修⑮				
21	エナジード研修⑯				
22	エナジード研修⑰				
23	エナジード研修⑱				
24	エナジード研修⑲				
25	就職活動について、履歴書の書き方志望動機				
26	就職活動について、履歴書の書き方自己PR				
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 コミックイラスト科					
科目名	表現Ⅱ（絵画表現）		担当教員	伊勢 西紀	
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26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デッサンをはじめとした基礎表現方法や、絵画表現の思考・技法の研究を行い、右脳を活性化させます。					
到達目標					
授業の最初に描いたデッサンと最後に描いたデッサンを比較して成長を実感し、見方の変化によってデッサン力が向上することを理解する。					
授業内容					
1, 2	人物クロッキー①				
3, 4	人物クロッキー②				
5, 6	人物クロッキー③				
7, 8	足を描く				
9, 10	手を描く				
11, 12	顔を描く				
13, 14	自画像①				
15, 16	自画像②				
17, 18	好きな曲と私(コラージュ)				
19, 20	好きな曲と私(コラージュ)				
21, 22	好きな曲と私(コラージュ)				
23, 24	好きな曲と私(コラージュ)				
25, 26	講評会				
27, 28	石膏デッサン①				
29, 30	石膏デッサン②				
31, 32	石膏デッサン③				
33, 34	石膏デッサン④				
35, 36	静物デッサン(複数組み合わせ)①				
37, 38	静物デッサン(複数組み合わせ)②				
39, 40	静物デッサン(複数組み合わせ)③				
41, 42	静物デッサン(複数組み合わせ)④／講評会				
43, 44	静物デッサン-テーマ「冬」①				
45, 46	静物デッサン-テーマ「冬」②				
47, 48	静物デッサン-テーマ「冬」③				
49, 50	静物デッサン-テーマ「冬」④				
51, 52	静物デッサン-テーマ「冬」⑤／講評会				
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 コミックイラスト科					
科目名	背景・効果応用		担当教員	加藤 ケー	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、表現の幅を広げる効果線などの描き方を学び、イラストの完成度を高める技術を身に付けます。					
到達目標					
一点透視、二点透視図法を理解し、作品の完成度を高める。					
授業内容					
1, 2	1) 2022年度の授業の内容説明「目的と目標」/アナログ作画「桜を描く」スケッチ 2) 「桜を描く」下書き				
3, 4	1, 2) アナログ作画「桜を描く」着色(着色のヒント) ※空気遠近法 アナログorデジタル 【classroomに提出】				
5, 6	1) 透視図法のおさらい(1点~3点+魚眼)+階段(2点透視・螺旋階段) >描き方資料作成 2) 螺旋階段の練習作画				
7, 8	1) 複数の消失点(透視図法の混在) >机上にランダムに置かれたアイテム(説明) 2) 平面図の配置からアイレベルを決めて練習作画				
9, 10	1, 2) 1点透視のおさらい「平面図から街並みを起こす」①				
11, 12	1, 2) 1点透視のおさらい「平面図から街並みを起こす」②【classroomに提出】				
13, 14	1, 2) キャラクターに背景を合わせる(一点透視)/玄関先>立っている人物を元に				
15, 16	1, 2) 2点透視のおさらい「三面図から住宅を描く」①				
17, 18	1, 2) 2点透視のおさらい「三面図から住宅を描く」②【classroomに提出】				
19, 20	1, 2) キャラクターに背景を合わせる(二点透視)/ベッドのある室内>寝そべったキャラを元に				
21, 22	1) 奥行きを感じる「雲」を描く(透視図法での考え方) ※参考画像 2) 情緒的な色々な「雲」を模写してみる(デジタル作画)				
23, 24	1) 「海」を描く(砂浜と波) <デジタル作画> 2) 「木」「草」「土」「石」を描く <デジタル作画>				
25, 26	1) 魅力的なイラスト作品のその理由(魅せる構図やバランス黄金比) 2) 残課題制作 ◎後期課題オリエン 前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	1, 2) 「秋の味覚」をテーマにした背景イラスト① ※色々な食材や料理、自然をモチーフとした表現、シズル感 ◎サムネチェック				
29, 30	1, 2) 「秋の味覚」をテーマにした背景イラスト② 制作				
31, 32	1, 2) 「秋の味覚」をテーマにした背景イラスト③ 途中経過確認				
33, 34	1, 2) 「秋の味覚」をテーマにした背景イラスト④ 制作				
35, 36	1) 「秋の味覚」をテーマにした背景イラスト⑤ 制作【classroomに提出】 2) ◎次回課題オリエン ※スチル画・イメージボード・参考etc				
37, 38	1) 楽曲のスチル画(キャラ入)を描く①サムネチェック 2) 楽曲のスチル画を描いてみる① 制作 ※曲タイトルもレイアウト考慮				
39, 40	1, 2) 楽曲のスチル画を描く② 制作 ポイント>楽曲のイメージが伝わる様な背景演出 何案もアイデアを出す				
41, 42	1, 2) 楽曲のスチル画を描く③ 制作				
43, 44	1, 2) 楽曲のスチル画を描く④ >途中経過確認				
45, 46	1, 2) 楽曲のスチル画を描く⑤ 制作				
47, 48	1, 2) 楽曲のスチル画を描く⑥ 制作				
49, 50	残り課題制作/卒業作品制作				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作 【classroomに提出 背景全課題提出締切】				
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 コミックイラスト科					
