

科目名	生成AIとビジュアル表現 I A						学期	前	期
担当教員	中野 博文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	生成AIを安全に活用するための基礎知識(仕組み・信頼性)と、著作権/倫理の判断軸を身につけ、制作に必要な基本操作へつなげる。								
授業内容	生成AIの基礎・仕組みとリテラシー、著作権/倫理、プロンプトを学び、ミニ制作を行う。								
学習目標	安全配慮と権利判断を踏まえ、目的に合わせてプロンプトを調整し、AI使用部分と人の工夫を明示したビジュアルを制作できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	生成AI概論① 生成AIの基礎/業界動向								
2	生成AI概論② 仕組み・拡散モデル								
3	AIリテラシー ハルシネーション/信頼性、危険範囲								
4	著作権と倫理① AI生成物の著作権/参考画像の使い方								
5	著作権と倫理② 二次創作判断/企業ポリシー例								
6	プロンプト基礎① 基本構成(被写体/構図/質感/光/色)								
7	プロンプト基礎② 構図・画角・スタイル指定								
8	画像生成と比較 Firefly/Midjourney比較								
9	生成画像の加工① 色調補正/文字入れ/遠近調整/仕上げセオリー								
10	生成画像の加工② 簡易合成/NG例理解								
11	前期ミニ制作① テーマに沿って企画→制作プラン立案								
12	前期ミニ制作② レイアウト案(複数)作成								
13	前期ミニ制作③ トーン統一/AI部分と人の工夫の明示								
14	講評会								
15	前期まとめ								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30 %	課題の内容、小テスト結果等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	生成AIとビジュアル表現 I B						学期	後 期	
担当教員	中野 博文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	生成AIを制作現場の工程として運用できる力を育て、分野別(デザイン/動画/Web/イラスト)の手法を踏まえ、作品として完成させる実践力を養う。								
授業内容	デザイン/動画/Web/イラスト分野への活用方法を学び、選択した分野の作品を完成させる。								
学習目標	複数AI/制作ツールを使い分けてワークフローを組み、品質調整と整合性チェックを行い、AI活用の意図を発表で説明できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	デザイン① SNS広告の基本構図/トーン&マナー/世界観								
2	デザイン② Firefly→Ai/PS調整/SNSセット制作(ヘッダー+投稿)								
3	動画① Runwayで短いシーン生成/実写素材と組み合わせ								
4	動画② Premiereで編集/10~15秒プロモを完成								
5	Web① Figma AIで構成案生成/UI調整								
6	Web② AI/バナー複数案/A/B視点の比較→選定								
7	イラスト① ラフ→AI着彩比較/表情差分生成								
8	イラスト② 背景生成と合成/Clip Studio連携								
9	企画立案 目的/ターゲット/世界観/使用AI/ワークフロー整理								
10	最終制作① 生成→修正→ブラッシュアップ								
11	最終制作② 同上(中間チェック・改善)								
12	最終制作③ 同上(完成形へ)								
13	仕上げ・最終調整 色・文字・構図/音量・テンポ/整合性確認								
14	発表会① 2~3分発表/AI活用の説明/ピアレビュー								
15	発表会②・まとめ 相互講評/1年の成長振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30 %	課題の内容、小テスト結果等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	カラーコーディネートⅠA						学期	前期	
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	基本的な色彩理論を学習する								
授業内容	色彩科学、色彩調和などを学習しながら、色を見る力を養う								
学習目標	様々なビジネスシーンで必要となる色彩の考え方を理解し、活用できるようになる。								
使用テキスト	色彩検定3級テキスト、色彩検定3級問題集								
週数	授業計画								
1	自己紹介、カラーカードを貼る								
2	カラーカードを貼る								
3	実習・ポスターカラーを使う								
4	実習・ポスターカラーを使う								
5	光と色								
6	光と色								
7	眼のしくみ								
8	眼のしくみ								
9	混色								
10	混色								
11	色の三属性								
12	色の三属性								
13	PCCSの理解と色彩調和								
14	PCCSの理解と色彩調和								
15	パーソナルカラーの基礎								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	課題提出						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	課題の内容、小テスト結果等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	AFT色彩検定3級<11月実施>の合格を目指す 進行状況により変更する場合があります。								

科目名	カラーコーディネートIB						学期	前期	
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	色彩検定3級合格を目指して、色彩の基本を学習し応用できるようにする								
授業内容	目的にあった効果のあるカラーコーディネートとはどういうものを学ぶ								
学習目標	デザインにおいて色彩の働きを理解し、実践に活かせる力をつける								
使用テキスト	色彩検定3級テキスト、色彩検定3級問題集								
週数	授業計画								
1	前期の復習								
2	色彩心理								
3	色彩心理								
4	配色イメージ								
5	ファッションと色彩								
6	ファッションと色彩								
7	インテリアと色彩								
8	インテリアと色彩								
9	慣用色名								
10	検定に向けての学習								
11	検定に向けての学習								
12	検定に向けての学習								
13	検定に向けての学習								
14	ビジュアルデザインの基礎								
15	ビジュアルデザインの基礎								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	レポート、小テスト結果等を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する						
	3. テストその他	20 %	模擬テスト結果等を評価する						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	AFT色彩検定3級<11月実施>の合格を目指す 進行状況により変更する場合があります。								

科目名	デザイン概論 I A						学期	前	期	期	
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	2		
学習目的	webデザイン、コンテンツデザイン、映像デザインのクオリティ向上に繋げる										
授業内容	デザインとは何か、どういったものか、デザインなのか、デザインの考え方を学ぶ										
学習目標	様々なビジネスシーンで必要となるデザインの考え方を理解し、活用できるようにする										
使用テキスト	なるほどデザイン、誰も教えてくれないデザインの基本										
週数	授業計画					事前・事後の学習					
1	身の周りのデザインをしてみる・・・基本的なデザインの話、デザインとは何か					【事前】	履修概要の確認・テキスト準備				
						【事後】	講義内容の復習				
2	レイアウトの基本・・・デザインの根拠					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
3	視覚的な表現における構成・・・揃えることの重要性					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
4	視覚的な表現における構成・・・揃えることの重要性					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
5	視覚的な表現における構成・・・揃えることの重要性					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
6	基本的な図形による平面構成のトレーニング・・・線を使って					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
7	基本的な図形による平面構成のトレーニング・・・四角形を使って					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
8	基本的な図形による平面構成のトレーニング・・・円を使って					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
9	グラフィックデザインは文字から始まる					【事前】	身の周りの文字に興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
10	様々な書体について					【事前】	身の周りの文字に興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
