

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	アシスタントテクニク Assistant Technique	必修 選択	選択	年次	2,3	担当教員	瀧 玲子
				総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科	総合マンガ科	授業 形態	演習		4	曜日/時限	木曜 / 1・2時限目

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。

【授業の学習内容】

プロの漫画家になるための背景の画力向上。
毎回クロッキーをし、人間を早く描けるようになる。
アシスタント募集に提出できる作品を作る。

【到達目標】

【2年生】1年のおさらいなので、パースをしっかりと理解し苦手意識をなくす。さらにクオリティーもあげる。
【3年生】2年のおさらいと、自然物を描けるようになる。
デビューの他アシスタントとしてのスキルアップを目指し、基本的にはデジタルで作画していく。
実際にアシスタントの仕事があれば積極的にやってみよう！

授業計画・内容

1回目	※自分のマンガの背景を描くときもありますが基本的にこちらで課題は用意します。クロッキー15分 【2年生】1点透視、増殖、分割、デジタルのテクニクのおさらいをする。 【3年生】＜自然物を描く＞海をトレスして描き、トーンも貼る①□
2回目	クロッキー15分【2年生】＜1点透視＞学校の廊下を描きます。ドアや窓のサイズ感、線の効果的な描き方を学びます。□ 【3年生】＜自然物を描く＞海をトレスして描き、トーンも貼る②□
3回目	クロッキー15分【2年生】＜1点透視＞学校の廊下に人物を2人入れます。背景と人物の配置の仕方を学びます。 【3年生】＜自然物を描く＞庭を描く①種類の違う木や花を描いてみる。人物も2人入れる。
4回目	クロッキー15分【2年生】＜1点透視＞学校の廊下に人物を2人入れます。背景と人物の配置の仕方を学びます。 【3年生】＜自然物を描く＞庭を描く②種類の違う木や花を描いてみる。人物も2人入れる。
5回目	クロッキー15分【2年生】＜1点透視＞陰影のつけ方を学ぶ。 【3年生】＜自然物を描く＞庭を描く③種類の違う木や花を描いてみる。人物も2人入れる。
6回目	クロッキー15分【2年生】＜1点透視＞学校の廊下が完成したらトーンを貼って完成させます。 【3年生】＜自然物を描く＞庭を描く④種類の違う木や花を描いてみる。人物も2人入れる。
7回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞教室を描きます。ドア、窓、机、イスのサイズ感を学びます。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く①人物も3人入れる。
8回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞教室を描きます。ドア、窓、机、イスのサイズ感を学びます。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く②人物も3人入れる。
9回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞教室を描きます。ドア、窓、机、イスのサイズ感を学びます。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く③人物も3人入れる。
10回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞2点透視で描いた教室に立っている人2人、座っているキャラクター2人を入れます。イスに座らせる方法を学びます。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く④人物も3人入れる。
11回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞2点透視で描いた教室に立っている人2人、座っているキャラクター2人を入れます。イスに座らせる方法を学びます。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く⑤人物も3人入れる。
12回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞2点透視で描いた教室に立っている人2人、座っているキャラクター2人を入れます。イスに座らせる方法を学びます。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く⑥人物も3人入れる。
13回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞陰影の付け方を学ぶ。 【3年生】＜街並みを描く＞階段のある風景を描く⑦人物も3人入れる。
14回目	クロッキー15分【2年生】＜2点透視＞教室にトーンを貼って完成させます。 【3年生】＜街並みを描く＞トーンを貼って完成させます。
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎課題提出100%

受講生への メッセージ

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	アシスタントテクニク Assistant Technique	必修 選択	必修 選択	年次	2,3	担当教員	瀧 玲子
学科	総合マンガ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	木曜 / 1・2時限目