科目名	グラフィックデザイン		担当教員	新城 知佳	
実務経験	デザイン制作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13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインの考え方やIllustratorの使い方、UI・ロゴデザイン等の制作を学習します。					
到達目標					
作品イメージに合ったデザインレイアウトやイラストの魅せ方、フォントの選択、タイトルロゴの制作が出来るレベルを目指す。					
授業内容					
1	①ポストカード制作 印刷会社に入稿し納品されるまでを体験する 初回はネットプリント会社紹介と価格帯について				
2	レイアウトのポイント・ルール ※イラストは各自既存のものを使用				
3	レイアウト Adobe Illustratorについて/各ツール説明				
4	レイアウト フォーマット制作/カラーモード/トンボ/ガイドについて				
5	レイアウト 素材の配置/バランスの取り方/調整/出力チェック				
6	レイアウト 仕上げ/データチェック/アウトラインについて/リンクデータ・素材のパッケージについて				
7	入稿作業				
8	納品されたポストカードのレビュー会とレイアウトについてのまとめ				
9	②バナー制作 ツールの習得と見せ方を学ぶ				
10	既存デザインの模写				
11	架空イベントのバナー制作 レイヤー/グラデーション/パスファインダー				
12	リサイズ/書き出し/修正				
13	バナー制作のフィードバックと前期まとめ				
14	③ロゴ制作 ロゴの役割・つくる手順				
15	ヒアリング				
16	コンセプト立案				
17	ラフスケッチ				
18	ラフデザイン/パターン出し				
19	ロゴのフィードバックとロゴ制作のまとめ				
20	④誌面制作 つくる手順/コンセプト立案				
21	デザインリサーチ/構成				
22	素材集め				
23	デザイン				
24	誌面のフィードバックとロゴ制作のまとめ				
25	後期まとめ/課題提出確認				
26	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 コミックイラスト科					
科目名	キャラクター表現応用		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作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26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
一枚のイラストを構成する為の要素としてのキャラクター描画及び、ポージング・衣装・擬人化などの表現方法を学習します。					
到達目標					
要求に応じたポージングでキャラクターを描画することが出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	複数人数のキャラデザ①：性格別のキャラクターの描き分け				
3, 4	複数人数のキャラデザ②：関係性が解るように最低三人デザインする				
5, 6	複数人数のキャラデザ③：見栄えする立ちポーズについて研究する(コントラポストの説明)				
7, 8	「表情」のイラスト①：表情をメインにしたバストアップ以上のイラスト制作				
9, 10	「表情」のイラスト②：表情だけで人を引き付けられる作品を目指す				
11, 12	「表情」のイラスト③：アップに耐えられるように目など情報量を増やす				
13, 14	「表情」のイラスト④：ポートフォリオを意識した一枚絵として制作				
15, 16	1つのポーズを360度から描く①：どの角度からでも人物を描けるようになる練習				
17, 18	1つのポーズを360度から描く②：1つのポーズを5つの角度から描き起こす				
19, 20	1つのポーズを360度から描く③：「1ポーズ×5枚」提出				
21, 22	名産品の擬人化①：自分の出身地方の名産品、おみやげ、商品などを擬人化する				
23, 24	名産品の擬人化②：前期ラフ案三点制作				
25, 26	名産品の擬人化③：ラフ三案から一点選びブラッシュアップする				
27, 28	名産品の擬人化④：線画～着色				
29, 30	名産品の擬人化⑤：着色～仕上げ				
31, 32	名産品の擬人化⑥：表情差分(4パターン)を制作				
33, 34	動物+人 イラスト①：動物と人物のサイズ感やバランスに気を付けて作画する				
35, 36	動物+人 イラスト②：続き(出来れば馬などに乗ったものが理想)				
37, 38	動物+人 イラスト③：続き 動物と人物のサイズ感、躍動感が伝わるように作画する				
39, 40	動物+人 イラスト④：続き 角度、ポーズによる魅せ方にも注意する				
41, 42	動物+人 イラスト⑤：続き				
43, 44	2人以上を組み合わせたイラスト①：2人以上の人物を組み合わせた作画				
45, 46	2人以上を組み合わせたイラスト②：複数人数の構図を工夫して考える				
47, 48	2人以上を組み合わせたイラスト③				
49, 50	残りの課題や卒業制作の作業にあてる				
51, 52	残りの課題や卒業制作の作業にあてる				
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 コミックイラスト科					
科目名	デジタルイラスト応用		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。グラデーション、テクスチャ表現などのテクニックを身に付けます。					
到達目標					
クライアントの依頼に対応できるスキルを身に付ける。					
授業内容					
1, 2	CLIP STUDIOの基本ツール・応用ツールの説明/ショートカットについて				
3, 4	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/資料集め・ラフ/著作権について				
5, 6	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/シルエットについて				
