

学科目標と授業時間数一覧

年度	学科名	学年	担任名				
令和 6 年度	マンガ学科	1年	岩神 義宏				
学科概略	1コママンガ・4コママンガを初め劇画・コミックなど色々な表現方法を身に付け、漫画家・コミックイラストレーターとして求められる技術や考察力・想像力を高める。						
到達目標	マンガを描くために必要な用語の理解。 作画に必要な基本テクニックを身に付ける。 16枚程度のオリジナルストーリーマンガの制作。						
目標へ対しての 具体的取組	演習を通して、基本用語やテクニックを身に付ける。 1シーンの想像・起承転結の組み立てを理解しショートストーリーを考えさせる。						
授 業 時 間 数 及 び 区 分							
科目名	担当教員	授業時間数		年間授業 時間数	授業 区分①	授業 区分②	授業 方法
		前期	後期				
1 マンガベーシック	岩神 義宏 常勤	36	54	90	必修	専門	実技
2 プロット&ネーム	岩神 義宏 常勤	45	78	123	必修	専門	実習
3 デジタルコミック	安岡 貴広 常勤	45	78	123	必修	専門	実技
4 すらら	安岡 貴広 常勤	14	0	14	必修	専門	演習
5 マンガ演習	岩神 義宏 常勤	87	167	254	必修	専門	演習
6 背景図法1	安岡 貴広 非常勤	42	72	114	必修	専門	実習
7 デジタルイラスト基礎	関 和也 非常勤	45	72	117	必修	専門	実習
8 デジタルペイント基礎	大崎 七未 非常勤	45	78	123	必修	専門	実習
9 ドローイング	川崎 敬子 非常勤	30	52	82	必修	専門	実習
10 色彩演習	山崎 道 非常勤	36	54	90	必修	専門	実習
11 ビジネスPC	吉井 多絵 非常勤	30	52	82	必修	一般	実習
13 修了制作	岩神 義宏 常勤				必修	専門	実習
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
合計時間数		455	757	1212			

許可なく複写複製することを禁じます 龍馬デザイン・ビューティ専門学校

令和6年度 シラバス

授業科目	Mベーシック	単位/時間	90h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	岩神 義宏
授業の目的・テーマ	マンガを描く上で基本的処理の仕方や技法を学ぶ		
授業の到達目標	マンガを描く上での基本的処理を身につける		
授業の計画	1	画材・原稿の使い方・マンガ用語の解説	26 修了制作
	2	付けペンの練習	27 修了制作
	3	ベタ・ホワイトの練習	28 修了制作
	4	ベタ・ホワイトの練習	29 修了制作
	5	カケアミ・ナワアミの練習	30 修了制作
	6	カケアミ・ナワアミの練習	31
	7	カケアミ・ナワアミの練習	32
	8	雲形定規の練習	33
	9	雲形定規の練習	34
	10	パースの理解	35
	11	パースの理解	36
	12	パースの理解	37
	13	質感表現	38
	14	質感表現	39
	15	質感表現	40
	16	質感表現	41
	17	2p模写	42
	18	2p模写	43
	19	2p模写	44
	20	2p模写	45
	21	2p模写	46
	22	2p模写	47
	23	2p模写	48
	24	2p模写	49
	25	修了制作	50
授業の方法	市販のテキストやオリジナル教材を使って授業を行う。		
テキスト/参考文献	マンガのしくみ、オリジナルテキスト		
評価の方法や基準	作画技術(50%) 仕上げ(50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	漫画家		
実務経験の活かし方	実務での経験を学生個々の力量に合わせて指導していく		
履修上の注意事項	アナログ技術の向上を目指す		

