

コミックイラスト科		講師名: よしもとりえ	
科目名: 描写Ⅰ		1年生 前期	
担当者実務経験: 現役イラストレーター		講義種別: 実技	
到達目標	イラストを描くために必要なスキルとしてのデッサンを学ぶ。デッサン力の必要性を自覚し、物を見る目を鍛える。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス/講義「見る」について/見ないで描く(自転車)		
2	「描く」について/鉛筆の練習		
3	ピーマン		
4	モデルクロッキー①		
5	紙コップ		
6	紙風船		
7	カレー Spoon		
8	モデルクロッキー②		
9	手		
10	ペットボトルの水		
11	布		
12	モデルデッサン③		
13	ペンで一発描き		
14	モデルクロッキー④		
15	自転車		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名:	よしもとりえ
描写 I		1年	後期
担当者実務経歴: 現役イラストレーター		講義種別:	実習
到達目標	デッサンを通じて、全ての基礎となるものの見方、表現方法を学ぶ		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス、プロフィールシート	デッサンの必要性、	
	物の形の記憶/自転車をクロッキー	日常での物の見方を考える	
2	鉛筆の使い方(削る、線を引く、塗る、ハッチング)	道具の使い方を学び、	
	手をスケッチ	実際に描き始める。	
3	モデルクロッキー①	月に1回程度、互いにモデルを	
		しながら人物を短時間クロッキー	
4	りんご	細密デッサン。	
5	紙コップと磁器の白カップ	素材の違う白い円柱を	
		描き分ける。	
6	モデルクロッキー②	人物の形を追いながら、服の	
		シワも描く。	
7	ビー玉とフェルトボール	素材の違う球体を	
		描き分ける。	
8	布で包んだ箱	固い部分、柔らかい部分を	
		表現する。	
9	ピンと布	形、素材の違いを表現する。	
10	モデルクロッキー③	短時間に正確に描く事を	
		目指す。	
11	牛骨とギター①	牛骨かギターを2回分の時間で	
		デッサンする。	
12	牛骨とギター②		
13	モデルクロッキー④	短時間に多くの情報を	
		描けるよう手を早める。	
14	牛骨とギター③	牛骨とギターを交代して	
		デッサンする。	
15	牛骨とギター④		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

共通基礎科目		講師名:河西香織	
科目名: 描写Ⅱ		<input type="checkbox"/> 1年生 <input type="checkbox"/> 2年生 <input type="checkbox"/> 3年生	<input checked="" type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期
担当者実務経験: デッサン講師		講義種別: 実習	
到達目標	◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着彩で表現する ◆陰影と固有色の関係を理解して描写する ◆ポートフォリオに載せられる作品を作る		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	B3画用紙水張り	
	水張り&モチーフ着彩(トイレトペーパー)	透明水彩	
2	モチーフ着彩(バナナ)	B3画用紙水張り	
		アクリルガッシュ	
3	モチーフ着彩(リンゴ)	B3画用紙水張り	
		アクリルガッシュ	
4	モチーフ着彩(ピー玉)	B3画用紙水張り	
		アクリルガッシュ	
5	モチーフ着彩(黒背景パブリカ)	B3画用紙水張り	
		アクリルガッシュ	
6	模刻・着彩 ①	紙粘土模刻に着彩	
		アクリルガッシュ	
7	模刻・着彩 ②		
8	模刻・着彩 ③		
9	グリザイユ(手)①	B3画用紙水張り	
		色鉛筆・アクリルガッシュ	
10	グリザイユ(手)②		
11	モチーフ着彩(金属)	B3画用紙水張り	
		アクリルガッシュ	
12	複数モチーフ着彩(野菜2種)	B3画用紙水張り	
		透明水彩	
13	卓上着彩 ①	B3画用紙水張り	
		透明水彩	
14	卓上着彩 ②		
15	講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

共通基礎科目		講師名:辻 政之	
科目名:色彩・平面構成		1年	前期
担当者実務経験:自動車メーカー・デザイン事務所・設計事務所/デザイナー (カラーデザイン/サイン・グラフィックデザイン/造形・モデリング等)		講義種別: ■講義 ■実習	
到達目標	クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 色彩学の基礎	講義	
	【制作課題】平面構成1	色彩プリント	
2	【制作課題】平面構成1	色彩プリント/水張り	
		スケッチ/下描	
3	【制作課題】平面構成1	彩色	
4	【制作課題】平面構成1	彩色	
5	【制作課題】平面構成1 完成 講評	彩色	
6	【制作課題】平面構成2	講義	
		準備課題	
7	【制作課題】平面構成2	準備課題/水張り	
		スケッチ/下描	
8	【制作課題】平面構成2	彩色	
9	【制作課題】平面構成2	彩色	
10	【制作課題】平面構成2 完成 講評	彩色	
11	【制作課題】平面構成3	講義	
		準備課題	
12	【制作課題】平面構成3	準備課題/水張り	
		スケッチ/下描	
13	【制作課題】平面構成3	彩色	
14	【制作課題】平面構成3	彩色	
15	【制作課題】平面構成3 完成 講評	彩色	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

