

科目名	イラストレーションIA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	伊東玲美
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習 内容	他授業で学ぶ基礎をこの授業で実際にイラストに活かす実践を行います。 ラフ、線画、彩色、仕上げのプロセスを繰り返し学び、完成させる力を養います。 学内コンテストや冊子用のイラスト制作、後期は産学連携プロジェクトの制作を行います。						
到達目標	・キャラクターイラストの基礎を理解できるようになる・イラストの線画を制作できるようになる ・イラストの彩色をできるようになる ・イラストのカラー模写が出来るようになる ・「魅力的なイラスト」を完成させられるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月17日	講義と実習	オリエンテーション/顔の描き方	復習/資料準備	
2	4月24日	講義と実習	身体の描き方/キャラクターデザイン	復習	
3	5月8日	講義と実習	イラストのラフを描こう	イラストラフ3枚制作	
4	5月15日	講義と実習	金の卵展イラスト制作1 ラフ(チェック日)	課題制作	
5	5月22日	講義と実習	金の卵展イラスト制作2 下書き 線画	課題制作	
6	5月29日	講義と実習	金の卵展イラスト制作3 彩色	課題制作	
7	6月5日	講義と実習	金の卵展イラスト制作4 仕上げ(チェック日)	課題制作	
8	6月19日	講義と実習	金の卵展イラスト制作5	復習	
9	6月26日	講義と実習	パース①	課題制作	
10	7月3日	講義と実習	パース	課題制作	
11	7月10日	講義と実習	パース...一点透視で描いてみよう (チェック日)	イラストラフ3枚制作	
12	7月17日	講義と実習	EXTRAイラスト制作1 線画	課題制作	
13	8月28日	講義と実習	EXTRAイラスト制作2 彩色	課題制作	
14	9月4日	講義と実習	EXTRAイラスト制作3 仕上げ(チェック日)	課題制作	
15	9月11日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口		
【使用教科書・教材・参考書】 コミックイラストの描き方【教科書】					

科目名	キャラクタードローイングⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川畑璃音
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。漫画の編集プロダクションに就職し、後にフリーランスに転身。						
授業の学習 内容	コミックイラストを描く上での基本である、人体を中心とした基礎を学ぶ。 (顔の描き方、キャラクターの描き分け等の基礎)						
到達目標	・ 今まで苦手としていた部分を描けるように、得意だったところはさらに得意になるようにする。 ・ イラストの表現の幅を広げ、さらに楽しく絵が描けるようになる。 ・ 初歩を学び、表現力の豊かなイラストレーターを目指せるようになる。						
評価方法と基準	講義内課題の提出率で評価。 指定された日までに必ず提出。欠席の場合でも提出は必須。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/16	講義・実習	オリエンテーション	授業説明、資料探し
2	4/23	講義・実習	課題1 正面の顔	描き終わらなかった場合次週提出
3	5/8	講義・実習	課題チェック＋応用	
4	5/14	講義・実習	課題2 横向きの顔と斜め向きの顔	描き終わらなかった場合次週提出
5	5/21	講義・実習	課題チェック＋応用	
6	5/28	講義・実習	課題3 髪の毛を描く	描き終わらなかった場合次週提出
7	6/4	講義・実習	課題チェック＋応用	
8	6/18	講義・実習	課題4 キャラの全身を描く	描き終わらなかった場合次週提出
9	6/25	講義・実習	課題チェック＋応用	
10	7/3	講義・実習	課題5 いろいろな角度から顔を描く	描き終わらなかった場合次週提出
11	7/9	講義・実習	課題チェック＋応用	
12	7/16	講義・実習	課題6 キャラクターと物	描き終わらなかった場合次週提出
13	8/27	講義・実習	課題チェック＋応用	
14	9/3	講義・実習	課題7 一枚絵のラフを考える	描き終わらなかった場合次週提出
15	9/10	試験	課題評価	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャラクターゼミⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	笠原次郎
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー1年A						
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事とは、「自分の好みのキャラ、イラストを描くこと」ではありません。「発注側の用意した設定」を理解し、それを表現することが仕事です。そのために必要なのは「圧倒的な個性」と「発注側の意図を理解する力」です。これを養っていくのが本ゼミの目的です。そのために、まず各学生は「自分の個性」「自分の売り」を見出して磨いていく必要があります。また、本ゼミでは講師とのミーティングが重要な要素です。各課題の制作物について、講師と話しあう中で、「自分の個性(絵柄)」を見つけ「苦手な部分を認識」していきます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ * 前期はアナログ、デジタルどちらでもOK。デジタル未経験の学生は後期に向けてデジタルのスキルアップをすること。 * デジタルで作業する学生は各教室のPCを使用すること。個人用のiPadなどは使用しないこと。						
到達目標	・「自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・自分の絵(キャラ)の「売り」を理解する。 ・自分の苦手な部分(キャラの性別、年齢の描き分けや服装、小物、背景etc.)を認識・克服する。 * 与えられた設定を理解し、自分の個性(絵柄)を生かしキャラクターを表現する。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の評価は「課題内容の理解」「個性の確立」「苦手部分の克服」の達成度を評価。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	5/12	講義・実習	プロとして求められる資質について「仕事でキャラを作るとは(講師資料)」を理解する。	