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。

【授業の学習内容】

本授業は背景描写の講義を主として、課題演習(各自の希望により選択)を行なう。

個別指導:課題を行いながら作画、演出効果等の指導

課題演習:後期は4つの課題を設定

※持ち込み用などのマンガ作品を授業中に作成、その作品または作品中の課題に該当する背景があるページを課題作品として提出しても可。本書類最下段の「備考」も参照してください。

【到達目標】

後期課題の目的:「自分のマンガに適切な背景、演出として効果的な背景は何か」を考えて描く。

※前期課題で「苦手」と思った点は、後期の間に克服するつもりで取り組んでください。

後期の目標:自分のタッチに合ったマンガ背景の完成度を高める。

授業計画・内容

1回目	①人物と動物のいる風景 下絵 東山動物園にて
2回目	①人物と動物のいる風景 下絵
3回目	①人物と動物のいる風景 仕上げ
4回目	②背景を別の角度から描く 下絵
5回目	②背景を別の角度から描く 線画
6回目	②背景を別の角度から描く 完成
7回目	③短編漫画1~2P 昔話をアレンジ プロットと該当ページコンテ
8回目	③短編漫画1~2P 昔話をアレンジ 下絵
9回目	③短編漫画1~2P 昔話をアレンジ 線画
10回目	③短編漫画1~2P 昔話をアレンジ 仕上げ
11回目	④短編漫画1~2P 歴史資料をもとに描く プロットと該当ページコンテ
12回目	④短編漫画1~2P 歴史資料をもとに描く 下絵
13回目	④短編漫画1~2P 歴史資料をもとに描く 線画
14回目	④短編漫画1~2P 歴史資料をもとに描く 仕上げ
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
本授業における技術評価は、各個人の作風・演出力を重視。
課題または作品が提出できるかどうか(依頼作品を描く力)と進捗度(時間内でまとめる力)も技術として考慮。
前期中に別途制作した投稿作品等を評価用作品として提出することも可。

**受講生への
メッセージ**

本授業はタッチに合わせた個別指導が主になります。
「漫画家になること」だけでなく、「漫画家として長く続けていくこと」も視野に入れて最終学年の一年を過ごしてください。

【使用教科書・教材・参考書】 □

アナログ、デジタル共に各自使用している画材やデータを持参(アナログ作画の場合は特に定規類を忘れないこと)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	コピーライティング Copywriting	必修 選択	必修 選択	年次	1,2	担当教員	近藤 萌苑
学科	総合マンガ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	火曜/3・4限

【担当教員 実務者経験】

大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。

【授業の学習内容】

アイデアは、実は「すでに世の中にある要素」の新しい組合せに過ぎない。
だがその「新しい組合せ」を見つけ出すには常識に囚われない柔軟な発想が必要。
当授業では、手かえ品かえさまざまな角度から課題に挑むことによりアイデアの大量発想を繰り返していく。

【到達目標】

- たくさんの体験・演習を通して、以下を実感し自分のものにすることを目標とする。
- ① 欲しい情報を意識してアンテナを張っていれば、情報は向こうから飛び込んでくる。
 - ② 質より量にこだわり、どんなアイデアも「否定しない」でストックしていく。
 - ③ 奇抜でユニークな発想を心がけ、楽な気持ちで面白がって思考する。
 - ④ 異質を組み合わせることで起こる「化学反応」を楽しむ

