

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：色彩		中西 雪江	■ 1年 前期	
到達目標	デザイン分野での実践に役立つための、色彩に関する基本的な知識を修得する。 色彩の基本をベースに、応用として各自の感性を表現する	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		筆記テスト		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	色の基本Ⅰ	色と感情について		
3	色の基本Ⅱ	色の分類と三属性について		
4	表現Ⅰ	モノクロームについて与えられたテーマを白黒で表現する		
5	色の基本Ⅲ	色彩心理について		
6	色の基本Ⅳ	配色のルールについて		
7	表現Ⅱ	イメージ表現について基本的な図形と色を使い与えられたテーマを表現		
8	試験	1クール内容まとめテスト実施		
9	色の応用Ⅰ	配色のバリエーションⅠ		
10	色の応用Ⅱ	配色のバリエーションⅡ		
11	表現Ⅰ	ロゴタイプとロゴマークについて各自の名前をロゴとマークで表現する		
12	色の応用Ⅲ	色彩の調和		
13	集中授業			
14	色の応用Ⅳ	配色の効果 錯覚とイメージ		
15	表現Ⅱ	イメージカラー・ジュ作成色と素材を切り方を工夫し、カラー・ジュを作成		
16	試験	2クール内容まとめテスト実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ概論		吉田 英顕	■ 1年 前期	
到達目標	マンガ業界の知識の習得	1単位	実務経験	
		16時数		
		広告関連業務歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ノート、レポートによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	オリエンテーション		
2	マンガの歴史	ラスコー洞窟壁画 ～古代エジプト～鳥獣戯画		
3	出版社と雑誌	出版社の権利と義務		
4	マンガ家の仕事と収入			
5	著作権	著作物の定義		
6	プロマンガ家から学ぶ①	映像研究		
7	プロマンガ家から学ぶ②	映像研究		
8	プロマンガ家から学ぶ③	映像研究		
9	集中授業	オリエンテーション		
10	マンガ家と健康			
11	賞投稿と応募			
12	プロマンガ家から学ぶ④	映像研究		
13	プロマンガ家から学ぶ⑤	映像研究		
14	プロマンガ家から学ぶ⑥	映像研究		
15	好きなキャラのプレゼン	プレゼンテーション		
16	好きなキャラのプレゼン	プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガキャリア		阿部 正容	■ 1年 後期	
到達目標	会社訪問について理解する		2単位	実務経験
			32時数	
授業方法	講義		成績評価の方法・基準	
			提出物による評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期成果発表	前期総評		
2	面接・最後の質問の重要性	個人面談・進路指導		
3	業界EXPO内容 その1	業界EXPOでの質問を考える		
4	業界EXPO内容 その2	スケジュール確認		
5	業界EXPO内容 その3	ポートフォリオ		
6	業界EXPO内容 その4	プロフィールシート		
7	業界EXPO内容 その5	EXPO後の訪問		
8	業界EXPO内容 その6	服装		
9	就職活動で製作物の活かし方	プレゼンテーション		
10	求人時期、インターンシップ時期	業界内外求人案内		
11	業界EXPO後の行動	作品集の次なる作品の制作及び、 就職希望者への面談、指導		
12	PFデータ	作品集の次なる作品の制作及び、 就職希望者への面談、指導		
13	訪問企業リスト制作・訪問オススメ企業	作品集の次なる作品の制作及び、 就職希望者への面談、指導		
14	就職活動届、インターンシップ書類	作品集の次なる作品の制作及び、 就職希望者への面談、指導		
15	学校求人による受験ルール	作品集の次なる作品の制作及び、 就職希望者への面談、指導		
16	春休み中の合同企業説明会、企業訪問	作品集の次なる作品の制作及び、 就職希望者への面談、指導		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガキャリア		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	労働についての認識を深める	1単位	実務経験	
		16時数		
		写真講師歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	何歳にまで働きたいか？(将来性)	将来予想を調べる		
3	過去から退職までのライフプラン制作。	専門学生中に何が必要か？ 保護者と話してくる。		
4	頑張ったことの深掘り(方法・結果) 数字を入れて文章を書き上げる。(信頼を得る)	「なぜ」頑張れたのか？		
5	自己PRを書いてみる。 自己PRの書き方。	自己分析1～2P		
6	数年後の自分をイメージ 卒後後スグの職種調査	自己分析3～4P		
7	求人票の見方	自己分析5～6P		
8	本当に実現できる数年後のイメージ 現在の努力ポイント	各自の制作チェック 面談、指導		
9	マイナビ、リクナビ、ビビビットから企業を探してみる メールリテラシー	各自の制作チェック 面談、指導		
10	雇用形態について・年金			
11	業界EXPO来校希望企業調査について			
12	夏休み中に企業の方と接触する(OBやOG訪問など)			
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導	各自の制作チェック 面談、指導		
14	夏休みの過ごし方の確認	各自の制作チェック 面談、指導		
15	企業訪問での質問について	面談、指導		
16	履歴書について	履歴書制作 面談、指導		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガキャリア		吉田 英顕	■ 2年 前期	
到達目標	自己プロデュースでイラストを発信出来る	2単位	実務経験 広告関連業務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		完成作品の提出点数による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	自己紹介1Pマンガ	自己プロデュース ラフ		
3	自己紹介1Pマンガ	下描き		
4	自己紹介1Pマンガ	完成		
5	ファンアート	ラフ		
6	ファンアート	下描き		
7	ファンアート	完成		
8	自分の絵ビフォア・アフター	ラフ		
9	自分の絵ビフォア・アフター	下描き		
10	自分の絵ビフォア・アフター	完成		
11	トレンドを描く	ラフ		
12	トレンドを描く	下描き		
13	トレンドを描く	完成		
14	マンガのポートフォリオ制作①	制作		
15	マンガのポートフォリオ制作②	制作		
16	マンガのポートフォリオ制作③	制作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：プロット技法制作基礎		吉田 英顕	■ 1年 前期	
到達目標	ストーリーの作り方を学び オリジナル作品を制作していく	4単位	実務経験 広告関連業務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		完成作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	アイデア作り	企画		
3	起承転結と3幕構成	企画		
4	オリジナルマンガ制作	企画		
5	オリジナルマンガ制作	プロット		
6	オリジナルマンガ制作	ネーム		
7	オリジナルマンガ制作	下描き		
8	オリジナルマンガ制作	ペン入れ		
9	オリジナルマンガ制作	ペン入れ		
10	オリジナルマンガ制作	完成		
11	オリジナルマンガ制作	企画		
12	オリジナルマンガ制作	プロット		
13	オリジナルマンガ制作	ネーム		
14	オリジナルマンガ制作	下描き		
15	オリジナルマンガ制作	ペン入れ		
16	オリジナルマンガ制作	完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践		吉田 英顕	■ 1年 後期	
到達目標	持ち込み研修に向けての作品制作。	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告関連業務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		完成作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	ネーム		
4	オリジナル作品制作	ネーム		
5	オリジナル作品制作	下描き		
6	オリジナル作品制作	下描き		
7	オリジナル作品制作	ペン入れ		
8	オリジナル作品制作	ペン入れ		
9	オリジナル作品制作	ベタ		
10	オリジナル作品制作	ベタ		
11	オリジナル作品制作	トーン		
12	オリジナル作品制作	トーン		
13	オリジナル作品制作	企画・プロット		
14	オリジナル作品制作	ネーム		
