

授業科目	美術史概論	講義	実技	演習	単位時間36→単位2 単位時間72→単位4 単位時間108→単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部コミックイラスト学科A組 1年 クリエイティブ学部コミックイラスト学科B組 1年 クリエイティブ学部マンガ・アニメ学科 1年	担任		海老 修臣 高田 怜美 赤井 泰宏			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 導入：美術史とは？美術史の流れについて 2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術 3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマ 4. 中世①：初期キリスト教美術 5. 中世②：ロマネスク、ゴシック美術 6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家や彫刻家 7. ルネサンス②：盛期ルネサンス ルネサンス三大巨匠 8. ルネサンス③：マニエリスム 9. ルネサンス④：北方ルネサンス 10. 印象主義①：印象派の画家たち 11. 印象主義②：後期印象派の画家 12. 江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵 13. 19世紀美術：世紀末の美術 14. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動 15. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスム 16. 20世紀美術③：抽象絵画 17. 現代美術①：アメリカの現代美術作家 18. 現代美術②：インスタレーションなど多様な表現						
使用テキスト 教材等	すぐわかる西洋の美術、授業プリント						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	合同授業。クラスごとに着席。各自ノートを用意する。						

授業科目	コンピュータ演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	吉岡竜巳	実務経験		デジタルイラストレータ				
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックイラスト学科1年A組	担任		海老修臣				
授業の概要	写真の補正・合成・切り抜きなど、PhotoShopの基礎を学習する。 課題制作を通して、各ツールを連携したデザイン制作の一連の流れを習得する。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	PhotoShop演習 画像補正の基礎を習得する。						
	2.	PhotoShop演習 写真を切り抜く方法を習得する。						
	3.	画像補正演習 補正やトリミングなどを実施し、画像編集のスキルを習得する。						
	4.	【課題1】 コラージュ制作 素材を選び、画像補正・切り抜きをする。						
	5.	【課題1】 コラージュ制作 制作した素材を組み合わせコラージュをする・提出						
	6.	【課題2】 A4メニューチラシ制作 店舗のロゴ作成						
	7.	【課題2】 A4メニューチラシ制作 店舗のロゴ作成・提出						
	8.	【課題2】 A4メニューチラシ制作 素材の画像補正・切り抜き						
	9.	【課題2】 A4メニューチラシ制作 素材の画像補正・切り抜き・提出						
	10.	【課題2】 A4メニューチラシ制作 部品作成・レイアウト						
	11.	【課題2】 A4メニューチラシ制作 部品作成・レイアウト・提出						
	12.	【課題3】 2つ折りリーフレット制作 店舗のロゴ作成						
	13.	【課題3】 2つ折りリーフレット制作 店舗のロゴ作成・提出						
	14.	【課題3】 2つ折りリーフレット制作 素材の画像補正・切り抜き						
	15.	【課題3】 2つ折りリーフレット制作 素材の画像補正・切り抜き・提出						
	16.	【課題3】 2つ折りリーフレット制作 部品作成・レイアウト						
	17.	【課題3】 2つ折りリーフレット制作 部品作成・レイアウト・提出						
	18.	【課題4】 バナー制作						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。筆記用具など。							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	適宜説明をメモするなど、聞くだけにならないようにする事。							

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		就職担当・漫画家				
授業クラス 学年	全学科 1年	担任		全1年生クラス担任				
授業の概要	ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と対応例を学ぶ。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	就活について・アンケート						
	2.	自己分析						
	3.	業界企業分析						
	4.	自己分析・企業分析小テスト						
	5.	長所と自己PRについて						
	6.	自己分析と企業分析を活かした「志望動機」						
	7.	エントリーシート・履歴書について						
	8.	エントリーシート・履歴書 仮作成						
	9.	会社説明会や就活におけるマナー						
	10.	オンライン説明会・面接・試験について						
	11.	学内企業説明会①						
	12.	ポートフォリオ・筆記試験の準備について						
	13.	就活生における冬休みの利用の仕方						
	14.	マイナビ・就活講話						
	15.	現卒業クラスの就活確認・アンケート						
	16.	学内企業説明会②						
	17.	学内企業説明会③						
	18.	ポートフォリオなど準備						
使用テキスト 教材等	筆記用具 マイロード21 配付資料							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。							