令和 6年度 シラバス

授業科目	プロット&ネーム	単位/時間	123 h	
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	岩神 義宏	
授業の目的・テーマ	自身のアイデアをマンガに起こせるよう、画方面を除いたマンガ制作における基礎部分の理解を深める。			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のアイデアをネームに落とし込むことができる。 ・ストーリー作り、キャラクター作り、コマ割りのテクニック、構図演出の理解。 ・【前期】まんが甲子園に向けてネームを作ることができる。 ・授業課題とは別に投稿作として自主的に16P以上のネームを作成することができる。 			
授業の計画	1	プロット・ネーム・キャラクター	26	ショートネーム③修了制作ネーム
	2	あらすじ・ 5W1H	27	ショートネーム③修了制作ネーム
	3	箱描き	28	修了制作
	4	コマ割り	29	修了制作
	5	コマ割り	30	修了制作
	6	ショートネーム①	31	修了制作
	7	ショートネーム①	32	修了制作
	8	ショートネーム①	33	修了制作
	9	ショートネーム②	34	修了制作
	10	ショートネーム②	35	修了制作
	11	ショートネーム②	36	修了制作
	12	ショートネーム②	37	修了制作
	13	ショートネーム③修了制作ネーム	38	修了制作
	14	ショートネーム③修了制作ネーム	39	修了制作
	15	ショートネーム③修了制作ネーム	40	修了制作
	16	ショートネーム③修了制作ネーム	41	修了制作
	17	ショートネーム③修了制作ネーム	42	
	18	ショートネーム③修了制作ネーム	43	
	19	ショートネーム③修了制作ネーム	44	
	20	ショートネーム③修了制作ネーム	45	
	21	ショートネーム③修了制作ネーム	46	
	22	ショートネーム③修了制作ネーム	47	
	23	ショートネーム③修了制作ネーム	48	
	24	ショートネーム③修了制作ネーム	49	
	25	ショートネーム③修了制作ネーム	50	
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストを使用して必要な知識を習得 ・簡単な漫画の作成を通して基礎を学ぶ 			
テキスト/参考文献	<ul style="list-style-type: none"> ・もっと魅せる・面白くする 魂に響く 漫画コマワリ教室・短編マンガの描き方・オリジナルテキスト 			
評価の方法や基準	独創性 (50%) ・授業時間内の課題提出率 (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	漫画家			
実務経験の活かし方	アイデアにつまった時の対処方法について教える。			
履修上の注意事項	独創性を作り出すための努力の積み重ね			

令和 6年度 シラバス

授業科目	デジタルコミック	単位/時間	前期 : 45h 後期 : 78h	
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	安岡 貴広	
授業の目的・テーマ	『CLIPSTUDIO PAINT EX』における、デジタルマンガの基礎的な知識と操作を身に付ける。			
授業の到達目標	デジタルでマンガの基礎的な作画、処理が出来る。			
授業 の 計 画	1	授業の概要説明・デジタル作画の解説	26	comicoネーム作業
	2	各種ツール解説と原稿の印刷・スキャン方法	27	comicoネーム作業
	3	各種ツール解説と実技	28	comicoネーム作業
	4	各種ツール解説と実技	29	修了制作
	5	各種ツール解説と実技	30	修了制作
	6	各種ツール解説と実技	31	修了制作
	7	各種ツール解説と実技	32	修了制作
	8	各種ツール解説と実技	33	修了制作
	9	各種ツール解説と実技	34	修了制作
	10	各種ツール解説と実技	35	修了制作
	11	各種ツール解説と実技	36	修了制作
	12	実技テスト	37	
	13	前期振り返りテスト	38	
	14	各種ツール解説と実技	39	
	15	各種ツール解説と実技	40	
	16	2Pマンガ制作・イラスト制作	41	
	17	2Pマンガ制作・イラスト制作	42	
	18	2Pマンガ制作・イラスト制作	43	
	19	2Pマンガ制作・イラスト制作	44	
	20	2Pマンガ制作・イラスト制作	45	
	21	2Pマンガ制作・イラスト制作	46	
	22	2Pマンガ制作・イラスト制作	47	
	23	2Pマンガ制作・イラスト制作	48	
	24	comicoネーム作業	49	
	25	comicoネーム作業	50	
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、専門書を参考にして理解を深める。			
テキスト/参考文献	『CLIPSTUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』			
評価の方法や基準	操作技能 (50%) 実技テスト (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。			
実務経験の活かし方	フルデジタル、アナログとデジタルとの混合の操作を学生に伝える。			
履修上の注意事項	課題、専門書、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。			

