

| | | | | |
|---------------|--|----------------------------|---------------|------|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：アニメイラスト基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | テレビアニメの動画技術を習得し、アニメ作画に対する不安やストレスを払拭する。 | | 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 | |
| | | | ペーパーテストによる評価 | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | トレス訓練 1 | 動画作業に必要なトレス技術 | プリント、トレス台 | |
| 3 | タップ割り訓練 1-1 | 動画作業に必要なタップ割りの習得 | プリント、トレス台 | |
| 4 | タップ割り訓練 1-2 | 動画作業に必要なタップ割りの習得 | トレス台 | |
| 5 | デッサン割り訓練 1-1 | 動画作業に必要なデッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 6 | デッサン割り訓練 1-2 | 動画作業に必要なデッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 7 | デッサン割り訓練 1-3 | 動画作業に必要なデッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 8 | 検定試験 | 今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 中割り 初級編 1 | 課題の原画の中割り訓練 | プリント | |
| 11 | 中割り 初級編 2 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 12 | 中割り 初級編 3 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 13 | 中割り 初級編 4 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 14 | 中割り 初級編 5 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 15 | まとめ初級実践 1 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践 2 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |

| | | | | |
|---------------|--------------------------------|----------------------------|---------------|------|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：アニメイラスト基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | テレビアニメの動画技術を実践し、アニメ作画を慣れていただく。 | | 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 | |
| | | | ペーパーテストによる評価 | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | トレス訓練 2 | 動画作業に必要なトレス技術 | プリント、トレス台 | |
| 3 | タップ割り訓練 II - 1 | 動画作業に必要なタップ割りの習得 | プリント、トレス台 | |
| 4 | タップ割り訓練 II - 2 | 動画作業に必要なタップ割りの習得 | トレス台 | |
| 5 | デッサン割り訓練 II - 1 | 動画作業に必要なデッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 6 | デッサン割り訓練 II - 2 | 動画作業に必要なデッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 7 | デッサン割り訓練 II - 3 | 動画作業に必要なデッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 8 | 検定試験 | 今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 中割り 中級編 1 | 課題の原画の中割り訓練 | プリント | |
| 11 | 中割り 中級編 2 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 12 | 中割り 中級編 3 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 13 | 中割り 中級編 4 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 14 | 中割り 中級編 5 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 15 | まとめ中級実践 1 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ中級実践 2 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |

| | | | | |
|-------------|---|----------------------------|---------------|--|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：アニメ演出基礎 | | 中戸 崇広 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 演出用語を理解し、絵コンテの読み書きが出来るようになる。価値観を広げアニメーションが人生をかける仕事に値することを感じる。 | 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 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 画面サイズ、撮影サイズ 1 | 画面のアスペクト比と ロング～アップの演出 | プリント | |
| 3 | シーンとカット (ショット) 1 | カット割りの演出 | プリント | |
| 4 | イマジナリーライン 1 | イマジナリーラインの守り方と 越え方 | プリント | |
| 5 | マッチカット 1 | マッチカットの守り方 | プリント | |
| 6 | レンズの画角 1 | 広角 標準 望遠の演出 | プリント | |