11	様々な書体について					【事前】	身の周りの文字に興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
12	色を使った平面構成のトレーニング					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
13	色を使った平面構成のトレーニング					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
14	どっちがいいかな・・・見る眼を養う					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
15	どっちがいいかな・・・見る眼を養う					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
	評価項目/割合					評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	レポート、小テスト、実習課題の結果等を評価する								
	2. 授業姿勢	30 %	授業規律、授業態度、積極性等を評価する								
	3. テストその他	20 %	デザインする上で必要な考え方、物事の進め方、行動力などを見る								
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。											
目標検定・課外授業実施予定・その他	進行状況により変更する場合あり										

科目名	コンテンツデザイン I A						学期	前	期
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	Illustrator/Photoshopの基礎操作を習得し、情報整理とレイアウトの基礎を身に付ける。								
授業内容	デザインソフトの操作を学び、ミニ演習で整列・余白・主従などを実践する。								
学習目標	指示通りに制作でき、情報の優先順位を整えて読みやすい配置に改善できる。								
使用テキスト	IllustratorクイックマスターCC、Illustratorクリエイター能力認定試験問題集、プロっぽいセンスが身につくデザインのきほん								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス・実習環境 Illustrator基本操作＋整列 -基本図形と編集を学び、揃えと余白で整える								
2	Illustrator変形＋レイヤー -回転等と階層管理を学び、情報をまとまりで配置								
3	Illustrator合成＋Photoshop切り抜き -マスク/合成と素材準備を学び、主従を設計								
4	Illustrator文字組み基礎 -文字の扱い、段落と余白で読みやすく整理								
5	Illustrator色設定＋Photoshop補正 -色の作成と画像補正を学び、強弱を付けて配置								
6	Illustratorパスの描画① -描画と編集を学び、形の統一感を整える								
7	Illustratorパスの描画②＋塗り -描画の応用と彩色を学び、要素を単純化する								
8	Illustratorガイド/整列 -ガイドと整列を学び、配置ルールで整える								
9	Illustratorスウォッチ/パターン -パターンを学び、背景の扱いで可読性を保つ								
10	Illustratorグラデ＋Photoshop色調整 -グラデと画像調整を学び、コントラストを作る								
11	Illustratorアピアランス -効果の設定を学び、装飾の目的を整理する								
12	Illustrator不透明マスク＋Photoshop補正 -透明表現と補正を学び、文字領域を確保								
13	Illustratorレイヤー応用 -レイヤー運用を学び、共通要素で一貫性を保つ								
14	Illustrator文字応用 -段組や段落設定を学び、情報を揃えて整理する								
15	前期総合制作 (Illustrator+Photoshop) -データを整え用途に合わせて仕上げる								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題の内容、小テスト結果等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	コンテンツデザイン I B						学期	後 期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	検定対策を通じ制作手順を定着し、実制作で情報整理とレイアウト力を高める。								
授業内容	前半は模擬試験を反復し弱点を改善。後半はテーマ制作で表現と品質を磨く。								
学習目標	要件に沿って制作し、写真と文字を整理して媒体に適した完成データを作成できる。								
使用テキスト	IllustratorクイックマスターCC、Illustratorクリエイター能力認定試験問題集、プロっぽいセンスが身につくデザインのきほん								
週数	授業計画								
1	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬①								
2	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬②								
3	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬③								
4	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬④								
5	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 直前総仕上げ								
6	デザイン実践-自己表現ポスター① -要件整理と構成設計を行い、初稿を制作する								
7	デザイン実践-自己表現ポスター② -写真調整とレイアウト調整を行い、講評・修正する。								
8	デザイン実践-文字のみバナー① -情報の主従を設計し、1色で表現をまとめる。								
9	デザイン実践-文字のみバナー② -2色・3色へ展開し、統一感あるシリーズに整える。								
10	デザイン実践-写真1枚バナー① -写真と文字の役割を整理し、可読性を設計して制作。								
11	デザイン実践-写真1枚バナー② -写真補正と配置調整で訴求を強化し、改訂する。								
12	デザイン実践-写真複数バナー -複数素材を整理し、読み順と必須情報を明確化する。								
13	デザイン実践-片面チラシ -情報量を整理し、印刷物の構成で制作する。								
14	デザイン実践-両面チラシ① -両面構成と段組を設計し、内容を読みやすく配置する。								
15	デザイン実践-両面チラシ① -写真統一と最終調整・講評								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題	50 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題の内容、小テスト結果等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	Illustratorクリエイター能力認定試験<11月実施>合格を目指す 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	Web演習 I A						学期	前	期
担当教員	橋 めい 北村 悠一	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	Web制作の全体像を理解し、HTML/CSS基礎と設計思考を身につける。								
授業内容	制作フロー・情報設計・画面構成を学び、HTML/CSS、フォーム、レイアウトを実践する。								
学習目標	Webデザイナー検定に合格できる知識を身に付ける。								
使用テキスト	入門Webデザイン、Webデザイナー検定公式問題集								
週数	授業計画								
1	Webデザイン、Webサイトの種類 Webサイトの制作フロー								
2	コンセプトメイキング 情報の収集・分類・組織化 情報の構造化とアクセスルート								
3	閲覧機器 Webページの画面構成								
4	素材の制作 テストと修正 評価とメンテナンス								
5	HTMLの基礎①								
6	HTMLの基礎②								
7	CSSの基礎①								
8	文書要素の制御								
9	フォーム								
10	CSSレイアウト								
11	デジタルとソフトウェア								
12	入出力装置 インターネットの基礎								
13	知的財産権 データフォーマット								
14	試験対策								
15	試験対策								
	評価項目/割合			評価内容					
評価 基準	1. 課題	50 %	授業中に取り組む課題 宿題課題						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	確認小テスト結果 期末テスト結果						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・ 課外授業 実施予定・ その他	7月にWebデザイナー検定を実施 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	Web演習 I B						学期	後 期	
担当教員	橋 めい 北村 悠一	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	Figmaを用いたWebデザインと、HTML/CSSによるオリジナルWebサイトの制作手順を学ぶ								
授業内容	Webデザインの基礎と、HTML/CSSを用いたWebサイト構築の実習								
学習目標	FigmaでWebサイトのデザインを作成できるようになる。HTMLとCSSを用いてオリジナルのWebサイトを構築できる。								
使用テキスト	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本								
