

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webマーケティング		担当教員	一島 健	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	本授業では、webマーケティングの基礎理論から最新の実践手法まで幅広く学びます。デジタル広告、SEO、コンテンツマーケティング、データ解析などの専門知識を体系的に習得し、マーケティング戦略の立案や効果測定スキルを磨きます。 座学中心ながらケーススタディやディスカッションを多く取り入れ、理論と実務の橋渡しを目指します。デザイナーやプランナーとしてwebマーケティングを理解し、企画提案や施策運用に貢献できる人材育成を目的とします。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業概要説明、webマーケティングの全体像。
第2回(/)	webマーケティング基礎理論	マーケティングの基本概念とデジタル特性。
第3回(/)	顧客理解とターゲティング	ペルソナ設計、カスタマージャーニーの構築。
第4回(/)	SEO基礎①	検索エンジンの仕組みと内部対策。
第5回(/)	SEO基礎②	キーワード戦略とコンテンツ最適化。
第6回(/)	リスティング広告	Google広告、運用の基本と効果測定。
第7回(/)	SNSマーケティング	各SNSの特徴と企業活用事例。
第8回(/)	コンテンツマーケティング	有益なコンテンツ制作と配信戦略。
第9回(/)	Web解析基礎①	Google Analyticsの基礎と指標理解。
第10回(/)	Web解析基礎②	データを用いた課題発見と改善案立案。
第11回(/)	CRO(コンバージョン最適化)	ランディングページ最適化手法とABテスト。
第12回(/)	マーケティングオートメーション	ツール活用と顧客育成の流れ。
第13回(/)	モバイルマーケティング	スマホユーザー動向と対応策。
第14回(/)	デジタル広告の最新動向	動画広告、インフルエンサーマーケティング等。
第15回(/)	ケーススタディ	実際の企業事例を分析し戦略を考察。
第16回(/)	総括と最終ディスカッション	学びの整理と今後の課題共有。

授 業 計 画

No.1

授業科目	業界研究実践		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	本授業は、前年に実施した基礎的な業界研究授業を踏まえ、さらに就職活動に直結した実践的なデザイン業界の理解を深めることを目的とします。デザイン業界内の多様な職種、企業規模、働き方の特徴を詳細に学び、業界動向や最新トレンドを分析します。 また、企業研究やOB/OGインタビュー、ケーススタディを通じて、自らの志望先を具体化し、戦略的な就職活動準備を支援します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーションと前年授業の振り返り	授業目的説明、前年の業界研究内容の復習。
第2回(/)	デザイン業界の全体像①	グラフィック、Web、映像、プロダクト各分野の構造。
第3回(/)	デザイン業界の全体像②	新興分野(UX/UI、デジタルトランスフォーメーション等)。
第4回(/)	職種別詳細研究①	クリエイティブ職(デザイナー、コピーライター等)。
第5回(/)	職種別詳細研究②	プロジェクトマネジメント、営業、マーケティング職。
第6回(/)	企業規模と文化の違い	大手企業、中小企業、スタートアップの特色。
第7回(/)	業界動向と最新トレンド①	DX、サステナビリティ、グローバル展開など。
第8回(/)	業界動向と最新トレンド②	AI活用、リモートワーク、働き方改革の影響。
第9回(/)	企業研究①	具体企業の事例研究、ビジネスモデル分析。
第10回(/)	企業研究②	企業の求める人材像と採用方針。
第11回(/)	OB/OGインタビュー	ゲストスピーカー招待またはインタビュー映像視聴。
第12回(/)	ケーススタディ①	代表的なプロジェクトやキャンペーン分析。
第13回(/)	ケーススタディ②	危機管理や問題解決の事例検討。
第14回(/)	自己分析と志望動機作成	業界情報と自己理解の統合演習。
第15回(/)	就職活動戦略立案	企業選択基準、応募計画、面接準備。
第16回(/)	総括と発表	個人またはグループによる業界研究発表と講評。