2	5/19	講義・実習	課題01を通して自分のキャラとは何か、またそれがなぜ必要かを学ぶ。	
3	5/26	講義・実習	課題01の講評。自分のキャラの魅力と問題点を理解する。	自分の苦手分野のスキルアップをする
4	6/2	講義・実習	自分の苦手分野のキャラを描く。問題点を克服する。	〃
5	6/9	講義・実習	〃	〃
6	6/23	講義・実習	自分の問題点が克服できたか確認する。	〃
7	6/30	講評	ここまでの各自の「キャラ」についての講評。	〃
8	7/7	講義・実習	課題02同一テーマでのイラストの競作。イラストラフ案を3案制作する。	課題02のための資料集め、および苦手部分のスキルアップを行う。
9	7/14	講義・実習	〃	〃
10	8/25	講義・実習	課題02のラフを完成させる。	〃
11	9/1	講義・実習	課題02の線画を完成させる。	〃
12	9/8	講義・実習	〃	〃
13	9/22	講義・実習	課題02を完成させる。	課題02のイラスト仕上げ作業を行う。
14	9/29	講評	課題02イラスト提出。各自、後期への自分の課題を理解する。	課題02のイラスト仕上げ作業を行う。
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回授業の復習および各自の苦手部分のスキルアップを行う。□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具。スケブ、USBメモリを必ず持参すること。				

科目名	クリエイティブワーク1-B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松前憲二
学科・コース	スーパークリエイター科 1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストなどを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を経営中。						
授業の学習 内容	職業絵師(クリエイター)は、芸術家(アーティスト)ではありません。その仕事は最終的な成果物(ゲームや書籍や広告など)をつくるための依頼を受けてイラストやデザインをします。何を創ろうとしているのか、どんなモノを描いて欲しいのかを理解する事が不可欠です。また、就職やフリーランスの形態をとったとしても仕事は一人では成立しません。仕事は社内、社外も含めて必ずチームでひとつのモノをつくります。クリエイターとはチームが創るジグソーパズルの重要なピースでなければなりません。クリエイターの必要能力は、①感性力(世の中の様々なものを見て感性を身につける)②発想力(閃き、アイデアを出せる)③問題解決力(多人数の思考を理解して問題を解決する)と大きく分けると3つです。この授業は他の科目で身につけたスキルを、クリエイティブ系の仕事で活かせるように、クリエイターの基礎能力を1年間で身につけて貰います。						
到達目標	①感性力と②発想力は、講義や訓練で身につけます。しかし③問題解決力は、大人数の多様な考えを知る事とそれをまとめる事により学べるので、グループでしか学べません。ひとつの企画を提案するグループ授業で行います。他者の意見を理解する事。自分の意見を伝えること。そしてグループ全体での意見をまとめていくことを学んでもらいます。最終的にはひとつの企画書にまとめてプレゼンテーション(発表)で前期の課題提出とします。(プレゼン練習も行います)※全体の進行を見ながら段階的にポイントとなる講義をしていきます。※さらに各グループの進行状態に合わせて講師がアドバイスをしますので、どんどん質問することが重要です。(講師は現役で企画アイデア、デザイン、イラスト、文章など全てに精通しています)※アイデア出しは毎回出すお題に対して具体的なアイデアを出すことで磨きます。※感性を身につける訓練としてレポート形式で提出してもらいます。1年間続けることでクリエイターに必要な癖が身に付き、時代が変わっても一生クリエイティブの力を磨く能力を手に入れられます。						
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40% ②グループのまとめり15% ③グループのプレゼンテーション15% ④個人のアイデア提出15% ⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとめりと進行状況でグループの意思の疎通が図れているかを判断します。プレゼンテーションはプレゼン画面の見せ方、説明の流れなど、分かりやすさを重視します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	説明・議論	○授業の説明 ○前期グループづくり ・グループをつくるための議論→グループ決定 ○用意するもの ➡ 授業専用ノート(メモタイプ不可A5サイズ推奨)・筆記用具	
2	4月26日	講義・議論	●講義/企画に必要な講義(マーケティングも含む) ●講義/クリエイターの基礎講義 ○企画会議 ●マスコットキャラクターを持ってない団体を探す。	提出物 ●クリエイティブレポート ●アイデア課題(練習課題) ●プレゼンテーショントライアルのレポート
3	5月9日	同上	●講義/企画に必要な講義・●講義/クリエイターの基礎講義 ■課題の企画進行①団体を決める②団体の業界を知る③業界の中で団体の差別化④ターゲット⑤団体の本質的ニーズ⑥キャラクターのコンセプト⑦キャラクターの展開⑧企画書の手配⑨キャラクター制作⑩企画書にまとめる⑪プレゼンテーション…グループごとの進行	同上
4	5月16日	同上	●講義/企画に必要な講義/クリエイターの基礎講義 ●第一回プレゼンテーションのトライアル ■課題の企画進行	同上
5	5月30日	同上	●講義/企画に必要な講義/クリエイターの基礎講義 ■課題の企画進行	同上
6	6月6日	同上	同上	同上
7	6月20日	企画書作業中心	●講義/企画に必要な講義/クリエイターの基礎講義 ●第二回プレゼンテーションのトライアル ■課題の企画進行	同上
8	6月27日	同上	この辺りからデザインも含めた企画書チェック	同上
9	7月4日	同上	同上	同上
10	7月11日	同上	同上	同上
11	7月18日	同上	同上	同上
12	8月29日	同上	同上	同上
13	9月5日	同上	●企画書提出	企画書採点・プレゼン準備
14	9月12日	発表	●プレゼンテーション	採点
15	9月19日	試験	●課題評価試験	
準備学習 時間外学習			●クリエイター訓練のレポートを毎週提出。その他アイデアに関する提出物	
【使用教科書・教材・参考書】				
●授業内容説明資料 ●レポート ●Key noteによる教材 ●その他全てオリジナル資料 ■専用ノートを各自用意(A5程度)				

科目名	コンピューターデザインベーシックIA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山本周司