週数	授業計画								
1	Webデザインの基本とFigmaの導入 Webデザインの基礎知識、Figmaの基本操作、ツールの使い方								
2	Figmaを用いたデザイン演習① ワイヤーフレーム(画面設計図)の作成手順と実践								
3	Figmaを用いたデザイン演習② デザインカンパの作成(配色、フォント設定、画像の配置)								
4	Figmaを用いたデザイン演習③ UIパーツの作成、Webサイトのトレース演習								
5	コーディング基礎①:HTMLの構造 HTMLの役割と基本構造、タグ(見出し、段落、リスト、リンク、画像)の記述								
6	コーディング基礎②:CSSの基本 CSSの役割、セレクタの指定方法、文字サイズ・色・フォントの指定								
7	コーディング基礎③:ボックスモデル 要素の幅・高さ、余白(margin, padding)、背景、罫線の設定と調整								
8	コーディング基礎④:レイアウト Flexbox(フレックスボックス)を用いた横並びレイアウト								
9	コーディング基礎⑤:レスポンス対応 メディアクエリの書き方、PC版とスマートフォン版の表示切り替え								
10	コーディング基礎⑥:総合演習 これまでの知識を活かしたシングルページのコーディング実践(HTML/CSSの総復習)								
11	オリジナルサイト制作①:企画と設計 自分が作りたいWebサイトの企画、Figmaを用いたワイヤーフレームの作成								
12	オリジナルサイト制作②:デザイン Figmaを用いたオリジナルサイトのデザインカンパ完成								
13	オリジナルサイト制作③:コーディング開始 デザインをもとにしたHTMLのマークアップ、ベースとなるCSSの実装								
14	オリジナルサイト制作④:実装と調整 レイアウトの調整、レスポンス対応の実装、細部のブラッシュアップ								
15	オリジナルサイト制作⑤:完成と発表 最終確認、Webサイトの完成、制作物の講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題達成率で評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題のクオリティ等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	Web演習ⅡA						学期	前	期
担当教員	上野 武蔵	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	HTML/CSS/JavaScriptの基礎を習得し、卒業制作でデザインしたサイトを実装・公開することで、Web制作の一連の流れを経験する。								
授業内容	Webの基礎知識と開発環境の構築から始め、HTML/CSS基礎、JavaScript基礎、JSライブラリの活用を学ぶ。後期では卒業制作のデザインをもとに共通部品の作成、トップページ・下層ページの実装、FTPアップロード、テスト・修正までを行う。								
学習目標	Figmaのデザインを正確にコーディングし、レスポンシブなWebサイトを構築できるようになる。FTPを使ってサイトを公開し、テスト・デバッグで品質を担保できるようになる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	【Webの基礎知識・Web制作の流れ・サイトの種類】 Webページが表示される仕組み(サーバー・ブラウザ・HTML/CSS/JS)、制作の流れ(企画・設計・デザイン・実装・公開)、サイトの種類(コーポレート・ブランド・サービス・LP等)を理解する								
2	【開発環境の構築・プロジェクト構成・デベロッパーツール】 VS Codeと拡張機能(Live Server・Emmet・Prettier等)をインストールし、ファイル・フォルダ構成の基本とChromeデベロッパーツールの使い方を習得する								
3	同上								
4	【Figmaからの画像書き出し】 Figmaのデザインデータから画像を適切な形式(PNG・JPG・SVG等)で書き出し、余白・サイズ・カラーを正確に読み取る方法を学ぶ								
5	【HTML/CSS基礎(セマンティックHTML・ボックスモデル・display)】 HTMLのアウトライン構造とセマンティックなマークアップ、CSSのボックスモデル(content・padding・border・margin)と要素の表示形式(block・inline・flex・grid等)を理解する								
6	【HTML/CSS基礎(詳細度・リセットCSS・CSS変数・BEM)】 CSSの詳細度の仕組み、リセットCSSの役割、CSS変数(カスタムプロパティ)の使い方、BEM命名規則によるクラス設計を学ぶ								
7	【サンプルコーポレートサイト制作】 FlexboxとGridを使ったレイアウト、レスポンシブ対応(メディアクエリ・画像最適化)を実践し、カードリスト・お知らせ一覧・フォーム・テーブルなどを含むサンプルサイトを制作する								
8	同上								
9	同上								
10	同上								
11	同上								
12	【JS基礎(classList・ハンバーガー・アコーディオン・タブ切り替え)】 JavaScriptのclassList.toggleを使ったクラスの付け外しを学び、ハンバーガーメニュー、アコーディオン(FAQ)、タブ切り替えを実装する								
13	同上								
14	【JSライブラリ(Splide・AOS)】 スライダーライブラリSplideとスクロールアニメーション・パララックスライブラリAOSの導入方法と基本的なカスタマイズを学ぶ								
15	同上								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	授業内課題提出、制作物にて評価する。						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か ④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	学期末の制作物の内容から評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	Web演習ⅡB						学期	後	期
担当教員	上野 武蔵	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	HTML/CSS/JavaScriptの基礎を習得し、卒業制作でデザインしたサイトを実装・公開することで、Web制作の一連の流れを経験する。								
授業内容	Webの基礎知識と開発環境の構築から始め、HTML/CSS基礎、JavaScript基礎、JSライブラリの活用を学ぶ。後期では卒業制作のデザインをもとに共通部品の作成、トップページ・下層ページの実装、FTPアップロード、テスト・修正までを行う。								
学習目標	Figmaのデザインを正確にコーディングし、レスポンスなWebサイトを構築できるようになる。FTPを使ってサイトを公開し、テスト・デバッグで品質を担保できるようになる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	【共通部品作成】 ヘッダー、フッター、CTA、ナビゲーションなどサイト全体で使用する共通パーツをコーディングし、効率的なサイト構築の基盤を作る								
2	同上								
3	【トップページ実装】 卒業制作で作成したデザインキャンパスをもとに、レスポンス対応したトップページをHTML/CSS/JavaScriptでコーディングする								
4	同上								
5	同上								
6	同上								
7	【下層ページ実装】 共通部品を活用しながら下層ページをコーディングし、サイト全体の実装を完成させる								
8	同上								
9	同上								
10	同上								
11	同上								
12	同上								
13	同上								
14	【FTPアップロード・動作確認】 FileZillaなどのFTPクライアントを使ってサーバーにファイルをアップロードし、実環境でサイトの動作を確認する								
15	【テスト・修正】 各種ブラウザ・デバイスでの表示確認、リンクチェック、デバッグを行い、不具合を修正してサイトを完成させる								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	授業内課題提出、制作物にて評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か ④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	学期末の制作物の内容から評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	描画基礎 I A						学期	前期	
担当教員	高見 菜採	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	将来的なデザイン、イラスト、web制作等、あらゆるビジュアル表現の土台となる、描画の基礎力を養う。								
授業内容	観察力の強化、線、陰影、構図の基礎理解を深めるためのアナログ描画(鉛筆デッサン) 作品講評 フィードバック								
学習目標	モチーフを正確に観察し、形を捉えられる。光と影を使って立体感を表現出来る。構図を意識した画面設計が出来る。								
使用テキスト	鉛筆デッサン基本の「き」								
週数	授業計画								
1	鉛筆の線とタッチに慣れよう								
2	線の基礎(直線・曲線・強弱)								
3	基本形(立方体・円柱・球)								
4	陰影の基礎(光源と影)								
5	基本形の理解(立方体や円柱に近い形からのモチーフデッサン)①								
6	基本形の理解(立方体や円柱に近い形からのモチーフデッサン)②								
7	基本形の理解(立方体や円柱に近い形からのモチーフデッサン)③								
8	静物デッサン①(単体モチーフ)								
9	静物デッサン②(複数構成)								
10	構図の基礎(余白・バランス)								
11	手の描写								