令和 6年度 シラバス

授業科目	すらら	単位／時間	14h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	AI×アダプティブラーニング「すらら」を利用し、英・数・国の基礎学力を上げる。		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネスメールの基本を理解し、作成することができる ・相手に伝わる文章が構成できるようになる 		
授業 の 計 画	1	実践演習1	26
	2	実践演習2	27
	3	実践演習3	28
	4	実践演習4	29
	5	実践演習5	30
	6	正しい文章を書こう	31
	7	正しい文章を書こう	32
	8	実践演習1	33
	9	実践演習2	34
	10	実践演習3	35
	11	実践演習4	36
	12	実践演習5	37
	13	実践演習6	38
	14	実践演習7	39
	15		40
	16		41
	17		42
	18		43
	19		44
	20		45
	21		46
	22		47
	23		48
	24		49
	25		50
授業の方法	AI×アダプティブラーニング「すらら」を利用。PCにて操作を行う。		
テキスト/参考文献	特になし		
評価の方法や基準	出席状況 (50%) テスト結果 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			
実務経験			
実務経験の活かし方			
履修上の注意事項	学習が遅れている場合は自宅でも受講すること		

令和6年度 シラバス

授業科目	マンガ演習	単位/時間	255 h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	岩神 義宏
授業の目的・ テーマ	キャラクターを起たせるために必要な表情やポーズ、演出などを実習を通して学ぶ。キャラクター設定を考えるときに必要なポイントを実習を通して理解する。		
授業の到達目標	色々なキャラクターを創造し描くことができる。構図に合わせて色々な角度でキャラクターを描くことができる。読者に感情移入してもらいやすいキャラクターの創造。		
授業 の 計 画	1	道具の使い方	26 修了制作
	2	バストアップ	27 修了制作
	3	バストアップ	28 修了制作
	4	バストアップ②	29 修了制作
	5	喜怒哀楽・アングル	30 修了制作
	6	喜怒哀楽・アングル	31 修了制作
	7	喜怒哀楽・アングル	32 修了制作
	8	全身ポーズ	33 修了制作
	9	全身ポーズ	34 修了制作
	10	全身ポーズ	35 修了制作
	11	全身ポーズ	36 修了制作
	12	全身ポーズ	37 修了制作
	13	スクリーントーン 削り	38 修了制作
	14	スクリーントーン 削り	39
	15	漫画家アシスタント検定3級対策	40
	16	漫画家アシスタント検定3級対策	41
	17	漫画家アシスタント検定3級対策	42
	18	漫画家アシスタント検定3級対策	43
	19	漫画家アシスタント検定3級対策	44
	20	漫画家アシスタント検定3級対策	45
	21	漫画家アシスタント検定3級対策	46
	22	漫画家アシスタント検定3級振り返り	47
	23	修了制作	48
	24	修了制作	49
	25	修了制作	50
授業の方法	演習		
テキスト/参考文献	オリジナルテキスト等		
評価の方法や基準	独創性 (50%) ・ 作画技術 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	漫画家		
実務経験の活かし方	実務での経験を学生個々の力量に合わせて指導していく		
履修上の注意事項	プロの作品研究・喜怒哀楽の表情やポーズの研究		

令和 6年度 シラバス

授業科目	背景図法1	単位/時間	前期：42h 後期：72h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	さまざまなパターンの背景作画・処理を覚えて、自分の作品に活かす。		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の絵柄に沿ったタッチを見つけて真似をすることができる ・授業内での表現方法をうまく自分の作品に活かすことができる ・透視図法の内容を理解して説明ができるようになる 		
授業 の 計 画	1	背景についての解説	26 修了制作
	2	木・茂みの表現	27 修了制作
	3	木・茂みの表現	28 修了制作
	4	木・茂みの表現	29 修了制作
	5	木・茂みの表現	30 修了制作
	6	石・岩の表現	31 修了制作
	7	石・岩の表現	32
	8	石・岩の表現	33
	9	石・岩の表現	34
	10	水の表現	35
	11	水の表現	36
	12	水の表現	37
	13	水の表現	38
	14	家具・小物の作画	39
	15	家具・小物の作画	40
	16	家具・小物の作画	41
	17	家具・小物の作画	42
	18	1Pマンガトレース	43
	19	1Pマンガトレース	44
	20	1Pマンガトレース	45
	21	1点透視・2点透視・3点透視 解説	46
	22	1～3点透視模写	47
	23	1～3点透視模写	48
	24	1～3点透視模写	49
	25	1～3点透視模写	50
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・パワーポイントによるスライド展開 ・作画のポイントを記したプリントを配布して実演、実習を行う 		
テキスト/参考文献	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルテキスト ・マンガでわかる キラとマリアの背景が描きたい！自然編 		
評価の方法や基準	作画技術（50％） 積極性（50％）		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。		
実務経験の活かし方	作品の雰囲気に合わせて作画・処理の仕方についてレクチャーを行う。		
履修上の注意事項	マンガベーシックで履修した技術の応用		