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーイラストレーターとして活動。						
授業の学習 内容	Adobe Illustrator・「Adobe Photoshop」を使用し、機能や技術を学ぶ。応用課題や復習課題に取り組むことで確かなデザイン力を身につける。後半には応用演習課題としてPhotoshopとIllustratorで制作する名刺や、作品制作など実務的な課題に取り組む事でコンピューターを使用したラフから仕上げまでの技術を習得する。						
到達目標	1年を通じて、コンピューターを使用した作品制作やPRの為に必要なデザインなど実践に生かせる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義と実習	デジタルアートワーク基礎 デジタルアートワークに必要な基礎知識の習得。	
2	4月23日	講義と実習	Photoshop基礎1 描画系ツールを扱える。	
3	5月7日	講義と実習	Photoshop基礎2 画像の選択ができる。	Lesson課題：画像の選択
4	5月14日	講義と実習	Photoshop基礎3 画像補正ができる。	Lesson課題：画像補正
5	5月21日	講義と実習	Photoshop基礎4 画像の合成ができる。	
6	5月28日	講義と実習	Illustrator基礎1 図形の制作、変形ができる。	Lesson課題：図形
7	6月11日	講義と実習	Illustrator基礎2 ペンツールを扱える。	Lesson課題：パス
8	6月18日	講義と実習	Illustrator基礎3 パスの制作、加工ができる。	Lesson課題：パス
9	6月25日	講義と実習	Illustrator基礎4 文字の入力、デザインができる。	Lesson課題：パス
10	7月2日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。	
11	7月9日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。	
12	7月16日	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景模写)	
13	8月27日	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景模写)	
14	9月3日	実習	Illustrator / Photoshop 前期の復習	
15	9月10日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
筆記用具・ノート・テキスト				

科目名	コンピュータベーシック1A (じっくり)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤弘幸
学科・コース	スーパークリエイター科 1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	明治大学法学部卒。イラストレーターとして活動する傍ら、講師業を兼任。 仕事歴に書籍イラスト、ライトノベル、ゲームキャラクターデザイン、カードイラスト、児童図書挿絵など。						
授業の学習 内容	イラストの基本からCLIP STUDIO PAINTを使用したデジタル作画の基礎技術を学ぶ。 授業講義や課題制作を通じて、イラスト表現や知識を深めていくことを目的とします。						
到達目標	・線画描写、模写ができるようになる ・パソコンの基本的な操作に慣れ、ソフトを使ったデジタル制作ができるようになる ・イラストの構図やバランス・配色の理論を学び、作品制作に活かせるようになる						
評価方法と基準	成績については『出席率・課題提出率・課題評価・授業態度』の総合評価。 特に課題が未提出の場合は、0点評価(評価不能)となりますので、 課題が制作途中であっても、遅れても必ず評価日までに提出するようにしてください。 (※授業を休んだ場合でも、課題内容を確認して後日提出するようにお願いします)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/24	講義・演習	初回オリエンテーション スケッチ、模写をしてみよう	復習・資料研究
2	5/8	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作	復習・資料研究
3	5/15	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／線画描写	復習・資料研究
4	5/22	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／ベクターレイヤー	復習・資料研究
5	5/29	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／彩色	復習・資料研究
6	6/5	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／便利な機能	復習・資料研究
7	6/19	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／肌、瞳、髪の毛の塗り	復習・資料研究
8	7/3	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／画像の加工	復習・資料研究
9	7/10	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス①	復習・資料研究
10	7/17	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス②	復習・資料研究
11	8/28	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス③	復習・資料研究
12	9/4	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題製作①	復習・資料研究
13	9/11	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題製作②	復習・資料研究
14	9/18	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題チェック・講評	後期授業準備
15	9/25	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 プリントはPDFデータにて配布。その他必要なものは事前に連絡するので準備しておく。iPad等のタブレット使用は授業内不可。 Googleドライブ等クラウドサービスを利用し、各自で必ずデータの複製を取っておくこと。USBメモリのみの保存は禁止。				