15	オリジナル作品制作	ネーム		
16	オリジナル作品制作	ネーム		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル基礎		安部 宗一郎	■ 1年 前期	
到達目標	デジタル機材とソフト使い方習熟	4単位	実務経験 イラストレーターとして活動	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト、各制作物の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	パソコン基本操作	ツールとショートカットキー		
3	パソコン基本操作	レイヤーと彩色実践		
4	パソコン基本操作	カンバスサイズと解像 DPI解説と理解		
5	小テスト	テスト		
6	レイヤー描画モード実践	レイヤー描画モード実践		
7	素材描写「球体」	素材描写「球体」		
8	立体描写「靴」	立体描写「靴」		
9	小テスト	テスト		
10	素材描写「木材」	素材描写「木材」		
11	立体描写「パンプス」	立体描写「パンプス」		
12	素材描写「宝石」	素材描写「宝石」		
13	立体描写「肩鎧」	立体描写「肩鎧」		
14	三面図作画	三面図作画		
15	三面図作画②	三面図作画②		
16	三面図作画③	三面図作画③		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル基礎		安部 宗一郎	■ 1年 後期	
到達目標	デジタル機材とソフト使い方習熟	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		各制作物の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	表情差分	ラフ		
3	表情差分	線画		
4	表情差分	着彩		
5	表情差分	完成		
6	キャラクター設定表	ラフ		
7	キャラクター設定表	線画		
8	キャラクター設定表	着彩		
9	キャラクター設定表	着彩		
10	キャラクター設定表	完成		
11	コンセプトアート制作	ラフ		
12	コンセプトアート制作	線画		
13	コンセプトアート制作	着彩		
14	コンセプトアート制作	着彩		
15	コンセプトアート制作	仕上げ		
16	コンセプトアート制作	完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践A		吉田 英顕	■ 2年 前期	
到達目標	持ち込み研修オリジナル作品の完成	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告関連業務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		完成作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	下描き		
4	オリジナル作品制作	下描き		
5	オリジナル作品制作	ペン入れ		
6	オリジナル作品制作	ペン入れ		
7	オリジナル作品制作	ベタ		
8	オリジナル作品制作	トーン		
9	オリジナル作品制作	仕上げ		
10	オリジナル作品制作	企画・プロット		
11	オリジナル作品制作	企画・プロット		
12	オリジナル作品制作 ネーム	ネーム		
13	オリジナル作品制作 ネーム	ネーム		
14	オリジナル作品制作 ペン入れ	ペン入れ		
15	オリジナル作品制作 ペン入れ	ペン入れ		
16	オリジナル作品制作 ベタ	ベタ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践A		吉田 英顕	■ 2年 後期	
到達目標	雑誌掲載や賞受賞向けのオリジナル作品の制作	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告関連業務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		完成原稿の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリジナル作品制作	企画・プロット		
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	下描き		
4	オリジナル作品制作	下描き		
5	オリジナル作品制作	ペン入れ		
6	オリジナル作品制作	ペン入れ		
7	オリジナル作品制作	ベタ		
8	オリジナル作品制作	トーン		
9	オリジナル作品制作	仕上げ		
10	オリジナル作品制作	企画・プロット		
11	オリジナル作品制作	企画・プロット		
12	オリジナル作品制作	ネーム		
13	オリジナル作品制作	ネーム		
14	オリジナル作品制作	ペン入れ		
15	オリジナル作品制作	ペン入れ		
16	オリジナル作品制作	ベタ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践A		安部 宗一郎	■ 2年 前期	
到達目標	ポートフォリオ強化のための作品制作	4単位	実務経験	
		64時数		
		イラストレーターとして活動		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業向け展示会に向け作品制作計画			
2	作品制作	進捗確認と学生面談		
3	作品制作	進捗確認と学生面談		
4	作品制作	進捗確認と学生面談		
5	自己作品を使つてのプレゼンテーション練習	プリント記入で自己作品の研究、 世界観を考える		
6	自己作品を使つてのプレゼンテーション練習	2人グループでの発表練習		
7	自己作品を使つてのプレゼンテーション練習	3.4人グループでの発表練習		
8	作品制作/提出	課題提出チェック		
9	コンテンツ研究	コンテンツを盛り上げPRキャラ作成 イベント制作		
10	キャラクター制作	各自制作 学生面談		
11	キャラクター制作	各自制作 学生面談		
12	キャラクター制作	各自制作 学生面談		
13	プレゼンシートの作成	各自制作 学生面談		
14	プレゼンシートの作成	各自制作 学生面談		
15	発表	学生間で発表		
16	制作作品提出	課題提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践A		安部 宗一郎	■ 2年 後期	
到達目標	ポートフォリオ強化のための作品制作	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ポートフォリオに向け作品制作計画	1年からの作品を振り返り 不足している作品、世界観を考えながら制作計画		
2	作品制作	進捗確認と学生面談		
3	作品制作	進捗確認と学生面談		
4	作品制作	進捗確認と学生面談		
5	作品制作	進捗確認と学生面談		
6	作品制作	進捗確認と学生面談		
7	作品制作	進捗確認と学生面談		
8	作品制作/提出	作品提出		
9	課題提出チェック	作品集完成のための制作計画		
10	ポートフォリオに向け作品制作計画			
11	作品制作	進捗確認と学生面談		
12	作品制作	進捗確認と学生面談		
13	作品制作	進捗確認と学生面談		
14	作品制作	進捗確認と学生面談		
15	作品制作	進捗確認と学生面談		
16	作品提出	ポートフォリオ完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ制作基礎		馬場 智晴	■ 1年 前期	
到達目標	読者を意識して考える力の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	オリエンテーション		
2	1コママンガ制作	ツッコミとオチの制作		
3	2コママンガ制作	2コマ目のオチを考える		
4	4コママンガ制作 1コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
5	4コママンガ制作 3コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
6	4コママンガ制作 3コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
7	4コママンガ制作 3コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
8	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
9	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
10	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
11	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
12	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
13	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
14	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
15	2ページマンガ制作①	ネタ作り、下描き		
