

授業科目	キャリアガイダンスⅢ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	全学科 2年	担任		2年生担任			
授業の概要	就活における試験・面接対策。学内企業説明会4～5回実施予定						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	就活基本の振り返り(リスタート)					
	2.	会社説明会①					
	3.	「エントリーシート講座」					
	4.	会社説明会②					
	5.	「履歴書講座」					
	6.	「ポートフォリオ講座」					
	7.	「面接模擬講座」					
	8.	「卒業生OBOG座談会」					
	9.	学内企業展①					
	10.	学内企業展②					
	11.	面接での質問集対策					
	12.	筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明					
	13.	就活終盤マナー講座①					
	14.	就活終盤マナー講座②					
	15.	内定後の動きについて					
	16.	会社説明会③					
	17.	学内企業展③					
	18.	予備日(担任進路面談)					
使用テキスト 教材等	マイロード21 配付資料 A4クリアファイル						
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						

授業科目	デジコミ制作	講義 実技 演習	単位時間32－単位2 単位時間64－単位4 単位時間96－単位6	前期 後期
教科担当	白川	実務経験	マンガ家	
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科 2年	担任	赤井先生	
授業の概要	デジタルコミック・ウェブコミック等、縦スクロールで読ませていく漫画の演出力を学ぶ。カラーによる着彩技術も学ぶ。			
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課題① 4 ページ分の縦読みマンガを制作する。</li> <li>2. 課題①プロット・ネーム。</li> <li>3. 課題①下描き。</li> <li>4. 課題①下描き。 2</li> <li>5. 課題①ペン入れ。</li> <li>6. 課題①ペン入れ。 2</li> <li>7. 課題①着彩。</li> <li>8. 課題①着彩。 2</li> <li>9. 課題② 8 ページ分の縦読みマンガを制作する。</li> <li>10. 課題②プロット・ネーム。</li> <li>11. 課題②プロット・ネーム。 2</li> <li>12. 課題②下描き。</li> <li>13. 課題②下描き。 2</li> <li>14. 課題②ペン入れ。</li> <li>15. 課題②ペン入れ。 2</li> <li>16. 課題②ペン入れ。 3</li> <li>17. 課題②着彩。</li> <li>18. 課題②着彩。 2</li> </ol>			
使用テキスト 教材等	個人タブレット。			
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	締切を厳守すること。			

授業科目	アニメーション演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	隈 健志郎	実務経験		After Effects			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部マンガアニメ学科 2年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	<p>2025年度1年生後期アニメーション演習Ⅰに引き続き2026年度前期を担当するため、After Effectsの操作自体を忘れていた生徒もいることを想定し、復習もかねて、素材提供ありでテーマを与えを30秒ほどの動画を作らせる。</p> <p>その後、新たな知識を提供しながら、前期の提出物としてアニメーション動画を生徒それぞれに合わせた尺モノを完成させてもらいます。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-1						
	2. After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-2						
	3. After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-3						
	4. After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-4						
	5. 動画の可能性、新たな演出方法の習熟-1						
	6. 動画の可能性、新たな演出方法の習熟-2						
	7. 動画の可能性、新たな演出方法の習熟-3						
	8. 動画の可能性、新たな演出方法の習熟-4						
	9. 動画の可能性、新たな演出方法の習熟-5						
	10. 個人制作-1						
	11. 個人制作-2						
	12. 個人制作-3						
	13. 個人制作-4						
	14. 個人制作-5						
	15. 個人制作-6						
	16. 個人制作-7						
	17. 個人制作-8						
	18. 個人制作-9						
使用テキスト 教材等	kuma制作事務所のオリジナルテキスト						
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	個人USBに必ず保存、サーバー保存のみに頼り切らないように。分からないことはできるだけメモとっておく。自分で考えるのも必要だが聞くことも大切です。						

授業科目	マンガ演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	鶴飼U子	実務経験		漫画家				
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 2年	担任		赤井泰宏				
授業の概要	マンガコンペ、新人賞への投稿・アップロードをめざし、作品制作を行う。 4コママンガ・しよ							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	授業オリエンテーション						
	2.	4コマ作品アイデア						
	3.	4コマ作品アイデア						
	4.	4コマ作品プロット						
	5.	4コマ作品作画						
	6.	4コマ作品作画						
	7.	16ページ作品アイデア						
	8.	16ページ作品ネーム						
	9.	16ページ作品ネーム						
	10.	16ページ作品下描き						
	11.	16ページ作品下描き						
	12.	16ページ作品作画						
	13.	16ページ作品作画						
	14.	学生マンガコンテストアイデア						
	15.	学生マンガコンテストプロット						
	16.	コンテスト作品ネーム						
	17.	コンテスト作品作画						
	18.	コンテスト作品作画						
使用テキスト 教材等	各課題必要時にプリント配布							
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	商業作品を意識して制作をする							