12	手の描写②(物を持つ手の描写)								
13	質感表現①(布・木・紙)								
14	質感表現②(金属・ガラス)								
15	総合課題 講評 振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30 %	制作内容を評価する						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	描画基礎 I B						学期	後	期
担当教員	高見 菜採	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	将来的なデザイン、イラスト、web制作等、あらゆるビジュアル表現の土台となる、描画の基礎力を養う。								
授業内容	観察力の強化、線、陰影、構図の基礎理解を深めるためのアナログ描画(鉛筆デッサン) 作品講評 フィードバック								
学習目標	モチーフを正確に観察し、形を捉えられる。光と影を使って立体感を表現出来る。構図を意識した画面設計が出来る。								
使用テキスト	鉛筆デッサン基本の「き」								
週数	授業計画								
1	前期振り返り+表現とは何か								
2	基礎の振り返り								
3	遠近法(パースの基礎)								
4	静物デッサン(複数構成)①								
5	静物デッサン(複数構成)②								
6	クロッキー(短時間描写)①								
7	クロッキー(短時間描写)②								
8	デフォルメの基礎								
9	キャラクター表現①(顔)								
10	キャラクター表現②(全身)								
11	動きのあるポーズ								
12	ストーリー性のある1枚絵								
13	作品制作①(テーマ、ラフ制作)								
14	作品制作②								
15	作品制作③								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30 %	制作内容を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	キャラクターデザイン I A						学期	前期	
担当教員	加藤 穂愛	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	人物や生物の描き方を学び、年齢、性別、性格を描き分ける表現力を養う。魅力的なキャラクターとはどういった考えで作られているかを考える思考力を得る。								
授業内容	キャラクターデザインをする上で重要な要素を学ぶ								
学習目標	商業を意識したキャラクターデザインの作成								
使用テキスト	強いキャラクターデザイン/鷹氏シミ								
週数	授業計画								
1	キャラクターデザインとは何か？ キャラクターデザイン製作の流れの確認 キャラクターの要素の分解								
2	キャラクターデザインに必要なものを考える モチーフに合わせてキャラクターの設定作成								
3	ラフ作成の意味を考える カラーラフの有用性の確認								
4	キャラクターデザインラフ作成								
5	キャラクターデザインラフ作成								
6	講評、キャラクターデザインの分析								
7	キャラクターデザインの三面図作成								
8	キャラクターデザインの三面図作成								
9	作成したキャラクターデザインラフのブラッシュアップ デザインのアレンジ 構図、ポージングが及ぼすキャラクターデザインへの影響								
10	ポージングを含めたキャラクターイラストラフ作成								
11	ポージングを含めたキャラクターイラストラフ作成								
12	キャラクターデザインイラスト作成								
13	キャラクターデザインイラスト作成								
14	キャラクターデザインイラスト作成								
15	講評、キャラクターデザインの分析								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題のクオリティ等を評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	キャラクターデザイン I B						学期	後 期	
担当教員	加藤 穂愛	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	キャラクターデザイン I Aで学んだ技術を用い、実際にテーマに沿ったキャラクターを複数作成する。								
授業内容	テーマに沿って実際にキャラクターデザインを複数作成する。								
学習目標	商業を意識したキャラクターデザインの作成								
使用テキスト	強いキャラクターデザイン/鷹氏シミ								
週数	授業計画								
1	テーマを統一した複数人のキャラクターデザインを考える キャラクターデザインのテーマ決定、モチーフの選定								
2	複数人キャラクターの設定作成								
3	複数人キャラクターデザインラフ作成								
4	複数人キャラクターデザインラフ作成								
5	講評、自分の描いたデザインの分析 テーマ性の維持について デザインのアレンジについて								
6	複数人キャラクターデザインの三面図作成								
7	複数人キャラクターデザインの三面図作成								
8	講評、自分の描いたデザインの分析								
9	作成した複数人キャラクターデザインラフのブラッシュアップ								
10	複数人キャラクターデザイン作成								
11	複数人キャラクターデザイン作成								
12	講評								
13	複数人キャラクターデザイン作成								
14	複数人キャラクターデザイン作成								
15	講評、自分の描いたデザインの分析 仕事としてのキャラクターデザイン								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題のクオリティ等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	コミック表現IIA						学期	前期	
担当教員	加藤 穂愛	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	ストーリーの作り方と展開方法を学び、実際にPR漫画を制作して企画力と表現力を鍛える。								
授業内容	実際に漫画を作成しながら、ストーリー作りから作画までコミック表現の技法を学ぶ								
学習目標	コミック作成の業務に対応可能なデジタル作画の基礎を身につける								
使用テキスト	プロが教える！CLIPSTUDIOPAINTPROの教科書/isuZu								
週数	授業計画								
1	オリエンテーション 漫画とは何か 漫画の仕事について								
2	漫画作成の全体の流れ確認 漫画の構成要素								
3	モノクロ漫画(1~4P)の作成 テーマ探し、決定								
4	プロット作成								
5	ネーム作成								
6	線画作成								
7	トーン張り、着彩作成								
8	講評								
9	企業からの依頼を想定したPR漫画(4P)の作成 クライアントが居る場合の漫画の作り方を考える プロット作成								
10	ネーム作成								
11	ネーム作成								
12	ネーム講評								
13	線画作成								
14	トーン張り、着彩作成								
15	講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	課題提出 課題のクオリティ						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	課題のクオリティ等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	デジタルイラスト I A						学期	前 期	
担当教員	加藤 穂愛	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	デジタル作画の基礎を学び、描画スキルを身につける								
授業内容	実際にイラストを描きながら、イラスト制作ソフトの操作方法やデジタル作画の技法を学ぶ								
学習目標	イラスト作成の業務に対応可能なデジタル作画の基礎を身につける								
使用テキスト	プロが教える！CLIPSTUDIOPAINTPROの教科書/isuZu								
週数	授業計画								
1	オリエンテーション デジタルイラストとは何か デジタルイラストの仕事について								
2	CLIPSTUDIOPAINTPROの基本操作 ツールの基本操作								
3	イラスト作成の全体の流れ確認 構図の考え方 3D素材の使い方								
4	大ラフ作成 3D素材の使い方								
5	大ラフ作成								
6	ラフ作成								
7	線画作成 ベクターレイヤーとラスターレイヤーについて								
8	線画作成								
9	着彩作成 レイヤー効果、色調補正について アニメ塗り、厚塗りの描き方								
10	着彩作成								
11	着彩作成								
12	講評								
13	ブラッシュアップ								
14	ブラッシュアップ								
15	講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題のクオリティ等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	デジタルイラストIB						学期	後 期	
担当教員	加藤 穂愛	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	デジタル作画における応用技術を学び、更なる描画スキルを身につける								
授業内容	実際にイラストを描きながら、イラスト制作ソフトの操作方法や実際の仕事としてのデジタル作画の技法、流れを学ぶ								
学習目標	イラスト作成の業務に対応可能なデジタル作画の基礎を身につける								
使用テキスト	プロが教える！CLIPSTUDIOPAINTPROの教科書/isuZu								
週数	授業計画								