16	2ページマンガ制作②	ペン入れ・仕上げ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガデッサン基礎		馬場 智晴	■ 1年 前期	
到達目標	マンガ表現での人体バランスの習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	顔の作画	顔を描く・表情を描く		
3	顔の作画	年齢・性別による顔の描き分け(男)		
4	顔の作画	年齢・性別による顔の描き分け(女)		
5	顔の作画	髪型のバリエーション		
6	顔の作画	顔のバリエーション		
7	全身ポーズ作画	立ち姿		
8	全身ポーズ作画	軽いポーズ姿		
9	全身ポーズ作画	動きあるポーズ		
10	全身ポーズ作画	動きあるポーズ		
11	全身ポーズ作画	複雑なポーズ		
12	全身ポーズ作画	複雑なポーズ		
13	全身ポーズ作画	難しいポーズ		
14	全身ポーズ作画	椅子に座る		
15	全身ポーズ作画	地面に座っている		
16	全身ポーズ作画	寝そべる		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガデッサン基礎		馬場 智晴	■ 1年 後期	
到達目標	マンガ表現での人体バランスの習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	ポーズ集からの作画①	模写		
3	ポーズ集からの作画②	模写		
4	ポーズ集からの作画③	模写		
5	ポーズ集からの作画④	模写		
6	ポーズ集からの作画⑤	模写		
7	ポーズ集からの作画⑥	模写・応用		
8	ポーズ集からの作画⑦	模写・応用		
9	ポーズ集からの作画⑧	応用		
10	パースの掛かった人物	顔①		
11	パースの掛かった人物	顔②		
12	パースの掛かった人物	顔③		
13	パースの掛かった人物	全身①		
14	パースの掛かった人物	全身②		
15	パースの掛かった人物	全身③		
16	パースの掛かった人物	全身④		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ演出技法基礎		馬場 智晴	■ 1年 前期	
到達目標	読者に対してわかりやすい演出が描ける	4単位	実務経験 漫画家事務所勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	ネームの制作技法と”演出”について知る			
3	初級編・絵コンテ①	初級編・絵コンテ①からのネーム		
4	初級編・絵コンテ②	初級編・絵コンテ①②からのネーム		
5	初級編・絵コンテ③	初級編・絵コンテ②③からのネーム		
6	初級編・絵コンテ④	初級編・絵コンテ③④からのネーム		
7	初級編・絵コンテ④からのネーム	初級編・絵コンテ④からのネーム		
8	初級編 4本のネーム完成 初級編終了	初級編 4本のネーム完成		
9	集中授業			
10	キャラクター	キャラクターの演出技法		
11	中級編バトルの絵コンテ①			
12	絵コンテ①からのネーム、絵コンテ②	中級編・絵コンテ①からのネーム		
13	絵コンテ②からのネーム、絵コンテ③	中級編・絵コンテ②からのネーム		
14	絵コンテ③からのネーム、絵コンテ④	中級編・絵コンテ③からのネーム		
15	絵コンテ④からのネーム	中級編・絵コンテ④からのネーム		
16	中級編 4本のネーム完成 中級編終了	中級編 4本のネーム完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ演出技法基礎		馬場 智晴	■ 1年 後期	
到達目標	読者に対してわかりやすい演出が描ける	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ネームの考え方・見せ方			
2	ネーム演出	「走る」		
3	ネーム演出	「走る」		
4	ネーム演出	「アクションシーン①」		
5	ネーム演出	「アクションシーン②」		
6	ネーム演出	「アクションシーン③」		
7	ネーム演出	「バトル①」		
8	ネーム演出	「バトル②」		
9	ネーム演出	「バトル③」		
10	ネーム演出	「告白シーン①」		
11	ネーム演出	「告白シーン②」		
12	ネーム演出	「ハプニング①」		
13	ネーム演出	「ハプニング②」		
14	ネーム演出	「感動①」		
15	ネーム演出	「感動②」		
16	ネーム演出	「驚かせる」		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガテクニック基礎		家原 杏紗	■ 1年 前期	
到達目標	マンガ作画テクニックの習熟	4単位	実務経験 漫画家	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	基礎テクニック	つけペンに慣れる		
3	基礎テクニック	マンガ効果①		
4	基礎テクニック	マンガ効果②		
5	基礎テクニック	ベタとホワイトの塗り方		
6	基礎テクニック	ツヤベタ		
7	基礎テクニック	テクニックテスト		
8	基礎テクニック	マンガ効果③		
9	基礎テクニック	マンガ効果④		
10	基礎テクニック	オノマトペ		
11	基礎テクニック	トーン貼り		
12	基礎テクニック	トーン貼り		
13	基礎テクニック	トーン重ね貼り		
14	テクニックテスト			
15	苦手な効果の補講			
16	集中授業			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガテクニック基礎		吉田 英顕	■ 1年 後期	
到達目標	コミックテクニックの基礎を用いた作品の制作	4単位	実務経験 広告関連業務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	基礎テクニック	マンガ効果⑤		
2	基礎テクニック	マンガ効果⑥		
3	基礎テクニック	見開き作画 下描き		
4	基礎テクニック	見開き作画 完成		
5	基礎テクニック	デフォルメを描く 下描き		
6	基礎テクニック	デフォルメを描く 完成		
7	基礎テクニック	セリフについて		
8	基礎テクニック	セリフについて		
9	集中授業			
10	基礎テクニック	カラーイラストを描く 下描き		
11	基礎テクニック	カラーイラストを描く 完成		
12	基礎テクニック	モブを描く 下描き		
13	基礎テクニック	モブを描く 完成		
14	基礎テクニック	イラストコンペ 企画		
15	基礎テクニック	イラストコンペ 作画		
16	基礎テクニック	イラストコンペ 投稿		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ背景基礎		藤中 さおり	■ 1年 前期	
到達目標	パースの理解と背景のペン作画	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	透視図 ①	パースの理解と1点透視		
3	透視図 ②	2点透視の理解		
4	透視図 ③	2点透視の応用		
5	透視図 ④	2点透視のペン入れ		
6	質感描写	素材別にペン作画		
7	背景応用 ①	ラフ		
8	背景応用 ②	仕上げ		
9	集中授業	技術テスト		
10	質感・影作画	線画だけで影を付ける		
11	背景と人物比	パースから人物比を割り出す方法		
12	質感描写 ①	(水・ガラス)		
13	質感描写 ②	(植物・木)		
14	動物を描く	動物を描く作画テクニック		
15	家を描く ①	ラフ		
16	家を描く ②	仕上げ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ背景基礎		藤中 さおり	■ 1年 後期	
到達目標	簡単な小物や背景をかけるようになる。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	2点透視で部屋を描く ①	ラフ		
3	2点透視で部屋を描く ②	仕上げ		
4	小物を描く ①	ラフ		
5	小物を描く ②	作画		
6	小物を描く ③	仕上げ		
7	食べ物を描く ①	ラフ		
8	食べ物を描く ②	仕上げ		
9	集中授業	技術テスト		
10	階段を描く ①	ラフ		
11	階段を描く ②	仕上げ		
12	校舎を描く ①	ラフ		
13	校舎を描く ②	仕上げ		
14	乗り物を描く ①	ラフ		
15	乗り物を描く ②	線画		
16	乗り物を描く ③	仕上げ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：デジタルマンガテクニック		家原 杏紗	■ 1年 後期	
到達目標	株式会社comicoへのコンペ投稿作品を作る	4単位	実務経験 漫画家	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		コンペ投稿作品での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	アカウント登録 デジタルテクニック	comicoアカウント登録 着彩の仕方、カラーラスト制作		
3	デジタルテクニック	プロット制作		
4	デジタルテクニック	ネーム制作		
5	デジタルテクニック	ラフ作画		
6	デジタルテクニック	線画		
7	デジタルテクニック	着彩		
8	デジタルテクニック	仕上げ・完成		
9	デジタルテクニック	仕上げ・完成		
