

科目名	24FT/デザインアプリ基礎		090
授業概要	デザイナーの基礎ツールであるPhotoshopとIllustratorの使用方法を学ぶ。		担当教員
			岩本
			開校時期
			前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	Webデザイナー		
対象学生	本科生選択		
達成目標	さまざまなメディアに対応したデザインの要素を、Photoshop,Illustratorで制作できるようになること。		
前提条件			
教室外学習	無し		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 授業態度	30 %
	2 提出課題	70 %
	3 4	
評価観点	話が聞ける、指示通りにオペレーションが出来る、指示された課題が制作でき、提出できている点を観点として評価する。	
特記事項	作品の提出が100%であること	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	授業の目的及び進行方法について
2	Illustrator1	インターフェイスとツールの使い方
3	Illustrator2	オブジェクトと重ね順、パスファインダ
4	Illustrator3	課題制作1とレクチャー
5	Illustrator4	課題制作2とレクチャー
6	Illustrator5	課題制作3とレクチャー
7	Illustrator6	課題制作4とレクチャー
8	Photoshop1	インターフェイスとツールの使い方
9	Photoshop2	レイヤーと選択範囲
10	Photoshop3	画像編集の方法
11	Photoshop4	課題制作1とレクチャー
12	Photoshop5	課題制作2とレクチャー
13	Photoshop6	課題制作3とレクチャー
14	Photoshop7	課題制作4とレクチャー
15	Photoshop8	課題制作5とレクチャー

※実務家教員授業（担当教員職歴:Webデザイナー）

科目名	24FT/デザインビジネス		076
授業概要	デザインの講義を通じて人と企業とデザインの関係性の理解を深め、今この時代に通ずるデザイナー必須のビジネス論として展開。マーケティングやデジタルコミュニケーション、ブランディングなど、多様なメディアの事例なども交えたより実践的な内容で学習します。	担当教員	酢谷
		開校時期	前期
		単位数	2
		授業時数	30
実務家教員としての授業科目等との関連	デザイナー		
対象学生	デザイン・イラスト専攻専攻2年生		
達成目標	・プロとしての幅広い専門性の習得。(実技授業と連携)・時代や社会を見据えたタイムリーな視点と対応。(表現力向上)・大きな志を持って夢をカタチにする。(創造力強化)		
前提条件			
教室外学習			

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 筆記テスト	80 %
	2 学習態度、取り組み姿勢	20 %
	3	
	4	
評価観点	IOT、UX、AI…加速する時代の中でマーケティングやメディアの理解を深め、デザイン表現力に加え、ビジネスとしての論理的な展開力の習熟と強化。	
特記事項	期末の筆記テストと日常の学習態度、取り組み姿勢。	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	1. ブランディングとデザイン(1)	ブランドとは? ブランディングとは? 他
2	2. ブランディングとデザイン(2)	ブランド要素、ブランド政策他
3	3. ブランディングとデザイン(3)	ブランドの展開、事例他
4	4. マーケティングとデザイン(1)	マーケティングとは? その全体像
5	5. マーケティングとデザイン(2)	環境分析、戦略立案、施策立案他
6	6. マーケティングとデザイン(3)	広告編
7	7. マーケティングとデザイン(4)	販促編
8	8. マーケティングとデザイン(5)	広報編、戦略とストーリー
9	9. ネット広告(1) ネット広告とは?	市場規模、市場の動向他
10	10. ネット広告(2)	ネット広告の特徴、分類他
11	11. デジタルコミュニケーション論(1)	トリプルメディア、O2O、オムニチャネル
12	12. デジタルコミュニケーション論(2)	SIPS、共感コミュニケーション他
13	13. マーケティング用語の解説	用語解説
14	14. デザインマネジメント論	デザインマネジメントとは? CI戦略他
15	15. 筆記テスト実施	

※実務家教員授業 (担当教員職歴:デザイナー)