科目名	プロジェクトワークⅠ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	肥後未央
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60		
					2		
教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。株式会社レイアップにて株式会社パダイム向けの玩具、ゲーム企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ等の経験を経てイラストレータへ。						
授業の学習 内容	①企業課題を通して、就活やフリーランスにも必要な作品の幅を広げる授業です。オリジナルキャラを並行しながら作成します。 ②クライアントからの依頼を元にコンセプトを考察、自分の強みを活かしてデザインを提案していく。 ③作品作成時にはコンセプトを決め、キャラクター・世界観・アイテムを設定して、表現したい形を作成することを目指す。 ④オリジナルの世界観を表現する「サイゲームス・クリエイティブコンテスト」に後期初めあたりに提出します。 世界観を広げるためにゲーム、映像、漫画等も含めリサーチは常にしておいてください。						
到達目標	・コンセプトはクライアントの意向からはズレすぎないように自分らしさも入れてまとめる。 ・自分の得意なジャンル以外でも挑戦を通して、作品の幅とになるようにできることを増やしていく。 ・作成した作品はキャプション内容、制作時間もメモを残し、ポートフォリオへ入れていく。 ・就職時に企業ではPCでの作業です。PC作業操作に慣れていくこと。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。(授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく) * 理想的な達成レベルの目安:テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。* 標準的な達成レベルの目安:テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。* 準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。できていない場合は減点。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／17	実習と講義	マインドマップへ好きなものを書き出すことができる	マインドマップの描き込みができなかった場合は宿題
2	4／24	実習と実技	キャラと世界観のイメージボードを作成できる	
3	5／8	実習と実技	キャラの設定を文章やイメージにすることができる	8回目までに性格と能力を決めておく
4	5／15	実習と実技	キャラのビジュアルラフを作成することができる	英雄クロニクルの進行に合わせて作業調整
5	5／22	実習と実技	キャラのアレンジラフを作成することができる	
6	5／29	実習と実技	カラーバリエーションPhotoshopで作成できる	
7	6／5	実習と実技	キャラの表情や特徴のアイディアを表現できる	
8	6／19	実習と実技	キャラクターの性格や能力の伝わるポーズ案が作成できる	ポーズアイディアリサーチ
9	6／26	実習と実技	キャラの表情差分が作成できる	表情リサーチ
10	7／3	実習と実技	キャラの世界観をイメージしてラフを作ることができる	モノクロでのコンセプトアート練習1
11	7／10	実習と実技	主人公のバリエーション案をまとめ、アイディアをまとめて提出できる	
12	7／17	実習と講義	講評会:意見や気づきを元に更に作品に取り込むことができる	夏休み宿題:サイゲームスコンテスト向けの構成考察
13	8／28	実習と講義	補足、イメージの調整のアイディアを考えることができる	前期で作成した作品提出日
14	9／4	実習と講義	評価後の調整、仕上がっていない課題を仕上げることができる	
15	9／11	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品アイディアのメモやラフを作成、スケジュールに合わせて進行調整□	
【使用教科書・教材・参考書】				
東京コミュニケーションアート専門学校				

授業名(時間割表記)	映像制作ⅡA(Spine)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	島田俊博
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社メディア・リースに入社後、フリーランスとして独立 Vtuber様よりAfterEffectsを中心とした「歌ってみたMV」の制作業務を担当 株式会社ブルーオーシャン所属VTuber 胡蝶ここ様 「可愛くてごめん MV」など						
授業の学習 内容	Spineの基本操作とアニメーションの基本を学び 自分のキャラクターを魅力的に動かすための描き方と動かし方を学ぶ						
到達目標	Spineの基本操作を理解した後 その知識を応用した「独自のアニメーション」が作成出来るようになること						
評価方法と基準	課題提出数(制作途中/制作完成)・課題評価点数						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/18	講義	基本操作解説	
2	4/25	講義	基本操作解説	
3	5/9	講義	基本操作解説	
4	5/23	制作	各自キャラクターの作成・セットアップ	
5	5/30	講義・制作	基本モーション制作講義	
6	6/6	講義・制作	絵コンテ、ブロッキング作成	提出できる状態にする
7	6/20	制作	絵コンテ、ブロッキング作成、提出	
8	6/27	制作	各自キャラクターでのSpine制作	
9	7/11	制作	各自キャラクターでのSpine制作	提出できる状態にする
10	7/18	制作	各自キャラクターでのSpine制作、途中提出	
11	8/29	制作	各自キャラクターでのSpine制作、ブラッシュアップ	
12	9/5	制作	各自キャラクターでのSpine制作、ブラッシュアップ	提出できる状態にする
13	9/12	講義・制作	Spine制作、エクスポート、リール映像作成	
14	9/19	課題発表	制作課題発表	提出できる状態にする
15		試験	課題提出試験、総評	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	WEBデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習 内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。figma、Dreamweaver、Visual tudio Codeを使用します。						