| 7 | モンタージュ 1 | モンタージュによる伝え方 | プリント | |
| 8 | 検定試験 1 | 今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | プリント | |
| 10 | フィックス パン等カメラの動き 1 | カメラを動かす演出 | プリント | |
| 11 | トラッキングとズーミングの効果 1 | カメラを動かす演出 | プリント | |
| 12 | ディゾルブ等編集、撮影の効果 1 | フェード オーバーラップの演出 | プリント | |
| 13 | フィルター効果、ワイプ等編集効果 1 | ストリームブラー ラジアル等の演出 | プリント | |
| 14 | 色彩効果 1 | 色相・彩度・明度 対比現象の演出 | プリント | |
| 15 | まとめ初級実践 I - 1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践 I - 2 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| | | | | |
|-------------|---|----------------------------|---------------|--|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：アニメ演出基礎 | | 中戸 崇広 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | 演出用語を理解し、絵コンテの読み書きが出来るようになる。価値観を広げアニメーションが人生をかける仕事に値することを感じる。 | 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 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 画面サイズ、撮影サイズ2 | 画面のアスペクト比と ロング～アップの演出 | プリント | |
| 3 | シーンとカット (ショット) 2 | カット割りの演出 | プリント | |
| 4 | イマジナリーライン2 | イマジナリーラインの守り方と 越え方 | プリント | |
| 5 | マッチカット2 | マッチカットの守り方 | プリント | |
| 6 | レンズの画角2 | 広角 標準 望遠の演出 | プリント | |
| 7 | モンタージュ2 | モンタージュによる伝え方 | プリント | |
| 8 | 検定試験 | 今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | プリント | |
| 10 | フィックス パン等カメラの動き2 | カメラを動かす演出 | プリント | |
| 11 | トラッキングとズーミングの効果2 | カメラを動かす演出 | プリント | |
| 12 | ディゾルブ等編集、撮影の効果2 | フェード オーバーラップの演出 | プリント | |
| 13 | フィルター効果、ワイプ等編集効果2 | ストリームブラー ラジアル等の演出 | プリント | |
| 14 | 色彩効果2 | 色相・彩度・明度 対比現象の演出 | プリント | |
| 15 | まとめ初級実践Ⅱ-1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践Ⅱ-2 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|---|------------------------|-----------------------|--|
| 教科名：アニメ企画基礎 | | 中戸 崇広 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 個人でアニメーション作品の企画から完成までの作業からアニメーション制作の流れを身につける。アニメ制作とリンク。 | 4単位 | 実務経験 アニメーターとしての業績有 | |
| | | 64時数 | | |
| 授業方法 | 演習 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 企画Ⅰ | 企画の立案と イメージボード作成 | プリント | |
| 3 | 絵コンテ作成Ⅰ | 絵コンテの作業と 修正箇所の提案 | プリント | |
| 4 | レイアウト作業Ⅰ | 画面構成、第一原画、 タイムシート作成 | プリント | |
| 5 | 作画作業Ⅰ-1 | 原画作業 | プリント | |
| 6 | 作画作業Ⅰ-2 | 原画作業 | プリント | |
| 7 | 作画作業Ⅰ-3 | 原画作業 | プリント | |
| 8 | 検定試験 | ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 作画作業Ⅰ-1 | 動画作業 | | |
| 11 | 作画作業Ⅰ-2 | 動画作業 | | |
| 12 | 仕上げ作業Ⅰ-1 | 背景・動画のスキャン | | |
| 13 | 仕上げ作業Ⅰ-2 | 彩色作業 | | |
| 14 | 仕上げ作業Ⅰ-3 | 彩色作業 | | |
| 15 | 撮影作業Ⅰ | デジタル撮影(コアレタス) | | |
| 16 | まとめ初級実践Ⅰ | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| | | | | |
|-------------|------------------------------|------------------------|---------------|------|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：アニメ企画基礎 | | 中戸 崇広 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | アニメーション業界の仕事の工程の理解とやりがいを感じる。 | 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 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 企画Ⅱ | 企画の立案と イメージボード作成 | プリント | |
| 3 | 絵コンテ作成Ⅱ | 絵コンテの作業と 修正箇所の提案 | プリント | |
| 4 | レイアウト作業Ⅱ | 画面構成、第一原画、 タイムシート作成 | プリント | |
| 5 | 作画作業Ⅱ－1 | 原画作業 | プリント | |
| 6 | 作画作業Ⅱ－2 | 原画作業 | プリント | |
| 7 | 作画作業Ⅱ－3 | 原画作業 | プリント | |
| 8 | 検定試験 | ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 作画作業Ⅱ－1 | 動画作業 | | |
| 11 | 作画作業Ⅱ－2 | 動画作業 | | |
