

授業科目	メディア概論		授業形態	講義	担当者	加藤成樹
	必修科目				実務経験	-
開講クラス	コミックイラスト学科 1年A組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	日本の漫画・コミックイラスト・アニメーションに関する文化的位置、メディアとしての機能と課題、世界に発信できるアートとしての現状と未来について解説。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	オリエンテーション～メディアとアートの関係	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	4.	西洋社会における芸術への関心度、東洋(日本)の芸術への関心度の違いについて	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	5.	近現代美術史の概要 ～ルネサンス、ジャポニズム、印象派、抽象絵画	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	6.	近現代美術史の概要 ～ポップアート、インスタレーション、インスタレーション、現代美術	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	7.	日本の漫画・アニメの歴史とその特徴、独自性について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	8.	商業イラストのデザイン性について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	9.	印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について①	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	10.	印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について②	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	11.	マーチャライジング、メディアミックスについて	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	12.	コンテンツビジネスとメディアの関係性、現状と未来について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】ノートの準備 【復習】ノートの確認			
	13.	学期末試験	【到達目標】合格点の確保 【予習】ノート、プリントの確認 【復習】自己採点			
使用テキスト 教材等	適宜資料配布、参加学生はタブレットまたはスマートフォンを持参。					
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、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	各自でわかりやすく見直しができるノートを用意、					

授業科目	色彩学		授業形態	講義	担当者	鳥居靖洋・小島梨穂
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	コミックイラスト学科 1年 A組		前期・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。※検定受験者は補習を受講する事。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	色のはたらき 光と色について		【到達目標】色のはたらきについて理解する 【予習】テキストを読んでおく 【復習】色のはたらきや光と色について復習		
	4.	眼のしくみについて 混色		【到達目標】光と色について理解する 【予習】色のはたらきや光と色についての復習 【復習】眼のしくみや混色について復習		
	5.	色の分類と三属性		【到達目標】色の三属性について理解する 【予習】眼のしくみや混色についての復習 【復習】色の三属性の復習		
	6.	PCCS トーン		【到達目標】PCCSの色相やトーンについて理解する 【予習】色の三属性についての復習 【復習】PCCSやトーンについて復習		
	7.	色の心理効果		【到達目標】色の心理効果について理解する 【予習】PCCSやトーンについての復習 【復習】色の心理効果について復習		
	8.	色の視覚効果		【到達目標】色の視覚効果について理解する 【予習】色の心理効果についての復習 【復習】色の視覚効果について復習		
	9.	配色の基本的な考え方 色彩調和		【到達目標】配色の基本的な考え方を理解する。 【予習】色の視覚効果についての復習 【復習】色彩調和について復習		
	10.	配色の基本的な技法 配色イメージ		【到達目標】配色の基本的な技法を理解する。 【予習】色彩調和についての復習 【復習】配色の技法やイメージについて復習		
	11.	ファッション・インテリアを学ぶ		【到達目標】色彩におけるファッションやインテリアについて理解する。 【予習】配色の技法やイメージについての復習 【復習】ファッション・インテリアについて		
	12.	慣用色名 前期末試験・色彩検定3級対策		【到達目標】慣用色名について学ぶ。 【予習】ファッション・インテリアについての復習 【復習】前期末試験と色彩検定に向けての学習		
13.	前期末試験・色彩検定3級対策		【到達目標】これまで学んだことを復習する 【予習】前期末試験と色彩検定に向けての学習 【復習】前期末試験と色彩検定に向けての学習			
使用テキスト 教材等	色彩検定公式テキスト プリント配布					
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	メモ帳持参。自分の作品に活かす想定をする事。検定受験者は補習を参加する事。					

授業科目	デッサン		授業形態	演習	担当者	加藤照子
	必修科目				実務経験	版画家