10	表紙制作 構図、企画	表紙制作 構図、企画		
11	表紙制作	ラフ		
12	表紙制作	線画		
13	表紙制作	着彩		
14	表紙制作	着彩		
15	表紙完成	表紙完成		
16	コンペ投稿	comicoコンペ投稿		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：デジタルマンガテクニック		家原 杏紗	■ 2年 前期	
到達目標	デジタルマンガの作画技法の習得。	4単位	実務経験 漫画家	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テストによる採点		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	デジタルテクニック	ツール説明とショートカット		
3	デジタルテクニック	レイヤーとベタ塗り		
4	デジタルテクニック	レイヤーマスクとトーン		
5	デジタルテクニック	クリッピングとグラデーショントーン		
6	デジタルテクニック	トーン削り		
7	デジタルテクニック	トーンの重ね貼り		
8	小テスト			
9	デジタルテクニック	テキストツール		
10	デジタルテクニック	テキストツール		
11	デジタルテクニック	吹き出しツール		
12	デジタルテクニック	集中線ツール		
13	デジタルテクニック	パース定規		
14	デジタルテクニック	簡単な背景作画		
15	テスト	テスト		
16	再テスト	再テスト		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックワーク基礎Ⅰ		吉田 英顕	■ 1年 後期	
到達目標	グループワークでの コミュニケーション能力を付ける	2単位	実務経験 広告関連業務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		グループ制作のプレゼンによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	グループ作成、自己紹介	グループディスカッション		
3	グループでのストーリー制作 企画	グループディスカッション		
4	グループでのストーリー制作 役割分担	グループディスカッション		
5	グループでのストーリー制作 ストーリー制作	制作		
6	グループでのストーリー制作 ストーリー完成	制作		
7	グループでのストーリー制作 作画ラフ	制作		
8	グループでのストーリー制作 作画線画	制作		
9	集中授業			
10	グループでのストーリー制作 着彩	制作		
11	グループでのストーリー制作 プレゼンシート制作①	制作		
12	グループでのストーリー制作 プレゼンシート制作②	制作		
13	グループでのストーリー制作 プレゼン打ち合わせ"	グループディスカッション		
14	グループプレゼンテーション①	プレゼンテーション		
15	グループプレゼンテーション②	プレゼンテーション		
16	振り返り	グループディスカッション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガデッサン応用		家原 杏紗	■ 2年 前期	
到達目標	マンガ表現での人体作画を身につける	4単位	実務経験 漫画家	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	人体作画	服を着たキャラの作画 立ち絵		
3	人体作画	服を着たキャラの作画 少しポーズがある		
4	人体作画	体型別の作画 立ち絵		
5	人体作画	体型別の作画 動きの付いた		
6	人体作画	職業別の作画 制服編		
7	人体作画	職業別の作画 スーツ編		
8	人体作画	職業別の作画 和服編		
9	集中授業	中間テスト		
10	人体作画	日常のアイテムと人間①		
11	人体作画	日常のアイテムと人間②		
12	人体作画	日常のアイテムと人間③		
13	人体作画	アクションポーズ集からの作画①		
14	人体作画	アクションポーズ集からの作画②		
15	人体作画	アクションポーズ集からの作画③		
16	人体作画	アクションポーズ集からの作画④		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガデッサン応用		馬場 智晴	■ 2年 後期	
到達目標	マンガ表現でのキャラデッサンの習熟	4単位	実務経験 漫画家事務所勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容で評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	キャラデッサン	大人と子供の作画①		
3	キャラデッサン	大人と子供の作画②		
4	キャラデッサン	体型差がある2人の作画①		
5	キャラデッサン	体格差がある2人の作画②		
6	キャラデッサン	動物と人間①		
7	キャラデッサン	動物と人間②		
8	キャラデッサン	動物と人間③		
9	補講・課題回収	補講・課題回収		
10	キャラデッサン	男女の作画① シチュエーション別		
11	キャラデッサン	男女の作画② シチュエーション別		
12	キャラデッサン	男女の作画③ シチュエーション別		
13	キャラデッサン	複数人の作画① シチュエーション別		
14	キャラデッサン	複数人の作画② シチュエーション別		
15	キャラデッサン	複数人の作画③ シチュエーション別		
16	補講・課題回収	補講・課題回収		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践B		馬場 智晴	■ 2年 前期	
到達目標	持ち込み用のオリジナル作品を制作する	4単位	実務経験 漫画家事務所勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容で評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	下描き		
4	オリジナル作品制作	下描き		
5	オリジナル作品制作	ペン入れ		
6	オリジナル作品制作	ペン入れ		
7	オリジナル作品制作	ベタ		
8	オリジナル作品制作	トーン		
9	集中授業	プレゼン		
10	オリジナル作品制作	仕上げ		
11	オリジナル作品制作	企画・プロット		
12	オリジナル作品制作	ネーム		
13	オリジナル作品制作	ネーム		
14	オリジナル作品制作	ペン入れ		
15	オリジナル作品制作	ペン入れ		
16	オリジナル作品制作	ベタ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践B		馬場 智晴	■ 2年 後期	
到達目標	持ち込み用のオリジナル作品を制作する	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品完成		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	下描き		
4	オリジナル作品制作	下描き		
5	オリジナル作品制作	ペン入れ		
6	オリジナル作品制作	ペン入れ		
7	オリジナル作品制作	ベタ		
8	オリジナル作品制作	トーン		
9	集中授業	プレゼン		
10	オリジナル作品制作	仕上げ		
11	オリジナル作品制作	企画・プロット		
12	オリジナル作品制作	ネーム		
13	オリジナル作品制作	ネーム		
14	オリジナル作品制作	ペン入れ		
15	オリジナル作品制作	ペン入れ		
16	オリジナル作品制作	ベタ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：デジタルマンガ制作		家原 杏紗	■ 2年 前期	
到達目標	株式会社comicoへのオリジナル 投稿作品の制作から投稿		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			課題内容と投稿による評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	デジタルマンガ制作	プロット制作		
3	デジタルマンガ制作	ネーム制作		
4	デジタルマンガ制作	ラフ作画		
5	デジタルマンガ制作	線画		
6	デジタルマンガ制作	着彩		
7	デジタルマンガ制作	仕上げ・完成		
8	comicoコンペ投稿	comicoコンペ投稿		
9	集中授業			
10	デジタルマンガ制作	プロット制作		
11	デジタルマンガ制作	ネーム制作		
12	デジタルマンガ制作	ラフ作画		
13	デジタルマンガ制作	線画		
14	デジタルマンガ制作	着彩		
15	デジタルマンガ制作	仕上げ・完成		
16	comicoコンペ投稿	comicoコンペ投稿		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：デジタルマンガ制作		家原 杏紗	■ 2年 後期	
到達目標	卒業検定の作品の製本作業の習熟	4単位	実務経験 漫画家	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	カラー表紙作画	ラフ		
3	カラー表紙作画	下書き		
4	カラー表紙作画	線入れ		
5	カラー表紙作画	着彩		
6	カラー表紙作画	着彩		
7	カラー表紙作画	完成		
8	基本製本作業	スキャンと修正		