科目名	24FT/MOSWord		022
授業概要	MOS_Word資格取得講座	担当教員	堀川
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	システムインストラクター		
対象学生	1年生		
達成目標	MOS_Word資格取得と操作		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 試験での得点	60 %
	2 課題提出点	20 %
	3 授業態度・資格取得に対する取り組み姿勢	20 %
	4	
評価観点	資格での得点+課題提出点+授業態度:100点満点中、85点以上「優」、70点以上「良」、60点以上「可」。	
特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	スキルチェック・試験概要
2	Word基本操作と入力	最低限のWord操作とフォルダ管理
3	Word文書の作成と管理	外部ファイルの操作
4	Word文書の作成と管理	ページ設定・ページ番号など
5	Word文書の作成と管理	文書のオプションと表示
6	書式設定	検索・置換・特殊文字
7	書式設定	行や段落の操作
8	表やリストの作成	表の作成とスタイルリストの作成・変更
9	参考資料の作成と管理	脚注・資料文献・図表番号
10	グラフィックの挿入	図形・SmartArt
11	模擬試験	模擬試験第1回
12	模擬試験	模擬試験第2回
13	模擬試験	模擬試験第3回
14	模擬試験	模擬試験第4回
15	模擬試験	模擬試験第5回・ランダム試験

※実務家教員授業 (担当教員職歴:システムインストラクター)

科目名	24FT/C言語		165
授業概要	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	担当教員	中野
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
対象学生	本科生		
達成目標	C言語の基礎を理解し、プログラミングに慣れてもらう		
前提条件	プログラミング未経験者		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 80~100点: 優、70~79点: 良、60~69点: 可	100%
	2	
	3	
	4	
評価観点	期末テストの点数にて評価する	
特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、本授業で勉強する内容の概要説明
2	プログラミングとは	プログラミングについての概要を説明
3	C言語とは	C言語についての概要を説明
4	基本的なプログラム	まずはC言語で簡単なプログラムを動かす
5	演算子	計算、比較、論理演算子を学ぶ
6	制御文(条件分岐)	if/switch文を学ぶ
7	制御文(繰り返し)	for文、while文、do-while文を学ぶ
8	配列	配列、文字列、多次元配列を学ぶ
9	中間確認テスト	配列までの範囲でテストを実施する
10	演算子	計算、比較、論理演算子を学ぶ
11	制御文(条件分岐)	if/switch文を学ぶ
12	制御文(繰り返し)	for文、while文、do-while文を学ぶ
13	配列	配列、文字列、多次元配列を学ぶ
14	関数	関数の使い方、作り方を学ぶ
15	期末テスト	本科目で扱った全範囲を対象にテストを実施する

※実務家教員授業 (担当教員職歴:プログラマ)

科目名	24FT/PHP基礎		162
授業概要	PHPを使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。他授業との関連性も高め、より理解を深める。	担当教員	八木
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
対象学生	本科生		
達成目標	PHPを通じて、プログラミングに慣れてもらい、後期の進級制作の足がかりにする。		
前提条件	プログラミング未経験者		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合	
	1	80点～100点:優、70点～79点:良、60点～69点:可、欠席者:不可	100%
	2	なし	0%
	3	なし	0%
	4	なし	0%
評価観点	期末テストの点数にて評価する		
特記事項	なし		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の方針、本授業で学ぶ内容の概要説明
2	PHPとは	PHPの概要説明をするとともに、プログラミングの共通概念を説明
3	基本的なプログラム	画面出力処理、演算子を使ったの計算、長い数式の計算処理
4	変数について	変数および変数の命名ルールについての説明
5	データの入力と出力	データの受け付け、その後出力処理、数値と文字列の自動変換について説明
6	関数について	関数の読み方などの概要説明、エラーメッセージの読み解き
7	条件分岐について①	条件分岐の概要説明、比較演算子を使用したの大小判定
8	条件分岐について②	条件に合わせて文字列の出力処理、ネスト構造による分岐処理、複合条件処理を説明
9	繰り返し処理について①	繰り返し処理の概要説明、配列についての説明、配列への格納
10	繰り返し処理について②	配列データを繰り返し処理を使用したの出力処理、規定回数の繰り返し処理についての説明
11	繰り返し処理について③	繰り返し処理を複数回使用し、九九の表を作成、条件分岐を複合させての処理
12	関数の作成①	関数を作成する意味や目的について説明、関数の書き方を説明
13	関数の作成②	ヒアドキュメントの使用、関数に戻り値を設定
14	関数の作成③	配列の活用、関数の組み合わせ処理、エラーメッセージの読み解き
15	期末テスト	本科目で扱った全範囲を対象にテストを実施する