1	イラストを構成する要素の復習								
2	背景の描き方 写真、素材、3Dの活用方法								
3	質感の描き分け								
4	質感の描き分け								
5	背景イラストの作成								
6	背景イラストの作成								
7	講評								
8	ブラッシュアップ								
9	業務としてのイラストの描き方 指示書の読み方								
10	指示書を元にしたイラストの作成								
11	指示書を元にしたイラストの作成								
12	指示書を元にしたイラストの作成								
13	講評								
14	ブラッシュアップ								
15	講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題のクオリティ等を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	モーションデザインIIA						学期	前期	
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	Live2Dで配信向けに動くキャラを制作し、Vtuber表現の基礎を身につける。								
授業内容	元絵制作→パーツ分け→Live2Dで表情・揺れ・動作を実装し、検証と調整を行う。								
学習目標	配信用モデルの元絵を設計・制作し、基本的な動きと表情を実装して出力できる								
使用テキスト	未定								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス ゴール共有/Vtuber表現要件確認								
2	元絵設計：可動域とパーツ計画								
3	ラフ～線画制作(配信向け)								
4	着彩・素材整備(影/ハイライト)								
5	パーツ分けPSD作成/命名整理								
6	Live2D導入：読み込みと構造設定								
7	顔XY基礎/輪郭の変形調整								
8	目：瞬き・視線・笑目の実装								
9	口：母音・口形/口パク調整								
10	眉・頬・表情セット(喜怒哀楽)								
11	髪・小物の揺れ/分割と追従								
12	上半身の連動/呼吸の実装								
13	物理演算の基礎/揺れを安定化								
14	動作テスト→破綻修正/最終調整								
15	書き出し・発表・講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	課題提出						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	課題のクオリティ等を評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	チームクリエイション I A						学期	前 期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	チームで役割分担し、協働制作の基礎を身につける。								
授業内容	目的整理から試作・改善・中間発表まで、共同制作を実践する。								
学習目標	合意形成・レビュー・納品管理を行い、成果物を完成できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	ガイダンス／チーム編成と役割・約束事を決める								
2	報連相・合意形成・ToDo管理など協働の基本を学ぶ								
3	目的整理と要件定義：誰に何を伝えるかを定める								
4	事例研究：良い表現を分析し制作ルールに落とす								
5	ヒアリング内容を整理し、制作条件と課題を確定する								
6	素材調査：表現に必要な情報を収集し共有する								
7	方向性提案：ラフ案を複数出し合意形成する								
8	制作設計：構図・情報量・サイズ展開を決める								
9	試作①：プロトタイプを作り課題を洗い出す								
10	試作②：レビューを踏まえ統一感と品質を整える								
11	制作ルール整備：チェック項目・命名・共有手順を作る								
12	発表準備：成果と根拠を整理し説明資料を整える								
13	中間発表：相互評価を受け改善方針を決定する								
14	改善制作：指摘を反映しバリエーションを追加する								
15	前期まとめ：成果物提出／振り返り／後期計画を立てる								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題	50 %	課題の完成度、チームでの取り組みの質、個人の貢献度など チーム評価＋個人評価						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	レポート・報告書提出 発表						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	Webクリエイター専攻「SNSプランニングI A」と合同で実施し、題材や制作対象は共通とする。授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	チームクリエイション I B						学期	後	期
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	制作を継続運用できる協働力と改善力を身につける。								
授業内容	制作→レビュー→改善を反復し、報告資料と発表でまとめる								
学習目標	計画・品質・納期を守り、改善提案と報告ができる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	後期キックオフ:課題整理と制作計画を確定する								
2	制作								
3	制作								
4	制作								
5	品質管理:チェック項目で仕上がりを揃えて制作する								
6	改善案制作:同テーマでA案B案を作り差を比較する								
7	量産と整理:投稿ストック制作と素材管理を整える								
8	中間報告:進捗・課題・改善方針を発表し共有する								
9	改善制作:中間の指摘を反映し、制作を更新する								
10	制作								
11	制作								
12	活動まとめ:成果物と役割分担、工夫点を整理する								
13	評価・分析:結果を踏まえ改善点を言語化する								
14	報告書作成:代表作・改善点・学びを資料化する								
15	成果報告会:発表／相互評価／個人振り返り提出								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題の完成度、チームでの取り組みの質、個人の貢献度など チーム評価+個人評価						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	レポート・報告書提出 発表						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	プロジェクト実践IIA						学期	前期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	依頼要件を理解し、提案から納品まで商用制作を実践する								
授業内容	ヒアリング、ラフ提案、制作、修正、納品、発表を行う								
学習目標	要件整理・提案・修正対応・納品仕様を理解し遂行できる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	オリエン:目的・評価・進行の確認								
2	依頼理解:要件シート作成と質問設計								
3	企画:ターゲットと世界観、参考収集								
4	ラフ案出し:サムネ量産で方向性検討								
5	提案資料化:3案+意図を文章化								
6	中間提案								
7	仕様確定:修正方針と進行表を作成								
8	制作①:線画~配色検証、媒体確認								
9	制作②:仕上げ、読みやすさ最適化								
10	中間レビュー:自己/相互点検								
11	制作③:FB反映、統一感と完成度向上								
12	納品設計:形式・解像度・色・権利表記								
13	納品前検品:誤字/はみ出し/破損確認								
14	最終提案会:完成発表、質疑応答								
15	振り返り:制作ログ整理と改善提案								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題	50%	課題の完成度、チームでの取り組みの質、個人の貢献度など チーム評価+個人評価						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	レポート・報告書提出 発表						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	イラスト卒業制作IIA						学期	前期	
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	卒業制作の方向性を定め、企画確定と制作基盤を整え本制作へ入る。								
授業内容	事例研究、テーマ設計、世界観・仕様決定、KV制作と試作、講評で改善。								
学習目標	企画書を完成し、KVと作品1点以上を仕上げ、後期の制作計画を立てる。								
使用テキスト	未定								
週数	授業計画								
1	ガイダンス／卒制の型選択と目標設定								
2	先行事例分析／良い卒制の条件整理								
3	テーマ探索／価値観・強みから核作り								
4	ターゲット設定／届けたい相手を明確化								
5	世界観設計／設定・ルールを言語化								
6	シリーズ構成／点数・仕様・計画確定								
7	企画書ドラフト提出／講評で改稿方針								
8	参考研究①／収集・分析・表現へ落とす								
9	参考研究②／配色・質感の統一設計								
10	KVラフ制作／作品の顔を先行作成								
11	本制作① 下描き～線画／工程整備								
12	本制作② 塗り検証／仕上げ手順確立								
13	中間講評① KV+1点提出／改善抽出								