開講クラス	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 1年 A組		<input type="checkbox"/> 前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の修得。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	デッサン「紙コップ・本・文房具」モチーフ構成。	【到達目標】正確にかたちをとらえる。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	4.	デッサン「紙コップ・本・文房具」モチーフ構成。	【到達目標】バランス良く全体的に描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	5.	デッサン「靴」細密表現。	【到達目標】複雑なかたちをとらえ描写力を身に付ける。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	6.	デッサン「靴」細密表現。	【到達目標】バランス良く全体的に描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	7.	デッサン「ペットボトル」素材感の表現。	【到達目標】色鉛筆で彩色し表現の幅を広げる。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	8.	デッサン「ペットボトル」素材感の表現。	【到達目標】バランス良く全体的に描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	9.	デッサン「つぶした空き缶」質感・空間表現。	【到達目標】複雑なかたちをとらえ描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	10.	デッサン「つぶした空き缶」質感・空間表現。	【到達目標】バランス良く全体的に描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	11.	デッサン「拡大フィギュア」質感・空間表現。	【到達目標】小さいフィギュアを拡大し、正確にかたちをとらえ描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	12.	デッサン「拡大フィギュア」質感・空間表現。	【到達目標】バランス良く全体的に描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
13.	デッサン「自画像」細密表現。	【到達目標】自分の顔を観察し特徴をとらえ描写する。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。				
使用テキスト教材等	B4画用紙、鉛筆、練り消し、色鉛筆、フィキサチーフ、カッターナイフ					
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、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	忘れ物注意。日頃から物事をよく観察し描く習慣をつけて下さい。					

授業科目	コンピューター演習 I		授業形態	演習	担当者	加藤成樹
	必修科目				実務経験	-
開講クラス	コミックイラスト学科 1 年 A 組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	イラストレーターの各ツールの基本操作の習得と、DTPデザインワークにおける基礎的操作の習得。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	1. ファイルとフォルダの整理、イラストレーター各種ツールの操作方法	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	4.	2. ペンツール、カラー、オブジェクトの操作・変形、レイヤー	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	5.	3. テキスト、画像の配置	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	6.	4. 名刺デザイン、地図の習作	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	7.	5. チラシのデザイン①	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	8.	6. チラシのデザイン②	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	9.	7. 文字とレイヤーの基本操作、レイアウトの基本	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	10.	8. 雑誌見開きデザイン①	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	11.	9. 雑誌見開きデザイン②	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	12.	10. 印刷画像データの変換、レイアウトと配色、フォントの選び方	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
	13.	11. 入稿データの作成	【到達目標】PC操作内容の修得 【予習】アプリケーション内容の事前把握 【復習】作品、アドバイスの振り返り			
使用テキスト教材等	適宜プリント配布、データ配布					
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、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。</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	作品の提出					

授業科目	キャリアガイダンスⅠ	授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目			実務経験	漫画家
開講クラス	全学科1年	前期・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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応対例を学ぶ。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	就活を始める前の心構え：マイロード21	【到達目標】 就活の全体像理解。 【予習】 憧れのクリエイターの経歴を調べる。 【復習】 一年後達成したいことを考える。		
	4.	租税教室	【到達目標】 税の大切さとコンペティションへの情報を集める。 【予習】 自分の購入物の「消費税」を確認する。 【復習】 「手取り」を調べる。		
	5.	ビジネスマナーについて1：言葉使い	【到達目標】 就活において適切な言葉遣いを学ぶ。 【予習】 自分が使っている「敬語」を書き出す。 【復習】 学校生活において教員に対しマナーを意識する。		
	6.	ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装	【到達目標】 就活において適切な身だしなみを学ぶ。 【予習】 就活に必要なリクルースタイルを確認。 【復習】 自宅にリクルースタイルに適してるスーツ等があるか確認。		
	7.	ビジネスマナーについて3：文章…小テスト	【到達目標】 就活における適切な文章をマスターする。 【予習】 普段のメールなどで使う絵文字をどのように言葉で表現するか考える。 【復習】 適切な文章のテンプレートなどを用意する。		