7, 8	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/線画				
9, 10	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/線画・着色				
11, 12	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/着色・完成				
13, 14	サイバーパンクイラスト/資料集め				
15, 16	サイバーパンクイラスト/ラフ作成				
17, 18	サイバーパンクイラスト/ラフ作成・線画				
19, 20	サイバーパンクイラスト/線画・着色				
21, 22	サイバーパンクイラスト/着色				
23, 24	サイバーパンクイラスト/提出				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	CLIP STUDIO機能について(パーリンノイズによる曇・木目の作成方法/煙・光の描き方/素材の登録)				
29, 30	CLIP STUDIO機能について(時間帯に合わせた効果のかけ方)				
31, 32	CLIP STUDIO機能について(時間帯に合わせた効果のかけ方)				
33, 34	卒業制作のキャラを利用して1枚イラスト制作/ラフ作成				
35, 36	前回の続き/ラフ作成				
37, 38	前回の続き/線画				
39, 40	前回の続き/線画				
41, 42	前回の続き/着色				
43, 44	前回の続き/着色				
45, 46	前回の続き/仕上げ				
47, 48	前回の続き/提出				
49, 50	前回の続き/ディスカッション				
51, 52	後期まとめ/1年のまとめ				
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 コミックイラスト科					
科目名	小物アイテム表現		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作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26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
塗りやテイストの指定に従い、仕事を意識した作品制作を行います。アイテムやモンスターなどの質感やエフェクトの描写方法を学習します。					
到達目標					
提示された指示書を読み取り、クライアントの求める作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	イラストを描く以外、Photoshopで出来ること/写真コラージュ・合成/選択範囲&パスそれぞれの切り抜き				
3, 4	モンスターを武器ヘリデザイン① 1年時に描いたモンスターをカラーラフ/質感・属性・攻撃方法決める/資料集め/ラフ制作/				
5, 6	モンスターを武器ヘリデザイン② ラフ制作/線画/ベクターレイヤー・エフェクト炎・質感				
7, 8	モンスターを武器ヘリデザイン③ 線画/塗り込み・エフェクト水				
9, 10	モンスターを武器ヘリデザイン④ 塗り込み/仕上げ・エフェクト雷				
11, 12	ユニットイラスト制作① ラフ制作・エフェクト風				
13, 14	ユニットイラスト制作② ラフ制作/線画				
15, 16	ユニットイラスト制作③ 線画				
17, 18	ユニットイラスト制作④ 塗り込み				
19, 20	ユニットイラスト制作⑤ 塗り込み				
21, 22	ユニットイラスト制作⑥ 調整・提出				
23, 24	ユニットイラスト+@ UIにはめ込んでみる/被写界深度について				
25, 26	金属など質感の描き分け/Photoshop便利機能				
27, 28	ティーセット制作① パース定規で形を取り小物を描く カップ&ソーサー・グラス				
29, 30	ティーセット制作② ラフ制作				
31, 32	ティーセット制作③ 線画				
33, 34	ティーセット制作④ 塗り込み				
35, 36	ティーセット制作⑤ 塗り込み				
37, 38	ティーセット制作⑥ 塗り込み				
39, 40	ティーセット制作⑦ 仕上げ・完成				
41, 42	スーパーデフォルメキャラ制作① 大ラフ・ラフ制作 キャラの特徴を損なわずデフォルメ、装飾もシンプルに				
43, 44	スーパーデフォルメキャラ制作② パス復習/線画				
45, 46	スーパーデフォルメキャラ制作③ 塗り込み				
47, 48	スーパーデフォルメキャラ制作④ 塗り込み・完成				
49, 50	スーパーデフォルメキャラ制作⑤ 入稿データ制作				
51, 52	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 コミックイラスト科					
科目名	公募作品制作		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作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13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品する為の、キャラクター・ポスターなどのさまざまな作品を制作します。					
到達目標					
学外コンペに作品を出品し、受賞を目標とする。					
授業内容					
1	公募探し、スケジュール制作				
2	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 サムネラフ案				
3	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 ラフ案 1~3案に絞る				
4	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 カラーラフ案どちらか1案制作				
5	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 カラーラフ案残りの1案制作				