9	集中授業	修正ポイント確認		
10	追加の加工	ベタ		
11	追加の加工	効果線		
12	追加の加工	トーン		
13	追加の加工	写植打ち		
14	原稿データ	完成		
15	製本完成	提出		
16	合評会	提出予備日		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：構成・演出		吉田 英顕	■ 2年 前期	
到達目標	映像作品による物語の構成と演出を理解し、インプットする	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		レポートによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	映像作品鑑賞①	レポート		
3	映像作品鑑賞②	レポート		
4	映像作品鑑賞③	レポート		
5	映像作品鑑賞④	レポート		
6	映像作品鑑賞⑤	レポート		
7	映像作品鑑賞⑥	レポート		
8	映像作品鑑賞⑦	レポート		
9	集中授業	レポート		
10	映像作品鑑賞⑧	レポート		
11	映像作品鑑賞⑨	レポート		
12	映像作品鑑賞⑩	レポート		
13	映像作品鑑賞⑪	レポート		
14	映像作品鑑賞⑫	レポート		
15	映像作品鑑賞⑬	レポート		
16	映像作品鑑賞⑭	レポート		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：構成・演出		馬場 智晴	■ 2年 後期	
到達目標	映像作品による物語の構成と演出を理解し、インプットする	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		レポートによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	映像作品鑑賞①	レポート		
3	映像作品鑑賞②	レポート		
4	映像作品鑑賞③	レポート		
5	映像作品鑑賞④	レポート		
6	映像作品鑑賞⑤	レポート		
7	映像作品鑑賞⑥	レポート		
8	映像作品鑑賞⑦	レポート		
9	集中授業	レポート		
10	映像作品鑑賞⑧	レポート		
11	映像作品鑑賞⑨	レポート		
12	映像作品鑑賞⑩	レポート		
13	映像作品鑑賞⑪	レポート		
14	映像作品鑑賞⑫	レポート		
15	映像作品鑑賞⑬	レポート		
16	映像作品鑑賞⑭	レポート		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックリクルート試験対策		大野 茂男	■ 2年 前期	
到達目標	面接試験のSPI試験へ向けての一般教養習得	2単位	実務経験	
		32時数		
		無		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		テストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	一般教養①	就職に向けた一般教養		
3	一般教養②	就職に向けた一般教養		
4	一般教養③	就職に向けた一般教養		
5	一般教養④	就職に向けた一般教養		
6	漢字の書き取り①	一般的な常用漢字		
7	漢字の書き読み②	一般的な常用漢字		
8	漢字の書き読み③	一般的な常用漢字		
9	テスト	テスト		
10	数学問題①	一般的な数学問題		
11	数学問題②	一般的な数学問題		
12	数学問題③	一般的な数学問題		
13	数学問題④	一般的な数学問題		
14	時事問題①	時事問題		
15	時事問題②	時事問題		
16	テスト	テスト		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガキャリアサポート		吉田 英顕	■ 2年 後期	
到達目標	面談によるキャリアサポートと作品制作	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告関連業務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
3	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
4	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
5	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
6	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
7	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
8	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
9	集中授業	進捗を見て個別面談		
10	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
11	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
12	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
13	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
14	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
15	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		
16	就職用作品制作	進捗を見て個別面談		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：Excel&Word		小磯 一成	■ 2年 後期	
到達目標	Excel&Wordの基礎を学び就職に向け活用する	4単位		実務経験
		64時数		
		情報システム企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		理解度チェック・実技試験		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	授業内容説明、Word-基本操作/Excel-入力方法・四則演算	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
3	Word-文書の編集/Excel-表の編集	ビジネス文書作成・表作成 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
4	Word-文書の編集/Excel-表の編集	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
5	Word-文書の印刷/Excel-表の印刷	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
6	Word-文書の印刷/Excel-表の印刷	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
7	Word-文書作成/Excel-グラフ作成・図形描画	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
8	Word-文書作成/Excel-グラフ作成・図形描画	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
9	Word-表作成/Excel-ブック管理・ウィンドウ操作・データベース機能	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
10	Word-表作成/Excel-ブック管理・ウィンドウ操作・データベース機能	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
11	Word-表作成/Excel-ブック管理・ウィンドウ操作・データベース機能	各振り返り問題 機能を理解した上での操作	Word2020基本編	Excel2020基本編
12	Word-図形や画像を使った文書作成/Excel-関数	図・表を用いた文書作成・表・グラフ これまでの機能設定を理解し作成に至る	Word2020基本編	Excel2020基本編
13	Word-図形や画像を使った文書作成/Excel-関数	図・表を用いた文書作成・表・グラフ これまでの機能設定を理解し作成に至る	Word2020基本編	Excel2020基本編
14	Word-文書作成/Excel-表・グラフ作成印刷のまとめ1	図・表を用いた文書作成・表・グラフ これまでの機能設定を理解し作成に至る	Word2020基本編	Excel2020基本編
15	Word-文書作成/Excel-表・グラフ作成印刷のまとめ1	図・表を用いた文書作成・表・グラフ これまでの機能設定を理解し作成に至る	Word2020基本編	Excel2020基本編
16	実技試験		Word2020基本編	Excel2020基本編

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：デジタルマンガ基礎		安部 宗一郎	■ 1年 前期	
