

作成者:清水誠也

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGアニメーション4		CG・ゲーム学科	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授 業 の 概 要				
3DCGソフト、AutoDesk社 MAYA EpicGames社 UnrealEngine のアニメーション製作を学ぶ。 3Dモデルに動きを付ける、ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集、等を行い、 3Dモデリング3の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・MAYAのアニメーション操作の理解が低い。 ・UnrealEngineの理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・アニメーションの質が低い。				
(標準目標:B評価以上) ・MAYAのアニメーション操作を理解している。 ・UnrealEngineの操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・アニメーションの質が良い。				
(発展的目標:A評価) ・MAYAのアニメーション操作が優れている。 ・UnrealEngineの操作が優れている。				
実務経験有	実務経験内容			
有	CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	3DCGアニメーション作品制作		モーションデザイン(動き、カメラ、ライト、等の設定)	
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9			レンダリング(画像計算)	
10				
11				
12				
13			動画編集	
14				
15	作品制作データ提出		上映会	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価す	100.0%	

作成者:清水誠也

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGモデリング4		CG・ゲーム学科	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授 業 の 概 要				
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のモデリングを学ぶ。 3Dアニメーション3の授業と連携して、前期後期の期間で、3～4人のチームを組み、 シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、背景デザイン、等、を自分達で考え、3DCG映像作品を作				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・MAYAのモデリング操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・モデリングの質が低い。				
(標準目標:B評価以上) ・MAYAのモデリング操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・モデリングの質が良い。				
(発展的目標:A評価) ・MAYAのモデリング操作が優れている。 ・いろいろな機能をととも使いこなしている。 ・モデリングの質が非常に高い。				
実務経験有		実務経験内容		
有		CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験		
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	3DCGアニメーション作品制作		モーションデザイン(動き、カメラ、ライト、等の設定)	
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9			レンダリング(画像計算)	
10				
11				
12				
13			動画編集	
14				
15	作品制作データ提出		上映会	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価す	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アドバタイジング演習2		CG・ゲーム／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	松本尚美
授 業 の 概 要				
広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方				
授業終了時の到達目標				
広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。（販促のための）印刷物制作をクライアントが納得する最適なものの為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。				
C評価： 広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる				
B評価： 課題にあったオリジナルの工夫がある/販促がひとりよがりではなく筋が通っている（コンセプトがしっかりしている） / データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につけPDFデータの理解ができている				
A評価： 配置/配色/文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ（完全データ）				
実務経験有無	実務経験内容			
有り	デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作			
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テ ー マ		内 容	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16	販促ツールについて		販促とは何か？効果的な販促物を作る / 課題1：マイコレクション展リーフレット	
17	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 / 内容・構成を考える	
18	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 折による表裏の確認	
19	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 ページレイアウト	
20	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 解像度の確認・データチェック	
21	課題：リーフレット制作		リーフレット制作/プリントアウト・データ提出・プレゼン	
22	課題：B6チラシ（フライヤー）制作		店頭チラシ制作について / 自分の作ったゲーム（CGイラスト等）の発売告知チラシ制作	
23	課題：B7チラシ（フライヤー）制作		B5チラシ（フライヤー）制作 / B5 （4C/1C）構成（コピー）→ラフ	
24	課題：B8チラシ（フライヤー）制作		B5チラシ（フライヤー）制作 /モノクロデータ	
25	課題：B9チラシ（フライヤー）制作		B5チラシ（フライヤー）制作	
26	課題：B10チラシ（フライヤー）制作		B5チラシ（フライヤー）制作	
27	課題：ミニミニブックカード制作		いろんな形の制作物 / メッセージの発信	
28	課題：ミニミニブックカード制作		ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作	
29	課題：ミニミニブックカード制作		ミニミニブックカード制作 感謝したいあの人にカードを送ろう プリントアウト	
