

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	アイテム表現 I		担当教員	月夜緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
定規の使い方から、効果線・トーン効果、マンガに登場する小物・アイテムなどの表現手法を学習します。					
到達目標					
漫画制作に必要な線画やトーンの表現技術を身に付ける。小物やアイテム（衣装、インテリア、食器など）、素材の質感の描写方法や立体感の出し方を習得する。					
授業内容					
1	画材説明と漫画の中のアイテム				
2	机の上の一点透視				
3	机の上の縦の二点透視				
4	楕円の小物・食器（テンプレート、雲型定規の使い方）①				
5	楕円の小物・食器（テンプレート、雲型定規の使い方）②				
6	楕円の小物・食器（テンプレート、雲型定規の使い方）③				
7	机の上の二点透視				
8	机の上の三点透視				
9	窓や家具など室内アイテムの描き方				
10	透視図法で描く室内と小物①				
11	透視図法で描く室内と小物②				
12	透視図法で描く室内と小物③				
13	透視図法で描く室内と小物④				
14	制服を描く①（男女の違いと、質感、形の説明）				
15	制服を描く②				
16	靴を描く①				
17	靴を描く②				
18	キャラとアイテム①				
19	キャラとアイテム②				
20	ドアの描き方とデザイン①（一点透視の手前と押し開き、フカン、アオリ、二点透視）				
21	ドアの描き方とデザイン②（一点透視の手前と押し開き、フカン、アオリ、二点透視）				
22	ドアの描き方とデザイン③（一点透視の手前と押し開き、フカン、アオリ、二点透視）				
23	ドアの描き方とデザイン④（一点透視の手前と押し開き、フカン、アオリ、二点透視）				
24	ドアの描き方とデザイン⑤（一点透視の手前と押し開き、フカン、アオリ、二点透視）				
25	ドアの描き方とデザイン⑥（一点透視の手前と押し開き、フカン、アオリ、二点透視）				
26	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　マンガ科					
科目名	デジタル実習Ⅰ		担当教員	沙上英	
実務経験	漫画家の制作アシスタント経験がある				
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	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
CLIP STUDIOを使用し、基本操作から応用、モノクロマンガなどのテクニックを学習します。					
到達目標					
パソコンの操作、CLIP STUDIOの使い方を覚える。					
授業内容					
1, 2	パソコンの基本操作、CLIP STUDIO PAINT基本操作				
3, 4	クリスタ基本説明(レイヤー・ショートカット・素材)				
5, 6	課題①：A4モノクロイラスト制作				
7, 8	課題①：A4モノクロイラスト制作				
9, 10	課題②：塗り分け　線画制作(アナログ線画取り込み・補正)				
11, 12	課題②：塗り分け　カラーとモノクロの色の違いについて				
13, 14	課題②：塗り分け　完成・講評				
15, 16	課題③：写植・タイトルロゴ練習用4コマ漫画				
17, 18	課題③：写植・タイトルロゴ練習用4コマ漫画				
19, 20	課題④：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）1				
21, 22	課題④：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）2				
23, 24	課題④：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）3				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	課題③：A4カラーイラスト制作・最終チェック（コンテスト応募作品）4				
29, 30	課題④：デジタルアシスタント体験1-1				
31, 32	課題④：デジタルアシスタント体験1-2				
33, 34	課題④：デジタルアシスタント体験1-3				
35, 36	課題⑤：定規ツールを使用し、小物類を描く1-1				
37, 38	課題⑤：定規ツールを使用し、小物類を描く1-2				
39, 40	課題⑤：パース定規を使用し、背景を描く2-1				
41, 42	課題⑤：パース定規を使用し、背景を描く2-2				
43, 44	課題⑥CLIP STUDIO PAINTで画像や写真を加工　その写真を元に背景を描く1				
45, 46	課題⑥CLIP STUDIO PAINTで画像や写真を加工　その写真を元に背景を描く2				
47, 48	課題⑥CLIP STUDIO PAINTで画像や写真を加工　その写真を元に背景を描く3				
49, 50	同人誌制作・表紙の作り方や入稿の基礎				
51, 52	同人イベントに関する参加の流れ				
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　マンガ科					
科目名	デジタルイラストⅠ		担当教員	沙上英	
実務経験	漫画家の制作アシスタント経験がある				
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	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デジタルイラストを制作。CLIP STUDIOを使用しながら1枚イラストの描き方や塗り方、色の使い方などを学習します。					
到達目標					
パソコンの操作、CLIP STUDIOを使用してデジタルイラストの描き方を覚える。					
授業内容					
1	自己紹介・授業説明				
2	①CLIP STUDIO機能説明				
3	②クリスタ機能説明				
4	りんご塗り練習1				
5	りんご塗り練習2				
6	線画練習1				
7	線画練習2				
8	塗り分け練習1				
9	塗り分け練習2				
10	合成モードについて				
11	色彩理論				
12	グラデーション色彩				
13	前期まとめ/1枚絵を描く				
14	講評会				
15	環境色について				
16	色スポイト研究				
17	イラスト仕上げ・効果				
18	①イベントー枚絵				
19	②イベントー枚絵				
20	③イベントー枚絵				
21	④イベントー枚絵				
22	⑤イベントー枚絵				