共通基礎科目		講師名：村田 綾香	
教科名：立体構成基礎		1年	前期
担当者実務経験：フリーランスのアクセサリデザイナー		講義種別：	実習
到達目標	立体空間構成要素である「線、面、量」を理解し、具体的素材を使用し認識及び表現の基礎を身につけることを目的とする。		
回	授業内容	課題内容 (授業時間内での 設定課題)	備考
1	自己紹介、授業内容、立体構成の目的説明。紙の種類説明。	①面の構成1	B3ケント紙
	ケント紙での立体表現。指定の切り折りによる四角柱制作。(全員同じものを制作)	★提出	セメダインジェル
2	切断なし、切り折り曲げによる立体表現。	②面の構成1-2	ケント紙
	ケント紙での立体表現。(100mm×100mm×180mmの四角柱のりしろ5mm)	四角柱の制作。	
3			
	提出の際はコンセプト、展開図を同時提出。	★提出	
4	オリジナルキャラクター制作。(スケッチ、構成によっては芯を使用、肉付け、磨き、着色)	③量の構成1	粘土、ヤスリ、
	(石膏粘土や紙粘土など使用)平面スケッチから、三次元立体に起こす練習。		着彩道具
5			
6			
	提出の際はコンセプト、説明文、イラストを同時提出。	★提出	
7	比率の異なる同じ形状の板(2種類まで)を合計100枚以上使い、スライドさせながら連続して重ね、	連続の構成	3mmスチレン ボード
	一つの立体を構成する。(接合は平面同士のみ。垂直、切り口の接合は不可。)		スチノリ
8			
9			
	タイトルと同時提出	★提出	
10	自身のイニシャルを使用し、展開図を作成。(最低2文字)		ケント紙
	展開図に基き、立体化。出来上がった立体を接合、1つの立体を構成する。		着彩道具
11	表面は着彩すること。		
12			
		★提出	
13	自画像をデザイン化し、レリーフ状に制作する。	自画像制作	
	(紙はケント紙、ミューズ、など自由に適した素材を選ぶ。台紙はA4サイズ)		
14	前期課題を踏まえ、平面から自画像を立ち上げどのように表現するか。		
15		最終評価	
	提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。	★提出	
月 五 評 言	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

基礎科目		講師名: 税田瑞江	
図学図法		□1年	前期
		実習	
担当者実務経験: 現役のプロダクトデザイナーとして活動中			
到達目標	デザインに必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。		
	線、円の基本作図練習	作 図	
2	線の分割の角の分割 その活用		
3	内接正多角形 一辺からなる正多角		
	活用例		
4	円弧と直線 曲線 スパイラル		
	活用例		
5	比率と数列による作図、黄金分割、		
	応用課題		
6	立体図学概要と種類、投影図法3面図		
7	三面図→軸測投影図法(アイソメトリック)		
8	展開図 1 基本		
9	展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージを作ってみよう		
10	透視図概要/平行透視図		
11	平行透視図応用		
12	有角透視図基礎		
13	有角透視図応用 実践的パース		
14	陰影透視図基礎		
15	まとめと復習		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

共通科目		講師名:バックホースト和恵	
科目名:英語・英会話		1年	後期
担当者実務経験:英語スクール講師		講義種別:	講義
到達目標	簡単な日常会話がなんとかできるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介。英語のワードゲーム		
	アルファベットの確認と数字、簡単な挨拶		
2	アルファベット、数字(0-60)、自己紹介を英語で		
	時刻、数時間する問答		
3	アルファベット、数字(0-100)、ワードゲーム		
	国籍、名前(姓・名)、年齢、季節、曜日		
4	アルファベット、数字(0-10,000)		
	リスニング数字に関する会話を聞いて		
5	アルファベット、数字(0-1000)		
	リスニング、電話番号		
6	アルファベット、数字(0-10,000)		
	リスニング、電話番号、21-60に関する会話を聞いて		
7	アルファベット、数字(0-100,000)		
	リスニング:住所		
8	アルファベット、数字、ワードゲーム		
	リスニング:時刻(1:00-1:30)		
9	アルファベット、数字、ワードゲーム		
	リスニング:時刻(1:31-2:00)		
10	アルファベット、数字、ワードゲーム		
	リスニング:数字(61-100)に関する英語を聞く		
11	アルファベット、数字		
	リスニング:年号		
12	アルファベット、数字		
	リスニング:入国審査について		
13	アルファベット、数字		
	リスニング:税関について		
14	復習テスト		
15	総復習としていろいろな会話を試してみる		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p>		