授業科目	イラストレーション基礎Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	加藤照子	実務経験		版画家			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 1年A組	担任		海老修臣			
授業の概要	イラストレーションの技法、技術の修得。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（課題説明・ラフスケッチ）</li> <li>2. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（チェック・制作）</li> <li>3. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作）</li> <li>4. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作）</li> <li>5. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作）</li> <li>6. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作）</li> <li>7. 「西遊記orオズの魔法使い イラスト」：物語から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作→提出）</li> <li>8. デッサン「生きもの」：各自撮影した生きものの写真等を用意。 B4画用紙、縦横自由（制作）</li> <li>9. デッサン「生きもの」：各自撮影した生きものの写真等を用意。 B4画用紙、縦横自由（制作）</li> <li>10. デッサン「生きもの」：各自撮影した生きものの写真等を用意。 B4画用紙、縦横自由（制作→提出）</li> <li>11. 「クリスマスオーナメント」：校内にあるクリスマスツリーに飾るオーナメントを作成。 各自材料を用意。（制作）</li> <li>12. 「クリスマスオーナメント」：校内にあるクリスマスツリーに飾るオーナメントを作成。 各自材料を用意。（制作）</li> <li>13. 「クリスマスオーナメント」：校内にあるクリスマスツリーに飾るオーナメントを作成。 各自材料を用意。（制作→提出→チェック→飾付）</li> <li>14. 「スポーツイベント イラスト」：オリジナルキャラクターで大会全体or 1競技を盛り上げるイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（課題説明・ラフスケッチ）</li> <li>15. 「スポーツイベント イラスト」：オリジナルキャラクターで大会全体or 1競技を盛り上げるイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（チェック・制作）</li> <li>16. 「スポーツイベント イラスト」：オリジナルキャラクターで大会全体or 1競技を盛り上げるイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作）</li> <li>17. 「スポーツイベント イラスト」：オリジナルキャラクターで大会全体or 1競技を盛り上げるイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作）</li> <li>18. 「スポーツイベント イラスト」：オリジナルキャラクターで大会全体or 1競技を盛り上げるイラストを作成。タブレット使用、A4サイズで制作、縦横自由（制作→提出）</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	コンセプトを考慮し、テーマ性のあるオリジナル作品を期待。						

授業科目	デザイントライヤル I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	海老修臣	実務経験		グラフィックデザイナー				
授業クラス 学年	コミックイラスト学科 1年 A組	担任		海老修臣				
授業の概要	外部コンペティションや産学連携作品の制作を通して、課題とは違う角度で他人に向けて制作することで発想力、表現力、技術力の向上を目指す。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	授業内容、課題説明～コンペ作品制作 ※産学案件依頼があった場合は産学作品制作						
	2.	コンペ作品制作						
	3.	〃						
	4.	〃						
	5.	〃						
	6.	コンペ作品制作～提出						
	7.	課題説明～コンペ作品制作 ※産学案件依頼があった場合は産学作品制作						
	8.	〃						
	9.	〃						
	10.	〃						
	11.	〃						
	12.	〃						
	13.	課題説明～コンペ作品制作 ※産学案件依頼があった場合は産学作品制作						
	14.	〃						
	15.	〃						
	16.	〃						
	17.	〃						
	18.	作品制作～提出						
使用テキスト 教材等	iPad、USBメモリー、各自のスマホ。							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	今まで学習してきたことを生かして、頭の中にある漠然としたイメージをビジュアル表現できるように意識して取り組む。							

授業科目	背景作画表現	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	海老修臣	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	コミックイラスト学科 1年 A組	担任		海老修臣			
授業の概要	絵を描くための構成要素を理解し、パースペクティブを活かした、背景描写の基礎技術の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	風景作画（リトルワールドで撮影した写真を作画する）					
	2.	作品制作～提出					
	3.	室内風景作画（与えられた配置をもとに構成し、デジタルで作画する）					
	4.	作品制作					
	5.	"					
	6.	"					
	7.	作品制作～提出					
	8.	風景作画（ナガシマスパーランドで撮影した写真を作画する）					
	9.	作品制作					
	10.	"					
	11.	"					
	12.	"					
	13.	作品制作～提出					
	14.	増山 修先生特講③ アナログでの雲の作画実演、クリエイターを目指す人へ～講義					
	15.	風景作画（自分でイメージし構成した風景を作画する）					
	16.	作品制作					
	17.	"					
	18.	作品制作～提出					
使用テキスト 教材等	筆ペン、iPad、アニメスタジオで教わる背景画の大原則						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	背景を描く方法を通して、理論的に絵を描く技術を学び、特講で理解と技術を深めてください。						