到達目標	株式会社comicoへのコンペ投稿作品の制作	4単位	実務経験 イラストレーターとして活動	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	デジタルマンガ基礎	ストーリー設定制作		
3	デジタルマンガ基礎	シナリオ制作		
4	デジタルマンガ基礎	脚本制作		
5	デジタルマンガ基礎	絵コンテ制作		
6	デジタルマンガ基礎	ネーム制作		
7	デジタルマンガ基礎	ラフ作画		
8	デジタルマンガ基礎	線画制作 キャラ設定		
9	集中授業			
10	デジタルマンガ基礎	線画制作 背景		
11	デジタルマンガ基礎	効果線制作		
12	デジタルマンガ基礎	着彩 ベース色		
13	デジタルマンガ基礎	着彩 影色		
14	デジタルマンガ基礎	セリフ入れ		
15	デジタルマンガ基礎	仕上げ		
16	comico投稿	comico投稿		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックパース技法基礎		安部 宗一郎	■ 1年 前期	
到達目標	空間把握と描写力を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	コミックパース技法基礎	アイレベルとパースの基礎		
3	コミックパース技法基礎	1点透視について		
4	コミックパース技法基礎	2点透視について		
5	コミックパース技法基礎	風景スケッチ①		
6	コミックパース技法基礎	風景スケッチ②		
7	コミックパース技法基礎	三角構図		
8	コミックパース技法基礎	S字構図		
9	集中授業	チェック		
10	コミックパース技法基礎	円形構図		
11	コミックパース技法基礎	対比構図		
12	コミックパース技法基礎	トンネル構図		
13	コミックパース技法基礎	SS投稿イラスト制作①		
14	コミックパース技法基礎	SS投稿イラスト制作②		
15	コミックパース技法基礎	SS投稿イラスト制作③		
16	SS投稿	SS投稿		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックイラスト制作基礎		岸良 桜子	■ 1年 前期	
到達目標	テーマに基づいたイラストをラフから完成まで作画する事が出来る。	4単位	実務経験	
		64時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	イラストのテーマ設定	イラストのテーマ設定		
3	テーマに基づいた企画	イラストの企画(テーマ)		
4	オリジナルイラスト	ラフ		
5	オリジナルイラスト	線画		
6	オリジナルイラスト	着彩①		
7	オリジナルイラスト	着彩②		
8	オリジナルイラスト	仕上げ		
9	集中授業			
10	オリジナルイラスト	イラストの企画(テーマ)		
11	オリジナルイラスト	ラフ		
12	オリジナルイラスト	線画		
13	オリジナルイラスト	着彩①		
14	オリジナルイラスト	着彩②		
15	オリジナルイラスト	仕上げ		
16	イラスト合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックイラスト制作基礎		岸良 桜子	■ 1年 後期	
到達目標	ポートフォリオに入れるイラストを制作する	4単位	実務経験	
		64時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	業界別のイラスト制作	企画		
3	業界別のイラスト制作	ラフ		
4	業界別のイラスト制作	下書き		
5	業界別のイラスト制作	線画		
6	業界別のイラスト制作	着彩①		
7	業界別のイラスト制作	着彩②		
8	業界別のイラスト制作	仕上げ		
9	集中授業			
10	業界別のイラスト制作	企画		
11	業界別のイラスト制作	ラフ		
12	業界別のイラスト制作	下書き		
13	業界別のイラスト制作	線画		
14	業界別のイラスト制作	着彩①		
15	業界別のイラスト制作	着彩②		
16	業界別のイラスト制作	仕上げ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックテクニク基礎		岸良 桜子	■ 1年 前期	
到達目標	アナログ作画技術の習得	2単位	実務経験	
		32時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	テクニク (つけペン)	つけペンの使い方		
3	テクニク (マンガ効果線)	定規とペンに慣れる①		
4	テクニク (マンガ効果線)	定規とペンに慣れる②		
5	テクニク (モノクロイラスト)	モノクロイラスト制作①		
6	テクニク (モノクロイラスト)	モノクロイラスト制作②		
7	小テスト	補講・模写について		
8	小テスト	補講・模写について		
9	テクニク (ライティング)	ライティングについての理解		
10	テクニク (ライティング)	ライティング描写		
11	テクニク (ペン描写)	ペンで描き分ける 髪		
12	テクニク (ペン描写)	ペンで描き分ける 服		
13	テクニク (エフェクト)	ペンで描き分ける エフェクト		
14	テクニク (イラスト作成)	アナログカラーイラスト		
15	小テスト	補講・模写について		
16	小テスト	補講・模写について		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックテクニック応用		岸良 桜子	■ 1年 前期	
到達目標	ポートフォリオへ乗せる事が出来る アナログイラストの制作	2単位	実務経験	
		32時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト ラフ		
3	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト 下書き		
4	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト 線画		
5	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト 仕上げ		
6	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト ラフ		
7	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト 下書き		
8	テクニック (イラスト作成)	アナログモノクロイラスト 下書き		
9	集中授業			
10	テクニック (イラスト作成)	アナログカラーイラスト 着彩		
11	テクニック (イラスト作成)	アナログカラーイラスト 仕上げ		
12	テクニック (イラスト作成)	アナログカラーイラスト ラフ		
13	テクニック (イラスト作成)	アナログカラーイラスト 線画		
14	テクニック (イラスト作成)	アナログカラーイラスト 着彩		
15	テクニック (イラスト作成)	アナログカラーイラスト 仕上げ		
16	評価会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックオブジェクト基礎		藤中 さおり	■ 1年 前期	
到達目標	動物、モンスターなどの作画し描写力を付ける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	コミックオブジェクト	哺乳類作画模写		
3	コミックオブジェクト	教本からの模写(哺乳類)		
4	コミックオブジェクト	鳥類作画模写		
5	コミックオブジェクト	教本からの模写(鳥類)		
6	コミックオブジェクト	魚類作画模写		
7	コミックオブジェクト	教本からの模写(魚類)		
8	合評会			
9	コミックオブジェクト	好きなモンスターの絵を描く		
10	コミックオブジェクト	モンスターデザイン ラフ		
11	コミックオブジェクト	モンスターデザイン 線画		
12	コミックオブジェクト	モンスターデザイン ラフ		
13	コミックオブジェクト	モンスターデザイン 線画		
14	コミックオブジェクト	モンスターデザイン ラフ		
15	コミックオブジェクト	モンスターデザイン 線画		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックオブジェクト基礎		藤中 さおり	■ 1年 後期	
到達目標	質感を意識したアイテムを描き、描写力を付ける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	コミックオブジェクト	アイテム作画の基本		
3	コミックオブジェクト	宝箱の作画 ラフ		
4	コミックオブジェクト	宝箱の作画 線画		
5	コミックオブジェクト	宝箱の作画 完成		
6	コミックオブジェクト	武器の作画 ラフ		
7	コミックオブジェクト	武器の作画 線画		
8	コミックオブジェクト	武器の作画 完成		
9	合評会			
10	コミックオブジェクト	宝飾品の作画 ラフ		
11	コミックオブジェクト	宝飾品の作画 線画		
12	コミックオブジェクト	宝飾品の作画 完成		
13	コミックオブジェクト	鎧の作画 ラフ		
14	コミックオブジェクト	鎧の作画 線画		
15	コミックオブジェクト	鎧の作画 完成		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックワーク基礎Ⅱ		吉田 英顕	■ 1年 後期	