共通科目		講師名:バックホースト和恵	
科目名:英語・英会話		2年	前期
担当者実務経験:英語スクール講師		講義種別:	講義
到達目標	簡単な日常会話がなんとかできるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介。英語のワードゲーム		
	前期の復習、数字、簡単な挨拶		
2	アルファベット、数字		
	リスニング:ホームステイ先での会話1		
3	アルファベット、数字		
	リスニング:ホームステイ先での会話2		
4	アルファベット、数字		
	リスニング:ホームステイ先での会話3		
5	アルファベット、数字		
	リスニング:ホームステイ先での会話		
6	アルファベット、数字		
	リスニング:学校での会話1		
7	アルファベット、数字		
	リスニング:学校での会話2		
8	アルファベット、数字		
	リスニング:学校での会話3		
9	アルファベット、数字		
	リスニング:行き先をたずねる		
10	アルファベット、数字		
	リスニング:バスや電車に乗る		
11	アルファベット、数字		
	リスニング:ショッピングでの会話		
12	アルファベット、数字		
	リスニング:映画館での会話		
13	アルファベット、数字		
	リスニング:レストランでの注文		
14	復習テスト		
15	総復習としていろいろな会話を試してみる		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70~79点 C(評価)60~69点 D(評価)不合格		

共通科目		講師名:大島 遊季	
科目名:Adobe検定		1年	前期
担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adobe講師		講義種別:	演習
到達目標	Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator		
	環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作		
2	Photoshop		
	選択ツール・その他の選択方法		
3	Illustrator		
	色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成		
4	Photoshop		
	画像解像度・リサイズ・色調補正		
5	Illustrator		
	パスの基本的な描画・パスの編集		
6	Photoshop		
	ブラシツール・レイヤー機能		
7	Illustrator		
	線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション		
8	Photoshop		
	テキスト・フィルター・パス		
9	Illustrator		
	アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト		
10	Photoshop		
	フォトレタッチ		
11	Illustrator		
	パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ		
12	Photoshop		
	ロゴデザイン		
13	Illustrator		
	グラフ作成・アピアランス応用		
14	Photoshop		
	レイヤーマスク・合成		
15	Illustrator		
	トリムマーク・アウトライン化・DM作成		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格</p>		

共通科目		講師名:大島 遊季	
科目名:Adobe検定		1年	後期
担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adobe講師		講義種別:	演習
到達目標	Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Photoshop		
	ミニフォトカード		
2	Illustrator		
	web用パーツの作成・保存		
3	Photoshop		
	立体ポップのデザイン		
4	Illustrator		
	グラフィックデザインのカスタマイズ		
5	Photoshop		
	フィルターで作るブックカバー		
6	Illustrator		
	名刺のデザイン		
7	Photoshop		
	写真の合成		
8	Illustrator		
	写真を配置したDM		
9	Photoshop		
	コラージュポストカード制作		
10	Illustrator		
	見開きパンフレットのデザイン		
11	Photoshop		
	web用の画像の保存と書き出し		
12	Illustrator		
	検定対策		
13	Photoshop		
	検定対策		
14	Illustrator		
	検定対策		
15	Photoshop		
	検定対策		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p>		