23	⑥イベントー枚絵				
24	⑦イベントー枚絵				
25	⑧イベントー枚絵				
26	後期まとめ/進級制作				
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　マンガ科					
科目名	投稿作品指導 I		担当教員	はみだしみやこ	
実務経験	漫画家として連載経験がある				
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位	後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
投稿について、ストーリー（ネタ作り）や魅力的な人物描写など、マンガ作品に関する基礎知識を学習します。					
到達目標					
投稿マンガ作品の表現力の向上を目指す。					
授業内容					
1, 2	グループワーク				
3, 4	ネームブラッシュアップ①				
5, 6	ネームブラッシュアップ②				
7, 8	回覧・コメント				
9, 10	コメントを元にネームブラッシュアップ③				
11, 12	回覧・コメント				
13, 14	クライMAX2ページ見開き（基礎編）①→ラフ				
15, 16	クライMAX2ページ見開き（基礎編）②→チェック、下絵				
17, 18	クライMAX2ページ見開き（基礎編）③→作画				
19, 20	クライMAX2ページ見開き（基礎編）④→作画				
21, 22	クライMAX2ページ見開き（基礎編）⑤→作画				
23, 24	クライMAX2ページ見開き（基礎編）⑥→仕上げ				
25, 26	クライMAX2ページ見開き（基礎編）⑦→完成、提出／コメント				
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 マンガ科					
科目名	クロッキー作画		担当教員	はみだしみやこ	
実務経験	漫画家として連載経験がある				
履修年次	1	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期26	単位	前期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デッサン、エンピツ淡彩、点描、質感精密描写など様々な表現方法の土台となるテクニックをマスターし、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を向上させ、デフォルメ化やマンガ表現に生かす。時間内に描き上げられるよう、スピードと集中力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	原稿制作・3キャラトレーニング				
3, 4	教本模写①				
5, 6	教本模写②				
7, 8	フィギュアクロッキー				
9, 10	クロッキー①幼児・子供/中高年→写メ各自セレクト				
11, 12	クロッキー②動物/ヌード棒人間→肉付け→写メ各自セレクト				
13, 14	リアルペン画① クロッキーをもとに				
15, 16	リアルペン画②				
17, 18	マテリアル表現①				
19, 20	マテリアル表現②				
21, 22	マテリアル表現③				
23, 24	モデルデフォルメ作画①学生モデルを交互に行いクロッキー→デフォルメして作画				
25, 26	モデルデフォルメ作画②学生モデルを交互に行いクロッキー→デフォルメして作画				
教科書・資料等	使える美術解剖図 人物を描く基本				
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	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　マンガ科					
科目名	コマ割り		担当教員	もろこし小麦	
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13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
ネーム、コマ割り、画面構成～表現の自由の指導、添削などを学習。擬音ロゴ、投稿サイズ原稿の使い方、印刷出版物のルールを学び、プロ原稿の模写からペン画制作の技術効果を修練して、自作品に応用していきます。					
到達目標					
漫画制作初心者のためのコマ割りの法則やコツを習得し、8ページ作品制作に生かす。 課題作品からデッサンや仕上げの修整を忍耐強く克服する。					
授業内容					
1	プロットの作り方説明　考えかた　手順　仕事マナー講義				
2	ネーム講義①②　ネームコマ割り　見せコマ①				
3	ネーム講義①②　ネームコマ割り　見せコマ②				
4	ネーム講義③④　吹き出し　台詞　擬音効果ロゴネーム講義①				
5	ネーム講義③④　吹き出し　台詞　擬音効果ロゴネーム講義②				
6	ネーム講義③④　吹き出し　台詞　擬音効果ロゴネーム講義③　アナログ作業トレーニング				
7	ネーム講義⑤　キャラ位置　方向　見開きめぐり①				
8	ネーム講義⑤　キャラ位置　方向　見開きめぐり②				
9	ネーム講義⑥　表現の自由について考える①				
10	ネーム講義⑥　表現の自由について考える②　アクティブラーニング後4コママンガ40分作成、提出				
11	8ページ作品　トビラ構図&ロゴデザイン　レイアウトチェック				
12	名作マンガ　トレーストレーニング①　新投稿作品プロット制作　担当チェックスタート				
13	名作マンガ　トレーストレーニング②　新投稿作品プロット制作　担当チェックスタート				
14	コマオチ漫画A　条件付き①　ネーム(ラフ　総チェック)下書き				
15	コマオチ漫画A　条件付き②　ペン仕上げ、提出				
16	コマオチ漫画A　条件付き③　ネーム(ラフ　総チェック)下書き				
17	コマオチ漫画A　条件付き④　ペン仕上げ、提出				
18	進級制作　下書き×切作業／他　遅延課題作業				
19	コマオチ漫画B　条件付き⑤　ネーム(ラフ　総チェック)下書き				
20	コマオチ漫画B　条件付き　ペン仕上げ、提出				
21	コマオチ漫画B　条件付き⑥　ネーム(ラフ　総チェック)下書き				
22	コマオチ漫画B　条件付き　ペン仕上げ、提出				
23	進級制作　原稿×切　ペン入れ／他　遅延課題作業				
24	進級制作　原稿×切　ペン入れ／他　遅延課題作業				
25	新投稿作品②　プロット制作　担当チェックスタート				
26	期末まとめ　コマ割り(小テスト)				
教科書・資料等	講師制作による実践課題プリント				
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 マンガ科					