授 業 計 画

No.1

授業科目	メディアプランニングⅡ		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	本授業は、前年に実施した「メディアプランニングⅠ」を踏まえ、より高度で実践的なメディア企画立案力を養うことを目的とします。市場環境やターゲットの深い分析を基に、効果的なメディアミックス戦略を設計し、企画の説得力と実効性を高めます。また、地震をテーマにした緊急時のメディア企画を実践的に行うことで、社会的課題への対応力と創造的解決力を培います。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーションと前年授業の振り返り	授業目的・構成説明、メディアプランニングⅠの復習。
第2回(/)	メディア環境の高度分析	市場動向、媒体特性、競合分析の深化。
第3回(/)	ターゲット深掘り①	詳細ペルソナ設計、行動心理の理解。
第4回(/)	ターゲット深掘り②	ジャーニーマップ作成、接点分析。
第5回(/)	KPIと効果測定設計	適切な指標設定と計測手法。
第6回(/)	緊急時メディアの役割と課題	災害情報伝達の特性、課題抽出。
第7回(/)	地震対応メディア企画事例研究	過去の地震報道・キャンペーン分析。
第8回(/)	企画立案のフレームワーク	SWOT分析、PEST分析など実践手法。
第9回(/)	企画立案演習①	地震をテーマにしたチーム企画立案開始。
第10回(/)	企画立案演習②	チームワークによる企画ブラッシュアップ。
第11回(/)	企画内容の具体化と資料作成	プレゼン資料作成のポイント。
第12回(/)	プレゼンテーション技法	効果的な伝え方、質疑応答準備。
第13回(/)	中間発表	企画案発表と講評、改善指導。
第14回(/)	企画最終調整	フィードバックを踏まえた修正作業。
第15回(/)	最終発表リハーサル	プレゼンの最終確認とブラッシュアップ。
第16回(/)	最終発表・講評・振り返り	企画発表、相互評価、授業総括。

授 業 計 画

No.1

授業科目	クリエイタービュー		担当教員	一島 健	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この授業ではクリエイターとして持つべき視点(トレンド、環境、ブランド、UD、コミュニケーション、マルチデバイス等)を実例を挙げながら解説していく。表現の部分で普段は隠れがちなクリエイターの思考をうまく社会へ伝えるためのコンテキスト作成が目標となる。最終的にはストーリーを持った骨太の表現力を手に入れることがゴールとなる。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	%
教科書	なし			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明
第2回(/)	表現のトレンドについて01	近年のデザイン分野の表現のトレンドの実例と分析
第3回(/)	表現のトレンドについて02	近年の動画分野の表現のトレンドの実例と分析
第4回(/)	表現のトレンドについて03	近年のCG分野の表現のトレンドの実例と分析
第5回(/)	表現のトレンドのまとめ	表現のトレンドのまとめ
第6回(/)	SDGsと表現1	SDGsの基礎を知り、表現の世界からのアプローチを学ぶ
第7回(/)	SDGsと表現2	具体例と分析
第8回(/)	環境と表現【地球環境】01	地球環境を考慮した表現の実例と分析
第9回(/)	環境と表現【地球環境】02	事業の企画の立案
第10回(/)	環境と表現【文化環境】01	文化環境を考慮した表現の実例と分析
第11回(/)	環境と表現【文化環境】02	事業の企画の立案
第12回(/)	環境と表現のまとめ	個々でアイデアをまとめ企画を建てる
第13回(/)	マルチデバイスの事例に学ぶ01	変化する新しい表現の場を学ぶ
第14回(/)	マルチデバイスの事例に学ぶ02	これからの展開予想など未来予測を学ぶ
第15回(/)	まとめ	まとめ
第16回(/)	期末テスト	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ディスプレイデザイン		担当教員	日比野越百	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	本授業では、商品ディスプレイの理論と実践的知識を学びます。店舗空間における商品の魅力的な見せ方や購買促進のための視覚的演出、顧客の動線設計を深く理解。さらに、マーケティング視点を踏まえた効果的なディスプレイ戦略の立案を目指します。 実際の事例研究や課題分析を通じて、消費者心理と空間デザインの融合を実感し、実務に役立つ専門的スキルを養成します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業趣旨説明とディスプレイデザインの全体像。
第2回(/)	ディスプレイデザイン基礎理論①	視覚伝達の基本原則と色彩の活用。
第3回(/)	ディスプレイデザイン基礎理論②	形態・質感・照明の表現技法。
第4回(/)	顧客心理と購買行動①	消費者の視線誘導と動線設計の基本。
第5回(/)	顧客心理と購買行動②	空間演出による購買意欲の向上。
第6回(/)	商品特性別ディスプレイ手法①	ファッション、アクセサリ等の特徴的演出。
第7回(/)	商品特性別ディスプレイ手法②	食品、家電、雑貨など多様なアプローチ。
第8回(/)	店舗ゾーニングとレイアウト	効果的なゾーン設定と商品配置戦略。
第9回(/)	照明計画とディスプレイ演出	照明の種類と効果的な使い方。
第10回(/)	季節・イベント演出	季節感やイベントに合わせた企画提案。
第11回(/)	デジタルサイネージ活用	最新技術を取り入れた動的ディスプレイ。
第12回(/)	実際の店舗事例分析①	成功事例と失敗事例の比較検証。
第13回(/)	実際の店舗事例分析②	ブランド別戦略と差別化手法。
第14回(/)	ディスプレイ企画立案ワーク①	課題に基づく企画案作成。
第15回(/)	ディスプレイ企画立案ワーク②	発表準備とブラッシュアップ。
第16回(/)	企画発表・講評・振り返り	企画発表、フィードバック、授業総括。