共通科目	講師名:後藤 道子		
教科名:知的財産権	2年	前期	
担当者実務経験: 大学教員	講義種別: 演習		
到達目標	「作品」は孤立した存在ではなく、社会に向けて公表され、社会的関係の中で存在するものです。クリエイターは、創作する作品について自らの権利を認識し、自らの権利を主体的にコントロールすることの重要性を学びます。創作において法的に「許される模倣」と「許されない模倣」とは何か、また、何故そうなっているのかということを考えて、さらに他者の権利を尊重し自らの権利を守ることとはどのようなことなどを学ぶことによって、作品(知的財産)に関わる法的問題について多角的な視点から対応する力を養います。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	知的財産権の概要(「作品」に対する知的財産権と「物」に対する所有権の違い) 知的財産権とは何か(意匠権や商標権などの産業財産権と著作権について)		
2	工業デザインとしての物品のデザインやGUI(グラフィカル・ユーザーインターフェース)を保護する 意匠法 意匠権の発生、登録要件、効力、権利侵害など		
3	ロゴマークやブランドマークを保護する 商標法 商標権の発生、登録要件、効力、権利侵害など		
4	意匠法・商標法復習 小テスト(電子機器以外全て持ち込み可)		
5	小テスト内容確認 小説、音楽、美術(イラスト、マンガ等)、映画、写真などを保護する 著作権法		
6	著作権の発生、保護期間、著作者と著作権者(権利を持つ者はだれか?) (意匠権、商標権との違い)		
7	権利の内容(財産的利益を保護する著作財産権、人格的利益を保護する著作者人格権) 作品募集の応募要項などに明記されている「権利規定」の読み方 俳優など実演家、レコード製作者、放送事業者を保護する著作隣接権		
8	著作物の利用 権利制限規定(著作物を自由に利用できる場合)		
9	著作権侵害・民事的救済と罰則など		
10	著作物の利用態様(他人の作品を利用して新たな作品を創作した場合について) ケーススタディ ①著作権侵害になる場合 ケーススタディ ②著作権侵害にならない場合		
11	イラストの保護範囲		
12	憲法(表現の自由)、刑法(猥褻罪)、肖像権、パブリシティ権など「表現行為」に関するその他の法的問題		
13	契約(書)について 全体復習		
14	最終試験(電子機器以外全て持ち込み可)		
15	最終試験内容確認 まとめ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名:	亀井 哲治
教科名: マンガ・アニメ概論		1年	前期
担当者実務経験:		講義種別:	実習
到達目標	漫画、アニメ、ゲームの歴史と流れ、関係性を知り、今後のコミックイラストのあり方を考えるための素養を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス		
	歴史的な作品を考えてみる		
2	黎明期の漫画		
3	黎明期のアニメ		
4	黎明期のゲーム		
5	最盛期の漫画		
6	最盛期のアニメ		
7	最盛期のゲーム		
8	全盛期の漫画		
9	全盛期のアニメ		
10	全盛期のゲーム		
11	過渡期の漫画		
12	過渡期のアニメ		
13	過渡期のゲーム		
14	試験課題		
15	試験課題の採点、講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名: 宮川ちえ	
科目名: 美術人体解剖学		1年	前期
担当者実務経験: 美術予備校講師・元ジュエリーデザイナー		講義種別:	演習
到達目標	人体の構造と特性、人間の姿勢や動作のあり方についての理解を深めイラスト制作にいかす。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	骨格デッサン①		
3	骨格デッサン②		
4	骨格デッサン③		
5	骨格デッサン④		
6	骨格デッサン⑤		
7	骨格デッサン⑥		
8	筋肉デッサン①		
9	筋肉デッサン②		
10	筋肉デッサン③		
11	筋肉デッサン④		
12	筋肉デッサン⑤		
13	課題制作		
14	課題制作		
15	総評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 大葉 彩	
キャラクターデザイン		<input type="checkbox"/> 1年 <input type="checkbox"/> 2年 <input type="checkbox"/> 3年 <input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 講義種別： <input type="checkbox"/> 実習 <input checked="" type="checkbox"/> 講義	
担当者実務経験：元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター			
到達目標	デザインについての知識と業界に必要なスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業の説明・目標を立てる	目標と対策を立てる。	
2	キャラクターデザインについて考える キャラクターコンペを実施	キャラクター制作	
3	〃		
4	〃		
5	〃	プレゼン 批評	
6	キャラクターデザイン（武器編）	武器のデザイン	
7	〃		
8	〃		
9	キャラクターデザイン（モンスター編）	進化モンスターのデザイン	
10	〃		
11	〃		
12	実際にキャラクターデザインを制作	ニチデのキャラを擬人化しよう	
13	〃		
14	〃		
15	〃	プレゼン 批評	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名:	大栗 彩
教科名:キャラクターデザイン		2年	前期
担当者実務経験:元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター		講義種別:	実習
到達目標	「考える力」を身に着ける 作品の個性と品質を上げる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年時の振り返りと対策	目標と対策を	
		考える	
2	指示書からキャラクターデザイン	キャラクター	
	指示書の見方、キャラづくりの注意点	大ラフ制作	
3	//	//	
	シルエットについて考える	ラフ制作	
4	//	線画制作	
	線画について考える		
5	//	着彩制作	
	仕上げについて考える		
6	過去のキャラクターをリデザイン	問題点の分析	
	過去のキャラクターをリデザインしより完成度を上げる	ラフ制作	
7	//	線画制作	
	キャラクターの個性を考える		
8	//	着彩制作	
	仕上げの着地点を考える		
9	オリジナルVTubarをデザイン	分析、設定を	
	VTubarの理解と分析、キャラクター設定を考える	決める	
10	//	設定の掘り下げ	
	設定の掘り下げ、方向性を決めて、可視化する	大ラフ制作	
11	//	ラフ制作	
	魅力的なキャラクターについて考える		
12	//	三面図制作	
		3D補足	
13	//	線画制作	
	立ち絵の制作		
14	//	着彩制作	
	立ち絵の制作		
15	//	プレゼン	
	プレゼン、振り返り	半期、振り返り	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名:	亀井 哲治
教科名: 背景作画		1年	後期
担当者実務経験:		講義種別:	実習
到達目標	基礎的なパースの振り返りと、実践的な漫画・イラストを描く際の様々なテクニックを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 背景の考え方	学校の廊下を描く	
2	作図で考える2点透視 視円錐と画角	床と人物	
3	2点透視で部屋を描く	室内のパース	
4	1点透視で部屋を描く	室内のパース	
5	3点透視で部屋を描く	室内のパース	
6	雨の表現	雨の日常風景	
7	街中(道)	校舎前の通りを描く	
8	車の取材と作画	車	
9	文字の加工と扱い方	オノマトペ	
10	自然物を描く	木の描き方	
11	自然を描く	川の風景	
12	カメラアングルの変化 一連の流れを描いてみる	待ち合わせのシーン	
13	試験課題制作		
14	試験課題制作		
15	試験課題制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名:	亀井 哲治
教科名:背景作画		2年	前期
担当者実務経験:		講義種別:	演習
到達目標	これまでの背景作画のテクニックをいかし、個々のマンガ作品の背景を制作していく		
回		課題内容 業時間内での設定	備考
1	春休み課題のプレゼンと講評		
2	マンガの背景作成／個別作品講評		
3	マンガの背景作成／個別作品講評		
4	マンガの背景作成／個別作品講評		
5	マンガの背景作成／個別作品講評		
6	マンガの背景作成／個別作品講評		
7	マンガの背景作成／個別作品講評		
8	マンガの背景作成／個別作品講評		
9	マンガの背景作成／個別作品講評		
10	マンガの背景作成／個別作品講評		
11	マンガの背景作成／個別作品講評		
12	マンガの背景作成／個別作品講評		
13	マンガの背景作成／個別作品講評		
14	マンガの背景作成／個別作品講評		
15	総評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名:	亀井 哲治
教科名:コミックイラスト基礎		1年	前期
担当者実務経験:		講義種別:	実習
到達目標	様々な課題を通じてコミックイラストへの造詣を深めつつ、コンペなど実践的な課題にも随時取り組み表現の幅を広げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 授業の進め方について コミックイラストとは		
2	ハンコ絵からの脱却 髪のお考え方と描き方	キャライラスト	
3	キャラクターの個性化 服のしわの描き方	ファッションイラスト	
4	キャラクターの安定と構造化 ライティングについて	キャラの明暗	
5	キャラクターの頭身 簡単な解剖学と体のバランス	頭身の違うキャラ	