科目名	ストーリー制作		担当教員	もろこし小麦	
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	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
マンガのストーリーやマンガを構築する基本要素を学びます。1ページマンガから長編マンガまで、起承転結のさせ方などを学習します。					
到達目標					
同じテーマでも様々な表現方法があることを知り、表現の幅を広げる。物の捉え方、考え方の柔軟性を養う。					
授業内容					
1, 2	歴代MA科 P8作品本読み会&分析してみる アンケート				
3, 4	「6体キャラクター」主人公分析 ワキ役分析 デザイン作業トレーニング				
5, 6	「くろすこ」ベタ塗り アナログ作業トレーニング				
7, 8	「くろすこ」トーン削り アナログ作業トレーニング				
9, 10	童話パロディ プロット① 3つの作品選択 あらすじプロット文章化 場面ラフ				
11, 12	童話パロディ プロット② 1本目 下書き ペン入れ				
13, 14	童話パロディ プロット② ペン仕上げ→提出				
15, 16	童話パロディ プロット③ 2本目 下書き ペン入れ				
17, 18	童話パロディ プロット③ ペン仕上げ→提出				
19, 20	童話パロディ プロット④ 3本目 下書き ペン入れ				
21, 22	童話パロディ プロット④ ペン仕上げ→提出				
23, 24	P8作品 総仕上げ作業 デジタル写植作業				
25, 26	前期まとめ 新投稿作品プロット制作 担当チェックスタート				
27, 28	4コマあるある ノスタルジー（幼稚園児）ネーム(ラフ 総チェック)下書き				
29, 30	5コマあるある ノスタルジー（幼稚園児）ペン仕上げ→提出				
31, 32	4コマあるある ノスタルジー（小学生）ネーム(ラフ 総チェック)下書き				
33, 34	5コマあるある ノスタルジー（小学生）ペン仕上げ→提出				
35, 36	進級制作 下描き×切作業				
37, 38	4コマあるある ノスタルジー（中学生）ネーム(ラフ 総チェック)下書き				
39, 40	5コマあるある ノスタルジー（中学生）ペン仕上げ→提出				
41, 42	4コマあるある ノスタルジー（高校生）ネーム(ラフ 総チェック)下書き				
43, 44	4コマあるある ノスタルジー（高校生）ペン仕上げ→提出				
45, 46	進級制作 原稿×切 ペン入れ仕上げ				
47, 48	プチキャラデザイン 擬人化レイアウト① ネーム(ラフ 総チェック)下書き				
49, 50	プチキャラデザイン 擬人化レイアウト② ペン仕上げ→提出				
51, 52	期末まとめ アシスタント効果(アナログ仕上げ)テスト				
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　マンガ科					
科目名	マンガテクニック		担当教員	内崎　幸	
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	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
マンガの自然物背景描写、効果線などを表現する為の画材・道具のあつかい方や、画面構成をする上でのテクニックを学習します。					
到達目標					
身に付けた技術を作品に反映させ、締め切りを守れるように制作する。					
授業内容					
1, 2	授業概要説明・自己紹介（アンケート）・トレーニング（1ページマンガ）・教材Q&A				
3, 4	課題①　風1　講座1、画面構成				
5, 6	課題①　風2　10minトレーニング1				
7, 8	課題②　時1　講座2、画材・道具				
9, 10	課題②　時2　10minトレーニング2				
11, 12	課題②　時3　10minトレーニング3				
13, 14	課題③　空1　講座3、仕上げ				
15, 16	講座③　空2　10minトレーニング4				
17, 18	講座③　空3　10minトレーニング5				
19, 20	課題④　水1　10minトレーニング6				
21, 22	課題④　水2　11minトレーニング7				
23, 24	課題④　水3　12minトレーニング8				
25, 26	コマリレーマンガ				
27, 28	トレーニング1P漫画				
29, 30	課題⑤　地1　10minトレーニング9				
31, 32	課題⑤　地2　10minトレーニング10				
33, 34	課題⑤　地3　10minトレーニング11				
35, 36	課題⑥　植物1　スケッチ				
37, 38	課題⑥　植物2　10minトレーニング12				
39, 40	課題⑥　植物3　10minトレーニング13				
41, 42	課題⑥　植物4　10minトレーニング14				
43, 44	課題⑦　アシスタント原稿1				
45, 46	課題⑦　アシスタント原稿2				
47, 48	課題⑦　アシスタント原稿3				
49, 50	課題⑧　火1　10minトレーニング15				
51, 52	課題⑧　火2　10minトレーニング16				
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　マンガ科					
科目名	背景・効果		担当教員	月夜緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
集中線、かけ網、点描などの効果技術表現、背景表現を意識した表現練習パースを意識した建造物や街などの描画表現を学習します。					
到達目標					
透視図法を理解し、マンガ背景パースが描けるようになる。					
授業内容					
1, 2	効果線の描き方（つけペンを使用、カケアミ、集中線、流線など）①②				
3, 4	背景の一点透視（プリントを使ってアイレベルなどの説明）①②				
5, 6	背景の一点透視と縦の二点透視（プリントを使ってアイレベルなどの説明）③④				
7, 8	背景の二点透視①②				
9, 10	背景の二点透視と三点透視（広角と望遠）				
11, 12	人物間パース①②				
13, 14	その他のアナログ効果の描き方（ホワイト、点描など）とトーン効果削り①②				
15, 16	効果を使った1Pイラスト（カケアミ・フラッシュなど）①②				
17, 18	効果を使った1Pイラスト（カケアミ・フラッシュなど）③④				
19, 20	一点透視図法の背景（学校廊下）←3アングル　正面・フカン・アオリ①②				
21, 22	一点透視図法の背景（学校廊下）←3アングル　正面・フカン・アオリ③④				