30	アドバタイジングのまとめ		いちばん大切なことは何か？気づいたこと / クイズ大会	
教科書・教材		評価基準		評価率
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		態度・出席点は不可 課題・レポート・試験等		100%
				その他
				質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
キャラクターデザイン2		CG・ゲーム学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
授 業 の 概 要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする				
授業終了時の到達目標				
後期は「キャラクターの世界」を含めてのキャラクターデザインを指導 構図をはじめとした、よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを教え、さらにキャラクターの魅力・存在感を増す講義を行う				
(基本目標:C評価以上) ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる				
(標準目標:B評価以上) ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる				
(発展的目標:A評価) ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで15年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する		
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テ ー マ	内 容		
1	アニメ企画課題のプレゼンテーション	アニメ企画課題について、一人3分のプレゼン。プレゼンのコツも指導		
2	構図の授業1	「構図とは？」からはじまる構図の概要説明。三角形・逆三角形構図の解説		
3	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説		
4	外部への作品応募の練習！	雑誌へのイラスト投稿を目指してみましょう。まずはねらいをつけるところから		
5	外部への作品応募の練習！2	作画を継続してください		
6	外部への作品応募の練習！3	この回にて完成です		
7	構図の授業3	オーバーラップ構図の解説		
8	構図の授業4	アルファベット構図の解説		
9	質感の授業1 基本(PC持参)	キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写の描き方をライブペイント		
10	質感の授業2 応用(PC持参)	実際に武器やキャラクターに質感を塗り込むプロセスを指導		
11	ゲームキャラクターデザイン課題(PC持参)	カードイラストの課題。構図を練る		
12		質感を塗り込む		
13		エフェクトを描き込む。仕上げ		
14		提出と作品のチェック		
15	クリエイターとしての生き方について	キャラクターデザイナー・クリエイターとしての歩み方、考え方の指導		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルイラスト4		CG・ゲーム学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
授 業 の 概 要				
CLIPSTUDIOPAINT・Photoshopを使用し、ゲームの世界観表現を意識したイラスト制作を目指す。 1年次からより一歩ゲームの設定や実装を意識した作画、表現を学ぶ。また、コンペなど積極的な応募も行う。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・各種製作ソフトの基本機能を踏まえている ・課題として提示した内容にのっとった制作ができている (基本目標:★★) ・背景込みのイラストを制作することができる ・よく調べ細部までこだわった描画ができる (基本目標:★★★) ・自己実現が可能なほどの制作に至れている				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング4		CG・ゲーム学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	岡崎 円香
授 業 の 概 要				
●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体のバランスを見る力をデッサンを通して養う。 ●3DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。				
授業終了時の到達目標				
①適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など) ②パースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。 ③コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。 ④長時間描き続ける集中力を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【事前学習】 自宅で果物や自分の手などの静物のデッサンを行う。完成までの時間を毎回記録しておく。 就職活動までに授業のデッサンを含め10枚以上はポートフォリオ提出用に用意しておく。 構図の撮り方、影や明度、パースなどの感覚を養うために、物や人物、風景を写真で撮影してみる。スマホでもOK				
回	テ ー マ	内 容		
1～7	オリエンテーション  各自でテーマを選んでデッサン	ゲーム会社への就職を視野に入れている人は、人物の全身と1点・2点透視の風景を描く。 それ以外の人は石膏像や今まで描いたモチーフ、描いたことのないモチーフを自由に選んで描いていく。		
8	講評会	全体の講評。		
9～14	各自でテーマを選んでデッサン	ゲーム会社への就職を視野に入れている人は、人物の全身と1点・2点透視の風景を描く。 それ以外の人は石膏像や今まで描いたモチーフ、描いたことのないモチーフを自由に選んで描いていく。		
15	講評会	全体の講評。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的にに行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企業実習2		CG・ゲーム学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
1290分	最大15回	430時間	選択	平田/大元/井上
授 業 の 概 要				
就職活動を前提としたゲーム系企業へのインターンシップ参加。 募集への受験は任意とし合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。				
授業終了時の到達目標				
実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。 インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		企業担当者による実務経験を活用する。		
時間外に必要な学修				
ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。 指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。				
回	テ ー マ		内 容	
最長 65日	インターンシップ		インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
-		企業実施評価表	100.0%	

[illegible]