到達目標	グループワークでの コミュニケーション力を付ける	2単位	実務経験	
		32時数		
		広告関連業務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		グループ制作のプレゼンによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	グループワーク	グループディスカッション グループ作成、自己紹介		
3	グループワーク	グループディスカッション ストーリー制作 企画		
4	グループワーク	グループディスカッション ストーリー制作 役割分担		
5	グループワーク	ストーリー制作		
6	グループワーク	ストーリー完成		
7	グループワーク	作画ラフ		
8	グループワーク	作画線画		
9	中間チェック			
10	グループワーク	着彩		
11	グループワーク	プレゼンシート制作①		
12	グループワーク	プレゼンシート制作②		
13	グループワーク	グループディスカッション プレゼン打ち合わせ		
14	グループワーク	プレゼンテーション		
15	グループワーク	プレゼンテーション		
16	振り返り	グループディスカッション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックテクニク制作企画		藤井 由依子	■ 1年 後期	
到達目標	イベント、物販に向けてのグッズ制作	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		グッズイラストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	テクニク (グッズ)	グッズ化 ポストカード		
3	テクニク (グッズ)	グッズ化 完成		
4	テクニク (グッズ)	グッズ化 缶バッジ		
5	テクニク (グッズ)	グッズ化 完成		
6	テクニク (グッズ)	オリジナルグッズ		
7	テクニク (グッズ)	グッズ化 完成		
8	合評会			
9	テクニク (グッズの装丁)	装丁		
10	テクニク (グッズの包装)	包装デザイン ラフ		
11	テクニク (グッズの包装)	包装デザイン 作画		
12	テクニク (グッズの包装)	包装デザイン 完成		
13	テクニク (グッズの販売)	価格設定と値札		
14	テクニク (グッズの販売)	値札作り完成		
15	テクニク (グッズの販売)	包装完成		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：デジタルマンガ応用		安部 宗一郎	■ 1年 後期	
到達目標	株式会社comicoへのコンペ投稿作品制作	4単位	実務経験 イラストレーターとして活動	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		コンペへの投稿		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	デジタルマンガ応用	カラー表紙作画 ラフ		
3	デジタルマンガ応用	カラー表紙作画 下書き		
4	デジタルマンガ応用	カラー表紙作画 線入れ		
5	デジタルマンガ応用	カラー表紙作画 着彩		
6	デジタルマンガ応用	カラー表紙作画 着彩		
7	デジタルマンガ応用	カラー表紙作画 完成		
8	製本に向けてのスキャンと修正	製本に向けてのスキャンと修正		
9	集中授業			
10	デジタルマンガ応用	追加の加工 ベタ		
11	デジタルマンガ応用	追加の加工 効果線		
12	デジタルマンガ応用	追加の加工 トーン		
13	デジタルマンガ応用	写植打ち		
14	デジタルマンガ応用	原稿データ 完成		
15	製本完成 提出	製本完成 提出		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックパース技法応用		安部 宗一郎	■ 1年 後期	
到達目標	パースの応用による背景作画と人物配置の習得	4単位	実務経験 イラストレーターとして活動	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	コミックパース技法応用	ビル群の作画 ラフ		
3	コミックパース技法応用	ビル群の作画 線画		
4	コミックパース技法応用	ビル群の作画 完成		
5	コミックパース技法応用	螺旋階段 ラフ		
6	コミックパース技法応用	螺旋階段 線画		
7	コミックパース技法応用	螺旋階段 完成		
8	コミックパース技法応用	補講・課題回収		
9	コミックパース技法応用			
10	コミックパース技法応用	教室内と人物 ラフ		
11	コミックパース技法応用	教室内と人物 線画		
12	コミックパース技法応用	教室内と人物 完成		
13	コミックパース技法応用	街中と人物 ラフ		
14	コミックパース技法応用	街中と人物 線画		
15	コミックパース技法応用	街中と人物 完成		
16	コミックパース技法応用	補講・課題回収		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックリクルート対策		大野 茂男	■ 2年 前期	
到達目標	面接試験のSPI試験へ向けての一般教養習得	2単位	実務経験	
		32時数		
		無		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		テストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	一般教養①	就職に向けた一般教養		
3	一般教養②	就職に向けた一般教養		
4	一般教養③	就職に向けた一般教養		
5	一般教養④	就職に向けた一般教養		
6	漢字の書き取り①	一般的な常用漢字		
7	漢字の書き読み②	一般的な常用漢字		
8	漢字の書き読み③	一般的な常用漢字		
9	テスト	テスト		
10	数学問題①	一般的な数学問題		
11	数学問題②	一般的な数学問題		
12	数学問題③	一般的な数学問題		
13	数学問題④	一般的な数学問題		
14	時事問題①	時事問題		
15	時事問題②	時事問題		
16	テスト	テスト		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践B		岸良 桜子	■ 2年 前期	
到達目標	ポートフォリオ制作とスケジュールリング面談	4単位	実務経験	
		64時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオの作品評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	業界別のイラスト制作	ポートフォリオ企画		
3	業界別のイラスト制作	ラフ		
4	業界別のイラスト制作	線画		
5	業界別のイラスト制作	着彩		
6	業界別のイラスト制作	仕上げ		
7	業界別のイラスト制作	ラフ		
8	業界別のイラスト制作	録画		
9	集中授業			
10	業界別のイラスト制作	着彩		
11	業界別のイラスト制作	仕上げ		
12	業界別のイラスト制作	ラフ		
13	業界別のイラスト制作	線画		
14	業界別のイラスト制作	着彩		
15	業界別のイラスト制作	仕上げ		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践B		岸良 桜子	■ 2年 後期	
到達目標	ポートフォリオ制作とスケジュールリング面談	4単位	実務経験	
		64時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオの作品評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	業界別のイラスト制作	ラフ		
3	業界別のイラスト制作	線画		
4	業界別のイラスト制作	着彩		
5	業界別のイラスト制作	仕上げ		
6	業界別のイラスト制作	ラフ		
7	業界別のイラスト制作	録画		
8	業界別のイラスト制作	着彩		
9	集中授業			
10	業界別のイラスト制作	仕上げ		
11	業界別のイラスト制作	ラフ		
12	業界別のイラスト制作	録画		
13	業界別のイラスト制作	着彩		
14	業界別のイラスト制作	仕上げ		
15	合評会			
16	ポートフォリオ製本			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践C		藤中 さおり	■ 2年 前期	
到達目標	ポートフォリオ制作とスケジューリング面談	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオ作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	業界別のイラスト制作	ポートフォリオ企画		
3	業界別のイラスト制作	ラフ		
4	業界別のイラスト制作	線画		
5	業界別のイラスト制作	着彩		
6	業界別のイラスト制作	仕上げ		
7	業界別のイラスト制作	ラフ		
8	業界別のイラスト制作	録画		
9	集中授業			
10	業界別のイラスト制作	着彩		
11	業界別のイラスト制作	仕上げ		
12	業界別のイラスト制作	ラフ		
13	業界別のイラスト制作	録画		
14	業界別のイラスト制作	着彩		