23, 24	一点透視図法の背景（学校廊下）←3アングル　正面・フカン・アオリ⑤⑥				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	学校外観（外観・教室入り口・窓フカン・机・椅子）①②				
29, 30	学校外観（外観・教室入り口・窓フカン・机・椅子）③④				
31, 32	学校外観（外観・教室入り口・窓フカン・机・椅子）⑤⑥				
33, 34	資料写真を撮りに行く①②				
35, 36	道を歩く2人①②				
37, 38	道を歩く2人③④				
39, 40	道を歩く2人⑤⑥				
41, 42	道を歩く2人⑦⑧				
43, 44	犬小屋を描く①②（ノーマル、アオリ、フカン）				
45, 46	犬小屋を描く③④（ノーマル、アオリ、フカン）				
47, 48	犬小屋を描く⑤⑥（ノーマル、アオリ、フカン）				
49, 50	犬小屋を描く⑦　（ノーマル、アオリ、フカン）／4枚屋根の描き方（クリスタ）				
51, 52	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 マンガ科					
科目名	進級制作プランニング		担当教員	澤田 梨菜	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
前期8ページの短編作品／後期16ページ以上のストーリー作品（進級制作）を前提とした作品制作準備。プロットのまとめ方や魅力的な表現の仕方を学習しながら、出版社への持ち込みの指導を行います。					
到達目標					
作家の模擬体験を通して、ネームチェック～原稿仕上げまでを実践。締め切りを厳守する意識を身に付け、自己スケジュール管理を徹底し、1年後には進級作品を投稿作品として出版社に持ち込み、新人賞入選や担当付きを目標とします。					
授業内容					
1	自己紹介・授業について説明				
2	プロ画トレース① ペン入れ①				
3	プロ画トレース② ペン入れ②				
4	プロ画トレース③ ペン入れ③				
5	プロ画トレース④ 仕上げ①				
6	プロ画トレース⑤ 仕上げ②提出				
7	プロ画模写①				
8	プロ画模写②				
9	プロ画模写③				
10	プロ画模写④提出				
11	予備日・進級制作等作業日				
12	予備日・進級制作等作業日				
13	プロ画トレース(背景・乗り物)① ペン入れ①				
14	プロ画トレース(背景・乗り物)② ペン入れ②				
15	プロ画トレース(背景・乗り物)③ ペン入れ③				
16	プロ画トレース(背景・乗り物)④ 仕上げ①				
17	プロ画トレース(背景・乗り物)⑤ 仕上げ②				
18	プロ画トレース(背景・乗り物)⑥ 仕上げ③提出				
19	プロ画模写(背景・乗り物)① 下書き①				
20	プロ画模写(背景・乗り物)② 下書き②				
21	プロ画模写(背景・乗り物)③ 下書き③				
22	プロ画模写(背景・乗り物)④ 下書き④				
23	プロ画模写(背景・乗り物)⑤ 下書き⑤				
24	プロ画模写(背景・乗り物)⑥ 下書き⑥提出				
25	予備日・進級制作等作業日				
26	予備日・進級制作等作業日				
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　マンガ科					
科目名	キャリアガイダンスⅠ		担当教員	畠山　恵里	
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13	単位	前期1／後期1	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	キャリアガイダンス・学校の説明				
2	挨拶・傾聴について　メールの送り方				
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　著作権について(基礎)				
9	エナジード研修⑦　著作権について(応用)				
10	エナジード研修⑧				
11	エナジード研修⑨				
12	エナジード研修⑩				
13	著作権テスト　前期振り返り				
14	1人暮らしのお金について				
15	就活スケジュール・準備				
16	自己分析①(自己と向き合う)				
17	自己分析②(自分史制作)				
18	自己分析③(長所・短所)				
19	自己分析④(自己PR)				
20	求人の探し方、求人票の見方について				
21	志望動機作成				
22	履歴書の書き方・作成				
23	履歴書の書き方・作成				
24	キャリア診断(自己分析)				
25	アートブック作業				
26	後期振り返り				
教科書・資料等	ENAGEED教材				
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／デザイン芸術学科(3年制)					
科目名	進級作品制作・審査		担当教員		
実務経験					
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
1年間の集大成として進級作品を制作し、担当の先生に審査していただき評価を得る。					
到達目標					
審査日に作品をプレゼンテーションし合格をもらう。					
授業内容					
1	プレゼンテーション				
2	作品制作				
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14	中間チェック				
15	作品制作				
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26	作品審査				
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	100%	出席状況	0%	平常点	0%
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　マンガ科					
科目名	人物表現		担当教員	鈴木純	
実務経験	漫画家として連載経験がある				
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					
立ち、座り、階段を使用したアングルなど、マンガの為の人物デッサン、表現技術を学習します。					
到達目標					
時間内に描き上げ、なおかつより高い表現力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	背景トレス＋人物①：背景写真を選びトレス。立ち、座りの人物を追加。：ラフ、トレス				
3, 4	背景トレス＋人物②→トレス、人物下絵				
5, 6	背景トレス＋人物③→下絵、ペン入れ				