授業科目	キャラクターイラストⅡ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	加藤 成樹	実務経験						
授業クラス 学年	クリエイティブ学部コミックイラスト学科 1年A組	担任		海老 修臣				
授業の概要	オリジナルキャラクターを活かしたイラスト表現技術の修得。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題1【ライティング効果】：光の方向を意識した表現（下描き・本制作）						
	2.	課題1【ライティング効果】：光の方向を意識した表現（本制作）						
	3.	課題1【ライティング効果】：光の方向を意識した表現（本制作・提出）						
	4.	スーパーアドバイザー宙花こより特別講義（課題の説明・実演）						
	5.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（アイデアスケッチ）						
	6.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（アイデアスケッチ）						
	7.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（アイデアスケッチ・チェック）						
	8.	スーパーアドバイザー宙花こより特別講義（実演・巡回指導）						
	9.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（下描き・線画）						
	10.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（下描き・線画）						
	11.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（本制作）						
	12.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（本制作）						
	13.	課題2【キャラクター作り込み】：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。（本制作→提出）						
	14.	スーパーアドバイザー宙花こより特別講義（課題講習会）						
	15.	課題3【コンペ応募作品制作】（アイデアスケッチ・下描き）						
	16.	課題3【コンペ応募作品制作】（アイデアスケッチ・下描き）						
	17.	課題3【コンペ応募作品制作】（本制作→提出・応募）						
	18.	課題3【コンペ応募作品制作】（本制作→提出・応募）						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点＝S、89点～80点＝A、79点～70点＝B、69点～60点＝C、60点未満＝D（不合格）とする。</p>							
履修にあたっての 留意点	タブレットやアプリケーションの操作に早く慣れるように心がける。技術向上には反復練習が大切であることを理解。画像形式など出力時の知識の重要性を。							

授業科目	デジタルイラスト I	講義 実技 演習	単位時間36－単位2	前期 後期
			単位時間72－単位4	
			単位時間108－単位6	
教科担当	西村美夢	実務経験	漫画家	
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックイラスト学科1年A組	担任	海老修臣	
授業の概要	デジタルカメラを使った撮影から、イラスト制作への活かし方までの一連の技術の取得。タブレットPCを基本的に用いて作業をします。			
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト・課題の説明・ラフ作成		
	2.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト・線画		
	3.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト・トーン解説		
	4.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト・仕上げ		
	5.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト・仕上げ		
	6.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト・完成提出		
	7.	PR漫画 (1p作品) 想定企業や企画を編集		
	8.	PR漫画 (1p作品) 下書き		
	9.	PR漫画 (1p作品) ペン入れ		
	10.	PR漫画 (1p作品) カラーリング		
	11.	PR漫画 (1p作品) カラーリング		
	12.	PR漫画 (1p作品) 仕上げ・完成		
	13.	ユニットイラスト 課題の説明・ラフ作成		
	14.	ユニットイラスト 下書き・清書・彩色		
	15.	ユニットイラスト 下書き・清書・彩色		
	16.	ユニットイラスト 下書き・清書・彩色		
	17.	ユニットイラスト 下書き・清書・彩色		
	18.	ユニットイラスト 完成・仕様にあった提出(早まる場合があります)		
使用テキスト 教材等	タブレットPC・USBメモリ・筆記用具、適宜資料・素材配布			
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立てて、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>			
履修にあたっての 留意点	使用する写真等は原則自分で撮影、配布画像使用。タブレットPCを教材として使用する。適宜途中経過を確認するため面談をします。			

授業科目	CGI	講義	実技	演習	単位時間36-単位2 単位時間72-単位4 単位時間108-単位6	前期	後期
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 1年A組	担任		海老修臣			
授業の概要	<p>各種ソフトウェアの操作技術を身に付け、CGの基礎を習得。  前期のシナリオデザインで制作したデータを元に、  MVを想定した動画を制作する。(AfterEffectsを使用)  Live2D用の操作説明と素材制作も実施。(二年次のCGIIへつなげる)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CGIオリエンテーション Aeについての説明/素材制作方法について</li> <li>2. Ae操作方法の説明</li> <li>3. Ae操作方法の説明</li> <li>4. 【素材制作】 動画に使用する素材の準備。</li> <li>5. 【素材制作】 動画に使用する素材の準備。</li> <li>6. 【素材制作】 動画に使用する素材の準備。</li> <li>7. 【素材制作】 動画に使用する素材の準備。</li> <li>8. Ae操作方法の説明</li> <li>9. Ae操作方法の説明</li> <li>10. 【動画編集】 Aeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。</li> <li>11. 【動画編集】 Aeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。</li> <li>12. 【動画編集】 Aeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。</li> <li>13. 【動画編集】 Aeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。</li> <li>14. Live2D課題の説明/チュートリアル</li> <li>15. キャラクターラフスケッチ/イラストデータ制作</li> <li>16. イラストデータ制作</li> <li>17. イラストデータ制作</li> <li>18. イラストデータ制作</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	特になし						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。  科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。  採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	慣れない作業が多いため、適宜メモを取る。						