| 12 | 仕上げ作業Ⅱ－1 | 背景・動画のスキャン | | |
| 13 | 仕上げ作業Ⅱ－2 | 彩色作業 | | |
| 14 | 仕上げ作業Ⅱ－3 | 彩色作業 | | |
| 15 | 撮影作業Ⅱ | デジタル撮影(コアレタス) | | |
| 16 | まとめ中級実践1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|-----------------------------|----------------------------------|-----------------------|--|
| 教科名：アニメ技術基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 透視図法を理解し、背景とキャラクターを描く技術を習得。 | 4単位 | 実務経験 アニメーターとしての業績有 | |
| | | 64時数 | | |
| 授業方法 | 演習 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | パースの意味とレンズの画角について。 | パースとレンズ画角の関係 パースと矛盾するデフォルメの理解 | プリント | |
| 3 | 一点透視の描き方Ⅰ | アイレベル 地平線の理解 | プリント | |
| 4 | 二点透視の描き方Ⅰ | 並行は同じ消失点に向かう | プリント | |
| 5 | 三点透視の描き方Ⅰ | 3次元空間の理解 | プリント | |
| 6 | 広角レンズの描き方Ⅰ | 画角と消失点の関係 | プリント | |
| 7 | 望遠レンズの描き方Ⅰ | 画角と消失点の関係 | プリント | |
| 8 | 検定試験Ⅰ | ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業Ⅰ | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 建物の描き方Ⅰ | パース画の練習 | プリント | |
| 11 | 室内の描き方Ⅰ | パース画の練習 | プリント | |
| 12 | 階段のある風景Ⅰ | パース画の練習 | プリント | |
| 13 | 自動車の描き方Ⅰ | パース画の練習 | プリント | |
| 14 | パースとデフォルメの共存Ⅰ | パースにしばられず効果的な デフォルメを加える | プリント | |
| 15 | まとめ初級実践1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践2 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|-----------------------------|----------------------------------|-----------------------|--|
| 教科名：アニメ技術基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | 透視図法を理解し、背景とキャラクターを描く技術を習得。 | 4単位 | 実務経験 アニメーターとしての業績有 | |
| | | 64時数 | | |
| 授業方法 | 演習 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 絵画のデフォルメについて。 | パースとレンズ画角の関係 パースと矛盾するデフォルメの理解 | プリント | |
| 3 | 一点透視の描き方Ⅱ | アイレベル 地平線の理解 | プリント | |
| 4 | 二点透視の描き方Ⅱ | 並行は同じ消失点に向かう | プリント | |
| 5 | 三点透視の描き方Ⅱ | 3次元空間の理解 | プリント | |
| 6 | 広角レンズの描き方Ⅱ | 画角と消失点の関係 | プリント | |
| 7 | 望遠レンズの描き方Ⅱ | 画角と消失点の関係 | プリント | |
| 8 | 検定試験Ⅱ | ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業Ⅱ | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 建物の描き方Ⅱ | パース画の練習 | プリント | |
| 11 | 室内の描き方Ⅱ | パース画の練習 | プリント | |
| 12 | 階段のある風景Ⅱ | パース画の練習 | プリント | |
| 13 | 自動車の描き方Ⅱ | パース画の練習 | プリント | |
| 14 | パースとデフォルメの共存Ⅱ | パースにしばられず効果的な デフォルメを加える | プリント | |
| 15 | まとめ初級実践1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践2 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| | | | | |
|-------------|-------------------|-----------------------|---------------|--|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：アニメ作画基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | テレビアニメの動画技術を習得する。 | 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 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | トレス訓練 | 動画作業に必要なトレス技術 | プリント、トレス台 | |
| 3 | タップ割り訓練Ⅰ-1 | 動画作業に必要な タップ割りの習得 | プリント、トレス台 | |
| 4 | タップ割り訓練Ⅰ-2 | 動画作業に必要な タップ割りの習得 | トレス台 | |
| 5 | デッサン割り訓練Ⅰ-1 | 動画作業に必要な デッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 6 | デッサン割り訓練Ⅰ-2 | 動画作業に必要な デッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 7 | デッサン割り訓練Ⅰ-3 | 動画作業に必要な デッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 8 | 検定試験 | ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 中割り 初級編Ⅰ-1 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 11 | 中割り 初級編Ⅰ-2 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 12 | 中割り 初級編Ⅰ-3 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 13 | 中割り 初級編Ⅰ-4 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 14 | 中割り 初級編Ⅰ-5 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 15 | まとめ初級実践1 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践2 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|------------------------|-----------------------|---------------|------|