6	体の重心とバランス(コントラポスト) 線質についても考えてみる	キャラのリアリティ	
7	簡単なパースと考え方 パースのルールを覚える	前後の描きわけ	
8	2点透視	2点透視の作図	
9	1点透視	1点透視の作図	
10	デジタル作画の塗りと変化 レイヤーの使い分け	キャラ塗り	
11	パース定規の使い方 カメラアングルについて	3点透視	
12	情報の解像度について考えてみる	条件に沿った作画	
13	学園祭向け作品制作		
14	学園祭向け作品制作		
15	学園祭向け作品制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名: 亀井 哲治	
担当者実務経験: コミックイラスト I		1年	後期
担当者実務経験:		講義種別:	演習
到達目標	イラストに於けるテーマやコンセプトの設定をより現実的なものとして思考できるよう、長期間の制作を想定した課題に取り組む。 タイミングのあうコンペがあれば随時課題に盛り込んでいく。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス オリジナルイラストの制作について	イラスト制作	
2	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
3	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
4	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
5	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
6	イラスト集の制作 個別に企画内容の聞き取り	イラスト制作	
7	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
8	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
9	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
10	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
11	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
12	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
13	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
14	オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導	イラスト制作	
15	課題提出・講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名:	亀井 哲治
教科名:コミックイラスト I		2年	前期
担当者実務経験:		講義種別:	実習
到達目標	イラスト合同誌の作成を軸に、卒業制作に向けた各々の目的・目標にあわせた作品作り。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス		
2	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
3	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
4	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
5	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
6	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
7	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
8	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
9	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
10	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
11	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
12	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作		
13	学園祭向け作品制作		
14	学園祭向け作品制作		
15	学園祭向け作品制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト		講師名: 夏目レモン	
科目名: コミックイラストⅡ アナログ		1年	後期
担当者実務経験: ゲーム会社勤務 その後フリーランスイラストレーター個人画集citron出版 ホルバインコラボ夏目レモン12色パレット発売		講義種別: 実習	
到達目標	さまざまなアナログ画材を経験してみても自分に合った画材を見つける人物、自然物、人工物のそれぞれの塗り分けができるようになる 最終的に一枚絵として背景付きで複数人物を入れた画面構成、着色がアナログ画材でもできるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介、授業内容、採点基準の説明	プロフィールシート	
	学生たちにもプロフィールシートに自己紹介+簡単なイラストを描いてもらう		
2	色鉛筆の画材の説明	色鉛筆作品	
	色鉛筆を使って植物を描く	サイズ20cm X 20cm	
3	前回の授業で作った作品の軽い添削	コピック作品	
	コピックを使って人物+植物を描く	サイズA4	
4	引き続きコピックを使って人物+植物を描く		
	授業内で完成+作品の軽い添削		
5	透明水彩基本を説明しその後空を描く	透明水彩作品①	
		サイズA4	
6	前回の授業で作った作品を軽く添削	透明水彩作品②	
	その後透明水彩を使って岩(地面)を描く説明・制作時間	サイズA4	
7	前回の授業で作った作品を軽く添削	透明水彩作品③	
	透明水彩を使って建物を描く(和の建築物)説明・制作時間	サイズB4	
8	透明水彩を使って建物を描く(和の建築物)制作時間		
	作品提出・講評		
9	アクリル絵の具の画材説明	アクリル作品①	
	アクリル絵の具で金属を描く	サイズA4	
10	前回の授業で作った作品を軽く添削	アクリル作品②	
	アクリル絵の具で建物を描く(建築物)説明・制作時間	サイズB4	
11	アクリル絵の具で建物を描く(洋風の建築物)制作時間		必ず進捗共有
			各々にFB行う
12	アクリル絵の具で建物を描く(洋風の建築物)		
	作品提出・講評		
13	アナログ画材を使った複数人物+背景付きの作品(画材自由)の説明	アナログ最終課題	
	制作時間	サイズB3	
14	アナログ画材を使った複数人物+背景付きの作品(画材自由)		必ず進捗共有
	制作時間		各々にFB行う
15	アナログ画材を使った複数人物+背景付きの作品提出		
	講評、一人ずつ添削		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名: 夏目レモン	
科目名: コミックイラストⅡ アナログ		2年	前期
担当者実務経験: ゲーム会社勤務 その後フリーランスイラストレーター個人画集citron出版 ホルベインコラボ夏目レモン12色パレット発売		講義種別: 実技	
到達目標	1年時に概ね画材に触れたのでさらに技術面の強化 作品に関してもポートフォリオに乗せることができるレベルのクオリティの絵を作成してもらう キャラクター面のみならず背景面の描き込み シチュエーションにあった演出の仕方ができるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	後期授業の説明	小物デザイン案10パターン作成(枚数追加毎に2点加算)	
	柄デザイン案10パターン作成	素材、デザインのパターンを増やす	
2	色鉛筆、透明水彩を使った室内イラスト	色鉛筆、透明水彩を使った室内イラスト	
	ラフ作成	サイズB4 ゆっくり時間をかけてクオリティの高い作品を作る	
3	色鉛筆、透明水彩を使った室内イラスト		
	ラフ提出		
4	色鉛筆、透明水彩を使った室内イラスト		
	清書作成時間		
5	色鉛筆、透明水彩を使った室内イラスト		
	清書作成時間 途中提出		
6	色鉛筆、透明水彩を使った室内イラスト 清書作成提出・採点		
	各々に一番好きな作品にメッセージ書いてもらいます		
	小物デザイン案10パターン作成(世界観は統一) 提出		
7	モノクロキャラクターイラストの作成	モノクロキャラクターイラスト	
	表情5種全身5種(1日2枚絵のラフ流用して線画を起こすもよし)	フェイスは同イラスト10枚 追加イラストの場合(パストアップ2点全身3点加算) ペン入れ線画面の強化が目的	
8	構図ラフを12枚作成	構図ラフを12枚作成 枚数はありますが【大ラフ】なので大変じゃないです フェイスは同イラスト12枚	
	ほのぼの3 戦闘3 シリアス3 綺麗3	追加イラストの場合(パストアップ2点加算) シチュエーションの演出の強化が目的	
9	構図ラフを12枚作成		
	ほのぼの3 戦闘3 シリアス3 綺麗3		
10	構図ラフを12枚作成		
	ほのぼの3 戦闘3 シリアス3 綺麗3		
11	アクリル、透明水彩を使った屋外イラスト	アクリル、透明水彩を使った屋外イラスト	
	ラフ作業時間(前3週で行った構図から選出、カラーへ)	サイズB4 ゆっくり時間をかけてクオリティの高い作品を作る	
12	アクリル、透明水彩を使った屋外イラスト		
	カラーラフ提出		
13	アクリル、透明水彩を使った屋外イラスト		
	モノクロキャラクターイラスト 提出日		
	清書作成時間		
14	アクリル、透明水彩を使った屋外イラスト		
	清書作成時間 途中提出		
15	アクリル、透明水彩を使った屋外イラスト 清書作成提出・採点		
	各々に一番好きな作品にメッセージ書いてもらいます		
出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格			