15	業界別のイラスト制作	仕上げ		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践C		藤中 さおり	■ 2年 後期	
到達目標	ポートフォリオ制作とスケジュールリング面談	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオ作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	業界別のイラスト制作	ラフ		
3	業界別のイラスト制作	線画		
4	業界別のイラスト制作	着彩		
5	業界別のイラスト制作	仕上げ		
6	業界別のイラスト制作	ラフ		
7	業界別のイラスト制作	録画		
8	業界別のイラスト制作	着彩		
9	集中授業			
10	業界別のイラスト制作	仕上げ		
11	業界別のイラスト制作	ラフ		
12	業界別のイラスト制作	線画		
13	業界別のイラスト制作	着彩		
14	業界別のイラスト制作	仕上げ		
15	合評会			
16	ポートフォリオ製本			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：フォトショップ基礎		牧野 ひとみ	■ 2年 前期	
到達目標	フォトショップの操作の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	オリエンテーション		
2	Photoshop基本操作①	次週の名刺制作の下準備		
3	Photoshop基本操作②	フォント、レイヤースタイル		
4	Photoshop基本操作③	ブラシ、マスク、効果		
5	商品パッケージ制作①	市場調査 デザイン提案・ラフ		
6	商品パッケージ制作②	F B修正などの 概念ブラッシュアップ、提出		
7	キャラクター3面図制作①	ラフ		
8	キャラクター3面図制作②	ラフ		
9	集中授業	オリエンテーション		
10	武器デザイン①	モチーフラフ制作		
11	武器デザイン②	ブラッシュアップ・完成		
12	アイコンフレーム制作①	S Rクラスフレームの デザインラフ		
13	アイコンフレーム制作②	完成、提出		
14	フォトバッシュで背景制作①	提出フォトバッシュの説明、構成		
15	フォトバッシュで背景制作②	F B対応・ブラッシュアップ		
16	講評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックイラスト制作企画		藤井 由依子	■ 2年 前期	
到達目標	イベントへ向けてのグッズ制作	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	グループイラスト制作	企画		
3	グループイラスト制作	役割分担		
4	グループイラスト制作	線画		
5	グループイラスト制作	着彩		
6	グループイラスト制作	仕上げ		
7	合評会			
8	振り返り	グループ制作における振り返り		
9	集中授業			
10	ポストカード制作①	原価にあった値段設定		
11	ポストカード制作②	作品制作		
12	缶バッジ制作①	市場調査		
13	缶バッジ制作②	オリジナルイラスト制作		
14	オリジナルグッズ制作①	テーマ決め		
15	オリジナルグッズ制作②	テーマに沿ったグッズ制作		
16	オリジナルグッズ制作③	テーマに沿ったグッズ制作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックオブジェクト応用		藤中 さおり	■ 2年 前期	
到達目標	ポートフォリオに入れるイラストの制作	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナルモンスターのデザイン	企画		
3	オリジナルモンスターのデザイン	ラフ		
4	オリジナルモンスターのデザイン	線画		
5	オリジナルモンスターのデザイン	着彩		
6	オリジナルモンスターのデザイン	着彩		
7	オリジナルモンスターのデザイン	仕上げ		
8	合評会			
9	集中授業			
10	差分キャラクターのデザイン	ラフ		
11	差分キャラクターのデザイン	線画		
12	差分キャラクターのデザイン	着彩		
13	差分キャラクターのデザイン	着彩		
14	差分キャラクターのデザイン	仕上げ		
15	合評会			
16	作品のブラッシュアップ			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックオブジェクト応用		藤中 さおり	■ 2年 後期	
到達目標	ポートフォリオに入れるイラストの制作	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	人間とモンスター	ラフ		
3	人間とモンスター	下書き		
4	人間とモンスター	線画		
5	人間とモンスター	着彩		
6	人間とモンスター	着彩		
7	人間とモンスター	仕上げ		
8	人間とモンスター	完成		
9	合評会			
10	背景とモンスター	ラフ		
11	背景とモンスター	下書き		
12	背景とモンスター	線画		
13	背景とモンスター	着彩		
14	背景とモンスター	着彩		
15	背景とモンスター	仕上げ		
16	背景とモンスター	完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：フォトショップ応用		牧野 ひとみ	■ 2年 後期	
到達目標	フォトショップを使ったイラスト作画	4単位	実務経験 ゲーム制作会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	フォトショップでイラスト作画	ラフ		
3	フォトショップでイラスト作画	下書き		
4	フォトショップでイラスト作画	線画		
5	フォトショップでイラスト作画	着彩		
6	フォトショップでイラスト作画	着彩		
7	フォトショップでイラスト作画	仕上げ		
8	フォトショップでイラスト作画	完成		
9	合評会			
10	フォトショップでイラスト作画	ラフ		
11	フォトショップでイラスト作画	下書き		
12	フォトショップでイラスト作画	線画		
13	フォトショップでイラスト作画	着彩		
14	フォトショップでイラスト作画	着彩		
15	フォトショップでイラスト作画	仕上げ・完成		
16	合評会			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コンペ制作・リクルート		岸良 桜子	■ 2年 後期	
到達目標	イラストコンペへの投稿作品の制作と進路面談	4単位	実務経験 電子書籍企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	コンペイラスト制作	企画		
3	コンペイラスト制作	ラフ		
4	コンペイラスト制作	下描き		
5	コンペイラスト制作	線画		
6	コンペイラスト制作	着彩		
7	コンペイラスト制作	着彩		
8	コンペイラスト制作	仕上げと投稿		
9	集中授業			
10	コンペイラスト制作	企画		
11	コンペイラスト制作	ラフ		
12	コンペイラスト制作	下描き		
13	コンペイラスト制作	線画		
14	コンペイラスト制作	着彩		
15	コンペイラスト制作	着彩		
16	コンペイラスト制作	仕上げと投稿		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：企業研修Ⅰ		岸良 桜子	■ 2年 前期	
到達目標	企業リサーチによる就職活動の促進	16単位	実務経験	
		256時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	企業の業種			
3	内定までの段階			
4	気になる企業のリストアップ			
5	気になる企業のリサーチ①			
6	採用情報から内定へのプランニング①			
7	気になる企業のリサーチ②	作品制作		
8	採用情報から内定へのプランニング②	作品制作		
9	集中授業			
10	気になる企業のリサーチ③			
11	採用情報から内定へのプランニング③			
12	気になる企業のリサーチ④	プレゼンテーション		
13	採用情報から内定へのプランニング④	プレゼンテーション		
14	自己PRの制作	プレゼンテーション		
15	自己PRの練習	作品制作		
16	面接練習			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：企業研修Ⅱ		岸良 桜子	■ 2年 後期	
到達目標	企業リサーチによる就職活動の促進	8単位	実務経験	
		128時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	面接練習 入退室			
3	面接練習 質疑応答の練習①			
4	面接練習 質疑応答の練習②			
5	面接練習 自己PR①			
6	面接練習 自己PR②			
7	ポートフォリオのブラッシュアップ①	作品制作		
8	ポートフォリオのブラッシュアップ②	作品制作		
9	集中授業			
10	集団面接 練習①	グループ		
11	集団面接 練習②	グループ		
12	作品プレゼンの練習①	プレゼンテーション		
13	作品プレゼンの練習②	プレゼンテーション		
14	作品のプレゼン練習③	プレゼンテーション		
15	ポートフォリオのブラッシュアップ③	作品制作		
16	ポートフォリオのブラッシュアップ④	作品制作		