授業計画・内容

1回目	【オリエンテーション】自己紹介、ネタの拾い方、ネタ帳の作り方、「オリジナル」の種の見つけ方…発想体質を作るために必要な準備・意識を理解できる。
2回目	【講義】①脳の柔軟体操 ②オズボーンのリスト紹介 【演習】イラスト・写真から物語…繰り返せば、ビジュアルを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
3回目	【講義】トキワ荘発の物語創作訓練とは 【演習】三題噺…繰り返せば、キーワードを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
4回目	(ひとを楽しませる企画を考える) Open campus ラノベプログラム ① イベント企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
5回目	(ひとを楽しませる企画を考える) Open campus ラノベプログラム ② 集客企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
6回目	(注目を集める企画を考える) Open campus ラノベプログラム ③ 広告企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
7回目	(行動を促す企画を考える) Open campus ラノベプログラム ④ 広告企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
8回目	【プレスト】テーマ「Open campus 次年度はもっと面白く」…現状の問題点や改善点を視野に入れどう質を上げるか、「思考」する自分を体験できる。
9回目	【講義】「異質のコラボ」でアイデアを生む 【演習】真逆の言葉でタイトル作成→プロットへ…世のタイトルの妙を知る。タイトルから物語を発想できるようになる。
10回目	【講義】タロットDEプロット 【演習】引いたカードが示す通りに物語を考える…キーワードに強制されることで自分のなかの物語づくりの狭い枠を壊すことができる。
11回目	【講義】主人公と「事件」を同時発想するテク 【演習】3項目を組み合わせる物語…繰り返せば発想スイッチを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
12回目	AICHI AD AWARDS 2019 優秀広告作品展…学生広告賞も含む優秀な制作物を目の当たりにすることで、クリエイティブの面白さ・奥深さに触れることができる。
13回目	【課外授業】本屋に並ぶ小説の「タイトル」「冒頭」を片っ端から調査。帰校後、レポート提出。…既存の小説から流行やコツを掴むことができる。
14回目	【美術展観賞】帰校後、レポート提出。自作に反映できればなおよし…非日常のアーティスティックな刺激を受けることができる。創作活動の幅が広がる。
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎ 演習課題の提出率…20%
◎ 演習課題の完成度…80%

受講生へのメッセージ

アイデアは特別な人だけに天から降ってくるもの——それは大きな勘違い。誰でもアイデアマンになれる。生み出すためのしぐみがあるからだ。
まずは、平凡なアイデアやつまらないアイデアも恐れずに出してみる姿勢、出たものを否定しないでどんどん書き出す癖を演習を通して身につけたい。
脳の「宿題状態」を作ることで、昨日まで見えなかった何かが見えてくる面白さ。異質なものに触れ、体験することで得られるヒントの多さ。
自分の体で「コレだ！」というアイデアに行きつく喜びを実感しよう。

【使用教科書・教材・参考書】 □

使用ソフト / Microsoft Word ・Microsoft Excel ・adobe Illustrator

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	コピーライティング Copywriting	必修 選択	選択	年次	1,2	担当教員	近藤 萌苑
学科	総合マンガ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 火曜/3・4限

【担当教員 実務者経験】

大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。

【授業の学習内容】

アイデアは、実は「すでに世の中にある要素」の新しい組合せに過ぎない。
 だがその「新しい組合せ」を見つけ出すには常識に囚われない柔軟な発想が必要。
 当授業では、手かえ品かえさまざまな角度から課題に挑むことによりアイデアの大量発想を繰り返していく。

【到達目標】

- たくさん体験・演習を通して、以下を実感し自分のものにすることを目標とする。
- ① 欲しい情報を意識してアンテナを張っていれば、情報は向こうから飛び込んでくる。
 - ② 質より量にこだわり、どんなアイデアも「否定しない」でストックしていく。
 - ③ 奇抜でユニークな発想を心がけ、楽な気持ちで面白がって思考する。
 - ④ 異質を組み合わせることで起こる「化学反応」を楽しむ