6	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 線画制作				
7	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 線画~着色作業				
8	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 着色作業				
9	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 着色、仕上げ作業				
10	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 仕上げ~完成				
11	新規コンテスト、未完成作品の作業 (自分の目指すイラストの分析)				
12	新規コンテスト、未完成作品の作業				
13	ディスカッション、「CIGP」「ペンタレットdeアート」作品の最終確認				
14	公募探し、スケジュール制作				
15	コンテスト作品制作				
16	コンテスト作品制作				
17	「CIGP」「ペンタレットdeアート」ディスカッション				
18	コンテスト作品制作				
19	コンテスト作品制作				
20	コンテスト作品制作				
21	コンテスト作品制作				
22	コンテスト作品制作				
23	コンテスト作品制作				
24	コンテスト作品制作				
25	コンテスト作品制作				
26	コンテスト作品制作				
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 コミックイラスト科					
科目名	卒業制作		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作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26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、オリジナルイラストやデザインの展開、プレゼン方法などを学習します。					
<b>到達目標</b>					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、質の高い作品制作、プレゼンテーションを目指す。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	制作物・展示/入稿・審査スケジュール/案出し/デジタルカレンダー・スプレッドシート使い方/自己紹介シート(1年生へ向けて)				
3, 4	案出し・資料集めなど/面談/立ち絵の重要性/制作物についてヒアリング				
5, 6	制作進行/個人面談				
7, 8	制作進行/個人面談				
9, 10	制作進行/スプレッドシートを使って休み中のスケジュール記入				
11, 12	制作進行/スケジュール振り返り				
13, 14	制作進行/打ち合わせ				
15, 16	制作進行/打ち合わせ				
17, 18	制作進行/打ち合わせ				
19, 20	制作進行/打ち合わせ				
21, 22	制作進行/打ち合わせ				
23, 24	制作進行/資料作成				
25, 26	資料作成/スプレッドシートを使って休み中のスケジュール記入				
27, 28	制作進行/スケジュール振り返り				
29, 30	制作進行/レイヤースタイルでテキストエフェクト				
31, 32	制作進行/打ち合わせ				
33, 34	制作進行/打ち合わせ				
35, 36	制作進行/打ち合わせ				
37, 38	制作進行/打ち合わせ				
39, 40	制作進行/打ち合わせ				
41, 42	制作進行/打ち合わせ				
43, 44	制作進行/打ち合わせ				
45, 46	制作進行/打ち合わせ				
47, 48	資料作成/スケジュール確認				
49, 50	最終調整/展示レイアウト①				
51, 52	最終調整/展示レイアウト②				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)</b>					
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 コミックイラスト科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	小松 美樹	
実務経験	イラスト等の制作業務に従事している。フリーのイラストレーター。				
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13	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					
スケジュール管理やビジネスマナーを習得し、進路を決定する。					
授業内容					
1	適性検査				
2	大手ゲーム会社に採用された方のインタビューを読む/関心がある企業について給与・募集資格・締切などを調べて書き出す				
3	企業説明会の案内/自己PRの着手/ポートフォリオ作りのポイントについて説明				
4	合同企業説明会へ向けて質問の書き出し作業				
5	企業説明会準備/個人面談				
6	個人面談				
7	ビジネスマナー、身だしなみについての説明				
8	進路希望調査書記入、インターンシップ希望調査書記入				
9	ビジネスマナー、添え状についての説明				
10	学園祭について話し合い				
11	グループディスカッション、現状の就職活動の情報共有				
12	電話マナーについて説明、練習				
13	前期振り返り				
14	スケジュール作成				
15	学園祭の話し合い				
16	個人面談				
17	個人面談				
18	ビジネスマナーテスト				
19	ビジネスマナー答え合わせ				
20	保険について				
21	福利厚生について、社会に出てからのマナーについて				
22	フリーランスなどの働き方について				
23	卒業作品制作				
24	卒業作品制作				
25	卒業作品制作				
26	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		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