7, 8	背景トレス＋人物④→ペン入れ、仕上げ				
9, 10	背景トレス＋人物⑤→完成・提出（ペン入れまでアナログ・仕上げデジタル）				
11, 12	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画①：効率化手順の講義後、実践：ネーム				
13, 14	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画②→ネーム（※ネームはスクロール化でも使用）				
15, 16	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画③→枠線、吹出し（ペ）・描き文字、人物下絵トレス				
17, 18	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画④→人物下絵トレス→人物ペン入れ（ベクター）				
19, 20	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画⑤→人物ペン入れ→背景下絵				
21, 22	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画⑥→背景下絵→背景ペン入れ				
23, 24	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画⑦→仕上げ（※線画はデジタル授業へ流用）				
25, 26	作画手順効率化「愛（広義）」4p漫画⑧→完成・提出（フルデジタル）				
27, 28	背景の彩り（植物２種：屋内と屋外）①：植物写真を選び、背景に加える：ラフ、下絵				
29, 30	背景の彩り（植物２種：屋内と屋外）②→下絵				
31, 32	背景の彩り（植物２種：屋内と屋外）③→下絵、ペン入れ				
33, 34	背景の彩り（植物２種：屋内と屋外）④→ペン入れ				
35, 36	背景の彩り（植物２種：屋内と屋外）⑤→仕上げ				
37, 38	背景の彩り（植物２種：屋内と屋外）⑥→完成・提出（フルデジタル）				
39, 40	クライMAX2ページ見開き①（応用）（Lv. UPVer）：配置、視線誘導、魅せ方等：ラフ				
41, 42	クライMAX2ページ見開き②（応用）（Lv. UPVer）→下絵				
43, 44	クライMAX2ページ見開き③（応用）（Lv. UPVer）→下絵、ペン入れ				
45, 46	クライMAX2ページ見開き④（応用）（Lv. UPVer）→ペン入れ				
47, 48	クライMAX2ページ見開き⑤（応用）（Lv. UPVer）→効果、仕上げ				
49～60	クライMAX2ページ見開き⑥（応用）（Lv. UPVer）→完成・提出（フルデジタル）				
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 マンガ科					
科目名	アイテム表現応用		担当教員	月夜緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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					
マンガに登場する小物、アイテムなどの効果的な描写テクニックを学習します。					
到達目標					
マンガアイテムの質感や立体感の描写スキルアップと想像力を付ける。					
授業内容					
1	料理と食器①（楕円型の食器と料理の質感を学ぶ）				
2	料理と食器②				
3	料理と食器③				
4	料理と食器④				
5	料理と食器⑤				
6	料理と食器⑥				
7	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）①				
8	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）②				
9	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）③				
10	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）④				
11	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）⑤				
12	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）⑥				
13	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1P漫画）⑦				
14	花と武器と小動物①（質感の違うアイテムの描き分け）B5サイズイラスト（モノクロ）				
15	花と武器と小動物②				
16	花と武器と小動物③				
17	花と武器と小動物④				
18	花と武器と小動物⑤				
19	花と武器と小動物⑥				
20	お気に入りアイテム（トレース）を紹介する1P漫画①				
21	お気に入りアイテム（トレース）を紹介する1P漫画②				
22	お気に入りアイテム（トレース）を紹介する1P漫画③				
23	お気に入りアイテム（トレース）を紹介する1P漫画④				
24	お気に入りアイテム（トレース）を紹介する1P漫画⑤				
25	課題回覧コメント				
26	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 マンガ科					
科目名	パーステクニック		担当教員	月夜緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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					
パースの基本から応用まで、思い通りのパースが描けるよう、一点・二点などの透視図法による、背景描写、パース表現におけるテクニックを学習します。					
到達目標					
1年次に学習したパースを、より複雑に表現できる描写技術を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	1年のパース復習（プリント）／坂道（傾斜の描き方）上りと下り①				
3, 4	坂道（傾斜の描き方）上りと下り②③				
5, 6	坂道（傾斜の描き方）上りと下り④⑤				
7, 8	洋風曲がり道①②				
9, 10	洋風曲がり道③④				
11, 12	ジグザグ山道①②				
13, 14	階段の描き方（三角柱・二点透視・フカン）				
15, 16	階段を使った1ペーجمンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）①②				