授業計画・内容

1回目	<p>■ 話者を誰にするのか。①一人称(主人公・脇役・複数交替)②二人称③三人称(一元描写・多元描写)</p> <p>■ 脱! アタリマエの日常(妄想編) ①ネタの拾い方②脳裏に「自分だけの宿題」を植え付ける</p>
2回目	<p>■ 脱! アタリマエの日常(行動編)</p> <p>【演習】①「世の中のトレンドを10項目以上探す」ことをお題に街へ繰り出す。②帰校後レポート提出(見つけたトレンド+自分なりの考察)</p>
3回目	<p>■ クリエイター目線でモノを観る。</p> <p>【映画鑑賞】テーマ・仕込まれたネタ・伏線・主人公の未熟さ・主人公の壁(敵)・どんでん返し・オチ…作り手側から作品を考えながら鑑賞する。</p>
4回目	<p>■ カードを使った物語分析(アイデア収法)</p> <p>【演習】①まずは各自で前週観た映画を分析(1考察1カードで貼り付けていく)②チームに分かれてディスカッション③全体発表</p>
5回目	<p>想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える</p> <p>we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす…企画の意図はここにある。そのためには何をどう準備すべきか。</p> <p>【演習】①「自分の作品の読者像」を各自で徹底的に考察(何に喜ぶか、何に夢中になるか、何を求めているか、何を共感してほしいか)②各自でその考察を作品に活かすにはどう創りにすると良いか掘り下げる</p> <p>③ジャンル別にチームに分かれディスカッション</p>
6回目	<p>オンラインで制作したメモ帳の表紙デザインを持参して、そのデータがどのように「紙面」になっていくかを見学。今後のwe are冊子・個人誌制作の知識として活用する。</p>
7回目	<p>■ 想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える</p> <p>we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす…企画の意図はここにある。そのためには誰が何をやるのか。</p> <p>【演習】全体ディスカッション。当日までにどんな作業が必要か。誰がどんな役割を担うか。何をするか。具体的に明確に紙に落とし込む。</p>
8回目	<p>■ 想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える</p> <p>we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす…企画の意図はここにある。そのためには誰が何をやるのか。</p> <p>【演習】全体ディスカッション。当日までにどんな作業が必要か。誰がどんな役割を担うか。何をするか。具体的に明確に紙に落とし込む。</p>
9回目	<p>■ 想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える</p> <p>we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす…この意図を念頭にPRツールを制作していく。</p> <p>【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター ●オビ ●メニューなど</p>
10回目	<p>■ 想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える</p> <p>we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす…この意図を念頭にPRツールを制作していく。</p> <p>【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター ●オビ ●メニューなど</p>
11回目	<p>■ 想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える</p> <p>we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす…この意図を念頭にPRツールを制作していく。</p> <p>【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター ●オビ ●メニューなど</p>
12回目	<p>■ JFN学生ラジオCMコンテストに挑戦①</p> <p>(公募 2019.5投稿)</p> <p>自校(NCA)を20秒、もしくは40秒のラジオCMにのせてアピールする(受賞すれば全国放送)</p>
13回目	<p>■ JFN学生ラジオCMコンテストに挑戦②</p> <p>(公募 2019.5投稿)</p> <p>自校(NCA)を20秒、もしくは40秒のラジオCMにのせてアピールする(受賞すれば全国放送)</p>
14回目	<p>■ 「人間の五感」を思い知る 【演習】視覚遮断実験</p> <p>我々が得る情報量の80%は「視覚」から入ってくる。その「視覚」に頼れないことで、どんな感覚が鋭くなっていくか。鈍くなるのか。実際に視覚を遮断して行動することで体感する日。五感を研ぎ澄ます学び。</p>
15回目	評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。
 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
 ◎演習課題の提出率…20%
 ◎演習課題の完成度…80%

受講生へのメッセージ アイデアは特別な人だけに天から降ってくるもの——それは大きな勘違い。誰でもアイデアマンになれる。生み出すためのしぐみがあるからだ。
 まずは、平凡なアイデアやつまらないアイデアも恐れずに出してみる姿勢、出たものを否定しないでどんどん書き出す癖を演習を通して身につけたい。
 脳の「宿題状態」を作ることで、昨日まで見えなかった何かが見えてくる面白さ。異質なものに触れ、体験することで得られるヒントの多さ。
 自分の体で「コレだ!」というアイデアに行きつく喜びを実感しよう。