科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
原画・背景画演習2		CG・ゲーム学科／2学年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
授 業 の 概 要				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)				
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。				
実務経験有無		実務経験内容		
有				
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テ ー マ		内 容	
1	レンズによる見え方2		指定されたキャラを指定された見え方で描く	
2	レンズによる見え方3		指定されたキャラを指定された見え方で描く	
3	課題③		写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く	
4	レイアウトを描く		写真参考をもとに1点透視で描く	
5	課題④		写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く	
6	映像学習		解説を交えながら映像を見る	
7	正確な空間の把握2		写真参考を修正する	
8	イメージと実際の違いを検証		生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する	
9	階段を透視図法に当てはめて描く1		指定された条件で階段を描く	
10	階段を透視図法に当てはめて描く2		指定された条件で階段を描く	
11	階段を透視図法に当てはめて描く3		指定された条件で階段を描く	
12	階段を透視図法に当てはめて描く4		指定された条件で階段を描く	
13	力の表現		現実的なものの見え方を考察する	
14	広角レンズ		手持ちの道具を広角レンズで描く	
15	まとめ		まとめ	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

課題③ 時限爆弾を3点透視で描く

課題④ ジャングルジムを2点透視で描く

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作2		CG・ゲーム学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	大元智美 井上汐美
授 業 の 概 要				
卒業制作をするにあたり、企画をたてしっかり制作を行います。まずは今まで制作したものを確認し、前期・後期を通して集大成を制作しましょう。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・計画を立て作品を完成させることができる (基本目標:★★) ・就職活動や自己の目的を意識した作品を作成できる (基本目標:★★★) ・他者から見た魅力的な作品を制作することができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	大元智美:自動車関連企業でAutodesk Mayaを用いた画像制作およびディレクション、進行管理、品質管理の経験有り。 井上汐美:Photoshopでの画像合成、レタッチ、編集			
時間外に必要な学修				
自己の計画にそった作品作り。授業内で間に合わない部分は授業外の作業で実施し進める。				
回	テ ー マ	内 容		
1	後期スケジュール確認	現状確認・後期計画立て		
2	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
3	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
4	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
5	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
6	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
8	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)		
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
10	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
11	スケジュール再設定	経過確認(スケジュール再設定)		
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
13	完成締切	作品完成 ※必須		
14	プレゼンテーション	作品プレゼン		
15	再プレゼン・閲覧会	クラス作品閲覧		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC		課題提出	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください

作成者:平田 卓也

科 目 名		学科／学年	年度／時期	作成者：平田 卓也 授業形態	
映像編集2		CG・ゲーム学科、マンガアニメーション学科/2年生	2025／後期	演習	
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員	
180分	15回	60時間	選択	平田 卓也	
授 業 の 概 要					
練習課題を通じAfterEffects基本操作方法を学ぶ。AfterEffectsとPremiereを使用して映像作品が作れるようになる。					
授業終了時の到達目標					
(基本目標：C評価以上) ・AE(After Effects)の基本操作を理解している ・AE練習課題を全て提出している					
(標準目標：B評価以上) ・AEの基本操作だけではなく、その役割も含めて理解している ・AE練習課題、テーマ別課題を合格している					
(発展的目標：A評価) ・AEの基本操作だけではなく、その役割も含めて理解している ・テーマ別課題にてオリジナルアイデアによるVFXも交えてクオリティの高い作品に仕上げている					
実務経験有無		実務経験内容			
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社、広告代理店の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。			
時間外に必要な学修					
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。					
回	テ ー マ		内 容		
1	参考ムービー紹介 AfterEffectsについて		参考映像を使用して基礎説明。各自お勤めのYouTube映像の紹介及び視聴。AfterEffectsとPremiereの違いについて		
2～3	AfterEffects基礎講座		AfterEffects基本操作を学ぶ。素材の読み込み、コンポジットの理解、キーフレームアニメーションの理解		
4～5	AfterEffects基礎講座		モーショントラッキングを学ぶ		
6～7	AfterEffects基礎講座		トラックマツト、3Dレイヤー、マスクを学ぶ		
8～9	AfterEffects基礎講座		Adobe AI機能を利用した課題に取り組む		
10	映像作品鑑賞		演出、シナリオ、レイアウトが優れている映像作品を鑑賞しレポートを提出		
11～14	テーマ別映像制作課題		複数あるテーマから1つを選び内容に沿った映像作品を制作する。AEで素材制作しPremiereで最終編集を行う。		
15	総まとめ		振り返り		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
ノートPC、液晶ペンタブレット、筆記用具、メモ帳、イヤフォン			提出課題評価	100.0%	【準備学習】 自宅にてPremiere、AfterEffectsを積極的に操作してみる。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGアニメーション3		CG・ゲーム学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授 業 の 概 要				
3DCGソフト、AutoDesk社 MAYA EpicGames社 UnrealEngine のアニメーション製作を学ぶ。 3Dモデルに動きを付ける、ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集、等を行い、 3Dモデリング3の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・MAYAのアニメーション操作の理解が低い。 ・UnrealEngineの理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・アニメーションの質が低い。				
(標準目標:B評価以上) ・MAYAのアニメーション操作を理解している。 ・UnrealEngineの操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・アニメーションの質が良い。				
(発展的目標:A評価) ・MAYAのアニメーション操作が優れている。 ・UnrealEngineの操作が優れている。				
実務経験有	実務経験内容			
有	CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	3DCGアニメーション作品制作		個人で作りたい作品のプレゼン資料作り	
2			プレゼン、チーム分け、プレゼン資料を基に1つにまとめる	
3			シナリオ、絵コンテ、キャラクター、背景、等のデザイン	
4				
5				
6			モデリング、キャラクター、背景、等	
7				
8				
9				
10				
11				
12				UnrealEngine 基礎
13				
14				
15	途中経過の作品制作データ提出			
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価す	100.0%	

