

授業計画(シラバス)

科目名	アナログイラスト実習 I		指導担当者名	山田 直美
実務経験	有	デザイン制作会社勤務、プロイラストレーターとして県内ポスター等を制作した実務経験がある。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	コピック、水彩色鉛筆、コットマンハーフパン他			
授業外学習の方法	提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明、準備物確認	
	2	画力確認	コピックを使った作品の回収、添削	
	3	コピック基礎	コピックの使用技術と知識	
	4	連携企業授業	株式会社Too 画材習得授業	
	5	連携企業授業	株式会社Too 画材習得授業	
	6	コピック作品制作	人物の作品制作	
	7	水彩色鉛筆	精密描写	
	8	水彩色鉛筆	精密描写	
	9	作品制作①	画材の組み合わせ	
	10	作品制作②	画材の組み合わせ	
	11	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	12	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	13	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	14	課題回収	課題の添削	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	アナログイラスト実習 I		指導担当者名	山田 直美	
実務経験	有	デザイン制作会社勤務、プロイラストレーターとして県内ポスター等を制作した実務経験がある。			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	コピック、水彩色鉛筆、コットマンハーフパン他				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期振り返り、課題内容確認		
	2	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)ラフ、制作		
	3	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)完成		
	4	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)発表		
	5	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)ラフ、制作		
	6	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)制作		
	7	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)完成		
	8	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作		
	9	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作		
	10	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作		
	11	産学連携作品制作	クリスマスイルミネーション用のイラスト制作(産学連携)		
	12	期末課題	季節テーマイラスト制作(ラフ、制作)		
	13	期末課題	季節テーマイラスト制作(個別添削、制作)		
	14	期末課題 発表	季節テーマイラスト制作 (発表)		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習の方法	pixiv sensei機能を使った復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	自己紹介	自己紹介	
	2	顔を描く	男女の描き分け(女)	
	3	顔を描く	年齢の描き分け(男)	
	4	顔を描く	アオリ	
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(女)	
	6	足を描く	基本の動き、男女の違い(男)	
	7	全身を描く	男女の描き分け、等身について(女)	
	8	全身を描く	男女の描き分け、等身について(男)	
	9	全身を描く	男女の描き分け、等身について(等身)	
	10	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)	
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)	
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)	
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)	
	14	振り返り	個別指導	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット				
授業外学習の方法	pixiv sensei機能を使った復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	表情	喜怒哀楽		
	2	動き	コントラポスト		
	3	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	4	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	5	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	6	振り返り	返却、アドバイス		
	7	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	8	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	9	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	10	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	11	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	12	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	13	課題確認	期末課題の発表		
	14	発表	提出後、アドバイス		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	各種画材			
授業外学習の方法	課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業目的、内容、背景の重要性	
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本	
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性	
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本	
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性	
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本	
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性	
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	各種画材				
授業外学習の方法	課題制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点		
	2	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介		
	3	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作		
	4	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	5	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削		
	6	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成		
	7	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作		
	8	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削		