授 業 計 画

No.1

授業科目	CGデザイン演習応用		担当教員	植田勉・一島健	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	4 コマ／週	授業形態	演習	単位数	4

授業概要	前年の基礎・中級レベルの「CGデザイン演習」を踏まえ、本授業ではより高度なCG制作技術と表現力の習得を目指します。モデリング、テクスチャリング、ライティング、アニメーション、レンダリングまでの総合的なスキルを実践的に磨き、多様な表現ジャンルに対応できるクリエイティブ力を養成します。また、課題制作を通じて企画力や問題解決力も強化し、ポートフォリオに活かせる完成度の高い作品制作を目標とします。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業の目的・スケジュール説明、成果物の確認、Mayaの起動とUI確認
第2回(/)	前年授業の振り返り	モデリング基礎や操作方法の復習
第3回(/)	ツール再確認①	スナップ・ミラー機能などモデリング補助ツールの確認
第4回(/)	ワークフロー確認	制作手順の整理(モデリング→UV→テクスチャ→レンダリング)
第5回(/)	細部表現技法①	ディテール追加のためのモデリング技法
第6回(/)	細部表現技法②	ベベル・エッジ制御など
第7回(/)	リトポロジー①	リトポロジーの概念と必要性
第8回(/)	リトポロジー②	クリーントポロジーの作成演習
第9回(/)	スカルプト入門①	スカルプトツールの基本操作
第10回(/)	スカルプト入門②	有機的形狀への応用
第11回(/)	スカルプトとリトポロジー統合	ハイポリからローポリへの変換
第12回(/)	復習・応用課題	ここまでの内容を活かしたモデル制作
第13回(/)	有機物モデリング①	頭部(顔の形状)のモデリング演習
第14回(/)	有機物モデリング②	手・指の形状の作成
第15回(/)	有機物モデリング③	全身プロポーションの調整
第16回(/)	キャラクターモデリング①	ローポリキャラクターの構築

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	キャラクターモデリング②	プロップ(小道具)の作成
第18回(/)	衣装・装飾品モデリング	服・アクセサリなどの作成演習
第19回(/)	キャラクター統合	各要素の統合・確認
第20回(/)	モデル最終調整	トポロジーとフォルムの最終確認
第21回(/)	UV展開①	UVの基本、切れ目と展開の概念
第22回(/)	UV展開②	効率的なUV配置とオーバーラップの回避
第23回(/)	テクスチャ基礎①	PBRの概念、アルベド・ノーマルマップ等
第24回(/)	テクスチャ基礎②	Substance Painter等での質感付け
第25回(/)	質感表現①	金属、布など素材別の表現技法
第26回(/)	質感表現②	汚し・経年表現などの応用
第27回(/)	マテリアル設定	Maya内でのマテリアル調整
第28回(/)	テクスチャ仕上げ	完成モデルへのテクスチャ適用と確認
第29回(/)	ライティング基礎①	3点照明・光源の種類と配置
第30回(/)	ライティング基礎②	シーン演出における光の活用
第31回(/)	レンダリング基礎①	Arnoldなどの設定項目理解
第32回(/)	レンダリング基礎②	カメラ設定と構図の演出
第33回(/)	背景合成演習①	HDRI・背景画像との統合
第34回(/)	背景合成演習②	パス別出力と合成管理
第35回(/)	コンポジット基礎	After Effectsでの基本合成操作
第36回(/)	仕上げレンダリング	ポートフォリオ用画像の出力
第37回(/)	アニメーション基礎①	タイムライン操作とキーフレーム設定
第38回(/)	アニメーション基礎②	バウンスやリズムの演出
第39回(/)	リグ設定①	ジョイントと階層構造の理解
第40回(/)	リグ設定②	スキニングとウェイト調整
第41回(/)	基本動作演習①	歩き・振り向きなど日常動作
第42回(/)	基本動作演習②	ポーズと間の表現
第43回(/)	カメラワーク演習	被写体の追従・演出用カメラワーク
第44回(/)	ショートシーン制作	短いモーションシーン制作
第45回(/)	キャラアニメ①	感情表現のためのポージングとタイミング
第46回(/)	キャラアニメ②	会話・ジェスチャー表現
第47回(/)	モーション編集①	既存モーションの修正と適用
第48回(/)	モーション編集②	Mixamo等の活用と調整