17, 18	階段を使った1ペーجمンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）③④				
19, 20	階段を使った1ペーجمンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）⑤⑥				
21, 22	階段を使った1ペーجمンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）⑦⑧				
23, 24	階段を使った1ペーجمンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）⑨⑩ 提出				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	日本家屋の描き方				
29, 30	日本家屋①②				
31, 32	日本家屋③④				
33, 34	日本家屋⑤⑥				
35, 36	日本家屋⑦⑧				
37, 38	日本家屋⑨⑩				
39, 40	日本家屋⑪⑫ 提出				
41, 42	演出効果①②				
43, 44	演出効果③④				
45, 46	演出効果⑤⑥				
47, 48	演出効果⑦⑧				
49, 50	演出効果⑨⑩				
51, 52	演出効果⑪⑫ 提出				
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 マンガ科					
科目名	マンガ構成		担当教員	もろこし小麦	
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					
キャラを引き立てる事を意識した4コマの制作を始め、ショート作品制作を中心とした制作に必要な構成技術を学習します。					
到達目標					
話し合う事で、他の人がどのような考えでその表現方法を選んだかを知り、良い点や改善点も含め、自分自身の引き出しを増やし、より印象に残るキャラクター作りができる力を付ける。					
授業内容					
1, 2	プロットトレーニング 5W1Hネタ構成 アドリブ制作課題				
3, 4	月1映画 DVD鑑賞「シックス・センス」映画鑑賞レポート(40分)提出				
5, 6	卒業作品参照 分析レポート作業 プロットトレーニング 5W1Hネタ構成「トビラ絵」制作課題				
7, 8	月1討論会 おのれ論文「テーマ未題」ラーニング&アドリブ4コマ (40分)提出				
9, 10	「シュチュエーション場面」 情景デザイン(キャラなし)				
11, 12	「シュチュエーション場面」 ラフチェック				
13, 14	月1映画 DVD鑑賞「ショーシャンクの空に」映画鑑賞レポート(40分)提出				
15, 16	「シュチュエーション場面」 下書きチェック				
17, 18	「シュチュエーション場面」 下書きペン入れ				
19, 20	プチキャラ3体① エアブラシ(マスキング) コピック着彩				
21, 22	プチキャラ3体② エアブラシ(マスキング) コピック着彩				
23, 24	プチキャラ3体③ エアブラシ(マスキング) コピック着彩				
25, 26	期末まとめ／月1映画 DVD鑑賞「スタンドバイミー」映画鑑賞レポート(40分)提出				
27, 28	月1映画 DVD鑑賞「ローマの休日」映画鑑賞レポート(40分)提出				
29, 30	アシスタント効果センス課題① プロアシ求人用にデジタル仕上げで作しておく				
31, 32	アシスタント効果センス課題② プロアシ求人用にデジタル仕上げで作しておく				
33, 34	卒業制作からスピンオフ① 脇役視点で演出				
35, 36	キャラデザイン2P～4P コマ割りネーム				
37, 38	卒業制作からスピンオフ② 脇役視点で演出				
39, 40	キャラデザイン2P～4P コマ割りネーム				
41, 42	課題ペン仕上げ～提出				
43, 44	卒業制作からスピンオフ③ 脇役視点で演出				
45, 46	卒業制作からスピンオフ④ 2P～4P コマ割りネーム				
47, 48	月1映画 DVD鑑賞「七人の侍」映画鑑賞レポート(40分)提出				
49, 50	卒業制作からスピンオフ④ 課題ペン仕上げ～提出				
51, 52	期末まとめ 課題ペン仕上げ～提出				
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 マンガ科					
科目名	カラー原稿		担当教員	内崎 幸	
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					
コピック（エアブラシも含む）／水彩／パステル／色鉛筆などを用いたカラー原稿制作テクニックを学習します。					
到達目標					
画材の特性、使用方法を覚える。自分に合った画材を見つけ、作品に反映させ、締め切りを守れるように制作する。					
授業内容					
1, 2	トレーニング ポストカード制作				
3, 4	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）① ラフ 講座1・色				
5, 6	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）② 下絵				
7, 8	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）③ 春（単色）講座2・画材/パステル・色鉛筆				
9, 10	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）④ 夏（単色）				
11, 12	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）⑤ 秋（単色）				
13, 14	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）⑥ 冬（単色）				
15, 16	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）⑦ 仕上げ				
17, 18	課題2シチュエーション（画材/コピック）① 講座3コピック				
19, 20	課題2シチュエーション（画材/コピック）②				
21, 22	課題3春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）① フルカラーで描く				
23, 24	課題3春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）② フルカラーで描く				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認 講評会				