	9	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成		
	10	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	11	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	12	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	13	課題確認	期末課題発表		
	14	発表	期末課題発表		
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガイラスト制作実習		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科2年
授業方法	講義:		演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	キャラクター、背景などの線画の描画力向上 モノクロイラストの基礎を学び、モノクロイラストのさまざまな表現方法を追求していく			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	筆記用具、原稿用紙、マルチライナー、つけペン、インク、ホワイト、トーン			
授業外学習の方法	提出作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	課題1	好きなマンガを模写する	
	2	課題1	丸ペン Gペンで線画練習／マルチライナー等使用	
	3	課題1・2	点の打ち方、集中線の作成方法／点描画作成	
	4	課題2	点描画作成	
	5	課題2	点描画作成	
	6	トーン・ベタ・ホワイト	貼り方／削り方／きれいな仕上げ方	
	7	期末準備	課題内容説明 習得した技術をすべて入れ、モノクロイラストを仕上げる	
	8	課題3	下絵～線画	
	9	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(下書き制作、チェック)	
	10	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(線画)	
	11	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(ホワイト)	
	12	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(トーン、仕上げ)	
	13	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(提出)	
	14	課題3	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	マンガイラスト制作実習	指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事	
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年 コミック系学科2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数 3 時間
学習到達目標	キャラクター、背景などの線画の描画力向上 モノクロイラストの基礎を学び、モノクロイラストのさまざまな表現方法を追求していく		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	筆記用具、原稿用紙、マルチライナー、つけペン、インク、ホワイト、トーン		
授業外学習の方法	提出作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コマ割り	セリフとコマ割り(コマ割りの説明)
	2	コマ割り	セリフとコマ割り(コマ割りの実践)
	3	コマ割り	セリフとコマ割り(セリフ入れ)
	4	課題4	期末課題発表 習得した技術をすべて入れ、モノクロイラストを1P仕上げる
	5	課題4	下絵~線画
	6	課題4	原稿用紙 イラスト(下書き制作、チェック)
	7	課題4	原稿用紙 イラスト(線画)
	8	課題4	原稿用紙 イラスト(ホワイト)
	9	課題4	原稿用紙 イラスト(トーン、仕上げ)
	10	課題4	原稿用紙 イラスト(提出)
	11	課題4	期末課題制作(進捗確認)
	12	課題4	期末課題制作(仕上げ)
	13	期末試験フィードバック	
	14	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	DTP実習		指導担当者名	岡部 美保
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<p>基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。</p> <p>□</p>			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	印刷の基礎テキスト Illustrator / photo shop			
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	DTPについて	課題内容と作品課題サンプル参照/毎授業プロジェクター使用	
	2	DTPでよく使うスキル復習	効率的なトレース方法と画像切り抜き	
	3	広告物のデザインを観察する	各種印刷物観察/DTPについて	
	4	印刷物の制作工程	DTPデザインテキスト/DTPでよく使うアプリ操作復習	
	5	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照解説	
	6	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照解説	
	7	Illustrator/Photoshop復習	美しい文字組み、袋文字、Map作成について	
	8	課題1/DTPデザイン基礎	A4広告オリジナルデザイン作成/ファイル形式と管理について	
	9	課題1/DTPデザイン基礎	A4広告オリジナルデザイン作成添削、出力/紙の知識	
	10	課題2/DTPデザイン	チラシデザイン作成/添削/出力断裁/画像解像度と網点	
	11	課題2/DTPデザイン	チラシデザイン作成/出力断裁/レイアウト校正とデータチェック	
	12	復習	フライとチェックと出力依頼書について/前期まとめ	
	13	期末試験フィードバック		
	14	期末試験フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	DTP実習		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<p>基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。</p> <p>□</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	印刷の基礎テキスト Illustrator / photo shop				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザインラフ作成 / トラッピングの知識		
	2	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン / 添削 / 出力 / 組み立て完成		
	3	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作 / 添削 / 出力 / 組み立て完成		
	4	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作、CD、DVD、ゲームジャケット、雑誌など / ラフ作成		
	5	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作		
	6	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作 / 添削 / 出力		
	7	課題5/DTPデザイン	製本について / 並製本ページ物の面付け折丁方法、オリジナル作成		
	8	課題5/DTPデザイン	並製本8~12ページ作成		
	9	課題5/DTPデザイン	並製本8~12ページ作成 / 添削		
	10	課題5/DTPデザイン	並製本8~12ページ作成 / 添削、出力中綴じ製本完成提出		
	11	課題5/4版式について、まとめ	並製本8~12ページ作成 / 添削、出力中綴じ製本完成提出 / 印刷現場を動画で見る / PDFの活用		
	12	データ提出	提出・フィードバック		
	13	期末試験フィードバック			
	14	期末試験フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					