到達目標	ウェブサイトやスマートフォンアプリがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集(ウェブページ、アプリのようなもの)をまとめることも目標です。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月15日	講義と実習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(1)	figmaの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみることに。	
2	4月22日	講義と実習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(2)	figmaの機能についていろいろ試してみることに。	
3	5月13日	講義と実習	【手作業】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。	
4	5月20日	講義と実習	【figma】デザインの基本となる、デザインシステムを作成してみます	figmaの機能についていろいろ試してみることに。	
5	5月27日	講義と実習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)-HTMLの基本	指定のページのワイヤーフレームを観察しておくことに。	
6	6月3日	講義と実習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)-CSSの基本	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに。	
7	6月17日	講義と実習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)-ページを完成させる	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに。	
8	6月24日	講義と実習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)-ページを増やす	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに。	
9	7月1日	講義と実習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)-レスポンス対応	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに。	
10	7月8日	講義と実習	【figma】バリエーションを使って動きをつける	figmaの機能について、改めて確認しておくことに。	
11	7月15日	講義と実習	【figma】提出課題作成(1)-自分でデザインを考えながらページを制作します-基本レイアウト作成	デザインの参考になるウェブページを見ておくことに。	
12	7月22日	講義と実習	【figma】提出課題作成(2)-自分でデザインを考えながらページを制作します-コンポーネントの作成	できるだけ時間を作り、作業を進めてみることに。	
13	8月26日	講義と実習	【figma】提出課題作成(3)-自分でデザインを考えながらページを制作します-デザイン仕上げ(1)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみることに。	
14	9月2日	講義と実習	【figma】提出課題作成(4)-自分でデザインを考えながらページを制作します。-デザイン仕上げ(2)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみることに。	
15	9月9日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】					

授業名(時間割 表記)	キャラクタードローイング I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉田
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	スマホゲーム会社にイラストレーターとして10年以上勤務経験あり。漫画家。						
授業の学習 内容	・自身のキャラクターを魅力的に制作するノウハウを講義や課題を通して学ぶ。 ・ゲーム業界に必要な技術を学ぶ。						
到達目標	・講義や課題を通じて自身のキャラクターイラストの魅力の表現力をつけることが出来る。 ・ゲーム業界就職に必要な知識と技術を知る。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 課題1つあたり15点の配点(課題5は10点)で100点です。 ※授業態度により減点あり。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義・実習	講師紹介/シラバス解説/ゲーム業界就職について/生徒の自己紹介(対面)	
2	4月23日	講義・実習	課題1.表情の描き分け	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
3	5月7日	講義・実習	課題チェック・指導	
4	5月14日	講義・実習	課題2.動きのある上半身のポーズ	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
5	5月21日	講義・実習	課題チェック・指導	
6	6月28日	講義・実習	課題3.動きのある全身のポーズ	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
7	6月11日	講義・実習	課題チェック・指導	
8	6月18日	講義・実習	課題4.パースを復習しながら背景制作	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
9	6月25日	講義・実習	課題チェック・指導	
10	7月2日	講義・実習	課題5.Photoshopの使い方(基本操作、ショートカットキーの理解、UI素材基本等)	
11	7月9日	講義・実習	課題6.キャラの3D補足制作(Photoshop使用)	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
12	7月16日	講義・実習	課題チェック・指導	
13	8月27日	講義・実習	課題7.アイテム制作(Photoshop使用)	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