| 教科名：アニメ作画基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | アニメ作画に対する不安やストレスを払拭する。 | 4単位 | | 実務経験 |
| | | 64時数 | | |
| | | アニメーターとしての業績有 | | |
| 授業方法 | 演習 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | トレス訓練 | 動画作業に必要なトレス技術 | プリント、トレス台 | |
| 3 | タップ割り訓練Ⅱ-1 | 動画作業に必要な タップ割りの習得 | プリント、トレス台 | |
| 4 | タップ割り訓練Ⅱ-2 | 動画作業に必要な タップ割りの習得 | トレス台 | |
| 5 | デッサン割り訓練Ⅱ-1 | 動画作業に必要な デッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 6 | デッサン割り訓練Ⅱ-2 | 動画作業に必要な デッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 7 | デッサン割り訓練Ⅱ-3 | 動画作業に必要な デッサン割りの習得 | トレス台 | |
| 8 | 検定試験 | ペーパーテスト | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 中割り 初級編Ⅱ-1 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 11 | 中割り 初級編Ⅱ-2 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 12 | 中割り 初級編Ⅱ-3 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 13 | 中割り 初級編Ⅱ-4 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 14 | 中割り 初級編Ⅱ-5 | 課題の原画の中割り訓練 | | |
| 15 | まとめ初級実践1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践2 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|-------------------|--------------------------------|---------------|--|
| 教科名：アニメ制作基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | アニメーションの製作工程を学ぶ | 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 企画会議基礎 | プリプロダクションの理解 ブレンストーミング 企画決定 | プリント | |
| 3 | キャラクター・美術デザイン制作基礎 | キャラクターデザインのアイデアの検 背景・小物設定制作 | プリント | |
| 4 | キャラクター・美術デザイン制作基礎 | キャラデザイン ・美術設定決定稿を作成 | プリント | |
| 5 | 絵コンテ作成基礎 | 絵コンテの読み合わせ 作画打ち合わせ | プリント | |
| 6 | レイアウト作業基礎 | 作打ち開始 背景原図 第一原画 タイムシート作成 | プリント | |
| 7 | レイアウト作業基礎 | 第二原画作成 | プリント | |
| 8 | レイアウト作業基礎 | 第二原画作成 | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 作業工程振り返り | ポートフォリオ持参でのRP実施 | | |
| 11 | 作画作業基礎 | 動画作業 | | |
| 12 | 作画作業基礎 | 動画作業 | | |
| 13 | 仕上げ 背景作業基礎 1 | 動画のスキャン 彩色 背景画の彩色 | | |
| 14 | 仕上げ 背景作業基礎 2 | 動画のスキャン 彩色 背景画の彩色 | | |
| 15 | 撮影作業基礎 | デジタル撮影 | | |
| 16 | まとめ初級実践 1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|--|---------------------------------|-----------------------|--|
| 教科名：アニメ制作基礎 | | 西山 祐樹 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | 過去作品を元にアニメーション作品制作で良くなかったところを振り返り応用技術を身につける。 | 4単位 | 実務経験 アニメーターとしての業績有 | |
| | | 64時数 | | |
| 授業方法 | 演習 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | 作品提出による評価 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | | |
| 2 | 企画会議応用 | プリプロダクションの理解 ブレンストーミング 企画決定 | プリント | |
| 3 | キャラクター・美術デザイン制作応用 | キャラクターデザインのアイデアの検討 背景・小物設定制作 | プリント | |
| 4 | キャラクター・美術デザイン制作応用 | キャラデザイン ・美術設定決定稿を作成 | プリント | |
| 5 | 絵コンテ作成応用 | 絵コンテの読み合わせ 作画打ち合わせ | プリント | |
| 6 | レイアウト作業応用 | 作打ち開始 背景原図 第一原画 タイムシート作成 | プリント | |
| 7 | レイアウト作業応用 | 第二原画作成 | プリント | |
| 8 | レイアウト作業応用 | 第二原画作成 | | |
| 9 | オリエンテーション・集中授 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 作業工程振り返り | ポートフォリオ持参でのRP実施 | | |
| 11 | 作画作業応用 | 動画作業 | | |