コミックイラスト科		講師名：大葉 彩	
デジタル表現作画		<input checked="" type="checkbox"/> 1年 <input type="checkbox"/> 2年 <input type="checkbox"/> 3年 <input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期	
		講義種別： <input type="checkbox"/> 実習 <input checked="" type="checkbox"/> 講義	
担当者実務経験：元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター			
到達目標	デジタルイラストのツールを使いこなせるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デジタルに慣れる（クロッキー編）	クロッキーを	
		行います	
2	デジタルに慣れる（人物模写編）	フォトリアル	
		白黒で模写を行う	
3	デジタルに慣れる（人物模写編2）	フォトリアル	
		固有色で模写を行う	
4	デジタルに慣れる（人物模写編2）		
5	デジタルに慣れる（質感表現編）	物体の質感の	
		出し方を学ぶ	
6	デジタルに慣れる（質感表現編）		
7	デジタルに慣れる（アニメ塗り編）	アニメ塗りを	
		学ぶ	
8	デジタルに慣れる（ゲーム塗り編）	ゲーム塗りを	
		学ぶ	
9	デジタルに慣れる（水彩塗り編）	水彩塗りを	
		学ぶ	
10	デジタルに慣れる（厚塗り編）	厚塗り塗りを	
		学ぶ	
11	デジタルに慣れる（ツール編）	ツールを使って	
		制作をする	
12	〃		
13	〃		
14	〃		
15	〃		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名:	大衆 彩
教科名: デジタル表現作画		2年	前期
担当者実務経験: 元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター		講義種別:	実習
到達目標	デジタルの制作幅を広げる 作品の品質を上げていく		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1年時の振り返り	デジタル模写	
2	資料の集め方	資料集め	
3	ラフの極意	ラフ制作	
4	線画の極意 ペン設定、ベクターレイヤーの使い方	線画制作	
5	着彩の極意	着彩制作	
6	エフェクト作画	エフェクト 制作	
7	エフェクト作画(応用編)	エフェクト 制作	
8	グリザイユ画法	着彩制作	
9	//	着彩制作	
10	効果レイヤーの使い方		
11	// 仕上げ	仕上げ制作	
12	作品の「質」を考える 今までの授業の応用	内容決め ラフ制作	
13	// 拘りと抜き所	線画制作	
14	// 立体と質感を考える	着彩制作	
15	// 仕上げ、振り返り	半期、振り返り	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