	8.	本校における就活ルール確認。	【到達目標】 ルール理解と担任とのコミュニケーションを取る。 【予習】 先輩達の動きを知る。 【復習】 キャリアセンターに足を運ぶ。		
	9.	夏休みの利用法	【到達目標】 就活を意識した行動を取る(会社説明会参加など) 【予習】 企業を調べる。 【復習】 企業を深掘る。		
	10.	就活スタートアップ講座	【到達目標】 就活の全体像の理解を深める。 【予習】 マイナビリクナビなどを確認する。 【復習】 マイナビ登録。		
	11.	会社説明会	【到達目標】 企業理解を深める。 【予習】 事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 【復習】 自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	12.	自己分析講座	【到達目標】 自分の長所・短所を知る。 【予習】 自分の過去のイベントを洗い出す。 【復習】 自己PRを考える。		
13.	企業研究講座	【到達目標】 自分の可能性の幅を広げる。 【予習】 業界をより多く知る。 【復習】 自分の行きたい業界や会社を絞っていく。			
使用テキスト教材等	マイロード21 配付資料				
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、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	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、応対例を学ぶ。				

授業科目	パースペクティブ	授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目			実務経験	漫画家
開講クラス	コミックイラスト学科 1年 A組	前期	後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	透視図法(一点から三点)を利用した背景描写の技術を修得。 Ipadを使用し、デジタルで透視図法を使用した背景描写を学ぶ。				
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項	
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。	
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)		【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。	
	3.	パースの概念と基礎①		【到達目標】 目線と消失点の理解。 【予習】 BASIC STUDYデッサンにて消失点を意識。 【復習】 写真などを見て目線と消失点を確認。	
	4.	一点透視図法(箱)		【到達目標】 パースを使って箱を描く。 【予習】 目線と消失点を理解。 【復習】 箱と廊下を描く。	
	5.	clipstudio「パース定規」基礎		【到達目標】 clipstudioの機能を理解。 【予習】 clipstudioの様々なツールを触っておく。 【復習】 パース定規を駆使して立方体を描く。	
	6.	二点透視図法(奥行き)		【到達目標】 奥行きのある立体物を描く。 【予習】 一点透視図法を理解しておく。 【復習】 奥行きのある立体物の他に場面も描く。	
	7.	三点透視図法(アオリと俯瞰)		【到達目標】 アオリと俯瞰を理解する。 【予習】 透視図法を用いたイラストを練習しておく。 【復習】 立体物とアオリと俯瞰の二場面描く。	
	8.	パースの中のキャラクター		【到達目標】 パースの中での人物の大きさの理解。 【予習】 写真を見る。 【復習】 背景画に人物を描き込む練習をする。	
	9.	円形パースと傾斜パース		【到達目標】 パースのついた「円」や「傾斜」を描けるようになる。 【予習】 信号や車のタイヤ、階段の写真を撮る。 【復習】 信号やタイヤ、階段を描く。	
	10.	背景と小物①		【到達目標】 1つの場面で様々な角度の小物を描く。目線上に複数の消失点を用意する。 【予習】 机の上の写真を用意し消失点を観察する。 【復習】 自分を机上を描く。	
	11.	背景と小物②		【到達目標】 目線上に複数の消失点を用意する。 【予習】 風景の中で様々な消失点を探す。 【復習】 密集した建物を描く。	
	12.	同じ場面を違うアングルで描く①		【到達目標】 様々な物をどんなアングルでも描く。 【予習】 1つの場面を多角的な角度で観察。 【復習】 様々な写真を観察し、別の角度で描く。	
13.	同じ場面を違うアングルで描く②		【到達目標】 様々な物をどんなアングルでも描く。 【予習】 1つの場面を多角的な角度で観察。 【復習】 様々な写真を観察し、別の角度で描く。		
使用テキスト教材等	筆記用具・セクションロッキー・定規・練りゴム・Ipad				
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、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	デジタルツールを使ってイラスト制作に有効なパースを学ぶ。				

授業科目	イラストレーション基礎 I		授業形態	演習	担当者	加藤成樹
	必修科目				実務経験	-
開講クラス	コミックイラスト学科 1 年 A 組		前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	<p>アクリル絵の具等各画材の特性と基礎技法を習得 (B3水張りの習得)。 およびレタリング・ロゴ・マーク等のデザイン基礎を習得。</p>					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	平面構成課題「文字とイメージ」：漢字一文字または熟語をレタリングし、画面内にレイアウトの上、そのイメージを色面構成する。 B3ケント紙・水張り、縦横自由 (課題説明、ラフスケッチ)	【到達目標】 課題内容を理解し、コンセプトを考える。 【予習】 画材の確認・準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	4.	平面構成課題「文字とイメージ」：漢字一文字または熟語をレタリングし、画面内にレイアウトの上、そのイメージを色面構成する。 B3ケント紙・水張り、縦横自由 (チェック・制作)	【到達目標】 課題内容を理解し、コンセプトを具現化。 【予習】 画材の確認・準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	5.	平面構成課題「文字とイメージ」：漢字一文字または熟語をレタリングし、画面内にレイアウトの上、そのイメージを色面構成する。 B3ケント紙・水張り、縦横自由 (制作)	【到達目標】 コンセプト具現化の進捗確認 【予習】 画材の確認・準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	6.	