令和 6年度 シラバス

授業科目	デジタルイラスト基礎	単位/時間	前期 45h 後期 72h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	関 和也
授業の目的・ テーマ	クリップスタジオでデジタルイラストの基礎的な知識と操作を身に付ける。		
授業の到達目標	数種類の塗り方でイラストの制作ができる。		
授業の 計画	1	自己紹介イラスト	26
	2	デッサン①	27
	3	デッサン②	28
	4	デッサン③	29
	5	デッサン④	30
	6	デフォルメ	31
	7	デフォルメ	32
	8	光源と陰影	33
	9	光源と陰影	34
	10	色彩、配色	35
	11	色彩、配色	36
	12	前期総括	37
	13	ライティング	38
	14	ライティング	39
	15	ライティング	40
	16	構図、レイアウト	41
	17	構図、レイアウト	42
	18	構図、レイアウト	43
	19	オリジナルイラスト制作	44
	20	オリジナルイラスト制作	45
	21	オリジナルイラスト制作	46
	22	オリジナルイラスト制作	47
	23	オリジナルイラスト制作	48
	24	オリジナルイラスト制作	49
	25	後期総括	50
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、プロの作品を参考にして理解を深		
テキスト/参考文献	キャラ塗り上達術 決定版, イラスト、漫画のための構図の描画教室		
評価の方法や基準	作品完成度 (50%) 授業態度 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	イラストレーター		
実務経験の活かし方	プロの現場で培った知識、技術をデジタル作画を通じて学生に継承す		
履修上の注意事項	課題、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること		

令和 6年度 シラバス

授業科目	デジタルペイント基礎	単位/時間	前期 45h 後期 78h	
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	大崎 ななみ	
授業の目的・テーマ	クリスタでの様々なキャラクターの塗り方を覚え、対応できるようにする。			
授業の到達目標	クリスタのツールを覚え、様々なキャラクターの塗り方を覚える(アニメ塗り、ブラシ塗り、厚塗り、水彩塗り等)			
授業の計画	1	自己紹介イラストを描いてみる(+簡単な面談)4/17(水)	26	
	2	ソフトの機能を知る(クリスタのツールについて)	←DP基礎	
	3	ソフトの機能を知る(レイヤーの描画モードについて)	28	
	4	キャラへの光/光源と陰影(環境と雰囲気)エフェクト	29	
	5	デジタル機能を活用	30	
	6	様々なキャラクターの塗り方	31	
	7	前期課題①アニメ塗りをしてみよう(次回提出可)	32	
	8	前期課題②キャラクターデザインをしてみよう(前期5体)	33	
	9	前期課題③キャラデザ5体→三面図	34	
	10	前回の課題続き	35	
	11	前回の課題続き	36	
	12	前期課題①②③ 7/3(水)	37	
	13	後期課題①ブラシ塗りをしてみよう	38	
	14	後期課題②キャラデザ(5体)	後期時間数に応じて追加変更案↓	
	15	↑前期と男女比率等反対にして描くこと	1	きらめく瞳の描き方(様々な瞳の塗り方)
	16	後期課題③キャラデザ三面図(5体)	2	漫画の表紙絵を描いてみる
	17	後期課題進める	3	元線画から自分の塗り方で塗ってみる
	18	後期課題①ブラシ塗り 10/9(水)		※ブラシ塗り×(指定通りに塗れなかった人他)
	19	後期課題②③進める 追加課題ある人は進める		↑追加のペイント課題
	20	後期課題②③進める	45	
	21	後期課題②③進める	46	
	22	後期課題②③進める	47	
	23	後期課題②③進める	48	
	24	後期課題②③進める	49	
	25	後期課題①②③ 11/27(水)	50	
授業の方法	市販のテキスト教材と自作の課題を使用			
テキスト/参考文献	キャラ塗り上達術決定版/CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」辞典第3版[PRO/EX対応]/色塗りチュートリアル立体感のあるキャラを描こう/きらめく瞳の描き方			
評価の方法や基準	課題提出率 (50%) 技術習得度 (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○			
実務経験	在学中KADOKAWAさんにて1年半程連載。その後四万十市漫画倶楽部にてデジタルイラスト講師と市内の小学校にて小学生に漫画やイラストの描き方を指導			
実務経験の活かし方	連載中に学んだイラストの塗り方や、その後そのことを活かして指導した経験をそのまま活かしたい。また、現場で通用する人材を育てるようにする			
履修上の注意事項	特になし。			