	講 義 計 画	実 施 細 目
第49回(/)	応用課題①	任意動作を用いた演出制作(構想)
第50回(/)	応用課題②	任意動作を用いた演出制作(制作)
第51回(/)	アニメ最終調整	リグ・モーション・カメラの調整
第52回(/)	レンダリング	アニメーション出力と確認
第53回(/)	企画立案①	テーマ設定と制作方向性の確認
第54回(/)	企画立案②	企画書作成とフィードバック
第55回(/)	スケジュール設計	制作期間とタスク管理表の作成
第56回(/)	素材整理と準備	モデル・マップなど使用素材の確認
第57回(/)	総合制作①	制作開始と初期アウトライン作成
第58回(/)	総合制作②	モデル・アニメ等の主要要素制作
第59回(/)	総合制作③	中間チェックと修正対応
第60回(/)	総合制作④	アセット統合とライティング演出
第61回(/)	総合制作⑤	レンダリングと最終確認
第62回(/)	総合制作⑥	編集と出力ファイル作成
第63回(/)	最終仕上げ	微調整とポートフォリオ収録用レンダリング
第64回(/)	発表・講評・振り返り	成果発表、フィードバック、総括

授 業 計 画

No.1

授業科目	映像制作演習総合		担当教員	中野雅也	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	前年に行った基礎的な映像制作演習を土台に、撮影から編集、演出までの実践的なスキルを高度に習得します。企画立案から撮影計画、撮影実技、ポストプロダクションまでの一連の制作プロセスを体験し、映像表現の幅を広げることを目的とします。チーム制作や個別課題を通じて、協働力と技術力の両面を鍛え、完成度の高い映像作品を目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション・前年授業振返り	授業概要説明、機材・編集ソフトの再確認。
第2回(/)	撮影基礎技法①	カメラ操作、構図とフレーミングの応用。
第3回(/)	撮影基礎技法②	照明設定と音声収録の実践。
第4回(/)	映像演出の理論	ショット構成、カット割りの意図理解。
第5回(/)	編集ソフト応用①	タイムライン操作と映像の組み立て。
第6回(/)	編集ソフト応用②	エフェクト・カラーグレーディング基礎。
第7回(/)	企画立案ワークショップ	映像企画の具体化、脚本作成。
第8回(/)	撮影実習①	実際の撮影計画とロケーション確認。
第9回(/)	撮影実習②	チームでの撮影実技。
第10回(/)	編集実習①	撮影素材の編集作業開始。
第11回(/)	編集実習②	映像効果、サウンド調整。
第12回(/)	映像作品レビュー①	中間発表と講評、改善点の共有。
第13回(/)	編集仕上げと最終調整	最終編集作業、作品完成へ。
第14回(/)	映像作品レビュー②	完成作品の相互評価。
第15回(/)	最終発表準備	発表資料作成とリハーサル。
第16回(/)	最終発表・講評・振り返り	作品発表、講評、授業総括。

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン総合		担当教員	一島 健	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ／週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この授業では2年修了時に就職活動に必要なとなるポートフォリオの軸となる作品を完成させることを目標とする。個々の進路を見据え、業界に求められるジャンル・トーン・技術をリサーチして作品に落とし込み、自らを表現していく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	構図とバランス	オリエンテーションと基本の復習
第2回(/)	構図とバランス	静物デッサン: 構図の取り方
第3回(/)	構図とバランス	バランスを意識した構図演習①
第4回(/)	構図とバランス	バランスを意識した構図演習②
第5回(/)	構図とバランス	視線誘導と画面構成
第6回(/)	構図とバランス	アングルのバリエーション
第7回(/)	構図とバランス	構図アレンジによる印象変化
第8回(/)	構図とバランス	総合演習: 自由構図の静物
第9回(/)	質感表現の追求	質感の描き分け(木・金属)
第10回(/)	質感表現の追求	質感の描き分け(布・ガラス)
第11回(/)	質感表現の追求	ハッチングと塗りの組み合わせ
第12回(/)	質感表現の追求	ライティングと質感表現
第13回(/)	質感表現の追求	鏡面・透明素材の再現方法
第14回(/)	質感表現の追求	複数質感の組み合わせ演習
第15回(/)	質感表現の追求	マチエール表現の研究
第16回(/)	質感表現の追求	総合演習: 質感ミックス静物