作成者:清水誠也

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGモデリング3		CG・ゲーム学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
授 業 の 概 要				
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のモデリングを学ぶ。 3Dアニメーション3の授業と連携して、前期後期の期間で、2～4人のチームを組み、シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、背景デザイン、等、を自分達で考え、3DCG映像作品を作る				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・MAYAのモデリング操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・モデリングの質が低い。				
(標準目標:B評価以上) ・MAYAのモデリング操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・モデリングの質が良い。				
(発展的目標:A評価) ・MAYAのモデリング操作が優れている。 ・いろいろな機能をととも使いこなしている。 ・モデリングの質が非常に高い。				
実務経験有		実務経験内容		
有		CM,VR,プロジェクションマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験		
時間外に必要な学修				
授業内で出来なかった所の作業を進めること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	3DCGアニメーション作品制作		個人で作りたい作品のプレゼン資料作り	
2			プレゼン、チーム分け、プレゼン資料を基に1つにまとめる	
3			シナリオ、絵コンテ、キャラクター、背景、等のデザイン	
4				
5				
6			モデリング、キャラクター、背景、等	
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	途中経過の作品制作データ提出			
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準		評価率
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4		提出物の完成度で評価す		100.0%
				その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アドバタイジング演習1		CG・ゲーム学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	松本尚美
授 業 の 概 要				
広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法				
授業終了時の到達目標				
広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。（販促のための）印刷物制作をクライアントが納得する最適なもののにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。				
C評価：広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる				
B評価：課題にあったオリジナルの工夫がある/販促がひとりよがりではなく筋が通っている（コンセプトがしっかりしている） / データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につけPDFデータの理解ができている				
A評価：配置/配色/文字サイズなど仕上がり美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ（完全データ）				
実務経験有無		実務経験内容		
有り		デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作		
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テ ー マ		内 容	
1	広告とは？ 「目的」について考える		アドバタイジングについて考える / 広告とDTPの関連・販促とは / 広告実感ゲームをする / 名刺の役割 /要素/色について/名刺のデザインを考える	
2	課題：名刺制作 1		課題説明・2色刷り(特色)の理解・名刺と自分のロゴマーク制作	
3	課題：名刺制作 2		デザイナーに自分の名刺を依頼する /	
4	課題：名刺制作 3		クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定	
5	課題：名刺制作 4		自分の名刺・自分の名刺を仕上げる ・2色データの作り方	
6	課題：名刺制作 5		名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全	
7	課題：レモンジャムラベルデザイン		様々な広告の形 / 商品パッケージに付いて / 消費者の印	
8	課題：レモンジャムラベルデザイン		商品をよく知り、ネーミング制作・デザインラフ・コンセプトな	
9	課題：レモンジャムラベルデザイン		デザイン制作	
10	課題：レモンジャムラベルデザイン		入稿データチェック / プリントアウト / プレゼン	
11	課題3：雑誌広告 1		広告の決まりごと / 文字・画像のイメージやパワー / 雑誌につい	
12	課題3：雑誌広告 2		商品を選びストーリーづくり（コンセプト、キャッチコピー	
13	課題3：雑誌広告 3		雑誌広告制作	
14	課題3：雑誌広告 4		雑誌広告制作 / 画像解像度・Photoshop再確認	
15	授業のまとめ		課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの昨	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準		評価率
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		態度・出席点は不可 課題・レポート・試験等		100%
				その他
				質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 態
キャラクターデザイン1		CG・ゲーム学科 / 2年	2025 / 前期	演 習
