

科目名	ライフスタイル研究（講義及び演習）	年次：2年次 通年	実務教員
担当教員	矢代 恵	時間数：120時間	指導科目
授業概要	ライフスタイル研究では、日本伝統文化を知り生活に活かすデザインに取り入れることも考え、様々な人の価値観に寄り添えるように「生活を豊かにする」という観点から課題に取り組む。		
到達目標	デザイナーとして、様々な価値観を理解し共有できる視野の広さ、教養を身につける。		
評価方法・基準	授業に取り組む姿勢、各課題の提出物に対する理解度・完成度を客観的に評価する。 出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期限を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Abobe Illustrator、 Abobe Photoshop、 Vectorworks他		
実務経験	20年以上インテリア・コーディネートに携わってきた経験をもとに、ライフスタイルデザインを指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ライフスタイル概論	課題1 説明 ホームパーティ企画デザイン	
	第2回	食空間コーディネート計画	折形制作(箸包)	
	第3回	↓ テーブルコーディネートアイテム2	コンセプト、デザイン	
	第4回	↓ テーブルマナー・花他	コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第5回	↓	デザイン、スケッチ、折形制作	
	第6回	プレゼンまとめ	プレゼンまとめ	
	第7回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題1 発表・課題2 説明・文様レポート	
	第8回	課題3-1 調査分析	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	
	第9回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	調査分析4タイプ、まとめ	
	第10回	課題3-2 ライフスタイル研究- 提案	課題3-2 説明 期間限定ショップ企画デザイン	
	第11回	分析1タイプの人材オーナーのショップデザイン	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第12回	↓	コンセプト、プランニング、ファストデザイン	
	第13回	↓	ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第14回	↓	ショップエレメントデザイン、まとめプレゼン	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評	発表・講評・課題4 班分け	
後期	第16回	課題4 和のデザイン	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	
	第17回	↓ 着物について	↓	
	第18回	↓ 和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第19回	↓ 茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第20回	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	課題4 ワークショップ形式ディスカッション	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第23回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第24回	↓	商品、ロゴ、PRコンテンツ、インテリア他	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表	課題4 発表	
	第27回	課題4 修正・卒業制作	課題4 修正・卒業制作	
	第28回	卒業制作	卒業制作	
	第29回	↓	↓	
	第30回	卒業制作・総括	↓	

科目名	投稿実習Ⅰ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	津田亜由美	時間数：120時間	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行き、オリジナル漫画作品2作を制作する。（漫画制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①（アイデア・ネーム）	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①（ネーム）	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①（原稿下描き）	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①（原稿ペン入れ）	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①（原稿仕上げ）	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月17日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

科目名	投稿実習Ⅱ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	津田亜由美	時間数：120時間	指導科目
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。（漫画制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①（アイデア・ネーム）	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①（ネーム）	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①（原稿下描き）	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①（原稿ペン入れ）	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①（原稿仕上げ）	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月17日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

科目名	モーショントデザイン（講義及び演習）	年次：1年次 通年	実務教員
担当教員	市ノ川聡	時間数：120時間	指導科目
授業概要	<p>【前期】速度差、軌道、形状変形など、商業作品で用いられる基礎的なアニメーション技法を作画演習を通じて学習する。</p> <p>【後期】前期で学習した基礎的なアニメーション技法をベースに、短い動画作品を制作してアニメーションの制作力を身に着ける。</p>		
到達目標	アニメーションの基本技法と、作品制作に応用していくテクニックを習得する		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects 等		
実務経験	5年以上に渡り、ゲーム会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	速度変化と軌道の基礎	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	物理を考慮した物体の動かし方	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	人物の動かし方1(日常的な動きなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	不定形物の動かし方(水や煙、旗のなびきなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	人物の動かし方2(全身運動など)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	制作準備	作品設定	
	第17回	↓	キャラクター設定	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	モーシヨントテスト	
	第20回	↓	色見本作成	
	第21回	↓	絵コンテ作成	
	第22回	短編動画制作	絵コンテ・設定を使ってアニメーションのカットを制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	合評	