※実務家教員授業（担当教員職歴:システムエンジニア・プログラマ）

科目名	24FT/Iot技術 I		123
授業概要	センシング対象となる物理量の信号変換、およびネットワークや通信プロトコルについて学ぶ	担当教員	黒木
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職		
対象学生	ハードウェア学科 専攻科2年生		
達成目標	インターネットにつながるセンサや、その情報を伝達するネットワークについて理解すること		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	平常の課題提出	60 %
	2	授業態度	30 %
	3	出席状況	10 %
	4		
評価観点	知識、理解、技能、態度		
特記事項	なし		

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識	各種センサ
3	おもな物理量と信号変換1	フォトランジスタによる光の信号変換
4	おもな物理量と信号変換2	コンデンサマイクによる音の信号変換
5	おもな物理量と信号変換3	サーミスタによる温度の信号変換
6	おもな物理量と信号変換4	ピエゾ素子による圧力の信号変換
7	ネットワーク1	ネットワークの歴史
8	ネットワーク2	ネットワークの形態
9	ネットワーク3	ネットワークの種類
10	通信プロトコル1	通信プロトコルとは何か
11	通信プロトコル2	OSI参照モデル、IPアドレス
12	セキュリティ1	暗号化、認証技術
13	セキュリティ2	攻撃対策、監視・運用
14	関連法規1	電気事業法、電波法
15	関連法規2	電気用品安全法、個人情報保護法

※実務家教員授業（担当教員職歴：ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計）

科目名	24FT/アナログ回路 I		126
授業概要	トランジスタの動作原理および増幅、発振、変調、復調、電源について学ぶ	担当教員	黒木・若宮
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計職		
対象学生	ハードウェア学科 専攻科2年生		
達成目標	トランジスタを用いた各種回路について理解すること		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 平常の課題提出	60 %
	2 授業態度	30 %
	3 出席状況	10 %
	4	
評価観点	知識、理解、技能、態度	
特記事項	なし	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	ガイダンス	なぜこの科目を学ぶのか
2	予備知識1	トランジスタとは何か
3	増幅回路の基礎1	増幅回路の種類(エミッタ接地、コレクタ接地、ベース接地)
4	増幅回路の基礎2	バイアス回路の種類(固定バイアス、自己バイアス、電流帰還バイアス)
5	発振回路の予備知識	発振とは何か。発振回路の種類
6	発振回路の基礎1	LC発振(ハートレー回路、コルピッツ回路)
7	発振回路の基礎2	CR発振(ウィーンブリッジ形回路、移相形回路)
8	予備知識2	変調とは何か。変調の種類。復調とは何か。復調の種類
9	AM変調回路の基礎	コレクタ変調回路、ベース変調回路
10	AM復調回路の基礎	ダイオード検波、直線検波
11	FM変調回路の基礎	クラップ発振変調回路
12	FM復調回路の基礎	レシオ検波、フォスター-シーレー検波
13	電源回路の基礎1	電源回路の構成
14	電源回路の基礎2	直列制御方式
15	電源回路の基礎3	スイッチング制御方式

※実務家教員授業（担当教員職歴：ハードウェアエンジニア・組込ソフトエンジニア・回路設計）

科目名	24FT/UXデザイン I		071
授業概要	Webデザイン上級レベル(上)チーム制作を通し、組織としての連携プレーを体験する。	担当教員	中田 ミツヨ
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	Webデザイナー		
対象学生	2・3学年		
達成目標	思考創造する姿勢とその技術を身につける		
前提条件	サンプル通りに完成することができる。		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題・宿題提出率	30 %
	2 企画立案	20 %
	3 意欲/姿勢	10 %
	4 作品完成度	40 %
評価観点	作品完成度:100点満点中、90点以上「優」、65点以上「良」、50点以上「可」。評価観点:課題提出率:スマートフォン対応:プロフェッショナルな技術:意欲・ユーザー目線・プレゼンテーション	
特記事項	詳細部分まで配慮して制作することができる。自分の作品にその理由とこだわりを持つことが出来ている。ユーザーの立場になって創造する姿勢。	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	復習・演習	“基礎復習 /演習オペレーション、バナー制作”
2	復習・演習	“復習 Dreamweaver操作 Webサイト演習/AまたはB”
3	レスポンシブデザイン	“復習 Dreamweaver操作 Webサイト演習/AまたはB”
4	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
5	レスポンシブデザイン	サイト演習(サンプル問題)
6	チームディレクション(ショッピングサイト)	チームごとの企画及び制作
7	チームディレクション(ショッピングサイト)	チームごとの企画及び制作
8	チームプレゼンテーション	企画発表
9	チームディレクション	チームごとの企画及び制作
10	チームディレクション+発表	チームごとの企画及び制作
11	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルのWebサイト構築
12	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルのWebサイト構築
13	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルのWebサイト構築
14	Webサイト構築1(企画+WEB)	課題:旅館・ホテルのWebサイト構築
15	Webサイト構築1(企画+WEB)	プレゼンテーション+発表