授 業 時 間	回 数	授 業 時 数	必 須 ・ 選 択	担 当 教 員
180分	15回	60時間	選 択	シカタシヨミ
授 業 の 概 要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする				
授業終了時の到達目標				
キャラクターデザインの概念からはじまり、実際にノウハウを伝授。 「自分がこうしたいから、こう描く」ではなく、「人の目を意識したプロの、コンセプトあるキャラクターデザイン技術の習得」を目指す				
(基本目標:C評価以上) ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる				
(標準目標:B評価以上) ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる				
(発展的目標:A評価) ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、さらに発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで15年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する			
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テ ィ マ	内 容		
1	かき分けのコツ・各々の今後の志望について	キャラクターデザインというものの解説・顔とかき分けのキャラクターデザイン		
2	解剖学の授業1	頭身・骨格の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
3	解剖学の授業2	筋肉の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
4	キャラクターデザインの色彩学(PC持参)	一歩進んだイラスト配色のための色彩学を解説。		
5	服飾について	服の仕立てなどの解説。シワの仕組みや捉え方の解説		
6	シルエットについて	シルエットを活かしたキャラクターデザインの必要知識を解説		
7	コントラポストについて	魅力的なポージングのコツであるコントラポストの解説		
8	発想法 プレインストーミングについて	アイデアだしと、その取捨選択の方法の解説		
9	重心について	そもそも重心とは、から始まり、重心をとらえるための考え方の解説		
10	ファンタジー・SFのキャラクターデザイン	空想世界のキャラクターデザインの方法やコツを解説		
11	主人公以外のキャラクターデザイン(PC持参)	主人公顔・美形の手癖を抜け出したキャラクターのデザイン方法		
12	アニメ企画のキャラクターデザイン(PC持参)	TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を4回で行う		
13		現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授		
14		キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導		
15		提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルイラスト3		CG・ゲーム学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	シカタシヨミ
授 業 の 概 要				
CLIPSTUDIOPAINT・Photoshopを使用し、ゲームの世界観表現を意識したイラスト制作を目指す。 1年次からより一歩ゲームの設定や実装を意識した作画、表現を学ぶ。また、コンペなど積極的な応募も行う。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・適切なレイヤー分けを行い丁寧な作画が行える ・下描きでデッサン、適切な形をとることができる (基本目標:★★) ・背景込みのイラストを制作することができる ・よく調べ細部までこだわった描画ができる (基本目標:★★★) ・テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける ・第三者に魅力的に見えるよう分析し作品に落とし込むことができる ・デッサン、パースの狂いなくイラスト、世界観を表現できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで15年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する		
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テ ー マ		内 容	
1	自己PR書を作成！①		一年次の復習として、就活にも使用できる自己PR書をイラスト付きで描いてみましょう！	
2	自己PR書を作成！②		自己PRシート作画・完成	
3	『自己PR書』の提出・閲覧		プロジェクターに投影し閲覧	
4	一歩進んだクリスタの使い方①		1年時には未紹介であった機能を紹介します。	
5	一歩進んだクリスタの使い方②		1年時には未紹介であった機能を紹介します。課題回。	
6	武器の作画に挑戦！①		王道なファンタジーゲーム風武器を作成してみましょう。	
7	武器の作画に挑戦！②		作業継続	
8	武器の作画に挑戦！③		武器の着色を行う。早めにできた人はエフェクト、呪いバージョンの作成も。	
9	武器の作画に挑戦！発表		共同制作で作成した武器を発表してもらい、投票でMVPを決定します。	
10	背景塗り込み課題①		線画完成後の背景イラストをブラシなどを使用し着色	
11	背景塗り込み課題②		線画完成後の背景イラストをブラシなどを使用し着色	
12	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！①		四六判のライトノベル想定で、表紙のイラストを描いてみましょう。まずはキャラデザ	
13	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！②		表紙イラストと、劇中白黒イラストの線画を同時進行。同じキャラとわかるように作画してくだ	
14	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！③		線画	
15	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！④		着色	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具・教科書・PC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付