令和 6年度 シラバス

授業科目	ドローイング	単位/時間	前期 30h 後期 52h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	川崎 敬子
授業の目的・テーマ	クロッキー、デッサン、イラスト制作		
授業の到達目標	短時間でモノの形がとれる、時間内に完成させる		
授業 の 計 画	1	自己紹介・道具説明・はがきサイズイラスト	26
	2	クロッキー・デッサン球体	27
	3	クロッキー・デッサン立方体	28
	4	クロッキー・デッサン手	29
	5	クロッキー・デッサン植物	30
	6	クロッキー・デッサン人物	31
	7	クロッキー・デッサン人物	32
	8	クロッキー・デッサン人物	33
	9	クロッキー・デッサン人物	34
	10	クロッキー・デッサン靴	35
	11	クロッキー・デッサン靴	36
	12	クロッキー・色鉛筆	37
	13	人物似顔絵	38
	14	クロッキー・画材研究	39
	15	クロッキー・画材研究	40
	16	クロッキー・本の表紙イラスト	41
	17	クロッキー・本の表紙イラスト	42
	18	クロッキー・本の表紙イラスト	43
	19	クロッキー・本の表紙イラスト	44
	20	屋外スケッチ	45
	21	クロッキー・スケッチを元にイラスト	46
	22	クロッキー・スケッチを元にイラスト	47
	23	クロッキー・スケッチを元にイラスト	48
	24	クロッキー・スケッチを元にイラスト	49
	25	クロッキー・スケッチを元にイラスト	50
授業の方法	教室後ろ、別教室でクロッキー・各机で作業		
テキスト/参考文献	オリジナルテキスト等		
評価の方法や基準	課題 (50%) 準備・授業態度 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	高知市広報紙のイラスト制作35年等		
実務経験の活かし方	社会性と、デッサンからのイラスト制作		
履修上の注意事項	学生が交代でクロッキーモデルを務める		

令和 6年度 シラバス

授業科目	色彩演習	単位/時間	前期 36h 後期 54h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	山崎 道
授業の目的・テーマ	色彩に関する基本的な理論や体系的な知識を身につけ、カラーカード・絵具（画材）を使用する実習を行い、色彩の基本的な事柄を習得する。		
授業の到達目標	色の特性を理解して目的に合った「生かして使う・正しく使う」ことを展開する。 A・F・T色彩検定3級を取得する。A・F・T色彩検定=2024. 11. 10（日）		
授業の計画	1	色のはたらき・光と色・色の分類	26
	2	色の表示：pccs色相①	27
	3	色の表示：pccs色相②	28
	4	pccsカラーカード資料制作 トーン表	29
	5	色の表示：pccsトーン	30
	6	色彩調和① テキスト：カラーカード演習	31
	7	色彩調和② テキスト：カラーカード演習	32
	8	色彩調和③ テキスト：カラーカード演習	33
	9	前期復習 学期末試験 前期：ファイリングチェック	34
	10	aft色彩検定対策① 色の表示：pccs	35
	11	aft色彩検定対策② 色彩調和	36
	12	aft色彩検定対策③ 色彩心理	37
	13	aft色彩検定対策④ 光と色	38
	14	aft色彩検定対策⑤ ファッション・インテリア	39
	15	配色イメージ	40
	16	カラーイメージ①	41
	17	カラーイメージ② 後期：ファイリングチェック	42
	18		43
	19		44
	20		45
	21		46
	22		47
	23		48
	24		49
	25		50
授業の方法	講義・実習		
テキスト/参考文献	aft色彩検定公式テキスト3級編/過去問題集2023年度全般・配色カード199a		
評価の方法や基準	課題提出率（50%） 授業態度（50%）		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	建築設計事務所カラーコーディネーター担当 パブリックアート設置（高知医療センター） アーティスト活動（個展・グループ展・高知新聞カット連載 など）		
実務経験の活かし方	色彩を通して展開してきた内容を現在の社会状況を感じながら展開していく。		
履修上の注意事項	色彩は、生活のすべてにわたって大切な関わりを持っているので、日頃から身の回りのもの・ことに興味を持ち、表現力を身につける。資料・実習を保管すること。		