科目名	アニメーション技法Ⅱ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	橋口 翔太郎	時間数：120時間(通年)	指導科目
授業概要	前期：アニメーションの作画演習・発展 後期：卒業制作への対応		
到達目標	アニメーション制作のより実践的な知識・技術を習得する		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	ClipStudioPaint EX, AdobeCreativeCloud		
実務経験	14年に渡りアニメーション制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	概要説明		
	第2回	ClipStudioPaintの高度な設定・運用	より実践的なソフトウェアの活用	
	第3回			
	第4回			
	第5回	キャラクターの芝居	キャラクターを自然にみせる動作	
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回	自然表現	火や水など、エフェクトの作画演習	
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回	テストカット	卒業制作に向け試作カットを制作	インターバル
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	卒業制作対応	卒業制作の作業時間として使用・技術支援	
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			インターバル
	第28回			
	第29回			
	第30回	まとめ		

科目名	専門技術演習Ⅱ（講義及び演習）	年次：1年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	伊澤李香・中森康夫・中島麦・古谷有紗・吉岡聡	時間数：60時間	
授業概要	就職等卒業後の進路を視野に入れながら専門技術を体験的に学ぶ授業として位置づける。明確に進路への意志が固まっていない段階で、興味のある分野・適性を自模索し、広角で自分の可能性を検討する。専門技術演習Ⅱでは、商業イラスト、漫画制作、アニメーションの分野について学ぶ。		
到達目標	自分の興味のある分野の実際の業務を知り、2年次の取組み強化分野を明確にする。		
評価方法・ 基準	<ul style="list-style-type: none"> ・課題作品の完成度 ・授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・課題やレポートの期限内提出の遵守 		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール ClipStudioPaint Maya等3Dツール アナログ画材ほか		
実務経験	長きに渡り、ゲーム会社でキャラクターデザインに携わってきた経験を活かし、現場で必要な実践的技術を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	■課題1 導入練習課題	分野の内容やスキルが理解できる課題に取り組む。	
	第2回		制作	
	第3回		制作/提出	
	第4回	■課題2 実践モデル課題1	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第5回		制作/ラフチェック	
	第6回		制作/中間チェック	
	第7回		制作/提出	
	第8回	■課題3 実践モデル課題2	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第9回		制作/ラフチェック	
	第10回		制作/中間チェック	
	第11回		制作/提出	
	第12回	■課題4 実践モデル課題3	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第13回		制作/ラフチェック	
	第14回		制作/中間チェック	
	第15回		制作/提出	

科目名	コンテンツ開発Ⅱ（講義及び演習）	年次：2年次	実務教員 指導科目
担当教員	涌井 晃	時間数：120時間	
授業概要	卒業制作をメインに行う。2年間の集大成ではなく、卒業後に向けた勇気ある挑戦であることを重視し、自分の目標に向けた有意義なマイルストーンとなるような作品作りに取り組む。同じ時間にスキルアップグレードの授業、グループワークの授業、キャリアプロモーションの授業課題を並行で進めることも許可する。コンテンツ研究Ⅱと連動授業。		
到達目標	自分の目標に向けての有意義が実験となる作品制作ができるか。		
評価方法・基準	チャレンジ精神 計画性		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール ゲームエンジン 映像編集ツール グラフィックツールほか		
実務経験	20年に渡り、3DCG、立体造型に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	卒業制作の方針とレギュレーション説明	改革書作成指示	
	第2回	企画書提出→教員チェック→企画書修正		
	第3回	作業開始	<ul style="list-style-type: none"> ●前期は卒業制作にかかわる素材制作に重点を置き、就職活動やTGSでの発表など、品質の高い作品のストックを増やすことを視野に入れて取り組む。 ●学外連携やスキルアップ課題の並行作業や素材の共用なども認める。 ●あくまで個人制作が基本であるが、同級生などに部分的に作業をお願いするなど教員と相談の上可能なものとする。（お互いにプラスになる場合） 	
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回	・中間チェック・工程修正		
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回	前期チェック・工程修正		
後期	第16回	作業開始		
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回	仕上げ前提出・教員チェック	発表に向けての備品やシステムのチェック	
	第26回	仕上げ作業		
	第27回	仕上げ作業		
	第28回	仕上げ作業		
	第29回	仕上げ作業		
	第30回	仕上げ作業	最終課題提出日に提出	