平面構成課題「文字とイメージ」：漢字一文字または熟語をレタリングし、画面内にレイアウトの上、そのイメージを色面構成する。 B3ケント紙・水張り、縦横自由 (制作)	【到達目標】 コンセプト具現化表現の進化 【予習】 画材の確認・準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	7.	平面構成課題「文字とイメージ」：漢字一文字または熟語をレタリングし、画面内にレイアウトの上、そのイメージを色面構成する。 B3ケント紙・水張り、縦横自由 (制作・提出)	【到達目標】 課題の仕上げ・完成・提出 【予習】 画材の確認・準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	8.	「キャラクターデザイン」：キャラクターをデザインし、等身別に描き分ける。(課題説明・アイデアスケッチ)	【到達目標】 コンセプトを持ったキャラクターを考える。 【予習】 人間の等身の理解。 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	9.	「キャラクターデザイン」：キャラクターをデザインし、等身別に描き分ける。(チェック・制作・提出)	【到達目標】 コンセプトを持ったキャラクターを考える。 【予習】 人間の等身の理解。 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	10.	「キャラクターデザイン」：男女ペアのポーズを考え、季節感のある服装やシチュエーションのオリジナルイラストを描く。(課題説明・アイデアスケッチ)	【到達目標】 コンセプトとキャラクターを考える。 【予習】 服装・小物等の資料の準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	11.	「キャラクターデザイン」：男女ペアのポーズを考え、季節感のある服装やシチュエーションのオリジナルイラストを描く。(チェック・制作)	【到達目標】 コンセプトとキャラクターを考える。 【予習】 服装・小物等の資料の準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	12.	「キャラクターデザイン」：男女ペアのポーズを考え、季節感のある服装やシチュエーションのオリジナルイラストを描く。(制作)	【到達目標】 コンセプトとキャラクターを考える。 【予習】 服装・小物等の資料の準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
	13.	「キャラクターデザイン」：男女ペアのポーズを考え、季節感のある服装やシチュエーションのオリジナルイラストを描く。(制作・提出)	【到達目標】 コンセプトとキャラクターを考える。 【予習】 服装・小物等の資料の準備 【復習】 アドバイスの振り返り。			
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、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	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	背景作画基礎		授業形態	演習	担当者	加藤成樹
	必修科目				実務経験	-
開講クラス	コミックイラスト学科 1年 A組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	パースペクティブを活かした背景描写と世界観表現の基礎技術の習得。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	スーパーアドバイザー増山修特別講義① 風景画制作実演、白黒での立体表現について	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	4.	筆ペンによる作画。岩、敷石、土の凸凹、木の表現方法。またテーマに沿って白黒2色で風景画を制作。	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	5.	室内での明暗表現(テキストP67～)素材を元に作画制作する	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	6.	オビハイの効果(テキストP74～)線画を元に着色、効果を作画する。	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	7.	光芒の描き方(テキストP74～)P80を素材に着色、効果を作画する。	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	8.	光芒、空の入射光(テキストP74～)P80を素材に着色、効果を作画、2限目=P82を参考に作画。	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	9.	風景作画(木、道、草、草原、空を構成し光芒を加える)	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	10.	〃	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	11.	スーパーアドバイザー増山修特別講義② 学生作品講評、教科書からの実演	【到達目標】講義内容の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	12.	風景作画(写真をもとにした風景の作画の作画)	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
	13.	作品制作～提出	【到達目標】技法の理解 【予習】画材準備 【復習】アドバイスの振り返り			
使用テキスト教材等	筆ペン、iPad+ApplePencil、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	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。					
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、特別講義で理解と技術を深めるよう留意してください。					

授業科目	キャラクターイラスト I		授業形態	演習	担当者	高田 怜美
	必修科目				実務経験	CGクリエイター
開講クラス	コミックイラスト学科 1年 A組		前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの基本操作の習得。 オリジナルキャラクターデザインの基礎的技法の習得。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。			