令和 6年度 シラバス

授業科目	ビジネスPC	単位/時間	前期 30h 後期 52h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	吉井 多絵
授業の目的・テーマ	ビジネスの場で求められるWord、Excel、PowerPointの操作、ビジネスメールについて学ぶ。 パソコンの便利な使い方とともに基本的なビジネスマナーについても学ぶ。		
授業の到達目標	ビジネスの場でパソコンをツールとして使いこなせるようになる。		
授業の計画	1 ガイダンス	26	【Excel】関数②、グラフ機能①
	2 PC基礎知識、基本操作	27	【Excel】グラフ機能②
	3 【Windows】効率的な文字入力	28	【Excel】グラフ機能②
	4 【Windows】便利な機能	29	【Excel】データベース機能
	5 【ビジネスメール】メール確認	30	【Excel】データベース機能
	6 【ビジネスメール】マナーとルール	31	【Excel】複数シートの操作、印刷
	7 【ビジネスメール】初級	32	【Excel】複数シートの操作、印刷
	8 【ビジネスメール】初級	33	【PowerPoint】基本操作
	9 【ビジネスメール】応用	34	【PP】プレゼンテーション作成
	10 【ビジネスメール】応用	35	【PP】プレゼンテーション作成
	11 【Word】ビジネス文書作成	36	【PowerPoint】スライドショー機能
	12 【Word】ビジネス文書作成	37	【差込印刷】DMレターと宛名ラベル
	13 【Word】ビジネス文書作成 -線と表-	38	【差込印刷】DMレターと宛名ラベル
	14 【Word】ビジネス文書作成 -線と表-	39	【差込印刷】年賀状、DM用はがき
	15 【Word】PDF変換とメール添付	40	【差込印刷】年賀状、DM用はがき
	16 【Word】PDF変換とメール添付	41	インターネット知識
	17 【Word】画像加工とパンフレット作成①	42	インターネット知識
	18 【Word】画像加工とパンフレット作成①	43	復習と課題【Word編】
	19 【Word】画像加工とパンフレット作成②	44	復習と課題【Word編】
	20 【Word】画像加工とパンフレット作成②	45	復習と課題【Excel編】
	21 【Excel】基本操作	46	復習と課題【Excel編】
	22 【Excel】基本操作	47	復習と課題【PowerPoint編】
	23 【Excel】数式、関数①、表作成	48	復習と課題【PowerPoint編】
	24 【Excel】数式、関数①、表作成	49	総まとめ
	25 【Excel】関数②、グラフ機能①	50	総まとめ
授業の方法	パソコンを使用した実習		
テキスト/参考文献	よくわかるWord2019、よくわかるExcel2019 (FOM出版)		
評価の方法や基準	課題提出率 (50%) 授業態度 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	パソコン教室、職業訓練校、専門学校、一般企業、官公庁、医療機関等にてパソコン講師。		
実務経験の活かし方	様々な業種や多分野での講師経験を活かし、実社会で求められるスキルをレクチャーします。		
履修上の注意事項	データ保存用USB、筆記用具、授業用メールアドレス		