14	本制作③ シリーズ量産／講評→修正								
15	中間講評② 前期総括／後期計画確定								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	課題提出						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	制作物のクオリティ等を評価						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	イラスト卒業制作II B						学期	後 期	
担当教員	未定	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	作品群を完成させ、発表資料作成と展示準備まで整え公開できる形にする。								
授業内容	シリーズ制作の完成、文章整備、展示設計、プレゼン資料制作とリハで磨く。								
学習目標	統一感ある作品群を完成し、プレゼン資料と展示データを揃えて発表できる。								
使用テキスト	未定								
週数	授業計画								
1	後期開始／制作計画見直しと再設定								
2	本制作④ シリーズ制作／講評→修正								
3	本制作⑤ 品質統一／塗り・密度調整								
4	本制作⑥ 強弱設計／見せ場と差分作り								
5	中間講評③ シリーズ半数提出／課題整理								
6	仕上げ強化① 光と色／完成度を底上げ								
7	仕上げ強化② 構図と情報整理／訴求改善								
8	文章整備 タイトル・キャプション作成								
9	展示設計① 展示意図と導線を設計								
10	展示設計② レイアウト案と必要物確認								
11	発表資料① 構成設計(8～12枚目安)								
12	発表資料② スライド制作／視覚整理								
13	発表リハ① 発表→FB→修正方針								
14	発表リハ② 最終調整／提出データ確認								
15	最終発表／展示準備完了・振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	制作物のクオリティ等を評価						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	インターンシップⅡA						学期	後	期
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	実習・実技	分類	必修	単位数	1
学習目的	自己の職業適性や将来設計について考え、主体的な職業選択や職業意識を持つ。								
授業内容	授業での学びを活かし、ビジネス現場での業務体験を行う。								
学習目標	実習前に立てた目標を達成する。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	事前研修を実施する。 (1)目的の確認と目標設定、諸注意 (2)ビジネスマナーと身だしなみ (3)書類の作成説明								
2	事前研修を実施する。 (1)書類の確認 (2)総合指導								
3	各インターンシップ実習先にて研修								
4	事後指導(振り返りの実施) 実施報告書作成								
5	-								
6	-								
7	-								
8	-								
9	-								
10	-								
11	-								
12	-								
13	-								
14	-								
15	-								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	70 %	実習先からの評価、実習報告書等を元に算出						
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、実習先からの実習態度評価、実習先選定までの取り組み等を元に算出						
	3. テストその他	0 %	-						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	インターンシップ事前・事後指導は、就職支援ⅠA・ⅠBの中でも一部対応する。								

科目名	セルフブランディング基礎 I A						学期	後	期
担当教員	田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	作家活動に必要な Web・SNSリテラシー を学び、著作権や炎上リスクを理解した上で、安全かつ効果的な発信スキルを身につける								
授業内容	ブランディングを考え、SNSアカウントを開設・運用することで、就職活動や今後の作家活動にも活かせる発信の基盤を完成させる								
学習目標	「発信できる作家の土台づくり」を軸にオンライン上の基盤完成								
使用テキスト	講師オリジナル								
週数	授業計画								
1	■オリエンテーション デザイン(商業イラストレーター)概論、今後のAIとの付き合い方、伝え方(アプローチ)の考え方、ワクワクするアイデアのを見つけ方 自己分析シート課題								
2	■自己分析 学生との対話を通じて、自己理解を深め、以下の要素を整理・言語化する ※成長とともに変化する内容のため、初回は大枠の整理とする ※時間内に完了しなかった内容は次回以降も継続する								
3	■ブランディング概論① 世の中にあるロゴの分析、CI/VIの基礎理解(講師実例紹介)、自身の核(価値)の明確化、核を基にしたメインターゲット設定とロゴ制作								
4	■ブランディング概論② Illustrator技法(ペンツールを用いたPOPアート制作) 簡易課題制作								
5	■ブランディング概論③ 課題講評 Illustrator技法(ペンツールを用いたPOPポリゴンアート制作) 簡易課題制作								
6	■ブランディング概論④ 課題講評 Illustrator応用技法(ロゴやグッズ制作に活用できる技法) 簡易課題制作								
7	■ミニマルイラスト制作①(ピクトグラム) 課題講評 映画をテーマにしたピクトグラム制作開始※シンボルマーク制作につながる基礎表現力の養成 ピクトグラム概論								
8	■ミニマルイラスト制作②(ピクトグラム) 制作継続 講評								
9	■ロゴ制作① ブランディングを通じて導き出したオリジナルロゴ制作開始								
10	■ロゴ制作② 制作継続								
11	■ロゴ制作③ 制作継続 講評								
12	■ブランディング企画(応用)① 自身を象徴し、プロモーションの「顔」となる作品制作、強み・アピールポイントの明確化、ブランドとしての一貫性を意識した表現、SUZURIを使用したグッズ・アイテム展開								
13	■ブランディング企画(応用)② ロゴをベースにしたテーマ設定、グッズ選定 グッズ制作に活用できるIllustrator技法 グッズ制作開始								
14	■ブランディング企画(応用)③ 制作継続								
15	ブランディング企画(応用)④ SNSアカウント開設・運用 講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	40%	課題のクオリティ等を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	セルフブランディング実践IIA						学期	前	期
担当教員	田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	「リアルな場で作品を成立させる」を軸に他者(店・来場者・主催)と関わる事や空間で作品を成立させる								
授業内容	展示場所を自分で探し、交渉できる、展示テーマを設定し、点数・サイズを設計できる、入稿・設営・告知・撤収までを経験する								
学習目標	自分の作品が“誰かの場所”に並ぶ経験をする								
使用テキスト	講師オリジナル								
週数	授業計画								
1	■オリエンテーション 展示とは何か、2年次のゴール共有、展示の種類(カフェ/ショップ/ギャラリー)、「展示＝作品＋空間＋人」の考え方								
2	■自分の作品を展示目線で見直す 1年次ブランディングの振り返り、展示向き/向かない作品、展示テーマの方向性出し								
3	■展示場所リサーチ 絵を飾ってくれそうな店の条件、探し方(SNS/Google Map)、NG例・注意点、候補リスト作成								
4	■展示交渉の準備 交渉文(メール/DM)の書き方、簡易ポートフォリオ作成、条件整理(期間・点数・販売可否)								
5	■展示交渉(実践) 実際に連絡する、返答共有・個別フォロー、展示先決定								
6	■展示プラン設計 テーマ確定、枚数・サイズ・制作計画、スケジュール作成								
7	■作品制作① 制作開始、個別指導								
8	■作品制作② 制作継続、展示を意識した修正								
9	■作品制作③ 完成度チェック、不足点確認								
10	■魅せ方・空間構成 レイアウト案、タイトル・キャプション、額装・素材の考え方								
11	■入稿・印刷知識 印刷方法の選択、解像度・サイズ、入稿データ作成								
12	■設営シミュレーション 設営手順、必要物チェック、トラブル対応								
13	■設営・展示(実地) 設営、記録用写真撮影								
14	■展示告知・SNS発信 告知文作成、写真の選び方、展示中の発信								
15	■撤収・振り返り 撤収、講評 次に活かす視点整理								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	40%	課題のクオリティ等を評価する						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	セルフブランディング実践II B						学期	後	期
担当教員	田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	イベント出展を想定した制作、価格設定・設営・接客ができた家活動として実績をまとめられる								
授業内容	「描く」だけで終わらない実地体験や社会と接続する経験など、卒業後に一人でも続けられる設計								
学習目標	「見せる」から「選ばれる」体験								
使用テキスト	講師オリジナル								
週数	授業計画								