授業科目	マンガ演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	黒野 和美	実務経験		漫画家				
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 2年生	担任		赤井 泰宏				
授業の概要	オリジナルマンガ制作							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作						
	2.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 プロット、キャラ表						
	3.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 ネーム						
	4.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 ネーム講評						
	5.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 下絵						
	6.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 下絵						
	7.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 ペン入れ						
	8.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ制作 仕上げ						
	9.	課題①ストーリータイプを基にしたマンガ提出、講評						
	10.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作						
	11.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 プロット、キャラ表						
	12.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 ネーム						
	13.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 ネーム講評						
	14.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 下絵						
	15.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 下絵						
	16.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 ペン入れ						
	17.	課題②脚本術に沿ったマンガ制作 仕上げ						
	18.	課題②脚本術に沿ったマンガ提出、講評						
使用テキスト 教材等	個人タブレット							
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								

授業科目	マンガ・アニメーション制作	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	都築 美耶	実務経験		漫画家・イラストレーター				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 マンガ・アニメ学科2年	担任		赤井 泰宏				
授業の概要	オリジナルマンガ・アニメ制作。(選択可)							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	●課題制作①：マンガ・アニメ(選択可)の制作。プロット						
	2.	●課題制作①：マンガ・アニメ(選択可)の制作。下書き						
	3.	●課題制作①：マンガ・アニメ(選択可)の制作。下書き						
	4.	●課題制作①：マンガ・アニメ(選択可)の制作。本描き						
	5.	●課題制作①：マンガ・アニメ(選択可)の制作。本描き						
	6.	●課題制作①：マンガ・アニメ(選択可)の制作。仕上げ						
	7.	●課題制作②：マンガ・アニメ(選択可)の制作。プロット						
	8.	●課題制作②：マンガ・アニメ(選択可)の制作。下書き						
	9.	●課題制作②：マンガ・アニメ(選択可)の制作。下書き						
	10.	●課題制作②：マンガ・アニメ(選択可)の制作。本描き						
	11.	●課題制作②：マンガ・アニメ(選択可)の制作。本描き						
	12.	●課題制作②：マンガ・アニメ(選択可)の制作。仕上げ(提出)						
	13.	●課題制作③：マンガ・アニメ(選択可)の制作。プロット						
	14.	●課題制作③：マンガ・アニメ(選択可)の制作。下書き						
	15.	●課題制作③：マンガ・アニメ(選択可)の制作。下書き						
	16.	●課題制作③：マンガ・アニメ(選択可)の制作。本描き						
	17.	●課題制作③：マンガ・アニメ(選択可)の制作。本描き						
	18.	●課題制作③：マンガ・アニメ(選択可)の制作。仕上げ						
使用テキスト 教材等	必要に応じて都度に配布。							
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	積極的な作品制作、研究を行う。							

授業科目	マンガ・アニメ制作	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	隈 健志郎	実務経験	After Effects				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部マンガアニメ学科 2年	担任	赤井 泰宏				
授業の概要	2026年度前期アニメーション演習Ⅱと連動する部分もあり、担任の赤井先生とともに全体の様子を伺いながら実施する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	教室の関係で自習					
	2.	After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-2					
	3.	After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-3					
	4.	After Effects操作の復習を兼ねた動画制作-4					
	5.	動画の可能性、新たな演出方法の習熟-1					
	6.	動画の可能性、新たな演出方法の習熟-2					
	7.	動画の可能性、新たな演出方法の習熟-3					
	8.	動画の可能性、新たな演出方法の習熟-4					
	9.	動画の可能性、新たな演出方法の習熟-5					
	10.	個人制作-1					
	11.	個人制作-2					
	12.	個人制作-3					
	13.	個人制作-4					
	14.	個人制作-5					
	15.	個人制作-6					
	16.	個人制作-7					
	17.	個人制作-8					
	18.	個人制作-9					
使用テキスト 教材等	kuma制作事務所のオリジナルテキスト						
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	個人USBに必ず保存、サーバー保存のみに頼り切らないように。分からないことはできるだけメモとっておく。自分で考えるのも必要だが聞くことも大切です。						