| 12 | 作画作業応用 | 動画作業 | | |
| 13 | 仕上げ 背景作業応用 1 | 動画のスキャン 彩色 背景画の彩色 | | |
| 14 | 仕上げ 背景作業応用 2 | 動画のスキャン 彩色 背景画の彩色 | | |
| 15 | 撮影作業応用 | デジタル撮影 | | |
| 16 | まとめ初級実践 1 | 学期末学習実践期間 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|---------------------------|-----------------------|-----------------------|--|
| 教科名：アニメ美術基礎 | | 中戸 崇広 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 背景画の基本 ポスターカラー画の描き方を習得する。 | 4単位 | 実務経験 アニメーターとしての業績有 | |
| | | 64時数 | | |
| 授業方法 | 演習 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | 課題による提出 | | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | ポスターカラー | |
| 2 | 森、木漏れ日Ⅰ | からバケの訓練 | プリント、ポスターカラー | |
| 3 | 海底、水面Ⅰ | シルエットで描く | ポスターカラー | |
| 4 | 夕焼け、海Ⅰ | 広角 望遠の描き方 | ポスターカラー | |
| 5 | 夕焼け、山Ⅰ | 加法混色と減法混色の考え方 | ポスターカラー | |
| 6 | 夜間、月夜Ⅰ | 彩度の調整 | ポスターカラー | |
| 7 | 宇宙Ⅰ | ドリップング エアブラシ | ポスターカラー | |
| 8 | 検定試験 | イラスト | ポスターカラー | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 室内、畳Ⅰ | 陰影表現 | ポスターカラー | |
| 11 | 室内、窓Ⅰ | 色温度 明度の考え方 | ポスターカラー | |
| 12 | ビル、日中Ⅰ | 溝引き | ポスターカラー | |
| 13 | ビル、夜間Ⅰ | 溝引き | ポスターカラー | |
| 14 | ハーモニーⅠ | トレスマシン体験 | ポスターカラー | |
| 15 | まとめ初級実践1 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践2 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|-----------------------------------|-----------------------|---------------|------|
| 教科名：アニメ美術基礎 | | 中戸 崇広 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | 配色や質感表現の訓練。 絵を描く不安やストレスを払拭させる。 | | 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 | |
| | | | 課題による提出 | |
| 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 | オリエンテーション・集中授業 | 受講に対する心構え | ポスターカラー | |
| 2 | 森、木漏れ日Ⅱ | からバケの訓練 | ポスターカラー | |
| 3 | 海底、水面Ⅱ | シルエットで描く | ポスターカラー | |
| 4 | 夕焼け、海Ⅱ | 広角 望遠の描き方 | ポスターカラー | |
| 5 | 夕焼け、山Ⅱ | 加法混色と減法混色の考え方 | ポスターカラー | |
| 6 | 夜間、月夜Ⅱ | 彩度の調整 | ポスターカラー | |
| 7 | 宇宙Ⅱ | ドリップング エアブラシ | ポスターカラー | |
| 8 | 検定試験 | イラスト | ポスターカラー | |
| 9 | オリエンテーション・集中授業 | 前半のまとめ、補足 | | |
| 10 | 室内、畳Ⅱ | 陰影表現 | ポスターカラー | |
| 11 | 室内、窓Ⅱ | 色温度 明度の考え方 | ポスターカラー | |
| 12 | ビル、日中Ⅱ | 溝引き | ポスターカラー | |
| 13 | ビル、夜間Ⅱ | 溝引き | ポスターカラー | |
| 14 | ハーモニーⅡ | トレスマシン体験 | ポスターカラー | |
| 15 | まとめ初級実践1 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |
| 16 | まとめ初級実践2 | 学期末学習実践期間 | | |
| | | 学習フォロー実施 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-------------|-------------------------|-----------------------|---------------|--|
| 教科名：スキルアップⅠ | | 阿部 正容 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 業界EXPOに向けて自己アピール力を高めていく | 2単位 | 実務経験 | |
| | | 32時数 | 写真講師歴有 | |
| 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 | 業界EXPOについて | | | |
| 3 | 業界EXPOの目標設定 | | | |
| 4 | 業界EXPO | | | |
| 5 | 業界EXPO | | | |
| 6 | 業界EXPO | | | |
| 7 | 業界EXPO | | | |
| 8 | 進捗確認プレゼンテーション | | | |
| 9 | 業界EXPO | | | |
| 10 | 業界EXPO | | | |
| 11 | 業界EXPO | | | |
| 12 | 業界EXPO | | | |
| 13 | 業界EXPO | | | |
| 14 | 業界EXPO | | | |
| 15 | 業界EXPO | | | |
| 16 | 進捗確認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：アニメーション学科 | |
|-------------|------------------|-----------------------|---------------|------|
| 教科名：キャリアアップ | | 阿部 正容 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 企業リサーチによる就職活動の促進 | 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 | | |