科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態	
ドローイング3		CG・ゲーム学科/2年	2025/前期	演習	
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員	
180分	15回	60時間	必須	岡崎 円香	
授 業 の 概 要					
●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体(空間内)のバランスを見る力をデッサンを通して養う。 ●3DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。					
授業終了時の到達目標					
①適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など) ②パースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。 ③コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。 ④長時間描き続ける集中力を身につける。					
実務経験有無		実務経験内容			
無					
時間外に必要な学修					
【事前学習】 自宅で果物や自分の手などの静物のデッサンを行う。完成までの時間を毎回記録しておく。 就職活動までに授業のデッサンを含め10枚以上はポートフォリオ提出用に用意しておく。 構図の撮り方、影や明度、パースなどの感覚を養うために、物や人物、風景を写真で撮影してみる。スマホでもOK					
回	テ ー マ		内 容		
1	オリエンテーション 自己紹介(希望する職種や目標など) 短時間デッサン		自己紹介 短時間デッサン。身の回りの物、自身の手などの形を捉える練習。 次回までにデッサンする風景または人物のイメージを複数選定する。		
2～7	各テーマを選んでデッサン ・風景デッサン or ・人物デッサン		これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
8	講評会		全体の講評。		
9～14	各テーマを選んでデッサン ・風景デッサン or ・人物デッサン		これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
15	講評会		全体の講評。		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規			課題	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるの

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態	
メディア概論		CG・ゲーム学科／2年	2025／前期	講義	
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員	
90分	15回	30時間	必須	井上 汐美	
授 業 の 概 要					
インターネット社会で生きるために必要なスキルを身に付ける。 7月にiBut受験。					
授業終了時の到達目標					
インターネットの利便性と危険性を理解する。ネット社会で自分の身を守る知識を得る。 iBut試験では全員合格を目指す。					
実務経験有無		実務経験内容			
有		Photoshopでの画像合成、レタッチ、編集			
時間外に必要な学修					
普段からIT系のニュースに触れるようにしましょう。					
回	テ ー マ		内 容		
1	SNSについて インターネットについて		インターネットとは何か、どのような仕組みなのか、何ができるのか等調べる。 SNSとは何か、社会へのメリットとデメリットについて考える (FaceBook、X、LINE、Instagram)		
2-3	インターネット基礎知識① 「iBut」試験に向けて		第一章ではインターネットの基礎、第二章ではインターネットでの被害について知る。(詐欺、犯罪等)		
4-5	インターネット基礎知識② 「iBut」試験に向けて		第3章インターネット関連の法規、第4章インターネット利用者のモラルについて学ぶ(著作権、肖像権、パブリシティ権、違法ダウンロード等)		
6	インターネット基礎知識③ 「iBut」試験に向けて		第5章インターネットのしくみについて学ぶ(ホームページの仕組み、ドメインとは、電子メールの仕組み、SNS、ネットショッピング、ネットオークション、クラウドサービス等)		
7	インターネット基礎知識④ 「iBut」試験に向けて		第6章コンピュータウイルスについて学ぶ(マルウェア、コンピュータウィルス、ワーム、トロイの木馬、スパイウェア、キーロガー、バックドア、ボットランサムウェア等)		
8	インターネット基礎知識⑤ 「iBut」試験に向けて		第7章インターネットセキュリティについて学ぶ(ユーザー認証、パスワード管理、暗号化技術、フィルタリング、ファイアウォール、スキミング等)		
9-12	「iBut」試験 模擬試験		第1章～第7章までの内容から、50問の模擬テストを行う 答え合わせと解説		
13	「iBut」試験		「iBut」受験 (7月10日(木)予定)		
14	「iBut」再試験		「iBut」再受験 (7月17日(木)予定)		
15	総まとめ		iBut総まとめ		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
iBut公式PDF教科書、ノートPC、イヤホン、筆記用具			模擬試験	50.0%	
			iBut試験結果	50.0%	