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	光と陰影の応用	光源の種類と影の落ち方
第18回(/)	光と陰影の応用	自然光と人工光の描写
第19回(/)	光と陰影の応用	陰影による立体感の強調
第20回(/)	光と陰影の応用	陰影による空間演出
第21回(/)	光と陰影の応用	複数光源の扱い方
第22回(/)	光と陰影の応用	モノクロームでのトーン研究
第23回(/)	光と陰影の応用	クロッキー形式での陰影演習
第24回(/)	光と陰影の応用	総合演習:ライティング演出
第25回(/)	形態の把握と変形	シンプルな立体の応用描写
第26回(/)	形態の把握と変形	複雑形態の構造把握
第27回(/)	形態の把握と変形	形態の分解と再構成
第28回(/)	形態の把握と変形	変形・誇張による表現
第29回(/)	形態の把握と変形	空間内での形態変化
第30回(/)	形態の把握と変形	視点移動による形の変化
第31回(/)	形態の把握と変形	パースの応用(2点・3点)
第32回(/)	形態の把握と変形	総合演習:変形構造物デッサン

授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ		担当教員	中野雅也	クラス	Web・CGデザイン科3年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ／週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	前年の「ポートフォリオ制作Ⅰ」を基盤とし、本授業では自己表現力の深化と就職・進学活動に直結した高度なポートフォリオ制作を目指します。作品のブラッシュアップ、構成力の向上、プレゼンテーション技術の習得に加え、デジタルポートフォリオや多様な媒体での発信力も強化します。 実務的なフィードバックを重視し、作品の質を最大化するとともに、自己のブランド価値を高める制作を支援します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーションと前年授業の振り返り	授業概要、目標設定、前回作品レビュー。
第2回(/)	オリエンテーションと前年授業の振り返り	授業概要、目標設定、前回作品レビュー。
第3回(/)	オリエンテーションと前年授業の振り返り	授業概要、目標設定、前回作品レビュー。
第4回(/)	オリエンテーションと前年授業の振り返り	授業概要、目標設定、前回作品レビュー。
第5回(/)	作品ブラッシュアップ1	レイアウト
第6回(/)	作品ブラッシュアップ2	コピーの開発
第7回(/)	作品ブラッシュアップ3	文字校正
第8回(/)	作品ブラッシュアップ4	出力のチェック
第9回(/)	作品ブラッシュアップ5	製本
第10回(/)	作品ブラッシュアップ6	企業への送付方法
第11回(/)	作品ブラッシュアップ7	レイアウト
第12回(/)	作品ブラッシュアップ8	コピーの開発
第13回(/)	作品ブラッシュアップ9	レイアウト
第14回(/)	作品ブラッシュアップ10	コピーの開発
第15回(/)	作品ブラッシュアップ11	文字校正
第16回(/)	作品ブラッシュアップ12	出力のチェック

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	作品ブラッシュアップ13	製本
第18回(/)	作品ブラッシュアップ14	企業への送付方法
第19回(/)	作品ブラッシュアップ15	レイアウト
第20回(/)	作品ブラッシュアップ16	コピーの開発
第21回(/)	デジタルポートフォリオ制作	レイアウト
第22回(/)	デジタルポートフォリオ制作	コピーの開発
第23回(/)	デジタルポートフォリオ制作	文字校正
第24回(/)	デジタルポートフォリオ制作	出力のチェック
第25回(/)	プレゼンテーション技法	発表資料作成、プレゼン練習。
第26回(/)	プレゼンテーション技法	発表資料作成、プレゼン練習。
第27回(/)	プレゼンテーション技法	発表資料作成、プレゼン練習。
第28回(/)	プレゼンテーション技法	発表資料作成、プレゼン練習。
第29回(/)	模擬プレゼンテーション	実践形式、フィードバック。
第30回(/)	模擬プレゼンテーション	実践形式、フィードバック。
第31回(/)	最終発表・講評・総括	完成発表と講評、総括。
第32回(/)	最終発表・講評・総括	完成発表と講評、総括。