1	■イベント出展概論 イベントの種類、出展の目的、成功・失敗事例								
2	■出展テーマ設計 前期展示との違い整理、ターゲット設定、世界観の再構築								
3	■作品・商品設計 原画／複製／グッズ、枚数・サイズ決定								
4	■価格設定 原価計算、値付けの考え方、作家としての判断軸								
5	■制作① 制作開始								
6	■制作② 制作継続 個別指導								
7	■制作③ 完成度チェック								
8	■ブース・展示設計 レイアウト、視線誘導、POP制作								
9	■入稿・印刷(イベント用) ポスター・POP・名刺、入稿データ作成								
10	■設営・接客練習 作品説明、声かけ、トラブル対応								
11	■イベント設営(実地／想定) 校内再現 or 実地								
12	■イベント当日想定・発信 SNS投稿、写真撮影								
13	■撤収・記録整理 写真整理、実績まとめ								
14	■ポートフォリオ反映 展示・イベント実績追加、作家活動として整理								
15	■最終講評 作家としての講評、今後の活動アドバイス								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	40%	課題のクオリティ等を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	ポートフォリオ制作 I A						学期	前期	
担当教員	向谷内 由佳 田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	ポートフォリオとは何かを知り、自主制作を通して制作の流れを理解する。								
授業内容	事例研究、テーマ設定、制作計画、作品制作に取り組む。								
学習目標	作品1点を完成し、意図を短文で説明する力をつける。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス ポートフォリオの概要を理解する								
2	事例を見て良い見せ方の共通点を学ぶ								
3	分野別講義 作品の形式と要点を学ぶ								
4	作りたい方向性を整理しテーマ案を出す								
5	題材決定と載せる情報の整理を行う								
6	ラフ案作成(配置案を複数出す)								
7	作品①制作								
8	作品①制作								
9	作品①制作								
10	作品①制作								
11	作品①制作								
12	中間講評 改善点を整理し反映する								
13	仕上げ・書き出し・データ整理								
14	作品説明文を作成し掲載用に整える								
15	発表・前期振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題の内容等を評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	ポートフォリオ制作 I B						学期	後	期
担当教員	向谷内 由佳 田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	自主制作を継続し、作品数を増やしてポートフォリオ完成度を高める。								
授業内容	制作と講評を反復し2～3点を完成。ポートフォリオ完成に向け段階的に準備を進める。								
学習目標	自主制作2～3点を完成し、構成・説明を整える力を身に付ける。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	後期ガイダンス 制作計画を立てる								
2	作品②制作 -テーマ決定と要件を整理する								
3	作品②制作 -ラフ作成と構成を固める								
4	作品②制作 -形にして全体を整える								
5	作品②講評 -改善点を整理し反映する								
6	作品②仕上げ -掲載用データを整える								
7	作品③制作 -テーマ決定と要件を整理する								
8	作品③制作 -ラフ作成と構成を固める								
9	作品③制作 -形にして全体を整える								
10	作品③講評 -改善点を整理し反映する								
11	作品③仕上げ -掲載用データを整える								
12	今後の自主制作計画を立てる								
13	共通講義:ポートフォリオのまとめ方								
14	作品洗い出し・ポートフォリオ構成案作成								
15	ポートフォリオ構成案発表・振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	課題の内容等を評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	ポートフォリオ制作IIA						学期	前期	
担当教員	向谷内 由佳 田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	自主制作を継続し作品数と完成度を高め、ポートフォリオの表現力を伸ばす。								
授業内容	テーマ設定から制作・講評・修正を反復し、2～3点を完成して掲載用に整形する。								
学習目標	自主制作2～3点を完成し、意図を短文で説明してポートフォリオとして提出できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	方針共有と制作計画を立てる								
2	作品① -テーマ決定と仕様を整理する								
3	作品① -ネーム/ラフで構成を固める								
4	作品①制作 -線画・下塗りへ進める								
5	ミニ講評①-改善点を整理し反映する								
6	作品① -仕上げと掲載用データ整形								
7	作品② -テーマ決定と表現方針を決める								
8	作品② -ラフ/構図を作り込む								
9	作品②制作 -作画を進め完成へ寄せる								
10	ミニ講評②-見せ方を調整し修正する								
11	作品② -仕上げと掲載用データ整形								
12	作品③着手または不足分の補強制作								
13	作品説明文作成と掲載順を検討する								
14	ポートフォリオ編集(統一感を整える)								
15	最終提出・発表し振り返りを行う								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	課題提出						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20%	課題の内容等を評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	表現力 I A						学期	前 期	
担当教員	長谷川 万葉	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学習を通して人とのふれあいを体験し、より良いリレーションを築く。社会において活用できるコミュニケーション能力やソーシャルスキルを身に付ける。「人と対話できる」「チームで協働できる」「相手に伝わる表現力を持ち、人前で堂々と発表できる」「社会において自分らしさを発揮しつつ、より良い集団づくりに貢献できる」ことを目指す。								
授業内容	コミュニケーショントレーニングや演劇的手法を取り入れたワーク(応用インプロ、シアターゲーム)、ソーシャルスキルトレーニング、構成的グループエンカウンター等のグループワークを通して、コミュニケーションを実践的に楽しく学ぶ。多様な人とのふれあいの中で、自己を知り他者を理解する自他発見の場とする。								
学習目標	学習を通して、明るい表情、正しい姿勢、相手に伝わる声、開かれた心等、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体を育てる。人と関わり合うことの楽しさを学び、自らのコミュニケーション能力を高める。自由な発想力や表現力等、人前でも堂々と発表できるような素地をつくる。								
使用テキスト	テキストなし。適宜、プリントを配布。								
週数	授業計画								
1	イントロダクション～授業内容の説明 自己分析と目標設定								
2	シアターゲームとコミュニケーショントレーニング								
3	雑談カトレーニング								
4	対話と傾聴を学ぶ								
5	相手に伝わる話し方を学ぶ								
6	個人発表 SHOW&TELL								
7	コンテンポラリーダンス～言葉のいらぬコミュニケーションを体験する								
8	インプロ(即興演劇)～「Yes、And」思考を体験する								
9	インプロ(即興演劇)～チーム全員でゼロから創造する								
10	ディスカッション								
11	ディベート								
12	スピーチ①								
13	スピーチ②								
14	個人発表								
15	まとめと振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	授業内での課題(実技やワーク)に対して、①積極的、意欲的な参加 ②失敗を恐れず前向きに挑戦する姿勢 ③チームに協力する姿勢以上の観点から総合的に評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻 ②挨拶・授業態度 ③提出物以上の観点から総合的に評価する。						
	3. テストその他	30 %	個人発表、グループ発表等。①発表の出来 ②そこに至るまでの過程 ③取り組み姿勢以上の観点から総合的に評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	就職支援 I A						学期	前 期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	社会人基礎マナーを理解し、挨拶・電話・訪問対応を場面に応じて実践できる力を養う。								
授業内容	ビジネスマナー(身だしなみ・挨拶・敬語・電話・訪問・報連相)を演習中心で反復練習する。								
学習目標	挨拶・敬語・電話対応・名刺交換・報連相を基本手順に沿って行い、失礼なく対応できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス／目標設定と進め方確認								