※実務家教員授業 (担当教員職歴:Webデザイナー)

科目名	24FT/デッサン上級 I		087
授業概要	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	担当教員	阪東
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	デザイナー		
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース		
達成目標	静物デッサン、人物デッサン、背景などの奥行の図法を理解する		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 形の理解	30 %
	2 陰影	30 %
	3 質感、奥行、その他	30 %
	4 授業態度	10 %
評価観点	形、陰影、質感、奥行 この4本柱の理解と表現力で評価	
特記事項	なし	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	石膏デッサン	石膏デッサン
2	石膏デッサン	石膏デッサン
3	石膏デッサン	石膏デッサン
4	石膏デッサン	石膏デッサン
5	背景描写	背景を描く
6	背景描写	背景を描く
7	背景描写	背景を描く
8	背景描写	近未来風景を描く
9	背景描写	近未来風景を描く
10	背景描写	近未来風景を描く
11	背景描写	近未来風景を描く
12	背景描写	ファンタジー風景を描く
13	背景描写	ファンタジー風景を描く
14	背景描写	ファンタジー風景を描く
15	背景描写	ファンタジー風景を描く

※実務家教員授業（担当教員職歴:デザイナー）

科目名	24FT/DirectX11応用 I		063
授業概要	DirectX11を用いてゲームプログラムの技術及び知識の向上		担当教員 中野
			開校時期 前期
			単位数 4
			授業時数 60
実務家教員としての授業科目等との関連	プログラマ		
対象学生	ゲーム専攻ゲームプログラムコース		
達成目標	DirectX11を使用したゲームの作成		
前提条件	DirectX11基礎の履修終了状態		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題の提出	50 %
	2 作品へのこだわり	30 %
	3 授業態度	20 %
	4	
評価観点	課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。	
特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	フォグ1	線形フォグ
2	フォグ2	指数フォグ
3	フォグ3	グラウンドフォグ
4	フォグ4	テクスチャード・グラウンドフォグ
5	影1	丸影
6	影2	シャドウマップ
7	影3	シャドウマップ
8	エフェクト1	エフェクトライブラリの実装
9	エフェクト2	エフェクトクラスの作成
10	エフェクト3	エフェクトクラスの作成、使用方法
11	サウンド1	DirectSoundクラスの作成
12	サウンド2	DirectSoundクラスの作成、使用方法
13	課題制作1	課題制作
14	課題制作2	課題制作
15	課題制作の発表	課題制作の発表

※実務家教員授業 (担当教員職歴:プログラマ)

科目名	24FT/開発言語実践 I		028
授業概要	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する	担当教員	百海
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	システムエンジニア・プログラマ		
対象学生	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上x		
達成目標	エンジニアとしての基礎知識の習得		
前提条件	情報処理・ネットワーク専攻2年次以上		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1) 内容の正確さ 2) 日本語の表現 3) 第三者から見て解りやすい	100 %
	1 2 3 4	
	評価観点	記事作成で授業の内容をまとめ、技術ドキュメントを作成して提出してもらう。
特記事項	記事は日々の作成、ドキュメント提出は前期末	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	MySQL のセットアップ	XAMPP内のMySQLの基本設定とConnector/ODBCをインストール(x86とx64)
2	コマンドプロンプト	開発に必要な最低限のコマンドの習得
3	授業内容レポート環境セットアップ	さくらのブログに個人ブログを作成して、記事作成環境を構築する
4	レジストリ	regedit によって、Windows におけるレジストリの正しい認識を得る
5	PowerShell と C#	PowerShell の扱いと C# 言語文字列によるアプリケーション作成
6	Oracle PL/SQL	簡単な Function と プロシージャの作成
7	Excel VBA	VBA を用いて、Excel のセルにアクセスする
8	バッチファイル	バッチファイル内で処理をコントロールする
9	HTML アプリケーション	JavaScript で、COM(ActiveX) 経由のアプリケーションを作成する
10	Windows	Windows 環境の重要な部分の把握
11	Android Studio	基本的な設定と使用方法
12	Android Studio : ボタンとイベント	5種類のイベント利用方法を知る
13	Android Studio : 非同期処理	インターネットにアクセスする為の AsyncTask クラスの利用方法
14	Android Studio : インターネットアクセス	Okhttp と Gson でインターネットからデータを取得する
15	インターネットエクスプローラ	IE11 を使う上で重要な技術情報の習得