授業科目	メディアプレゼンテーション	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	赤井泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	マンガ・アニメ作品をWEB上で見せるためのレイアウト、構成、画像制作のプロモーション技術を学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	授業オリエンテーション					
	2.	画像の調整					
	3.	画像の調整2					
	4.	1Pマンガの制作					
	5.	画像のアップロード					
	6.	画像のアップロード					
	7.	SNSのアップロード					
	8.	WEBサイトへのアップロード					
	9.	WEB用作品制作					
	10.	WEB用作品制作2					
	11.	WEB用作品制作3					
	12.	WEB用作品制作4					
	13.	WEBサイトへのアップロード2					
	14.	WEBサイトへのアップロード3					
	15.	WEB用作品制作5					
	16.	長編のデータ作成					
	17.	長編のアップロード方法					
	18.	長編のアップロード方法2					
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	目的に適した画像の容量・サイズを理解する						

授業科目	マンガプロモーション	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	黒野 和美	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	マンガ・アニメ学科 2年生	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	情報伝達の効率的なツールとして(sns等)、多角的なマンガ制作						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題①PRマンガ制作 (ペットフードのサブスク、オーディオブック、紅茶の中から1つを選んで描く)					
	2.	課題①PRマンガ制作 ネーム					
	3.	課題①PRマンガ制作 ネーム講評					
	4.	課題①PRマンガ制作 下絵					
	5.	課題①PRマンガ制作 下絵チェック					
	6.	課題①PRマンガ制作 ペン入れ					
	7.	課題①PRマンガ制作 ペン入れ					
	8.	課題①PRマンガ制作 着色					
	9.	課題①PRマンガ提出、講評					
	10.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 (自分の好きなものをプレゼンしよう)					
	11.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 ネーム					
	12.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 ネーム講評					
	13.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 下絵					
	14.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 下絵チェック					
	15.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 ペン入れ					
	16.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 ペン入れ					
	17.	課題②プレゼンテーションマンガ制作 着色					
	18.	課題②プレゼンテーションマンガ提出、講評					
使用テキスト 教材等	個人タブレット						
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							

授業科目	似顔絵技法Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	高田怜美／久保智史	実務経験		CGクリエイター・似顔絵師				
授業クラス 学年	選択授業 2年生	担任						
授業の概要	似顔絵技術の向上。1年生への指導などもおこなう。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	2.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	3.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	4.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	5.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	6.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	7.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	8.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	9.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	10.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	11.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	12.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	13.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	14.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	15.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	16.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
	17.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
	18.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
使用テキスト 教材等	鉛筆(シャープペンシル)、練りけし、筆ペン(顔料インク)、パステル、修正ペン(ホワイト)、フキサチーフ、用紙							
成績評価方法 及び基準	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。 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。							
履修にあたっての 留意点	似顔絵の制作技術の向上に加え、コミュニケーション能力の向上も意識する。 実際にお客様に対応するという事を念頭に置いて、制作をおこなう。							

授業科目	ビジネスソフト演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	門井由佳	実務経験	ディレクター				
授業クラス 学年	全学部 2年（選択）	担任					
授業の概要	Word、Excel、PowerPointの修得。実社会で通用するデータの作成。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Word基本操作					
	2.	Word基本操作					
	3.	課題：送付状の制作					
	4.	課題：送付状の制作					
	5.	課題：送付状の制作					
	6.	Excel基本操作					
	7.	Excel基本操作					
	8.	課題：月間スケジュール制作					
	9.	課題：月間スケジュール制作					
	10.	課題：見積書の制作					
	11.	課題：見積書の制作					
	12.	課題：見積書の制作					
	13.	PowerPoint基本操作					
	14.	PowerPoint基本操作					
	15.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
	16.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
	17.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
	18.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
使用テキスト 教材等	各課題必要時、pdfマニュアル配布。						
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	各回の復習を必ず行い、パソコン操作の習熟に努める。						