共通科目		落合 次郎	
科目名: デジタルデザイン		1年	後期
担当者実務経験: 福岡で活躍する現役グラフィックデザイナー		講義種別:	演習
到達目標	Adobeソフトを幅広く理解し、紙媒体における表現技術の幅を広げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator応用		
	イラレの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作		
2	Illustrator応用		
	イラレの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作		
3	Photoshop応用		
	フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作		
4	Photoshop応用		
	フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作		
5	Illustrator 広告トレース		
	実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する		
6	Illustrator 広告トレース		
	実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する		
7	年賀状デザイン		
	学校の年賀状デザインコンペ制作		
8	年賀状デザイン		
	学校の年賀状デザインコンペ制作		
9	リソグラフ年賀状コンテスト		
	RISO科学社様の年賀状コンテスト作品		
10	リソグラフ年賀状コンテスト		
	RISO科学社様の年賀状コンテスト作品		
11	リソグラフ年賀状コンテスト		
	RISO科学社様の年賀状コンテスト作品		
12	リソグラフ年賀状コンテスト		
	RISO科学社様の年賀状コンテスト作品/プレゼンテーション		
13	最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作		
	制作進行		
14	最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作		
	制作進行		
15	最終課題プレゼン発表		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

共通科目		落合 次郎	
教科名: デジタルデザイン		2年	前期
担当者実務経験: 福岡で活躍する現役グラフィックデザイナー		講義種別:	演習
到達目標	Adobeソフトを幅広く理解し、映像、紙媒体における表現技術の幅を広げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Photoshopにてロトスコープアニメーション制作		
	開始		
2	Photoshopにてロトスコープアニメーション制作		
	制作進行		
3	Photoshopにてロトスコープアニメーション制作		
	提出・SNSに適したデータ書き出し		
4	コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画		
	アイドル本人たちとディスカッション		
5	コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画		
	企画検討・デザイン検討		
6	コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画		
	制作進行		
7	コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画		
	プレゼン発表		
8	キャラクターアニメーターにてキャラを動かす		
	開始		
9	キャラクターアニメーターにてキャラを動かす		
	制作進行・音収録&プレミアにて音編集		
10	キャラクターアニメーターにてキャラを動かす		
	提出・プレゼン発表		
11	最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作		
	制作開始・動画構想企画		
12	最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作		
	制作進行		
13	最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作		
	制作進行		
14	最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作		
	提出日		
15	最終課題プレゼン発表		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70~79点 C(評価)60~69点 D(評価)不合格</p>		

共通科目		講師名: 河西香織	
科目名: ポートフォリオ		1年	後期
担当者実務経験: デッサン講師		講義種別: 実習	
到達目標	◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	個別面談		
3	個別面談		
4	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
5	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
6	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
7	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
8	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
9	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
10	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
11	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
12	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
13	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
14	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
15	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

共通科目		講師名:河西香織	
科目名: ポートフォリオ		2年	前期
担当者実務経験: デッサン講師		講義種別: 実習	
到達目標	◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	個別面談		
3	個別面談		
4	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
5	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
6	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
7	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
8	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
9	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
10	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
11	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
12	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
13	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
14	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
15	ポートフォリオブラッシュアップ・プレゼン練習		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