	3.	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・CLIP STUDIO PAINTのオペレーションについて ・キャラクター作画課題(基礎)の出題 	【到達目標】商業イラストへの理解を深める 【予習】iPad、CLIP STUDIO PAINTの準備 【復習】CLIP STUDIO PAINTの基本的なオペレーション			
	4.	<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTのオペレーションのおさらい ・キャラクター作画課題(基礎)の制作、提出 	【到達目標】作画課題(基礎)の完成提出 【予習】作画課題を進めておく 【復習】提出作品の振り返り			
	5.	・スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義	【到達目標】イラストレーター職の知見を広げる 【予習】宙花こより先生への質問などをまとめる 【復習】講義内容の振り返り			
	6.	<ul style="list-style-type: none"> ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の課題説明 	【到達目標】基礎画力の向上、応用課題内容の理解 【予習】画材の準備 【復習】作画課題を進めておく			
	7.	<ul style="list-style-type: none"> ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 	【到達目標】基礎画力の向上、応用課題のクオリティアップ 【予習】画材の準備 【復習】作画課題を進めておく			
	8.	<ul style="list-style-type: none"> ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 	【到達目標】基礎画力の向上、応用課題のクオリティアップ 【予習】画材の準備 【復習】作画課題を進めておく			
	9.	<ul style="list-style-type: none"> ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 	【到達目標】基礎画力の向上、応用課題のクオリティアップ 【予習】画材の準備 【復習】作画課題を進めておく			
	10.	・キャラクター作画課題(応用)の制作、提出	【到達目標】基礎画力の向上、応用課題の提出 【予習】画材の準備 【復習】提出作品の振り返り			
	11.	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題出題 	【到達目標】出題課題の理解、デザイン案の制作 【予習】宙花こより先生への質問などをまとめる 【復習】講義内容の振り返り、課題制作			
	12.	・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作	【到達目標】出題課題の理解、作品制作 【予習】課題を進めておく 【復習】課題制作			
	13.	・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作、提出	【到達目標】課題作品の完成提出 【予習】課題を進めておく 【復習】提出作品の振り返り			
使用テキスト 教材等	iPad、適宜資料配布					
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、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	商業イラストとして想定するターゲットのニーズに合ったキャラクター作画を意識し、制作を行う。					

授業科目	シナリオデザイン		授業形態	演習	担当者	黒野 和美
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	コミックイラスト学科	1年 A組	前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	ストーリー構築、絵コンテ作成					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」「スプレー缶」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)		【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	課題①テーマに沿ったキャラクター三面図制作 ラフ		【到達目標】 人体のバランスを理解する 【予習】 キャラクターデザインを考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	4.	課題①テーマに沿ったキャラクター三面図制作 仕上げ		【到達目標】 人体のバランスを理解する 【予習】 キャラクターデザインを描き加える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	5.	課題①テーマに沿ったキャラクター三面図制作 提出、講評		【到達目標】 人体のバランスを理解する 【予習】 キャラクターデザインを描き加える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	6.	課題②キャラクター表情集制作 ラフ		【到達目標】 喜怒哀楽を描き分ける 【予習】 キャラクターの表情を考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	7.	課題②キャラクター表情集制作 仕上げ		【到達目標】 喜怒哀楽を描き分ける 【予習】 キャラクターの表情を考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	8.	課題②キャラクター表情集制作 提出、講評		【到達目標】 喜怒哀楽を描き分ける 【予習】 キャラクターの表情を考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	9.	課題③ネームを基にしたマンガ制作 ラフ		【到達目標】 依頼者の意図をくみ取りマンガを完成させる 【予習】 キャラクターデザインや構成を考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	10.	課題③ネームを基にしたマンガ制作 ラフチェック		【到達目標】 依頼者の意図をくみ取りマンガを完成させる 【予習】 構成とセリフを考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	11.	課題③ネームを基にしたマンガ制作 仕上げ(ペン入れ、着色)		【到達目標】 依頼者の意図をくみ取りマンガを完成させる 【予習】 構成とセリフを考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
	12.	課題③ネームを基にしたマンガ制作 仕上げ(写植)		【到達目標】 依頼者の意図をくみ取りマンガを完成させる 【予習】 構成とセリフを考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正		