科目名	プロジェクト実習（講義及び演習）	年次：2年次	実務教員
担当教員	清水 優子	時間数：120時間	指導科目
授業概要	イラストがデザインワークの素材として活用される広告やイベントキャンペーン広報、マスコットキャラクター制作など、特定の企業等からの依頼業務を前提に、イラストによるコミュニケーションが広報等の目的達成にいかに関与できるかという制約をかけてトレーニングを行う授業。イラストレーターやPhotoshopの良く使う機能もデザインを仕上げていく中で身につけていく。		
到達目標	目的に合わせたイラスト制作能力の向上、デザインツールのベーシック操作の習熟		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> 各課題で示されるコミュニケーション上の目的が何かをずらさずに視覚化表現ができるか。 デザインツールの基本的な操作が問題なくできるか。 		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時配布		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		
実務経験	デザイン会社でグラフィックデザイナーとして勤務。その経験を活かし、グラフィックデザインの手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	illustrator 基本操作①	授業解説、グラフィックデザインについて	
	第2回	illustrator 基本操作②	illustrator 基本操作・練習課題	
	第3回	illustrator 基本操作③	illustrator 基本操作・練習課題	
	第4回	課題1 パーソナルロゴ制作 illustrator 基本操作④	パーソナルロゴ課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ・illustrator 練習課題	
	第5回	基本操作⑤	パーソナルロゴ課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ・illustrator 練習課題	
	第6回		パーソナルロゴ 制作	
	第7回		制作	
	第8回	課題2 パーソナルロゴを使って名刺制作	アイデア出し、Photoshop 基本操作	
	第9回		制作	
	第10回		提出	
	第11回	illustrator 基本操作 地図製作練習	illustrator 地図制作練習	
	第12回		illustrator 地図制作練習	
	第13回	課題3 フライヤー制作(A4片面)	課題説明	
	第14回		アイデア出し・ラフスケッチ	
	第15回		制作	
後期	第16回		制作	
	第17回		制作	
	第18回		提出	
	第19回	課題4 UMEDA MAP制作	課題説明、アイデア出し、ラフスケッチ	
	第20回		取材、ラフ制作	
	第21回		取材、ラフ制作	
	第22回		制作	
	第23回	・地図・キャラクター・アイコン（ピクトグラム）がセットとなったA3サイズのMAP制作	制作	
	第24回	・目標は外国人が見ただけでなんとなくわかりそうな内容（日本語説明がなくてもイメージできるようなもの）	制作	
	第25回	食・服・アート・ファッションなどテーマカテゴリーを絞ったMAPでもよい。	制作	
	第26回		提出	
	第27回	課題5 朝日広告賞のデザイン	課題説明、アイデア出し、ラフスケッチ	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		提出	

科目名	3DCG基礎Ⅰ（講義及び演習）	年次：1年次	実務教員 指導科目
担当教員	溝内 雅伸	時間数：120時間	
授業概要	建築内装CGに関連する基本スキルを習得する。 使用ツールの基本操作、基本的な造形技術と質感表現の基礎を身に付ける。		
到達目標	建築CGの基礎知識と3DCG制作技術の習得		
評価方法・ 基準	<ul style="list-style-type: none"> ・3dsMAXの基本操作を理解し、3DCG制作技術を習得できているか ・課題提出日を守ることができているか ・自主的な探求心があるか 		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	3dsMAX・Photoshop		
実務経験	12年に渡りゲーム会社で3DCGの制作に携わってきた経験を活かし、3Dソフトの操作方法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	3DCGと3dsMAXについて	インストール、3DCGの知識、3dsMAX基本操作	
	第2回	基礎演習1「駆体」	プロジェクト管理、モデリング	
	第3回	↓	マテリアル、テクスチャ	
	第4回	↓	ライティング、カメラ、レンダリング	
	第5回	基礎演習2「建具」	ドア、窓、照明	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	基礎演習3「家具」	テーブル、ソファ、チェスト	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	課題A「部屋」	演習A～Cをまとめて部屋にし、一次提出	
	第14回	↓	ブラッシュアップ	
	第15回	↓	最終提出	
後期	第16回	課題B「2LDK」	駆体	
	第17回	↓	建具、設備	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	アセット活用	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	一次提出	
	第28回	↓	ブラッシュアップ	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	最終提出	