| | | 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 | 業界EXPO | | | |
| 2 | 業界EXPO | | | |
| 3 | 業界EXPO | | | |
| 4 | 業界EXPO | | | |
| 5 | 業界EXPO | | | |
| 6 | 業界EXPO | | | |
| 7 | 業界EXPO | | | |
| 8 | 業界EXPO | | | |
| 9 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 10 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 11 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 12 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 13 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 14 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 15 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 16 | 作品経過提出 | | | |

| | | | | |
|-------------|-------------------|------------------------------|---------------|--|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：スキルアップⅡ | | 阿部 正宏 | ■ 2年 前期 | |
| 到達目標 | 企業リサーチによる就職活動の促進 | 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 | | |
| | | 実践（プレゼンテーション） 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 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 3 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 4 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 5 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 6 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 7 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 8 | デザイナーズプレゼンテーション | | | |
| 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 | | |

| | | | | |
|-----------|-----------------------|-----------------------------|---------------|------|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：特別補講 | | 阿部 正容 | ■ 2年 後期 | |
| 到達目標 | 選択した分野の知識を身につける | 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 | | |
| | | プロセス・プレゼンテーションにより評価 | | |
| 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 | オリエンテーション | | | |
| 2 | 内定企業対策第1回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 3 | 内定企業対策第2回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 4 | 内定企業対策第3回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 5 | 内定企業対策第4回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 6 | 内定企業対策第5回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 7 | 内定企業対策第6回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 8 | 内定企業対策第7回目 | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 9 | 内定企業対策第8回目(プレゼンテーション) | 内定企業からのオーダーに応える スキルアップ講座 | | |
| 10 | 社会事情・業界把握第1回目 | 社会に出る前の最終準備講座 | | |
| 11 | 社会事情・業界把握第2回目 | 社会に出る前の最終準備講座 | | |
| 12 | 社会事情・業界把握第3回目 | 社会に出る前の最終準備講座 | | |
| 13 | 社会事情・業界把握第4回目 | 社会に出る前の最終準備講座 | | |
| 14 | 社会事情・業界把握第5回目 | 社会に出る前の最終準備講座 | | |
| 15 | 社会事情・業界把握第6回目 | 社会に出る前の最終準備講座 | | |
| 16 | プレゼンテーション | 最終評価のための表現 | | |

| | | | | |
|-----------------|--|---|---------------|--------|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：キャリアステップアップ | | 阿部 正容 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 働くことの意義について理解させることで就職について意識をもたせる 履歴書の作成 | 2単位 | | 実務経験 |
| | | 32時数 | | |
| | | | | 写真講師歴有 |
| 授業方法 | 講義 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | 就職の流れ履歴書作成（アルバイト用） | 2年間の就職の流れについて説明。アルバイト用の履歴書説明（コミュニケーション力の必要性を理解させアルバイトを奨励） | | |
| 3 | 働くとは？（1） | 働くとはどういうこと？傍を楽にさせることは？グループで話し合い（グループディスカッション） | | |
| 4 | 働くとは？（2） | 働くことの意義についてグループごとに発表させる「働くとは」のまとめ | | |