作成者:田中宏樹

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
映像編集1		CG・ゲーム学科/2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	田中宏樹
授 業 の 概 要				
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
デジタル映像についての理解を深める 絵コンテ制作を習得 編集ソフト『Premiere』の操作方法を習得				
実務経験有無	実務経験内容			
有	複数企業の広告動画制作に携わっている			
時間外に必要な学修				
いいなと思う映像には必ずロジックが隠されています。 ロジックは何か、授業で少しずつ増えていく知識とともに紐解く訓練をしてみてください。				
回	テ ー マ		内 容	
1	自己紹介 教員の紹介・実際の仕事の流れなど		映像のお仕事の流れなどを紹介	
2	Premiereの基本操作		Premiereを使用して動画を編集	
3	Premiereの基本操作		Premiereを使用して動画を編集	
4	スマホで撮影①		レンズの特性 構図の作り方 スマホの設定 公演場で撮影をしてみる	
5	スマホで撮影②		レンズの特性 構図の作り方 スマホの設定 室内で撮影をしてみる	
6	映像の原則について		映像のルールについて 絵コンテの書き方	
7	映画鑑賞①		教員がセレクションした映画を鑑賞	
8	課題②キャラクター紹介動画		好きなキャラクターの魅力を分解 絵コンテを作成	
9	課題②キャラクター紹介動画		編集	
10	映画鑑賞②		教員がセレクションした映画を鑑賞	
11	課題②自己紹介動画の作成①		台本制作	
12	課題②自己紹介動画の作成①		絵コンテの作成	
13	課題③自己紹介動画の作成②		撮影	
14	課題④自己紹介動画の作成③		編集	
15	講評会		講評会	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題① 課題②	50.0% 50.0%	

作成者:平田卓也

[illegible]

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
原画・背景画演習1		CG・ゲーム学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
授 業 の 概 要				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる				
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アニメーション制作に携わり今年で25年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている		
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テ ー マ		内 容	
1	レイアウトを描く		自分の部屋を指定された条件で描く	
2	透視図法の基礎練習1		1点透視	
3	透視図法の基礎練習2		1点透視	
4	透視図法の基礎練習3		2点透視・3点透視	
5	課題①		写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く	
6	映像学習		解説を交えながら映像を見る	
7	透視図法を用いて絵を描く1		銃を1点透視で描く	
8	透視図法を用いて絵を描く2		銃を2点透視で描く	
9	課題②		写真参考をもとに指定された条件で2点透視で描く	
10	レンズによる見え方1		指定された条件でキャラを描く	
11	1点透視の考察		写真参考をもとに1点透視で描く	
12	正確な空間の把握1		写真参考を修正する	
13	透視図法の応用1		透視図法の練習	
14	透視図法の応用2		透視図法の練習	
15	まとめ		まとめ	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

課題① 机を1点透視で描く

課題② 電気ストーブを2点透視で描く

課題③ 時限爆弾を3点透視で描く

課題④ ジャングルジムを2点透視で描く

作成者:井上汐美

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作1		CG・ゲーム学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	大元智美 井上汐美
授 業 の 概 要				
卒業制作をするにあたり、企画をたてしっかり制作を行います。まずは今まで制作したものを確認し、前期・後期を通して集大成を制作しましょう。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・計画を立て作品を完成させることができる (基本目標:★★) ・就職活動や自己の目的を意識した作品を作成できる (基本目標:★★★) ・他者から見た魅力的な作品を制作することができる				
実務経験有		実務経験内容		
有		大元智美:自動車関連企業でAutodesk Mayaを用いた画像制作およびディレクション、進行管理、品質管理の経験有り。 井上汐美:Photoshopでの画像合成、レタッチ、編集		
時間外に必要な学修				
自己の計画にそった作品作り。授業内で間に合わない部分は授業外の作業で実施し進める。				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	制作物について	修了制作・各自作品制作状況や卒業制作ジャンル・企画テーマ設定(目的をはっきりする) 情報収集		
3	企画書作成	作業を細分化しリストアップ スケジュールを立てる		
4	企画書作成	合格したらカンパへ		
5	カンパ・資料収集	サムネイルなど各自スケジュールに沿って制作してゆく		
6	カンパ・資料収集	サムネイルなど各自スケジュールに沿って制作してゆく		
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
8	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
10	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)		
11	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
13	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)		
14	前期作業まとめ	前期制作物確認		
15	中間発表会	各自状況報告・発表/後期計画		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC、液晶ペンタブレット		課題提出	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください。