

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
comico実習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	竹口 佑樹
授業の概要				
スマホアプリのcomicoの形式での漫画制作				
授業終了時の到達目標				
縦型スクロール型のカラー漫画が描けるようになる チャレンジからベストチャレンジ、公式作品を目指す 前期に15コマ~100コマのフルカラー作品の製作を行う。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家・漫画家アシスタントとして9年間フリーランスとしての実務経験を活かし学生たちの在学、卒業時の希望職種への間口を広げること		
時間外に必要な学修				
自宅で課題を行いつつ、課題の参考になるような作品をcomico内を閲覧し、自分の作品を向上させる。				
回	テーマ	内容		
1~3	comicoチャレンジへの作品投稿のためcomicoの作品傾向の調査	comicoへ投稿するにあたり、comicoサイト内での流行の推移を調査し、自分の作品作りへのヒントを掴む		
4~6	comicoチャレンジへの作品投稿のためcomicoの作品傾向の調査 早ければ作画を開始する	前回の調査を続け、早ければ得たヒントを元に作品作りを開始する。プロットからかネームからかは自由		
7~9	comicoに向けた作品のネーム作業	ネーム作業を開始する。投稿して、見られることを意識して作品を作成する。		
10~12	comicoに向けた作品のネーム提出	作成したネームを提出する。提出確認後作画作業を進める		
13~15	comico作品の製作①	完成したネームの下描き、ペン入れ作業を行う。		
16~18	comico作品の製作②	完成したネームの下描き、ペン入れ作業を行う。		
19~21	comico作品製作③ ペン入れの提出	完成したネームの下描き、ペン入れ作業を行い、提出する。確認後着色を開始する。		
22~24	comico作品の製作④	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		
17~18	comico作品の製作⑤	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		
25~27	comico作品の製作⑥	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		

28～ 30	comico作品の製作⑦	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		
31～ 33	comico作品製作 着色完成品の提出	着色を完了し、仕上げを行う。確認後提出。		
34～ 36	comico作品の最終チェック①	提出した作品の最終チェックを行う。早ければcomicoサイトのチャレンジカップへ投稿を行う。		
37～ 41	comico作品の最終チェック②	提出した作品の最終チェックを行う。早ければcomicoサイトのチャレンジカップへ投稿を行う。		
42～ 45	完成作品の投稿	完成した作品をcomicoチャレンジカップへ投稿する。投稿後ページのURLを教員へ送信。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デジタル漫画のテクニック		作品レベル・提出数 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	作品の制作のための 情報収集提出課題の 事前確認

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅠ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	石川 愛奈
授業の概要				
<p>絵を描くスキルを磨くために、クロッキーやデッサンを通じて陰影・質感・色彩への理解を深め、観察力や描写テクニックを身につける。 講義と実習を通じて光の表現について知識をつけ、魅力的なイラストを描けるように力をつけていく。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 画材ごとの筆圧・濃度を使い分け、豊かなトーンの描写ができるようになる。 2. 色彩で陰影を表現できるようになる。 3. 理想的な頭身の人物を描けるようになる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		尾道市立大学美術学科卒業後、イラストレーターや就労支援施設での絵画講師として活動中。グラフィックデザイナーとしても5年以上活動しており、東京2020のサインージ制作に携わった実績あり。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・好きなイラストの模写などを行い、人体の構造や陰影について理解を深めましょう。 ・自分が好きなものをたくさん描いて、自分の中に「描けるもの」のストックを作りましょう。 				
回	テーマ	内容		
1-2	オリエンテーション ・この授業の目的 ・自分の目標とする絵柄、絵師について ・プロフィール画像の製作(2時間) ・ファイル提出について	年間を通して行う実習内容や、到達目標について解説。 オンライン授業の際に自身のアイコンとなるイラストを作成。 授業の終盤で各自イラストを提出したのち、アイコンを設定するところまで行う。		
3-4	イラストレーション ・好きなものスケッチ(5点) ・好きなイラスト作品資料の収集	データの作成について注意点を共有した後に自己紹介を兼ねて、正方形サイズの用紙に自身の興味がある(好きな)動物や植物、果物などのスケッチを製作する。 授業の後半で進捗として画像を提出してもらい、鑑賞を行う。		
5-6	イラストレーション ・人物クロッキー(5分×4) ・卯年の年賀状イラスト ・アナログ素材をデジタル化する方法	授業の始めに、早く形をとらえ、流れや動きを表現するトレーニングとしてクロッキーを実施する。 コンペに応募するためのイラスト作成について解説を行ったのち、去年までの入選作品などを鑑賞し、イメージを練る。 CLIP STUDIOにあるブラシを駆使したり、アナログで描いたイラストをデジタル化する手順についても触れる。 1点完成次第、2点目を作成する。		
7-8	配色のポイント① ・メインカラー ・アソートカラー ・アクセントカラー キャラクターデザイン	魅力的な色彩表現について論理的に解説を行う。 色が見える仕組みや、色名、見栄えのしやすい配色例などを解説した後に小テストを実施する。 キャラクターデザインにおける配色について、鑑賞と分析を行ったのちに今まで自身が作成したオリジナルキャラクターに手を加えていく。(レタッチ)		

9-10	レタッチの講評 イラスト模写 ・サブビューウィンドウの活用	前回の授業で配色のレタッチを行ったもののビフォー・アフターを鑑賞し、ディスカッション形式で講評を行う。 後半からは配色のポイントを復習しつつ、作品の模写においての注意点について解説した上で自分の目指す絵柄や、取り入れたい表現のある作品をトレースする。 イラストのトレースと併せて、作者の表現したい部分や意図を考察し、感想をまとめる。
11-12	模写講評 作品制作 ・オリジナル作品の制作	トレース作品の講評とディスカッションを行う。 トレースした経験を踏まえて、出来るだけ見本と近い塗り方や表現を真似しながらオリジナル作品を作る。 オリジナル作品を作成する上で、カラーリングや設定などを盛り込んだキャラクターシートを作成する。
13-14	作品制作 ・講評と鑑賞	引き続きオリジナル作品を描き、授業の後半で講評と鑑賞を行う。 実際に真似したところや、今までより上手くできたところなどをディスカッションする。
15-16	イラストレーション ・カルタ	TRPGのキャラメイク手順を参考に、カルタの読み札と絵札を考える。 課題テーマに応じて各自で資料を集め、イラスト化する。
17-18	イラストレーション ・カルタ	引き続きカルタの絵札と読み札を考える。 テンプレートを基に絵札を作成し、読み札はファイル名に記載する。 画像を書き出す際の注意点について共有したのち、画像提出。
19-20	ライティング演習 ・光の当たり方で変わる表現について ・背景との馴染ませ方	イラスト表現のミソである光の表現を、流行りの絵柄を例に解説。 ポーズ人形やweb上で見れるポーズ資料について共有し、あらかじめ塗り分けされたキャラクターイラストに背景と影を加えていく。 背景素材や簡単な描き方などについても触れる。
21-22	ライティング演習 ・講評と鑑賞 ・オリジナル作品1点制作	前回行ったものを鑑賞し、どんなシーンや感情を設定したかディスカッション形式で講評を行う。 その後光の当たり方を意識して作品を制作する。
23-24	ライティング演習 ・オリジナル作品制作	引き続き作品を制作する。 授業の後半で講評と鑑賞を行う。
25-26	デッサン演習 ・鉛筆画(2時間) ・トーン表現	デッサンの復習として鉛筆画を制作する。 オードリー・ヘプバーンの肖像のモノクロ写真を基に鉛筆画を作成する。 出来るだけ見本と近い濃淡の表現ができるよう、常に比較しながら描き込む。 授業の後半で講評を行う。遠くから見ることで描いているときとの見え方の差を鑑賞する。

27-28	<p>デッサン演習</p> <ul style="list-style-type: none"> 鉛筆画（2時間） トーン表現 	<p>デッサンの復習として鉛筆画を制作する。 サルバドール・ダリの肖像のモノクロ写真を基に鉛筆画を作成する。 出来るだけ見本と近い濃淡の表現ができるよう、常に比較しながら描き込む。 授業の後半で講評を行う。遠くから見ることで描いているときとの見え方の差を鑑賞する。</p>		
29-30	<p>色模写</p> <ul style="list-style-type: none"> 風景模写（30分×4点） クリスタのブラシを活用する 	<p>風景写真を基にサブビューを活用しながら風景写真を模写していく。 草や雲の表現にふさわしいブラシを探る。</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
配布資料		<p>制作物 出席 取組み姿勢</p>	<p>70.0% 20.0% 10.0%</p>	<p>毎回授業の始めにクロッキーを実施する</p>

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン I		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	鶏内 真紀
授業の概要				
グラフィックデザインを「コミュニケーションの為の手段」と位置づけ、デザインの意図が見る人に伝わるかどうかを意識して制作に取り組む。1年次の学習をベースに制作物を仕上げる為「イラスト表現」に絞って授業を行う。				
授業終了時の到達目標				
与えられた制約の中で、わかりやすく伝わりやすいイラストが描ける。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	デッサン塾での指導やイラスト制作販売の経験を活かし、仕事に結びつく絵の描き方を教えます。			
時間外に必要な学修				
身の回りにある雑誌や広告の中で使われているイラストを探してみよう。どのような役割を担っているのか考察してみよう。				
回	テーマ	内容		
1~2	デザインにおけるイラストの役割について イラストレーションの種類について	商業イラストの効果役割について イラストレーション表現の種類の解説		
3~4	Illustratorを使用したのイラストデータ作成	指定されたキャラクターのトレース作業を通してペンツールの操作を確認する		
5~6	Illustratorを使用したのイラストデータ作成	指定されたキャラクターのトレース作業を通してペンツールの操作を確認する		
7~8	Illustratorを使用したのイラストデータ作成	指定されたキャラクターのトレース作業を通してペンツールの操作を確認する		
9~10	情報の整理	「カバンの中身」を描き、持ち主を想像させるイラストレーションの作成		
11~12	情報の整理	「カバンの中身」を描き、持ち主を想像させるイラストレーションの作成		
13~14	情報の整理	「カバンの中身」を描き、持ち主を想像させるイラストレーションの作成		
15~16	情報の整理	「カバンの中身」を描き、持ち主を想像させるイラストレーションの作成		
17~18	情報の整理	「カバンの中身」を描き、持ち主を想像させるイラストレーションの作成		
19~20	人物の描きわけ	年齢・性別の描きわけ 頭身と人物デフォルメ解説		
21~22	シチュエーションの伝達	カットイラストの制作		
23~24	シチュエーションの伝達	カットイラストの制作		

回	テーマ	内 容		
25~26	シチュエーションの伝達	カットイラストの制作		
27~28	シチュエーションの伝達	カットイラストの制作		
29~30	シチュエーションの伝達	カットイラストの制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		制作物 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商業イラストⅠ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
似顔絵や、パンフレットや企業向けの基本的なイラスト知識・制作方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
決められた時間に似顔絵を仕上げる、イラストで難しいことを分かりやすく伝えることができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えていきます。		
時間外に必要な学修				
パッケージやパンフレット、雑誌などにあるイラストやカットを集める。線を綺麗に描く練習				
回	テーマ	内容		
1~2	商業イラストとは	実際の印刷物を見てイラストにも色々な種類があることを学ぶ。		
3~4	似顔絵のコツ	似顔絵を描く上でのポイントを学ぶ。		
5~6	似顔絵実習その1	描きやすい人物の画像サンプルを使って練習。		
7~8	似顔絵実習その2	対面でクラスメイトを描く		
9~10	似顔絵実習その3	対面でクラスメイトを描く		
11~12	似顔絵実習その4	子供を描く(子供はじっとしていないので難しい)		
13~14	イラストとカット	主役のイラストと脇役のカット。本文を助けるカットの役割。		
15~16	福祉に見るカットその1	福祉特融の小物や服装などを描いてみよう。		
17~18	福祉に見るカットその2	全年齢にわかるやさしい絵にするために、省略とデフォルメを知る。		
19~20	色々な職業を絵にするその1	警察、消防、看護師、道路工事、漁業、農業など。		
21~22	色々な職業を絵にするその2	警察、消防、看護師、道路工事、漁業、農業など。		
23~24	年賀状の干支その1	干支を描く。		
25~26	年賀状の干支その2	干支を描く。		
27~28	雑誌のカット作成その1	実際の雑誌のカットを描いてみよう(修了制作)		

29~ 30	雑誌のカット作成その2	実際の雑誌のカットを描いてみよう（修了制作）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
使用しない		提出作品の完成度 理解度・上達度 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 10.0% 10.0%	使用する画材 の準備チェック と資料に目 を通して、本 日の作画工程 を確認します

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインツール実習Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
Windowsを使用してPhotoshopの基本操作を取得する				
授業終了時の到達目標				
制作のために必要なツール等を正しく選択できる 検定取得の為に基本的なオペレーション操作ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。			
時間外に必要な学修				
各種ツールを効率よく利用する為にはシートカットキーが必須です。テキストに付属されている問題を繰り返し実施し習得できるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1	Photoshopの基本操作 (chapter 1)	<ul style="list-style-type: none"> Photoshopの起動とファイル操作 作業エリア 画面表示と色の選択 環境設定 		
2~3	選択範囲の作成 (chapter 2)	<ul style="list-style-type: none"> 選択ツール その他の選択方法 		
4~5	画像の移動と変形 (chapter 3)	<ul style="list-style-type: none"> 画像解像度とサイズ変更 画像のコピー&ペースト 画像の変形 		
6~7	カラーモードと色調補正 (chapter 4)	<ul style="list-style-type: none"> カラーモード 色調補正 		
8~9	ペイント (chapter 5)	<ul style="list-style-type: none"> ペイント系のツール レタッチ系のツール ペイント系のコマンド 		
10~11	レイヤー操作 (chapter 6)	<ul style="list-style-type: none"> レイヤーの基本操作 その他のレイヤー機能 		
12~13	パスとシェイプ (chapter 7) テキスト (chapter 8)	<ul style="list-style-type: none"> パスの作成と編集 シェイプ テキストの入力と編集 文字の加工 		
14~15	フィルター (chapter 9) 総まとめ	<ul style="list-style-type: none"> フィルターの概要と使用 質疑応答 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 『Photoshopクイックマスター』 問題集 『Photoshop®クリエイター能力認定試験』		授業態度 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ実習Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
マンガ業界に対応した実践的な技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<p>キャラクターと背景の描き分け、表情、構図を意識して作成できる。</p> <p>(基本目標：C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ツールを使って、マンガ的表現が出来ている。 <p>(標準目標：B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 線の強弱、質感の表現ができ、全体のバランスを考えて作成されている。 <p>(発展的目標：A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 他者が見た時に魅力的だと感じるか客観的に考え、感情移入できるような表情、構図で描かれている。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えています。		
時間外に必要な学修				
普段より映画を多く見て、その作品の感情曲線を描いてみる。その作品のログラインを自分で作ってみる。マンガの読み切り作品を探し読む(好きな作者の初期作品集など)				
回	テーマ	内容		
1-8	透視図法を用いた作画	一点透視、二点透視、三点透視を使った作画・仕上げ		
9-16	面白いとは何か	面白いと感じたモノやことを分析シートを使って書き出すなぜ面白いと感じたのか、自分の感性を理解する		
17-32	物語の『型』を学ぶ	物語にはさまざまな『型』が存在します『型』を使って短編ストーリーを完成させましょう		
33-40	構図、背景の決め方	構図にもさまざまな種類が存在します構図の使い方を理解し、キャラや背景を配置しますフカンやアオリ、近景・中景・遠景も意識して作画します		
41-60	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「マンガのしくみ」 「快描教室」 「DVD(映画)」 「ペントレース教材」		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト実習Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	柳 道子
授業の概要				
常に実力より上のモチーフへ挑戦の意識を持って作品制作をし、大きなステップアップを図る。 人物造形を学び情感豊かでドラマ性やフックがある、人を惹きつけるイラストを制作する。 絵になる構図を写真撮影から学び、ディテール描写に自信が持てる資料写真をストックする方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
課題イラスト完成時に「この1枚でこれが描けるようになった」と具体的に進歩を挙げられる作品制作をする。 カメラ目線・グラビアポーズではないイラストに挑戦する。 イラスト制作の大きな助けとなる有効な資料写真撮りが出来るようにする。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラスト、カット、マンガ、2Dゲーム原画、2DCG彩色、カラー背景を手掛けるフリーランスの画業経験28年。カラーイラストの魅力の本質を学生にわかりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
「素敵だなあ」と思う絵に出会ったとき「なぜ素敵と思うのか」「構図はどうなっているのか」「その塗りはどうしたら再現出来るか」、常に解析して目を肥やし、技を盗もう(盗作は駄目です)。				
回	テーマ	内容		
1-4	自分のこだわり	<ul style="list-style-type: none"> ・自分はどのような要素が好きなのか ・深掘り ・自分の熱量を上げる(モチベーション) ・執着の念を持って描く 		
5-8	演習:「こだわり詰め」イラスト_1	・自分のこだわり要素を複数込めたイラストを制作		
9-12	演習:「こだわり詰め」イラスト_2	・自分のこだわり要素を複数込めたイラストを制作		
13-16	人物を描く(キャラクターデザイン)	<ul style="list-style-type: none"> ・生き活きとした人物 ・人物の個性(外見と内面) ・表情と立ち振る舞い ・記号とシルエット ・キャラクターシート 		
17-20	演習:人物を描く	・2人のキャラクターデザイン		
21-24	演習:表情の描き分け	・2人のキャラクターの12種類の表情集制作		
25-28	ドラマのあるイラスト	<ul style="list-style-type: none"> ・見るものの心を掴む ・情感 ・一瞬を切り取る ・芝居 ・仕掛け ・カメラ目線とグラビアポーズ 		
29-32	演習:ドラマのあるイラスト_1	・見る者の気持ちを意識したイラスト制作		
33-36	演習:ドラマのあるイラスト_2	・見る者の気持ちを意識したイラスト制作		
37-40	演習:ドラマのあるイラスト_3	・見る者の気持ちを意識したイラスト制作		

41-44	筆塗り・厚塗り	<ul style="list-style-type: none"> 筆系ツールの紹介とカスタム設定 厚塗り 		
45-48	資料写真を撮る	<ul style="list-style-type: none"> 「資料に足る写真」に必要な情報 「構図」と「ディテール」 自撮り 		
48-52	演習：資料写真を撮る	<ul style="list-style-type: none"> ラフに合わせた資料写真撮影 資料写真からラフ制作 足りない情報の確認 再撮影 		
53-56	演習：資料写真からイラストを描く	<ul style="list-style-type: none"> 写真から情報を絵に「落とす」 自主撮影の資料から得られるもの 		
57-60	講評	<ul style="list-style-type: none"> イラストの投稿 作品制作の振り返り 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		課題 授業態度 出席率	70.0% 10.0% 20.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
基本的な(志望企業を考えないで)履歴書の作成が出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
表現力を高めるために学習のみならず、様々な経験をするようにしてください。履歴書作成や面接時にもきっと役立ちます。				
回	テーマ	内 容		
1	授業の目的と授業内容、取り組み方	<ul style="list-style-type: none"> ・社会人基礎講座の目的を知る ・前期授業の内容紹介 ・授業の取り組み方(出席・メモの重要性) 		
2	学校生活と社会について	<ul style="list-style-type: none"> ・学校生活と社会の相違点を知る ・仕事の広がりを知る(学んだことがどんな所で生きるのか) ・将来の自分の姿を考える 		
3	履歴書作成の注意点	<ul style="list-style-type: none"> ・履歴書の意味と書き方の注意点 ・履歴書の作成(左部分) 		
4	履歴書の作成「学歴」①	<ul style="list-style-type: none"> ・履歴書の意味と書き方の注意点 ・履歴書の作成(左部分) 		
5	履歴書の作成「学歴」②	◆提出【学歴】		
6	自己分析①	・自分を知る為に記憶をたどる		
7	自己分析②	・学生時代に力を入れたこと		
8	自己分析③	・自分を知る為に他者の力を借りる(グループ協議)		
9	自己分析④	・自分を知る為に他者の力を借りる(グループ協議)		
10	履歴書の作成「自己紹介」①	<ul style="list-style-type: none"> ・履歴書の作成(右半分) ・自己PR文(自己紹介文)を作ってみよう 		
11	履歴書の作成「自己紹介」②	◆提出【自己紹介】		
12	履歴書の作成「趣味・特技、特記事項、検定」①	<ul style="list-style-type: none"> ・趣味/特技/好きな学科について考える ・免許や資格の書き方を知る 		

回	テ ー マ	内 容		
13	履歴書の作成 「趣味・特技、特記事項、検定」②	◆提出【趣味・特技、特記事項・検定】		
14	履歴書完成	◆履歴書 完成提出		
15	前期の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・前期の振り返り ・夏休みの過ごし方 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度 課題提出	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
comico実習Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2022後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	竹口 佑樹
授業の概要				
スマホアプリのcomicoの形式での漫画制作				
授業終了時の到達目標				
縦型スクロール型のカラー漫画が描けるようになる チャレンジからベストチャレンジ、公式作品を目指す 後期に15コマ~100コマのフルカラー作品の製作を行う。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家・漫画家アシスタントとして9年間フリーランスとしての実務経験を活かし学生たちの在学、卒業時の希望職種への間口を広げること		
時間外に必要な学修				
自宅で課題を行いつつ、課題の参考になるような作品をcomico内を閲覧し、自分の作品を向上させる。				
回	テーマ	内容		
1~3	comicoチャレンジへの作品投稿のためcomicoの作品傾向の調査	comicoへ投稿するにあたり、comicoサイト内での流行の推移を調査し、自分の作品作りへのヒントを掴む		
4~6	comicoチャレンジへの作品投稿のためcomicoの作品傾向の調査 早ければ作画を開始する	前回の調査を続け、早ければ得たヒントを元に作品作りを開始する。プロットからかネームからかは自由		
7~9	comicoに向けた作品のネーム作業	ネーム作業を開始する。投稿して、見られることを意識して作品を作成する。		
10~12	comicoに向けた作品のネーム提出	作成したネームを提出する。提出確認後作画作業を進める		
13~15	comico作品の製作①	完成したネームの下描き、ペン入れ作業を行う。		
16~18	comico作品の製作②	完成したネームの下描き、ペン入れ作業を行う。		
19~21	comico作品製作③ ペン入れの提出	完成したネームの下描き、ペン入れ作業を行い、提出する。確認後着色を開始する。		
22~24	comico作品の製作④	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		
17~18	comico作品の製作⑤	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		
25~27	comico作品の製作⑥	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		

28～ 30	comico作品の製作⑦	ペン入れが完成した作品の着色と仕上げ作業を開始する。		
31～ 33	comico作品製作 着色完成品の提出	着色を完了し、仕上げを行う。確認後提出。		
34～ 36	comico作品の最終チェック①	提出した作品の最終チェックを行う。早ければcomicoサイトのチャレンジカップへ投稿を行う。		
37～ 41	comico作品の最終チェック②	提出した作品の最終チェックを行う。早ければcomicoサイトのチャレンジカップへ投稿を行う。		
42～ 45	完成作品の投稿 まとめ	完成した作品をcomicoチャレンジカップへ投稿する。投稿後ページのURLを教員へ送信。 終わりに1年のまとめを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デジタル漫画のテクニック		作品レベル・提出数 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	作品の制作のための 情報収集提出課題の 事前確認

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	石川 愛奈
授業の概要				
<p>絵を描くスキルを磨くために、クロッキーやデッサンを通じて陰影・質感・色彩への理解を深め、観察力や描写テクニックを身につける。 講義と実習を通じて光の表現について知識をつけ、魅力的なイラストを描けるように力をつけていく。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 画材ごとの筆圧・濃度を使い分け、豊かなトーンの描写ができるようになる。 2. 色彩で陰影を表現できるようになる。 3. 理想的な頭身の人物を描けるようになる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		尾道市立大学美術学科卒業後、イラストレーターや就労支援施設での絵画講師として活動中。グラフィックデザイナーとしても5年以上活動しており、東京2020のサイネージ制作に携わった実績あり。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・好きなイラストの模写などを行い、人体の構造や陰影について理解を深めましょう。 ・自分が好きなものをたくさん描いて、自分の中に「描けるもの」のストックを作りましょう。 				
回	テーマ	内 容		
1-2	イラストレーション ・魅力的な構図について ・ポーズトレース ・動きやアングルの複雑なイラスト	動きのある構図について解説 ポーズ人形から人体をトレースし、作品制作する。		
3-4	配色のポイント② ・トーンのバランス ・配色と絵柄の相性	配色のポイントについて深く掘り下げて解説 PCCSにおける12トーンを参考にバランスの良い配色を学ぶ。 絵柄のタイプに応じて、相性の良い配色について考察していく。		
5-6	イラストの仕上げについて① ・クリスタでの仕上げ処理について ・画面上の演出を考える	グラデーションマップやぼかしを使った画面上の演出について講義を行う。 最近のイラスト作品によく用いられている表現について考察し、一つずつ実践する。 今までのイラスト作品を用いて、仕上げに応じた見栄えの変化を観察する。		
7-8	イラストの仕上げについて② ・クリスタでの仕上げ処理について ・画面上の演出を考える	グラデーションマップやぼかしを使った画面上の演出について講義を行う。 最近のイラスト作品によく用いられている表現について考察し、一つずつ実践する。 今までのイラスト作品を用いて、仕上げに応じた見栄えの変化を観察する。		
9-20	作品制作① ・オリジナル作品	自由なテーマでオリジナル作品を制作する。 毎時間クロッキーを行い、卒制のテーマを見据えながら作品制作を進めていく。 卒制におけるテーマシートを配布し、資料やイメージを練る。		
21-30	作品制作② ・卒業制作イラスト	前回までに練っておいたイメージに基づき、イラスト作品を制作する。 最終回で講評と鑑賞を行う。		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
配布資料	制作物 出席 取組み姿勢	70.0% 20.0% 10.0%	毎回授業の始めにク ロッキーを実施する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザインⅡ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	鶏内 真紀

授業の概要

グラフィックデザインを「コミュニケーションの為の手段」と位置づけ、デザインの意図が見る人に伝わるかどうかを意識して制作に取り組む。
レイアウトにおける基本の型や考え方を身につける。

授業終了時の到達目標

デザインの模写やトレースを通して「理由」や「意図」を理解し、デザインの細部に気づく力を身につける。
コンセプトに合わせたデザインの発案ができ、ラフスケッチを参考に見やすいレイアウトがillustratorで組める。

実務経験有無

実務経験内容

有

デッサン塾での指導やイラスト制作販売の経験を活かし、仕事に結びつく絵の描き方を教えます。

時間外に必要な学修

身の回りにある雑誌や広告を作り手目線で見よう。

回	テーマ	内容
1~2	レイアウトの基本 画面の捉え方(構図について)	画面バランスの取り方/点による構成「イメージ表現」
3~4	レイアウト基礎 情報整理のトレーニング1	指定されたデザインのトレース作業を通してレイアウト基礎を学ぶ
5~6	レイアウト基礎 情報整理のトレーニング2	配布された資料(デザインラフ)から読みやすいレイアウトに修正を加えブラッシュアップさせる
7~8	配色について	配色とイメージについて
9~10	ポスター制作	季節に合わせた配色を意識し、イベントポスターを制作する
11~12	ポスター制作	季節に合わせた配色を意識し、イベントポスターを制作する
13~14	素材の活用	アナログ素材をあしらい、ニュアンスをつける
15~16	ポストカード制作	デジタルコラージュの技法を用い、魅力的なポストカードを制作する
17~18	ポストカード制作	デジタルコラージュの技法を用い、魅力的なポストカードを制作する
19~20	カレンダー制作	編集しやすいデータ作成を意識しオリジナルカレンダーを制作する
21~22	カレンダー制作	季節に合わせたイラストを制作し魅力的なオリジナルカレンダーを完成させる
23~24	ブランディング実習	指定されたクライアントに合わせてロゴの制作

回	テ ー マ	内 容		
25~26	ブランディング実習	ショップカードの制作		
27~28	ブランディング実習	メニュー表の制作		
29~30	ブランディング実習	メニュー表の制作ブラッシュアップ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		制作物	70.0%	
		出席率	20.0%	
		授業態度	10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商業イラストⅡ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
実用的なイラスト技法を習得し、学生作品集(NewMix)の表紙イラスト制作も行う。				
授業終了時の到達目標				
アクリル絵の具を使い商品レベルのウェルカムボードを描く。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えていきます。		
時間外に必要な学修				
パッケージやパンフレット、雑誌などにあるイラストやカットを集める。線を綺麗に描く練習				
回	テーマ	内容		
1~2	絵具に慣れよう	アクリル絵の具の特徴と特有な技法。		
3~4	にじみで空を描く	水分量を多めにし、流すことでグラデーションのある空を描く。		
5~6	葉を描く	校内の葉を集めてそれを見ながら描く。		
7~8	人物を塗る その1	ドライブラシ技法を使い、短時間に人物を塗る方法(下描き)		
9~10	人物を塗る その2	ドライブラシ技法を使い、短時間に人物を塗る方法(下描きと塗り)		
11~12	人物を塗る その3	ドライブラシ技法を使い、短時間に人物を塗る方法(塗り)		
13~14	水墨画風に自然物を その1	下描きせず、筆を駆使して一気に描く(松、竹)		
15~16	水墨画風に自然物を その2	下描きせず、筆を駆使して一気に描く(松、竹)		
17~18	日本の伝統模様 その1	日本の伝統的な模様から省略された美意識を学ぶ。		
19~20	日本の伝統模様 その2	日本の伝統的な模様を自分なりに考えて描いてみよう(松、竹)		
21~22	日本の伝統模様 その3	日本の伝統的な模様を自分なりに考えて描いてみよう(松、竹)		
23~24	ウェルカムボード	ウェルカムボードの下描き。		
25~26	NewMixの表紙イラスト	ネーム完成(完成した者から下描きへ)		
27~28	商業イラストまとめ	実際の現場の状況、データの管理、納品の仕方、営業の仕方。		
29~30	ウェルカムボード	ウェルカムボードの仕上げ。		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
使用しない	提出作品の完成度 理解度・上達度 授業態度・出席状況	60.0% 20.0% 20.0%	使用する画材の準備 チェックと資料に目 を通して、本日の作 画工程を確認します

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインツール実習Ⅳ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
Windowsを使用してPhotoshopの基本操作を取得する				
授業終了時の到達目標				
制作のために必要なツール等を正しく選択できる 検定取得の為に基本的なオペレーション操作ができる photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格!(2月)				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
各種ツールを効率よく利用する為にはシートカットキーが必須です。テキストに付属されている問題を繰り返し実施し習得できるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1	検定対策の実施方法解説(過去問) サンプル問題の解説	問題を実際に解きながら解説(実技と実践)(30分) サンプル問題実技を解く(40分)⇒解説(20分)		
2	類似問題実技	実技問題A(40分)⇒解説(20分) 実技問題B(20分)⇒解説(10分)		
3	類似問題実技	実技問題B(20分)⇒解説(10分) 実技問題C(40分)⇒解説(20分)		
4	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題1	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題D実技(30分)		
5	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題1	実践問題(90分)		
6	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題1	実践解説(30分) ⇒類似問題D実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
7	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題2	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題E実技(30分)		
8	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題2	実践問題(90分)		
9	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題2	実践解説(30分) ⇒類似問題E実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
10	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題3	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題F実技(30分)		
11	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題3	実践問題(90分)		
12	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題3	実践解説(30分) ⇒類似問題F実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
13	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題4	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題G実技(30分)		

回	テーマ	内 容		
14	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題 4	実践問題 (90分)		
15	Photoshopクリエイター能力認定試験 模擬問題 4	実践解説 (30分) ⇒類似問題 G 実技 (20分) ⇒類似問題実技解説 (40分)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 『Photoshopクイックマスター』 問題集 『Photoshop®クリエイター能力認定試験』		授業態度 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ実習Ⅳ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
2年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる卒業制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
(基本目標：C評価以上)				
・プロットやネームを作ることが出来る。下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。				
(標準目標：B評価以上)				
・描こうとしていることや伝えたいことが明確である。それを描くための技術(画力・コマ割り・演出・絵柄・セリフ)が備わっている。				
(発展的目標：A評価)				
・他作品と差別化できるほどの個性がある。商業的な視点から見てもサービス精神を持って読者を楽しませる工夫がされている。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えていきます。			
時間外に必要な学修				
普段より映画を多く見て、その作品の感情曲線を描いてみる。その作品のログラインを自分で作ってみる。マンガの読み切り作品を探し読む(好きな作者の初期作品集など)				
回	テーマ	内容		
1-12	プロット制作	卒業制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めていきます。		
13-16	プロットチェック&ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。		
17-28	ネームチェック&ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めていきます。		
29-44	マンガ本編下描き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしていってください。		
45-60	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です!		
教科書・教材		評価基準 課題	評価率 100%	その他

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト実習Ⅳ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	柳 道子
授業の概要				
CLIP STUDIO PAINTとPhotoshopの踏み込んだ機能を使いこなしデータを行き来させて、効果的かつ効率的にクオリティの高い作品制作を進める。 不透明水彩の特性を知り、手で描くことを学ぶ。 CMYKデータの取り扱いを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
手にした画材それぞれの持ち味と利便性を最大限に引き出し、これからのイラスト制作に活かすことができるようになる。 色調補正レイヤーの使い所を学び、Photoshop固有の「高度なレイヤー合成」を使いこなす。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラスト、カット、マンガ、2Dゲーム原画、2DCG彩色、カラー背景を手掛けるフリーランスの画業経験28年。カラーイラストの魅力の本質を学生にわかりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
自分に全く響かないものを蓄えていくのはなかなか難しいですが、自分が気になるものと地続きのものは積極的に手繰って「好き」の裾野をどんどん広げましょう。 イラストを描くために、イラスト以外の物事をたくさん吸収しましょう。				
回	テーマ	内容		
1-4	ミュシャポスター様式のイラスト	<ul style="list-style-type: none"> ・ミュシャ ・様式美 ・文脈を読み取る ・情報密度 ・模様 ・同心円 ・放射 ・回転度数 		
5-8	演習：ミュシャポスター様式のイラスト_1	<ul style="list-style-type: none"> ・枠引き ・デジタル作業での模様制作 		
9-12	演習：ミュシャポスター様式のイラスト_2	<ul style="list-style-type: none"> ・カラーラフ 		
13-16	演習：ミュシャポスター様式のイラスト_3	<ul style="list-style-type: none"> ・大円小円模様の下描き ・キャラクター、他の下描き 		
17-20	演習：ミュシャポスター様式のイラスト_4	<ul style="list-style-type: none"> ・同心円/放射/対称定規の重ね掛け ・大円の模様制作 ・ペン入れ 		
21-24	演習：ミュシャポスター様式のイラスト_5	<ul style="list-style-type: none"> ・小円の模様制作 ・展開 ・角度を読む ・彩色 		
25-28	演習：ミュシャポスター様式のイラスト_6	<ul style="list-style-type: none"> ・薄墨 ・水彩境界 		
29-32	Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop、CLIP STUDIO PAINTの得意不得意比較 ・「塗り」の概念 ・高度なレイヤー効果 		
33-36	時間帯と人工物を描く_1	<ul style="list-style-type: none"> ・パース定規 ・繰り返し部分の合理的処理 		
37-40	時間帯と人工物を描く_2	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopでかける時間帯エフェクト 		

41-44	時間帯と人工物を描く__3	・ Photoshopでかける時間帯エフェクト		
45-48	不透明水彩	<ul style="list-style-type: none"> ・ アナログ画材 ・ 透明水彩 ・ 不透明水彩 ・ 水張り ・ 筆 ・ 水リセット 		
48-52	カラー素材のスキャニング	<ul style="list-style-type: none"> ・ 解像度 ・ Photoshop ・ 黄色の扱い ・ 色調補正レイヤー「特定色域の選択」 		
53-56	CMYKデータ	<ul style="list-style-type: none"> ・ psdデータの扱い ・ CMYKデータ ・ 情報パレット ・ シアンの扱い ・ 明るさ・コントラスト、レベル補正、トーンカーブ ・ カラーバランス 		
57-60	質疑応答・講評	<ul style="list-style-type: none"> ・ 質問 ・ 講評 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		課題 授業態度 出席率	70.0% 10.0% 20.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
社会人として様々な人と接する上でのビジネスマナーを学びます。				
授業終了時の到達目標				
心構えや行動、身だしなみ、考え方、受け取り方、話し方、聞き方などの幅広い決まりごとを身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
日頃から人と接する際には、挨拶や気遣いを意識してみてください。また、幅広い年齢層と話す場面を多く設けて、どう対応すべきなのか考える機会を作ることも大切です。				
回	テーマ	内 容		
1	ファーストイメージUP術 ①	<ul style="list-style-type: none"> 身だしなみの基本 ネクタイの基本 カバン・ビジネス小物の基本 	<ul style="list-style-type: none"> ワイシャツの基本 靴・ベルトの基本 	
2	ファーストイメージUP術 ②	<ul style="list-style-type: none"> ウエアのお手入れ ボディケアの基本 仕事の基本 	<ul style="list-style-type: none"> メイク・ヘアスタイルの基本 カジュアルスタイルの基本 	
3	社内業務&マナー ①	<ul style="list-style-type: none"> あいさつの基本 椅子の座り方・入退室の基本 始業前の準備 	<ul style="list-style-type: none"> 立ち方・お辞儀の基本 役職の呼称・呼びかけ方 就業前の心得 	
4	社内業務&マナー ②	<ul style="list-style-type: none"> 雑務あれこれ ハウレンソウ(報・連・相) 仕事を依頼するときの基本 	<ul style="list-style-type: none"> 指示を受けるときの基本 仕事を依頼するときの基本 	
5	社内業務&マナー ③	<ul style="list-style-type: none"> 短期スケジュールの基本 手帳の活用術 書類の整理術 	<ul style="list-style-type: none"> 長期スケジュールの基本 デスクの整理術 カバンの整理術 	
6	社内業務&マナー ④	<ul style="list-style-type: none"> 日報・報告書の基本 会議を運営する 上司・先輩との付き合い方 仕事とプライベート 	<ul style="list-style-type: none"> 会議に参加する 会議への連絡・届出 同期・後半との付き合い方 	
7	ものおじしない会話術 ①	<ul style="list-style-type: none"> ビジネス会話の基本 よく使う言い回し 	<ul style="list-style-type: none"> ビジネス敬語の基本 	
8	ものおじしない会話術 ②	<ul style="list-style-type: none"> ビジネスでの話し方 言いにくいことを伝える 	<ul style="list-style-type: none"> ビジネスでの話の聞き方 	
9	ものおじしない会話術 ③	<ul style="list-style-type: none"> 電話対応 クレーム電話の基本 	<ul style="list-style-type: none"> 伝言の残し方 携帯電話の使い方 	
10	対顧客マニュアル ①	<ul style="list-style-type: none"> 来客対応の基本 席次(部屋編・乗り物編) アポイントメントの基本 	<ul style="list-style-type: none"> 案内の手順 来客をもてなす基本 	

回	テーマ	内容		
11	対顧客マニュアル ②	<ul style="list-style-type: none"> ・訪問の準備 ・初対面の対処法 ・個人宅への訪問 	<ul style="list-style-type: none"> ・手みやげのあれこれ ・他者訪問の基本 ・名刺交換の基本 	
12	対顧客マニュアル ③	<ul style="list-style-type: none"> ・紹介のしかた ・訪問後のフォロー 	<ul style="list-style-type: none"> ・出張の段取り ・接待の基本 	
13	ビジネス文書作成法 ①	<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネス文書の使い分け ・社内文書の基本 ・社交文書の基本 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙文書作成の基本 ・社外文書の基本 	
14	ビジネス文書作成法 ②	<ul style="list-style-type: none"> ・封筒の基本 ・紙文書の決まり文句 ・メールの定型句&テクニック 	<ul style="list-style-type: none"> ・はがきの基本 ・メールの基本 ・FAXの基本 	
15	後期の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返り 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
さすが！と言われるビジネスマナー完全版		授業態度 課題提出	50.0% 50.0%	