| 5 | グループワーク | 6名ごとのグループでグループワーク | | |
| 6 | 自己紹介 | マインドマップを作成しグループで発表 | | |
| 7 | 試験 | 筆記試験（履歴書、マインドマップ作成） | | |
| 8 | 求人情報の見方 | 求人票による募集の流れ、求人票の具体的な内容 学生と税金、社会保険について説明 | | |
| 9 | 自分自身を理解するってどんなこと自己分析 | 中学校・高校・専門学校時代を振り返り記入 | | |
| 10 | 業界EXPOの希望企業調査 | 各自、スマートフォンを用いて企業研究をさせる検索の仕方について説明 | | |
| 11 | 自己PRの作成 | 自己PRの作り方について説明 自己分析から自分の強みを記入 | | |
| 12 | 企業研究 | シートにより希望する企業について情報を記入させる | | |
| 13 | 集中授業 | | | |
| 14 | 志望動機の作成 | 企業研究より志望動機の作成 志望動機の作成ポイントを説明 | | |
| 15 | 履歴書作成 | 履歴書完成 | | |
| 16 | 試験 | 履歴書（学歴・資格・自己PR・志望動機）作成 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|-----------------|---|--|---------------|--|
| 教科名：キャリアステップアップ | | 阿部 正容 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | インターンシップの意義を理解し、就職活動について意識の高揚を図る。コミュニケーション力の向上と就職活動を理解する。 | 2単位 | 実務経験 | |
| | | 32時数 | | |
| | | 写真講師歴有 | | |
| 授業方法 | 講義 | 成績評価の方法・基準 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | インターンシップの指導 (1) | インターンシップとは？ 提出書類の説明、事前指導 (注意事項) | | |
| 3 | インターンシップの指導 (2) | お礼状の書き方、電話のかけ方 面接試験対策 (入退出、面接の受け方) | | |
| 4 | インターンシップの指導 (3) | インターンシップを希望する企業の選定 | | |
| 5 | 就職スケジュール表の作成 | 卒業までの就職内定スケジュールの作成 | | |
| 6 | 業界EXPOに向けての事前指導 | 業界EXPOの意義について説明 身だしなみ、聞く姿勢・態度 | | |
| 7 | 業界EXPOに向けての企業研究 | 業界EXPOに参加する企業の企業研究 (企業研究シート) | | |
| 8 | 試験 | 内定を勝ち取るためのスケジュール を作成 | | |
| 9 | 集中授業 | | | |
| 10 | 面接対策 | 面接の種類 (スカイプ面接、個人面接、 集団面接、グループディスカッション) | | |
| 11 | グループディスカッション | グループディスカッションのポイント (ビデオ) を説明してグループに分かれ ディスカッション | | |
| 12 | 面接対策 | 模擬面接 (集団面接) | | |
| 13 | エントリーシート対策 (1) | エントリーシートの目的・書き方 | | |
| 14 | エントリーシート対策 (2) | エントリーシートの作成 | | |
| 15 | グループワーク | チームで話し合い協力してすること の大切さを理解させる | | |
| 16 | 試験 | エントリーシートの作成 | | |

| | | | | |
|------------|------------------|------------------------------------|---------------|--|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：ホームルーム | | 阿部 正容 | ■ 1年 前期 | |
| 到達目標 | 一般的な基本的な事を知る | 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 | | |
| | | 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 | アニメ研究Ⅰ | アクション系知識を広げます | | |
| 2 | アニメ研究Ⅱ | 恋愛系知識を広げます | プリント | |
| 3 | アニメ研究Ⅲ | ギャグ系の知識を広げます | | |
| 4 | 音楽研究Ⅰ(BGM編) | 様々なシーンを音楽からイメージ 出来るように、曲の幅を広げる。 | プリント | |
| 5 | 音楽研究Ⅰ(BGM編) | 様々なシーンを音楽からイメージ 出来るように、曲の幅を広げる。 | | |
| 6 | 音楽研究Ⅰ(BGM編) | 様々なシーンを音楽からイメージ 出来るように、曲の幅を広げる。 | | |
| 7 | 音楽研究Ⅰ(SE編) | 様々なシーンを音楽からイメージ 出来るように、曲の幅を広げる。 | プリント | |
| 8 | 音楽研究Ⅰ(SE編) | 様々なシーンを音楽からイメージ 出来るように、曲の幅を広げる。 | | |
| 9 | 音楽研究Ⅰ(SE編) | 様々なシーンを音楽からイメージ 出来るように、曲の幅を広げる。 | | |
| 10 | 声優研究Ⅰ | アニメキャラクター声のマッチ ングを知る。 | プリント | |
| 11 | 声優研究Ⅱ | 声優のキャスティング知識を広げる | | |
| 12 | 声優研究Ⅲ | 声優のキャスティング知識を広げる | | |
| 13 | アニメ会社研究Ⅰ | 様々なアニメを知り会社を 知って頂きます | プリント | |
| 14 | アニメ会社研究Ⅱ | 様々なアニメを知り会社を 知って頂きます | | |
| 15 | アニメ会社研究Ⅲ | 様々なアニメを知り会社を 知って頂きます | | |
| 16 | まとめ | レポート制作 | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|------------|--|-----------------------------|---------------|--|
| 教科名：ホームルーム | | 阿部 正容 | ■ 1年 後期 | |
| 到達目標 | 一般的な基本的な事を知る | 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 | | |
| | | ペーパーテストによる評価 | | |
| 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 | DIGITAL WORK基礎Ⅰ (パソコンの種類) | パソコンの種類を知る MAC、Windows | プリント | |
| 2 | DIGITAL WORK基礎Ⅱ (モバイルOSの種類) | モバイルOSの種類を知る iOS、Android | | |