14	9月3日	講義・実習	課題チェック・指導	
15	9月10日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	コンピュータデザイン I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	牛山恵子
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	イラストの制作やDMのデザイン、グッズの制作などの課題に取り組みます。それらを通じてレイアウト力、発想力、見せ方を身につけ、デザインスキルの向上を目指します。						
到達目標	・レイアウトデザイン・印刷のためのデータ作成のためのツールとしての「Illustrator」と「Photoshop」の操作をマスターする ・自分らしいイラストをベクターデータとして使えるようパスを使って描けるようになる ・レイアウトのための基礎知識を身につける ・自分で描いたイラストやロゴを商品としてイメージし、形にする力を習得する						
評価方法と基準	3つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、完成して提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛りこみ、丁寧に仕上げられていること。 ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できること(コンセプト・プレゼンテーション)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義・実習	授業説明・自分棚卸し・【Illustrator】パスを使ったイラスト制作①	ビジュアルだし(終わらない人は次回までにラフを考える)
2	4月22日	実習	【Illustrator】パスを使ったイラスト制作②	
3	5月13日	実習	【Illustrator】パスを使ったイラスト制作③	次回課題アイデアだし
4	5月20日	合評会・実技	提出・【Illustrator】DMポストカード制作①	制作
5	5月27日	実習	【Illustrator】DMポストカード制作②	資料収集・ビジュアルだし
6	6月3日	実習	【Illustrator】DMポストカード制作③	ロゴ案だし
7	6月17日	実習	【Illustrator】DMポストカード制作④	ビジュアル制作
8	6月24日	実習	【Illustrator】DMポストカード制作⑤	ビジュアル制作
9	7月1日	合評会・実技	提出・【Illustrator】グッズ制作①	サンプル集め
10	7月8日	実習	【Illustrator】グッズ制作②	キャラクター・グッズ企画だし
11	7月15日	実習	【Illustrator】グッズ制作③	ビジュアル制作
12	7月22日	実習	【Illustrator】グッズ制作④／撮影基礎・実習	ビジュアル制作・撮影練習
13	8月26日	実習	【Illustrator】グッズ制作⑤	制作・レイアウト仕上げ
14	9月2日	合評会・実技	【Illustrator】提出資料まとめ・合評会	
15	9月9日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)プリントを挟むクリアポケットフォルダ(初回に説明します)				

授業名(時間割表記)	モーション映像制作 I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	林
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	VTuberイラストデザイン～モデリング・ブログエッセイの漫画ネーム、作画・イラストレーター						
授業の学習 内容	LIVE2Dの基本操作を学ぶ。 LIVE2D向けのイラストを描けるようになる。 LIVE2Dをつかって自分のイラストを動かせるようになる。						
到達目標	Live2Dのツールを学ぶ。 Live2Dに適したレイヤー分けを学ぶ。 Live2Dを使ったモデリングを学ぶ。						
評価方法と基準	各課題事に配点。 100～90=A 80～89=B 70～79=C 60～69=D 0～59=F(単位取得不可) 各課題の配点について ①顔周りのレイヤー分け:～10点 ②髪の毛のレイヤー分け:～10点 ③体と服のレイヤー分け:～15点 ④基礎のモデリング:～30点 ⑤体のモデリング:～20点 ⑥表情差分:～15点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04/16	実習	授業説明・Live2Dで動かす目をかいてみる。	Live2Dで動かすキャラのカラーラフ
2	04/23	実習	自分で書いた目をLive2Dで動かす	Live2Dで動かすキャラのカラーラフ
3	05/07	実習	顔回りのレイヤー分け	顔回りのレイヤー分けの仕上げ
4	05/14	実習	髪の毛のレイヤー分け	髪の毛のレイヤー分けの仕上げ
5	05/21	実習	体回りのレイヤー分け	体回りのレイヤー分けの仕上げ
6	05/28	実習	その他のレイヤー分け	その他のレイヤー分けの仕上げ
7	06/04	実習	顔回りのモデリング① 目パチ・ロパク・XYなど	
8	06/18	実習	顔回りのモデリング② 目パチ・ロパク・XYなど	
9	06/25	実習	髪の毛のモデリング① 髪揺れ・物理演算など	
10	07/02	実習	顔回りのモデリング② 目パチ・ロパク・XYなど	
11	07/09	実習	体回りのモデリング① 呼吸・XYなど	
12	07/16	実習	体回りのモデリング② 呼吸・XYなど	
13	08/27	実習	その他のモデリング アクセ・特殊パーツなど	
14	09/03	実習・試験	Live2Dの振り返り・モデルの試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャラクターゼミⅡ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	笠原次郎
学科・コース	スーパークリエイター科屋一3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事は、「発注側の用意した設定を理解し、それを自分の個性を通して表現すること」です。そのために必要な「オリジナリティ(圧倒的な自分の個性・絵柄)」とプロの現場で必要とされる「読解力・理解力」「展開力(妄想力)」そして、発注側との「コミュニケーション能力」を養っていくのが本ゼミの目的です。そのため講師の出す小説やドラマ、映画をベースにした実践的な課題を元に、キャラクターを作成、最終的に一枚イラストを完成するところまで、講師と意見交換をしながら行ないます。この中で、プロで通じる「自分の売り」を確立していきます。また並行してポートフォリオの制作のアドバイス、仕事についてのアドバイスも行ないます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ *デジタルでの作業は教室のPCで行うこと。授業内での作業で個人のiPadなどの使用は不可とします。						