2	ビジネスメール基礎								
3	社会人の心構え／信用・責任・期限意識								
4	学生と社会人の違い／成果・行動基準整理								
5	社会人の身だしなみ／清潔感と基本チェック								
6	挨拶とお辞儀①基本動作と声・表情								
7	挨拶とお辞儀②場面別ロールプレイ								
8	言葉遣い①敬語基礎(尊敬・謙譲・丁寧)								
9	言葉遣い②NG表現の言い換え演習								
10	報連相①／報連相の重要性								
11	報連相②／結論→理由→依頼で伝える練習								
12	電話対応①受け方／取次ぎ・メモの型								
13	電話対応②かけ方／アポ・不在時対応								
14	訪問・名刺交換／受付～入退室の所作								
15	出退勤時のマナー／遅刻欠勤連絡・総合演習								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30 %	社会人マナー(挨拶、身だしなみ、コミュニケーション、自己管理、文章力、就業意識)の習熟度を評価する						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	就職支援 I B						学期	後	期
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	自己分析と研究を通じて自己PR・志望動機を作成し、応募書類と面接に対応できる力を養う。								
授業内容	価値観・強み分析、自己PR作成、業界/企業/職種研究、企業選び、履歴書・志望動機、面接演習。								
学習目標	根拠ある自己PRと志望動機を作成し、企業選定から書類提出・面接対応まで一連で実行できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	自己分析①価値観の整理と仕事観の言語化								
2	自己分析②強み・弱みの棚卸し(根拠整理)								
3	自己分析③ジョハリの窓で他者視点を獲得								
4	自己分析④行動特性の長所・短所を整理								
5	自己分析⑤頑張り経験→身についた力を抽出								
6	自己分析⑥専門学校での学びを実績化する								
7	自己分析⑦クラブ/趣味/アルバイト経験の整理								
8	自己分析⑧ハイパフォーマンス体験を分析								
9	自己PR作成/根拠→成果→再現性で文章化								
10	研究①業界研究/市場・動向・職域を把握								
11	研究②職種研究/役割・必要スキルを整理								
12	研究③企業研究/理念・事業・強みを理解								
13	企業の選び方/軸設定と比較・優先順位付け								
14	応募書類/履歴書・志望動機の書き方演習								
15	採用試験と面接/マナー確認+ロールプレイ								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40%	課題提出						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30%	社会人マナー(挨拶、身だしなみ、コミュニケーション、自己管理、文章力、就業意識)の習熟度を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	就職支援ⅡA						学期	前期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	就活計画に基づき応募・面接・振り返りを反復し、内定獲得まで自走できる力を養う。								
授業内容	就活計画、求人票読解、応募書類作成、面接練習、結果の分析改善、個別面談で就活を進める。								
学習目標	求人比較から応募書類提出、面接対応、振り返り改善を継続し、就活を計画的に進められる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	就活計画を立てる(目標・期限・行動)								
2	求人票の見方/条件と仕事内容の読み解き								
3	求人比較/就活軸で応募先を絞り込む								
4	応募書類準備①履歴書の更新と体裁確認								
5	応募書類準備②自己PR・志望動機を添削								
6	応募書類準備③提出書類を整え提出準備								
7	面接練習①基本(入退室・頻出質問)								
8	面接練習②深掘り(根拠・具体例)								
9	面接練習③集団面接								
10	模擬面接①個別実施+フィードバック								
11	振り返り①改善点整理								
12	模擬面接②個別実施+フィードバック								
13	個別面談①応募状況と計画の再確認								
14	個別面談②活動分析・次の打ち手整理								
15	総括/就活の成果共有と計画の再設計								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40%	課題提出						
	2. 授業姿勢	30%	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	30%	社会人マナー、自己管理能力の習熟度および就職活動の行動の質を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	総合演習 I A						学期	前期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学校行事への主体的参加を通じ、社会性と非認知能力を高め、学びの姿勢を育む。								
授業内容	イベントの企画・参加など、学科でさまざまな活動をおこなう。								
学習目標	役割を理解し協働できる。振り返りで気づきを言語化し、次の行動に改善できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	クラス活動								
2	クラス活動								
3	クラス活動								
4	クラス活動								
5	クラス活動								
6	クラス活動								
7	クラス活動								
8	クラス活動								
9	クラス活動								
10	クラス活動								
11	クラス活動								
12	クラス活動								
13	クラス活動								
14	クラス活動								
15	クラス活動								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	出席・活動を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席・活動を評価する						
	3. テストその他	20 %	活動への取り組み姿勢、クラスへの貢献を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	全員参加の学校行事・学科行事への出席および活動が評価対象となります								

科目名	総合演習 I B						学期	後 期	
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学校行事への主体的参加を通じ、社会性と非認知能力を高め、学びの姿勢を育む。								
授業内容	イベントの企画・参加など、学科でさまざまな活動をおこなう。								
学習目標	役割を理解し協働できる。振り返りで気づきを言語化し、次の行動に改善できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	クラス活動								
2	クラス活動								
3	クラス活動								
4	クラス活動								
5	クラス活動								
6	クラス活動								
7	クラス活動								
8	クラス活動								
9	クラス活動								
10	クラス活動								
11	クラス活動								
12	クラス活動								
13	クラス活動								
14	クラス活動								
15	クラス活動								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	出席・活動を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席・活動を評価する						
	3. テストその他	20 %	活動への取り組み姿勢、クラスへの貢献を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	全員参加の学校行事・学科行事への出席および活動が評価対象となります								

科目名	総合演習ⅡA						学期	後	期
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学校行事への主体的参加を通じ、社会性と非認知能力を高め、学びの姿勢を育む。								
授業内容	イベントの企画・参加など、学科でさまざまな活動をおこなう。								
学習目標	役割を理解し協働できる。振り返りで気づきを言語化し、次の行動に改善できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	クラス活動								
2	クラス活動								
3	クラス活動								
4	クラス活動								
5	クラス活動								
6	クラス活動								
7	クラス活動								
8	クラス活動								
9	クラス活動								
10	クラス活動								
11	クラス活動								
12	クラス活動								
13	クラス活動								
14	クラス活動								
15	クラス活動								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	出席・活動を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席・活動を評価する						
	3. テストその他	20 %	活動への取り組み姿勢、クラスへの貢献を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	全員参加の学校行事・学科行事への出席および活動が評価対象となります								