共通科目		講師名： 安富 まり子	
科目名： 就職面接対策		1年生 後期	
担当者実務経験： 日本航空客室乗務員パーサー・同訓練所教官 日本師・日本デザイナー学院講師・長崎純心大学・九州産業大学講師・福岡観お茶の水医療専門学校講師・久留米歯科衛生専門学校講師 九州英 JTBビジネスサポート講師・JTB & JCBヒューマンソリューションズ講師		ビジネススクール講光外語専門学校 数学館講師など	
到達目標		講義種別：講義/実習	
単なる内定を勝ち取る為の攻略講座ではなく当講座を通してあらためて自らを振り返り、客観的な自己分析のもとに就職活動を展開していくことを目指す。 講座内容をより実践的な形で体現していき、予定面談やイレギュラー面談にも全講座中、最優先で個人対応する。 就職後社会人・企業人として必要な資質を理解し即実践していけるようビジネススキルと社会一般常識なども身につけることを目標とする。			
回	授業内容	課題内容	備考
1	後期(新年度4月からの講座)オリエンテーション	講義	
	本年度の就職へ向けての環境認識		
2	前期講座の振り返りと履歴書完成度の確認 個人対応含む	講義・実習	
	メール・電話での問い合わせのルール確認		
3	対面面接・オンライン面接対策①	講義・実習	
	身だしなみ・立ち居振る舞い・表情・言葉遣い		
4	対面面接・オンライン面接対策②	講義・実習	
	身だしなみ・立ち居振る舞い・表情・言葉遣い		
5	対面面接・オンライン面接対策③	講義・実習	
	質問項目分析		
6	対面面接・オンライン面接対策④	講義・実習	
	質問項目分析		
7	対面面接・オンライン面接対策⑤	講義・実習	
	質問項目分析		
8	総合個人対応①	講義・実習	
	一人ずつ対面で総合模擬練習①		
9	総合個人対応②	講義・実習	
	一人ずつ対面で総合模擬練習①		
10	総合個人対応③	講義・実習	
	一人ずつ対面で総合模擬練習①		
11	総合個人対応④	講義・実習	
	一人ずつ対面で総合模擬練習①		
12	ビジネススキル習得を目指して①	講義・実習	
	ビジネス文書/ビジネスメール/ビジネス電話/報告・連絡・相談のルール		
13	ビジネススキル習得を目指して②	講義・実習	
	ビジネス文書/ビジネスメール/ビジネス電話/報告・連絡・相談のルール		
14	組織人としての心構え①	講義・実習	
	コスト意識/時間管理意識/顧客意識		
15	組織人としての心構え②	講義・実習	
	共働意識/チャレンジ・改善意識 総括		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

共通科目	講師名:財津香壽子		
科目名:就職面接対策	2年		前期
担当者実務経験: ・キャリアガイダンス講座担当:中村学園大学(2018~現在)、専門学校副校長、講師:久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館国際福祉医療カレッジなど(2008年~現在) ・キャリアカウンセリング:中村学園大学(2019年~現在) ・厚生労働省高校生就職ガイダンス講師:(2016年~現在) ・厚生労働省 キャリアコンサルタント/キャリアコンサルティング技能士 試験委員(2017年~現在)	講義種別:講義/演習		
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、職業や就職先を自ら選択できる。 ②就職活動の流れや手続き、留意点が理解できる。 ③仕事で求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを学習活動につなげられる。 ④「自分らしさ」についての理解を深め、それを表現し、言語化・文章化ができる。 ⑤仕事選択を身近に考えられるようになり、キャリア・プランを具体的に立てられる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション(授業の目的、後期の内容など) 23卒対象の採用スケジュールと就職活動の流れ(復習)		
2	個別指導 ES(エントリーシート)作成:自己PR	ES作成、模擬面接、相談 自己PRシート	
3	個別指導 ES(エントリーシート)作成:自己PR	ES作成、模擬面接、相談 自己PRシート	
4	個別指導 ES(エントリーシート)作成:ガクチカ	ES作成、模擬面接、相談 ガクチカシート	
5	自己分析② ES(エントリーシート)作成:ガクチカ	ES作成、模擬面接、相談 ガクチカシート	
6	個別指導 面接の流れとポイント	ES作成、模擬面接、相談	
7	個別指導 面接の質問と答え方	ES作成、模擬面接、相談	
8	個別指導 グループディスカッション/Web面接への対応	ES作成、模擬面接、相談	
9	個別指導 就活における身だしなみ/マナー	ES作成、模擬面接、相談	
10	個別指導 志望動機の書き方	ES作成、模擬面接、相談	
11	個別指導 ビジネスに必要な8つの意識と義務	ES作成、模擬面接、相談	
12	個別指導 社会人としての言葉遣い	ES作成、模擬面接、相談	
13	個別指導 ビジネス電話の基本	ES作成、模擬面接、相談	
14	個別指導 コミュニケーションゲームを通して学ぶ	難破船ゲーム	
15	個別指導 まとめ/3年後のキャリアプラン作成	ES作成、模擬面接、相談 キャリアプランシート作成	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		