27, 28	トレーニング1P漫画				
29, 30	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）① ラフ・下絵				
31, 32	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）② トレース・ペン入れ				
33, 34	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）③ 着色（カラーインク）講座4水彩				
35, 36	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）④ 着色（透明水彩）				
37, 38	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）④ モノクロ仕上げ				
39, 40	課題5グループ制作① プロット・キャラ設定				
41, 42	課題5グループ制作② ネーム				
43, 44	課題5グループ制作③ 作画				
45, 46	課題5グループ制作④ 作画				
47, 48	課題5グループ制作⑤ 作画				
49, 50	課題5グループ制作⑥ 作画				
51, 52	課題5グループ制作⑦ 仕上げ				
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 マンガ科					
科目名	デジタル実習応用		担当教員	沙上英	
実務経験	漫画家の制作アシスタント経験がある				
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、3Dモデル、素材を使ったイラストや、マンガを制作します。					
到達目標					
Photoshop、CLIP STUDIOを使用し、マンガ制作に必要な背景や人物などの作画テクニックを身に付ける。					
授業内容					
1, 2	1年次の復習、課題1：背景写真トレース				
3, 4	課題1：背景写真トレース				
5, 6	課題1：背景写真トレース				
7, 8	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
9, 10	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
11, 12	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
13, 14	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
15, 16	課題3：ブラシ・素材制作				
17, 18	課題4：ブラシ・素材制作				
19, 20	課題4：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）				
21, 22	課題4：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）				
23, 24	同人誌（卒業制作）に向けた印刷所入稿の基礎				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	前期振り返り・後期課題について説明				
29, 30	※卒業制作冊子の入稿方法、タイトルロゴ制作				
31, 32	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
33, 34	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
35, 36	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
37, 38	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
39, 40	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
41, 42	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
43, 44	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
45, 46	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
47, 48	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
49, 50	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
51, 52	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 マンガ科					
科目名	デジタルイラスト応用		担当教員	沙上英	
実務経験	漫画家の制作アシスタント経験がある				
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					
CLIP STUDIOを使用しながら背景や色使いなど1年次で学んだことを応用しつつ、作品のクオリティを上げる方法を学習します。					
到達目標					
パソコンの操作、CLIP STUDIOを使用してデジタルイラストの描き方を覚える。					
授業内容					
1	自己紹介・授業説明				
2	光と色を理解する				
3	①光と影の塗り分け練習 時間帯				
4	②光と影の塗り分け練習 天気・環境				
5	①マテリアル塗り分け テクスチャブラシ				
6	②マテリアル塗り分け				
7	色彩理論・光学現象				
8	色彩理論・光学現象				
9	①魔法使いを描く				
10	②魔法使いを描く				
11	③魔法使いを描く				
12	④魔法使いを描く				
13	前期まとめ/講評会				
14	色スポイトおさらい				
15	①フルカラー模写				
16	②フルカラー模写				
17	③イラスト仕上げ・効果				
18	①イベントー枚絵				
19	②イベントー枚絵				
20	③イベントー枚絵				
21	④イベントー枚絵				
22	⑤イベントー枚絵				
23	⑥イベントー枚絵				
24	⑦イベントー枚絵				
25	⑧イベントー枚絵				
26	後期まとめ				
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　マンガ科					
科目名	投稿作品指導応用		担当教員	鈴木純	
実務経験	漫画家として連載経験がある				
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					