【使用教科書・教材・参考書】 □

使用ソフト / Microsoft Word ・Microsoft Exel ・adobe Illustrator

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	小説制作 I Story Writing I	必修 選択	選択	年次	1,2	担当教員	堀川 泰伝
学科	総合マンガ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜/3・4限
【担当教員 実務者経験】							
出版社勤務、フリーランスエディター、編集プロダクション経営等、出版業界に編集者として28年間関わる。読みやすい文章にこだわりを持ち続ける。							
【授業の学習内容】							
何かを作り形にする、そのための基礎を学ぶ。ここで言う編集とは広義の意味の編集をさす。すなわち小説、雑誌にこだわらず、ゲームや音楽、シナリオ、アニメーションなどあらゆるジャンルから創りたいものを自ら見付けチームを組んで制作する。そのために必須な校正を学び基礎能力の向上を図った上でクオリティーの高い作品を作るスキルを身に付ける。							
【到達目標】							
それぞれの作品に必要なコンテンツは他専攻の学生とのコラボレーションにより入手する。制作を通じてプロデュース、ディレクションなどを学び作業の効率性やチームワーク、達成感の重要性を体験する。							

授業計画・内容	
1回目	自己紹介、それぞれの目標、得意分野を聞く
2回目	(基礎講義)シラバスの説明、授業の進め方、注意点
3回目	(基礎講義)出版界の概要、印税の仕組み、公募の見方
4回目	(基礎講義)電子書籍と紙媒体、書籍と雑誌、プレゼンの方法論
5回目	冊子作成のためのオリエンテーション
6回目	(基礎講義)文学史1「古典と純文学」
7回目	(基礎講義)文学史2「戦後の文学界」「大衆文学とライトノベル」
8回目	(課外授業1)鶴舞図書館 我が一冊
9回目	(課外授業1)大須界限 取材する着眼点
10回目	(制作作業)チーム作業の進め方と個人の役割
11回目	制作内容プレゼンテーション
12回目	(制作作業)問題点の解決
13回目	(制作作業)校正の意義
14回目	(制作作業)発注と納品
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	小説制作 I Story Writing I	必修 選択	選択	年次	1,2	担当教員	堀川 泰伝
学科	総合マンガ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜/3・4限

【担当教員 実務者経験】

出版社勤務、フリーランスエディター、編集プロダクション経営等、出版業界に編集者として28年間関わる。読みやすい文章にこだわりを持ち続ける。

【授業の学習内容】

何かを作り形にする、そのための基礎を学ぶ。ここで言う編集とは広義の意味の編集をさす。すなわち小説、雑誌にこだわらず、ゲームや音楽、シナリオ、アニメーションなどあらゆるジャンルから創りたいものを自ら見付けチームを組んで制作する。そのために必須な校正を学び基礎能力の向上を図った上でクオリティーの高い作品を作るスキルを身に付ける。

【到達目標】

それぞれの作品に必要なコンテンツは他専攻の学生とのコラボレーションにより入手する。制作を通じてプロデュース、ディレクションなどを学び作業の効率性やチームワーク、達成感の重要性を体験する。

授業計画・内容

1回目	前期進捗度の確認と後期目標の確認(個別) 後期スケジュールを作り確認する
2回目	作品集講評① 後期の校正講義の進め方について 編集部的人员、役割の確定
3回目	作品集講評② 編集作業 校正講義①
4回目	編集作業 校正講義② 編集講義①
5回目	編集プレゼンテーション
6回目	編集入稿スケジュールの確定 作品集の採点発表 作品集講評(個別)
7回目	編集作業 校正講義③ 編集講義②
8回目	取材実習(屋外)
9回目	編集講義(個別編集物について)
10回目	編集作業 校正講義④
11回目	編集作業 校正講義⑤
12回目	卒業・進級展入稿開始 制作予算の最終確認
13回目	編集作業 校正講義⑥
14回目	卒業・進級展最終調整 展示に関する確認 後期反省点確認
15回目	評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

受講生への メッセージ