到達目標	・「圧倒的な自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・与えられた課題(テキスト)を読み、作品の狙いや意図を読み取り表現できる。 ・発注側(講師)に提出ラフで制作意図を伝えられる。 ・「金の卵展」「EXTRA」の応募作品を完成させる。 ・各学生は自分の進路に合わせた持ち込み用・就職用のポートフォリオを完成させる。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(50%)。授業内の作業内容(50%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の作業内容評価は、「課題内容の理解」「オリジナリティ(個性の確立)」「見る人に伝える力」の達成度で評価。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	5/12	講義・実習	プロとしての資質で必要なことが何かを理解する。ゼミの目的とルールを理解する。	
2	5/19	講義・実習	課題01現代ドラマのキャラクターを制作する。	課題01のキャラデザイン制作の資料を集める。
3	5/26	講義・実習	〃	〃
4	6/2	講義・実習	〃	〃
5	6/9	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
6	6/23	講義・実習	〃	〃
7	6/30	講義・実習	「キャラ設定図」「体格比較図」を完成させ提出する。	〃
8	7/7	講義・実習	課題02「西部劇」のキャラクターを制作する。	課題02キャラデザイン制作の資料を集める。
9	7/14	講義・実習	〃	〃
10	8/25	講義・実習	〃	〃
11	9/1	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
12	9/8	講義・実習	〃	〃
13	9/22	講義・実習	課題02のイメージイラストラフを提出。	課題02イメージイラストの資料を集める。
14	9/29	実習・講評	「キャラ設定図」「体格比較図」「イメージイラスト」を完成させ提出する。	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回授業の復習および各自の課題克服のスキルアップ□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具。スケブ。USBメモリを必ず持参すること。				

授業名(時間割 表記)	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	竹澤 瑞希
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー3年A	授業	実習		60 2		
教員の略歴	フリーランスイラストレーター						
授業の学習 内容	企業プロジェクトの制作をより強化するための授業です。 いざお仕事を受けるとなると、自分の好きなイラストを制作して終わり、ということは ほぼありません。クライアントの要望に沿ったものを制作することがほとんどです。 その慣れない作業の下準備として企業プロジェクト制作で経験を重ねていくことに より、デビューや就職活動に役立てていきましょう。						
到達目標	・自身の強みを活かしつつ、企業様が求めるものを追求して制作ができるようになる。 ・自身のスケジュール管理ができ、期日までに課題の提出が出来るようになる。 ・より多くの採用を目指し、デビューや就職活動に向けポートフォリオを充実させる。						
評価方法と基準	課題制作物(完成しているか、期日までに提出ができたか)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／17	講義	授業オリエンテーション	制作が間に合わない場合
2	4／24	実習	企業プロジェクト制作/添削	授業外で進めてくること。
3	5／7	実習	企業プロジェクト制作/添削	
4	5／14	実習	企業プロジェクト制作/添削	
5	5／21	実習	企業プロジェクト制作/添削	
6	5／28	実習	企業プロジェクト制作/添削	
7	6／4	実習	企業プロジェクト制作/添削	
8	6／18	実習	企業プロジェクト制作/添削	
9	6／25	実習	企業プロジェクト制作/添削	
10	7／2	実習	企業プロジェクト制作/添削	
11	7／9	実習	企業プロジェクト制作/添削	
12	7／16	実習	企業プロジェクト制作/添削	
13	8／27	実習	企業プロジェクト制作/添削	※企業プロジェクト内容により 授業内容も変わってきます。 プロジェクトごとに説明します。
14	9／3	実習	企業プロジェクト制作/添削	
15	9／10	試験	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イラストレーションⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松岡コージ(松岡伸治)
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60		
				2			
教員の略歴	月刊漫画『ガロ』でデビュー、『イラストレーション』誌、ザ・チョイス年度賞入賞。谷岡ヤスジ氏のアシスタントを経て、フリーランス。企業カレンダーやポンキッキーズのキャラクターデザインなど広告、出版、映像業界で多岐にわたり活動。近著に「詳解 キャラクターの描き分け教室」、「イラスト、漫画のためのポーズの描画教室」、「イラスト、漫画のための配色教室」、「構図の描画教室」(MdN)など。						
授業の学習 内容	イラストレーションは現在、社会の様々なフィールドで、コミュニケーションの手段として幅広く活用されており、エンターティメントなどの文化的、商業的活動において、無くてはならない表現方法となっています。このイラストレーションの魅力を認識しながら、知識と表現力を身につけ「描く力」を基礎として、作品制作を続けていく授業です。また、就職やデビューを目指す企業や業界の情報を収集して、自己PR、セルフプロデュース能力を身に付けていきましょう。目標達成のために具体的に行動し、ひとつひとつのハードルをクリアしながら、毎週一歩ずつ進んでいきましょう。絵を描く意味、コミュニケーションツールとしてのイラストレーションの創作の喜びを再認識しましょう。そして、この授業の一番のテーマは「絵を描くことを嫌いにならない」です。皆さんは、卒業後にそれぞれの道を歩んでいきます。これからの長い人生いろいろなことがあるでしょう。そのときに「自分には絵がある」と思ってください。その思いが、苦しいときにはあなたを助け、うれしい時には喜びに彩を加えてくれることでしょう。 課題①__卒業制作(we are TCA2026にて展示公開する1枚イラスト) 課題②__卒業制作展(we are TCA2026)展示用のオリジナルカレンダー、グッズ、作品集などの制作						