前期16ページ以上の投稿作品マンガ／後期16ページ以上のストーリー作品（卒業制作）を前提とした作品を制作します。					
到達目標					
投稿マンガ作品の表現力の向上を目指す。					
授業内容					
1	名画を描く①：各自世界の名画を選択、アレンジを加え作画する：ラフ、下絵				
2	名画を描く②→下絵				
3	名画を描く③→下絵、ペン入れ				
4	名画を描く④→ペン入れ				
5	名画を描く⑤→ペン入れ、仕上げ				
6	名画を描く⑥→仕上げ、完成・提出（ペン入れまでアナログ・仕上げデジタル）				
7	1色扉絵デザインあおり文付き①：扉絵の表題、煽り文の配置を考慮し作画する：ラフ、下絵				
8	1色扉絵デザインあおり文付き②→下絵、ペン入れ				
9	1色扉絵デザインあおり文付き③→ペン入れ、仕上げ				
10	1色扉絵デザインあおり文付き④→完成・提出（ペン入れまでアナログ・仕上げデジタル）				
11	愛（広義）4p漫画（縦スクロール化）①：4p漫画のネームをデジタル切り貼り＋効果				
12	愛（広義）4p漫画（縦スクロール化）②→拡大縮小、配置のチェックと修正				
13	愛（広義）4p漫画（縦スクロール化）③→完成・提出（デジタル）				
14	手と感情表現①：6個の感情を選び、手を使った表現をバストアップで描く：ラフ、下絵				
15	手と感情表現②→下絵、ペン入れ				
16	手と感情表現③→ペン入れ				
17	手と感情表現④→仕上げ				
18	手と感情表現⑤→完成・提出（ペン入れまでアナログ・仕上げデジタル）				
19	キャラデザ（彩・黒）①：全身と顔（各正面・背面・横面）とキャラ概要：ラフ、下絵				
20	キャラデザ（彩・黒）②→下絵				
21	キャラデザ（彩・黒）③→ペン入れ				
22	キャラデザ（彩・黒）③→モノクロトーン仕上げ				
23	キャラデザ（彩・黒）④→モノクロトーン仕上げ、カラー着色				
24	キャラデザ（彩・黒）⑤→カラー仕上げ				
25	キャラデザ（彩・黒）⑥→モノクロ版、カラー版完成・提出（フルデジタル）				
26	回覧／コメント				
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 マンガ科					
科目名	卒業制作プランニング		担当教員	澤田 梨菜	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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					
2年間の集大成としてクオリティの高い卒業作品（16ページ～40ページ）を制作。原稿にカラー彩色の実践、場面演出の捉え方、製本や商品を意識した作品制作のための授業を行います。					
到達目標					
進級作品の持ち込み体験から、卒業作品で出版社を変更したり、学園祭やコミケなどのイベントに出展する事で自己アピールを意欲的に取り組み、卒業までに仲間と合同で仕事をまとめる協調性を身に付ける。					
授業内容					
1	コミックスカバー（架空新作）① ラフ①				
2	コミックスカバー（架空新作）② ラフ②/下書き①				
3	コミックスカバー（架空新作）③ 下書き②				
4	コミックスカバー（架空新作）③ 下書き③				
5	コミックスカバー（架空新作）⑤ ペン入れ①				
6	コミックスカバー（架空新作）⑤ ペン入れ②				
7	コミックスカバー（架空新作）⑤ ペン入れ③				
8	コミックスカバー（架空新作）⑧ 着色①				
9	コミックスカバー（架空新作）⑨ 着色②				
10	コミックスカバー（架空新作）⑨ 着色③				
11	コミックスカバー（架空新作）⑦ 着色④ 提出/前期まとめ				
12	個人誌表紙のためのコミックス表紙研究①				
13	個人誌表紙のためのコミックス表紙研究②				
14	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 構図ラフデザイン				
15	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 下書き①				
16	A5「個人誌表紙」表1・表5トビラ 下書き②				
17	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 下書き③				
18	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ ペン入れ①				
19	A5「個人誌表紙」表1・表5トビラ ペン入れ②				
20	A5「個人誌表紙」表1・表6トビラ ペン入れ③				
21	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 着色作業①				
22	A5「個人誌表紙」表1・表5トビラ 着色作業②				
23	A5「個人誌表紙」表1・表6トビラ 着色作業③				
24	A5「個人誌表紙」表1・表7トビラ 着色作業④ 完成				
25	卒制準備期間				
26	卒制準備期間				
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　マンガ科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	畠山　恵里	
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	スケジュール作成　振り返りと目標				
2	求人の探し方、求人票の見方について				
3	自己分析振り返り①				
4	自己分析振り返り②				
5	志望動機の書き方・作成				
6	履歴書の書き方・作成				
7	応募準備①(証明写真)				
8	応募準備②(メールで送付方法)				
9	応募準備③(添え状・封筒マナー)				
10	面接について　面接対策				
11	面接練習				
12	面接練習				
13	前期振り返り				
14	卒業制作展について				
15	学生と社会人の違い				
16	雇用形態と福利厚生				
17	会社員とフリーランス				
18	会社員について				
19	フリーランスについて				
20	ビジネスマナーについて(基礎)				
21	ビジネスマナーについて①(言葉使い・挨拶)				
22	ビジネスマナーについて②(電話対応)				
23	ビジネスマナーについて③(メール対応)				
24	ビジネスマナーについて④(名刺交換・席次)				
25	ビジネスマナーテスト				
26	後期・2年間の振り返り				
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