授業科目	HP II	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	桐山 誠	実務経験		WEBデザイナー・コーダー			
授業クラス 学年	全学部学部 全学科 2年	担任					
授業の概要	Photoshop、Illustrator、Dreamweaver等を使用して、WEBデザインの表現力を磨く。全体の企画を考えながらデザインを進める。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. WEB業界の流れを説明。HTMLの基本的な構造の再確認。</li> <li>2. 課題説明：結婚式もしくはサロンのレスポンスサイトの構築。</li> <li>3. 他のホームページを参考にしながら、サイトの世界観を詰める。</li> <li>4. 世界観のブラッシュアップ。</li> <li>5. レスポンスサイトのサイトマップとワイヤーフレームを制作する。</li> <li>6. 制作したデザインを基に、コーディングをする。</li> <li>7. Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。</li> <li>8. Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。</li> <li>9. デザインの完成・仕上げ。</li> <li>10. Photoshop、Illustratorからの画像書き出しの説明。(アセット)</li> <li>11. 制作したデザインから画像を書き出し、コーディングする。</li> <li>12. コーディングの継続。</li> <li>13. JavaScriptの説明。作品に組み込んでみる。</li> <li>14. コーディングのブラッシュアップ。(1)</li> <li>15. コーディングのブラッシュアップ。(2)</li> <li>16. コーディングのブラッシュアップ。(3)</li> <li>17. コーディングを完成させる。</li> <li>18. 提出して、サイトの動作を確認する。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	資料、課題等を配布する。						
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。</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	プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす。						

授業科目	共創ブランディング実践 I	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	杉山 みゆき	実務経験						
授業クラス 学年	全学科 2年	担任						
授業の概要	ホスピタリティとコミュニケーション力を発揮し、学校内外のイベント運営に参加する。また、オープンキャンパススタッフとして参加者を案内する他、企業連携の企画補助・イベントサポートを行い、実務を通してブランディングや販売促進を学ぶ。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ガイダンス/実践授業の目的と心構え						
	2.	オープンキャンパスの役割と学校ブランディング						
	3.	来校者視点の理解 (ターゲット分析)						
	4.	案内・誘導の導線設計						
	5.	実地対応①: 受付・案内業務 (後輩指導)						
	6.	実地対応②: 校内誘導・説明 (後輩指導)						
	7.	実地対応③: 実習・体験サポート (後輩指導)						
	8.	中間振り返り① (対応力・チーム連携) ・ワーク						
	9.	質問への対応と考え方 (後輩指導)						
	10.	チーム内コミュニケーション強化						
	11.	外部対応マナーの再確認						
	12.	実地対応④: 応用対応 (後輩指導)						
	13.	ブランディング視点での行動評価						
	14.	改善提案ワーク						
	15.	オープンキャンパス改善実践						
	16.	成果郷友会						
	17.	前期総合ふりかえり						
	18.	後期実践に向けた目標設定						
使用テキスト 教材等								
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	オープンキャンパスや企業連携イベントなど、学外者・来校者への対応を含む実践的な授業のため、授業には責任をもって参加し、身だしなみや言葉遣いなど、社会人としての基本的なマナーを意識すること。また、チームで行動する場面が多いため、自身の役割を理解し、周囲と協力して行動する姿勢をもつこと。							

授業科目	ポートフォリオ演習	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	吉松 哲哉	実務経験		CD／AD			
授業クラス 学年	選択授業 全学科2年	担任					
授業の概要	<p>就職活動において人事担当に見せるポートフォリオ。 あくまでもそれは学校で制作した各種ツールの作品集ではなく、 自己をPRするコミュニケーションツールであることを認知し、 制作するための基礎的な「構成レイアウト」や「ノウハウ」を修得する。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分／コマ	1.	ポートフォリオの概念の説明など／紙面構成					
	2.	レイアウト構成例／ポートフォリオ制作とアドバイス					
	3.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	4.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	5.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	6.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	7.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	8.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	9.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	10.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	11.	夏季休暇前に途中分のPDFを回収→チェック確認へ					
	12.	ポートフォリオ制作と修正					
	13.	ポートフォリオ制作と修正					
	14.	ポートフォリオ制作と修正					
	15.	ポートフォリオ制作と修正					
	16.	ポートフォリオ完成へ向けての最終確認					
	17.	ポートフォリオ完成へ向けての最終確認					
	18.	ポートフォリオ制作とアドバイス及び成績評価のため作品提出					
使用テキスト 教材等							
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。 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							