※実務家教員授業 (担当教員職歴:システムエンジニア・プログラマ)

科目名	24FT/3Dモデリング応用 I		054
授業概要	Maya基本操作(モデリング)	担当教員	長井
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	ゲームグラフィッカー		
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース		
達成目標	Maya習熟・モデリング作業時間把握		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 課題提出	50 %
	2 作品へのこだわり	30 %
	3 授業態度	20 %
	4	
評価観点	【Maya】基本操作を習熟したか【モデリング】最低限必要なシルエットを作れているか・ポリゴン密度がコントロール出来ているか	
特記事項	なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	Maya操作説明1(モデル)	基本的なカメラ・ツール操作を解説
2	Maya操作説明2(モデル)	簡単な形状作成
3	デフォルメキャラクター作成1	簡単な形状でシルエットを作る
4	デフォルメキャラクター作成2	細部の形状を調整する
5	Maya操作説明3(モデル)	マテリアル・UVエディタ・マッピング
6	デフォルメキャラクター作成3	UVマッピングを行う
7	デフォルメキャラクター作成4	テクスチャ作成を行う
8	ヴィネット作成1	大まかな形でシルエット作成
9	ヴィネット作成2	キャラクター・背景作成
10	ヴィネット作成3	キャラクター・背景作成
11	ヴィネット作成4	キャラクター・背景作成
12	格闘ゲームキャラクター作成1	資料を集めてデザインする
13	格闘ゲームキャラクター作成2	大まかな形でシルエット作成
14	格闘ゲームキャラクター作成3	細部の形状を調整する
15	格闘ゲームキャラクター作成4	スキンセットアップ

※実務家教員授業 (担当教員職歴:ゲームグラフィッカー)

科目名	24FT/アナログイラスト上級 I		079
授業概要	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	担当教員	秦野
		開校時期	前期
		単位数	4
		授業時数	60
実務家教員としての授業科目等との関連	看板描画、漫画家		
対象学生	ゲーム専攻グラフィック・アニメーションコース		
達成目標	人間や動物のキャラクターデザインや、イラスト全般について理解する。		
前提条件	なし		
教室外学習	なし		

成績評価方法	評価方法	評価観点ごとの割合
	1 デザインや構図などのアイデア出しをその都度チェック	30 %
	2 用紙にペン入れまでした完成原稿を描き提出し、採点。	60 %
	3 授業への取り組み、能動的態度等	10 %
	4	
評価観点	人物や動物などの形を描くデッサン力、大まかに案を考え出すアイデア力、丁寧に作品を描く仕上げ力、の3点からくる総合力を評価。	
特記事項	なし	

詳細計画（各回(週)の具体的な授業内容、目標など）		
回	授業タイトル	授業内容
1	キャラクターデザイン	キャラクターを描くコツのレクチャー
2	人体構造	全身のバランスを描く
3	人体構造	体のパーツを理解し、素体を描く
4	人体構造	色々な角度で人物を描く
5	体の部分を理解する	顔の色々な角度を描く
6	体の部分を理解する	手足を描く
7	作品制作	自由なテーマでイラスト制作
8	作品制作	自由なテーマでイラスト制作
9	作品制作	ヴィネット イラスト制作
10	作品制作	ヴィネット イラスト制作
11	体の部分を理解する	顔のバランスを描く
12	構図練習	色々なポーズのパターンを描く
13	作品制作	アクションポーズイラスト
14	作品制作	アクションポーズイラスト
15	作品制作	アクションポーズイラスト

※実務家教員授業（担当教員職歴：看板描画、漫画家）