科目名	設計製図（講義及び演習）	年次：1年次後期	実務教員
担当教員	姉川 仁	時間数：60時間(半期)	指導科目
授業概要	建築物の構造の基礎知識を習得し、特に木造建築に焦点を当て、前期に学んだインテリア製図のスキルを基盤とし、木造建築の構造図作成に取り組む。さらに、木造建築特有の構造特性や設計手法を理解し、実践的な知識を身につけることを目指す。		
到達目標	製図における基本的なルール、構造を理解した上で、二階建て住宅の設計図を完成させる。		
評価方法・基準	課題提出物の提出期限での提出、及び出席率を重視し 完成度、理解度を評価する。		
テキスト	住まいの建築設計製図		
参考文献	住まいの建築計画・建築製図 基本の基本（変更の可能性あり）		
使用ソフト	なし		
実務経験	建築設計事務所を主宰し、10年以上に渡り、住宅や店舗の設計に携わってきた経験をもとに指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	木造建築の基礎知識と設計プロセスの理解	木造建築の基本構造や特徴を学習し平屋建て住宅平面図を作成	
	第2回	立面図の基礎	立面図の役割を理解し開口部や屋根形状を学ぶ	
	第3回	断面図の基礎	断面図の目的と基本的な描き方	
	第4回	構造図の基礎	矩計図の作成	
	第5回	〃	構造図の基礎を理解し基礎伏図、小屋伏図等を作成	
	第6回	構造図の基礎・詳細図の基礎	部分的な詳細を理解し詳細図を作成	
	第7回	2階建平面図の基礎	2階建て住宅の平面図を作成	
	第8回	2階建立立面図の基礎	2階建て住宅の立面図を作成	
	第9回	最終課題	小規模住宅（共同住宅）の計画	
	第10回	最終課題		
	第11回	最終課題		
	第12回	最終課題		
	第13回	最終課題		
	第14回	最終課題		
	第15回	最終課題		

科目名	テーマ研究Ⅰ（講義及び演習）	年次：通年	実務教員 指導科目
担当教員	吉岡 聡・小幡 高久・魏 子青	時間数：120時間	
授業概要	自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究Ⅱと合わせて教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	取組むべき課題プロセスの各段階での目標達成		
評価方法・ 基準	・実現可能な計画づくり/出席率80%・日常的な計画進捗状況の報告頻度・目標の達成状況		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		
実務経験	長きに渡り、ゲーム会社でキャラクターデザインに携わってきた経験を活かし、現場に必要な実践的技術を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	■計画策定	年間計画の作成	
	第3回	■計画策定	年間計画の作成・計画の発表	
	第4回	■制作・研究・発表活動（準備含む）	個別研究活動	
	第5回		個別研究活動	
	第6回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第7回		個別研究活動	
	第8回		中間報告会	
	第9回		個別研究活動	
	第10回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第11回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第12回		個別研究活動	
	第13回		個別研究活動	
	第14回		個別研究活動	
	第15回		前期報告会	
後期	第16回	■前期報告と後期計画の提示	個別研究活動	
	第17回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第18回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第19回		個別研究活動	
	第20回		個別研究活動	
	第21回		中間報告会	
	第22回		個別研究活動	
	第23回	■後期中間報告会	個別研究活動	
	第24回	■修了制作	個別研究活動	
	第25回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第26回		個別研究活動	
	第27回		個別研究活動	
	第28回		個別研究活動	
	第29回		個別研究活動	
	第30回	■研究活動報告会	最終成果発表会と教員総括	