| 3 | DIGITAL WORK基礎Ⅲ (自宅学習の注意) | パソコンのスペック 新たにPC購入する際の注意点 | | |
| 4 | DIGITAL WORK基礎Ⅳ (1バイト文字2バイト文字) | フォントの種類とファイル名の 影響、注意点 | | |
| 5 | DIGITAL WORK基礎Ⅴ (ファイルとフォルダ) | フォルダのまとめ方 | | |
| 6 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (拡張子とアプリ) | 拡張子の種類と注意点 | | |
| 7 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (GIF,JPEG,PNG-8,PNG-24) | 画像形式と受け渡しの注意点 | | |
| 8 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (解像度とサイズ) | 解像度に付いて理解する。 | | |
| 9 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (記憶媒体) | USBメモリ、CD違いと注意点 | | |
| 10 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (クラウドストレージ) | データの受け渡し方法 | | |
| 11 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (アプリの種類) | 描画ソフトの知識を高める | | |
| 12 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (Photoshop) | Photoshopの概要を知る | | |
| 13 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (Illustrator) | Illustratorの概要を知る | | |
| 14 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (CLIP STUDIO PAINT) | CLIP STUDIO PAINT概要を知る | | |
| 15 | DIGITAL WORK基礎Ⅵ (3Dソフト) | 3Dソフトの種類を知る | | |
| 16 | DIGITAL WORK基礎 まとめ | ペーパーテスト | | |

| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
|------------|------------------|--------------------------------|---------------|------|
| 教科名：ホームルーム | | 阿部 正容 | ■ 2年 前期 | |
| 到達目標 | 一般的な基本的な事を知る | 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 | | |
| | | 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 | 就職活動準備Ⅰ-1 | googleスプレッドシートについて | PC | |
| 2 | 就職活動準備Ⅰ-2 | googleスプレッドシートの使い方 | PC、スプレッドシート | |
| 3 | 就職活動準備Ⅰ-3 | googleスプレッドシート 計画スケジュール表制作 | PC、スプレッドシート | |
| 4 | 就職活動準備Ⅰ-4 | googleスプレッドシート 計画スケジュール表入力 | PC、スプレッドシート | |
| 5 | 就職活動準備Ⅰ-5 | googleドキュメントについて | PC、ドキュメント | |
| 6 | 就職活動準備Ⅰ-6 | googleドキュメントの使い方 | PC、ドキュメント | |
| 7 | 就職活動準備Ⅰ-7 | googleドキュメント 送り状作成 | PC、ドキュメント | |
| 8 | 就職活動準備Ⅰ-8 | googleドキュメント 送り状作成1 | PC、ドキュメント | |
| 9 | 就職活動準備Ⅰ-9 | googleドキュメント 送り状作成2 | PC、ドキュメント | |
| 10 | 就職活動準備Ⅰ-10 | 履歴書の書き方 職務経歴書の書き方 | PC、履歴書 | |
| 11 | 就職活動準備Ⅰ-11 | 履歴書の制作 職務経歴書の制作 | PC、履歴書 | |
| 12 | 就職活動準備Ⅰ-12 | 履歴書の制作 職務経歴書の制作 | PC、履歴書 | |
| 13 | 就職活動準備Ⅰ-13 | 履歴書の制作 職務経歴書の制作 | PC、履歴書 | |
| 14 | 就職活動準備Ⅰ-14 | google Keepの使い方 | PC、Keep | |
| 15 | 就職活動準備Ⅰ-15 | google Keepのメモのとり方 スマホの連動活用 | PC、Keep | |
| 16 | 就職活動準備Ⅰ-16 | google todo の使い方 | PC、todo | |

| | | | | |
|------------|------------------|-----------------------|---------------|--|
| 九州デザイナー学院 | | 授業担当 | 学科名：アニメーション学科 | |
| 教科名：ホームルーム | | 阿部 正容 | ■ 2年 後期 | |
| 到達目標 | 一般的な基本的な事を知る | 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 | | |
| | | ポートフォリオ提出による評価 | | |
| 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 | 就職活動準備Ⅱ-1 | 面接指導 | | |
| 2 | 就職活動準備Ⅱ-2 | 面接指導 | プリント、トレス台 | |
| 3 | 就職活動準備Ⅱ-3 | 面接指導 | プリント、トレス台 | |
| 4 | 就職活動準備Ⅱ-4 | 面接指導 | トレス台 | |
| 5 | 就職活動準備Ⅱ-5 | 面接指導 | トレス台 | |
| 6 | 就職活動準備Ⅱ-6 | ポートフォリオまとめ | トレス台 | |
| 7 | 就職活動準備Ⅱ-7 | ポートフォリオまとめ | トレス台 | |
| 8 | 就職活動準備Ⅱ-8 | ポートフォリオまとめ | | |
| 9 | 就職活動準備Ⅱ-9 | ポートフォリオまとめ | | |
| 10 | 就職活動準備Ⅱ-10 | ポートフォリオまとめ | | |
| 11 | 就職活動準備Ⅱ-11 | ポートフォリオまとめ | | |
| 12 | 就職活動準備Ⅱ-12 | ポートフォリオまとめ | | |
| 13 | 就職活動準備Ⅱ-13 | ポートフォリオまとめ | | |
| 14 | 就職活動準備Ⅱ-14 | ポートフォリオまとめ | | |
| 15 | 就職活動準備Ⅱ-15 | ポートフォリオまとめ | | |
| 16 | 就職活動準備Ⅱ-16 | ポートフォリオまとめ | | |