13.	課題③ネームを基にしたマンガ提出、講評		【到達目標】 依頼者の意図をくみ取りマンガを完成させる 【予習】 構成とセリフを考える 【復習】 アドバイスを振り返り作品の修正			
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、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。</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 I		授業形態	演習	担当者	高田 怜美
	自由科目(選択授業)				実務経験	CGクリエイター・似顔絵師
開講クラス	全学科対象		前期	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	<p style="text-align: center;">似顔絵技術の向上。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。</p>					
授業計画	回数	授業の内容			到達目標および予習と復習で取り組む事項	
	1.	【オリエンテーション・練習】 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ラレーションも実施。			【到達目標】 似顔絵隊の活動、技法への理解 【予習】 画材等の準備 【復習】 オリエンテーション内容の振り返り	
	2.	【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ておこなう。			【到達目標】 似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】 画材等の準備 【復習】 技法の振り返り	
	3.	【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ておこなう。			【到達目標】 似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】 前回授業内容の確認 【復習】 技法の振り返り	
	4.	【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。			【到達目標】 筆ペンの特徴を生かした描画への理解 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	5.	【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。			【到達目標】 筆ペンの特徴を生かした描画技術の習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	6.	【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。			【到達目標】 パステルでの着色方法の理解 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	7.	【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。			【到達目標】 パステルでの着色方法の理解、習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
8.	【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。			【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
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(ホホワイト)、フキサチーフ、用紙 ※各画材は部費で用意					
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、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のを念頭に置いて、制作をおこなう。					

授業科目	共創ブランディング演習 I		授業形態	演習	担当者	杉山 みゆき
	自由科目(選択授業)				実務経験	
開講クラス	全学科対象		前期	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	<p>社会に出て求められる基礎的なコミュニケーション力・協働力を身に付ける。ビジネスマナー・ホスピタリティ・聞く力・伝える力などの基礎スキルを習得し、チームで成果を生み出すためのチームビルディングを実践的に学ぶ。今後の「共創ブランディング実践」・「共創ブランディング運営」の基礎土台となる。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ガイダンス/共創ブランディングとは何か		【到達目標】 「共創」を理解する 【予習】 自分なりの考え方を整理しておく 【復習】 自分の行動や考え方の変化をまとめる		
	2.	自己理解と他社理解(強み・役割の可視化)		【到達目標】 自己を理解し、他者を尊重する 【予習】 自分の強みを整理しておく 【復習】 自分の強みを認め、自己PRにつなげる		
	3.	コミュニケーション基礎 /あいさつ・第一印象 /傾聴とリアクション		【到達目標】 基本的なコミュニケーションスキルを身に付ける 【予習】 あいづちを10個考えておく 【復習】 日々の生活で意識する		
	4.	ビジネスマナー /言葉遣い・立居振舞 /チーム内連携		【到達目標】 自然なマナーを身に付ける 【予習】 鏡の前等で姿勢を確認しておく 【復習】 日々の生活の中で意識する		
	5.	チームビルディング /チームとはなにか /役割分担と協働(ワーク)		【到達目標】 チームとしての役割を理解する 【予習】 自己理解を再確認しておく 【復習】 チームとしてなにかができるかを整理する		
	6.	ホスピタリティ概論/来校者視点を考える		【到達目標】 来校者の立場に立って行動することができる 【予習】 来校者の不安や疑問を考えておく 【復習】 不安や疑問に寄り添う対応を整理する		
	7.	校内案内ロールプレイ・実践リハーサル		【到達目標】 OCスタッフとして活動できる 【予習】 これまでの整理、校内案内の原稿制作 【復習】 チームメイトを相手にし、実践する		
	8.	前期まとめ・ふりかえり		【到達目標】 前期をふりかえり、後期につなげる 【予習】 後期の目標設定 【復習】 前期のまとめ		
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、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	<p>コミュニケーション力やチームワークを身につけるための演習科目である。授業内ではグループワークやロールプレイを多く行うため、積極的に参加し、他者の意見を尊重する姿勢をもつこと。</p>					