到達目標	①在学3年間の学習の集大成である卒業制作作品を制作して、卒業制作展(we are TCA2026)において展示公開することができる。 ②卒業制作展(we are TCA2026)で展示するオリジナルのカレンダーやグッズ、作品集などを制作することができる。						
評価方法と基準	課題制作(課題のクオリティー、提出率)、授業への取り組み(積極性、授業態度)、準備学習 時間外制作、出席率。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／18	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、授業年間課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作と提出方法について説明。	カレンダーやグッズデザインなどについて調べる。
2	4／25	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作スケジュール出しとラフ出し1。	カレンダーやグッズデザインなどについて調べる。
3	5／9	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作スケジュール出しとラフ出し2。	卒業制作(1枚イラスト)ラフ出し1。
4	5／16	講義と実習	課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作進行チェック。Googleドライブに進行状況をアップ。モニターに映しながら作者説明する。	卒業制作(1枚イラスト)ラフ出し2。
5	5／30	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
6	6／6	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
7	6／20	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
8	6／27	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
9	7／4	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
10	7／11	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
11	7／18	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
12	8／29	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
13	9／5	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
14	9／12	講義と実習	卒業制作(1枚イラスト)と、課題__オリジナルカレンダーやグッズ、作品集などの制作。進行状況チェック。	卒業制作(1枚イラスト)と、グッズなどの作品を制作進行する。
15	9／19	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
課題作品の制作ごとに指示します。必要に応じて資料等配布します。合同企業説明会などにより、授業内容、日程は変更する場合があります。				

授業名(時間割 表記)	ポートフォリオ制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	吉田
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	スマホゲーム会社にイラストレーターとして10年以上勤務経験あり。漫画家。						
授業の学習 内容	進路に応じたポートフォリオ制作のサポート。 自身の進路についての相談。(毎時個人相談の時間を設ける)						
到達目標	自身の進路を定め、それに沿ったポートフォリオの制作とブラッシュアップ。 自身の進路決定。						
評価方法と基準	ポートフォリオの完成度。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
2	4月23日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
3	5月7日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
4	5月14日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
5	5月21日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
6	5月28日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
7	6月11日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
8	6月18日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
9	6月25日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
10	7月2日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
11	7月9日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
12	7月16日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
13	8月27日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
14	9月3日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
15	9月10日	試験	課題評価	ポートフォリオ提出
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				