

2026年度

ゲーム/3DCG専攻

シラバス

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 1					
授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数	前期2
授業目的	ビジネスマナーの習得				
授業概要	ビジネス能力検定3級の取得を通じて社会人としてのマナーを身に付ける				
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	ペーパーテスト、授業態度等による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニアルスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	検定内容、マナーについて	1	
2	第1編 第1章	2	
3	第2章	3	
4	第3章	4	
5	第4章	5	
6	第5章	6	
7	第6章	7	
8	第7章	8	
9	第2編 第1章	9	
10	第2章	10	
11	第3章	11	
12	第4章	12	
13	第5章	13	
14	第6章	14	
15	働く前の基礎知識	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 2					
授業名	基礎CG	学年	1	単位数	前期1 後期1
授業目的	デザインに必要なアプリケーションの操作の習得と応用				
授業概要	デザインに必要なアプリケーションの基礎を学ぶ。Adobe Photoshopを主として基本的操作を学びCG作品(デザイン・イラストレーション)の制作に必要な基礎知識や技術を身に付ける。				
教科書		成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	佐藤 玲子	実務経験	○		
実務内容	データイースト株式会社で6年ほどのち、現在までフリーランスで長年、活躍をされているイラストレーター、デザイナー。				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション	1	Photoshopの基本操作
2	Photoshopの基本操作	2	Photoshopの基本操作
3	Photoshopの基本操作	3	Photoshopの基本操作
4	Photoshopの基本操作	4	Photoshopの基本操作
5	Photoshopの基本操作	5	Photoshopの基本操作
6	Photoshopの基本操作	6	Photoshopの基本操作
7	Photoshopの基本操作	7	Photoshopの基本操作
8	Photoshopの基本操作	8	Photoshopの基本操作
9	Photoshopの基本操作	9	Illusratorの基本操作
10	Photoshopの基本操作	10	Illusratorの基本操作
11	Photoshopの基本操作	11	Illusratorの基本操作
12	Photoshopの基本操作	12	Illusratorの基本操作
13	Photoshopの基本操作	13	Illusratorの基本操作
14	Photoshopの基本操作	14	Illusratorの基本操作
15	Photoshopの基本操作	15	Illusratorの基本操作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 3					
授業名	クロスシミュレーション技術論	学年	1	単位数	前期2 後期2
授業目的	キャラクターに必要な服飾の基本知識とMarverousDesignerへの転換				
授業概要	キャラクター制作における服飾の基礎知識について、理論的かつ体系的に学習する。あわせて、Marvelous Designerの基本機能や設計思想、衣服生成におけるシミュレーション原理について理解を深め、デジタル環境における服飾表現の成り立ちや活用領域について知識として習得する。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	ワンピースの種類と構造に関する理論、およびパターン設計概論	1	身体にフィットするコスチュームの構造理論と設計手法
2	ワンピースの種類と構造に関する理論、およびパターン設計概論	2	身体にフィットするコスチュームの構造理論と設計手法
3	Tシャツ・サーキュラースカートの構造理論とパターン設計基礎	3	身体にフィットするコスチュームの構造理論と設計手法
4	Tシャツ・サーキュラースカートの構造理論とパターン設計基礎	4	身体にフィットするコスチュームの構造理論と設計手法
5	プリーツスカートおよびシャツの構造分析と設計理論	5	身体にフィットするコスチュームの構造理論と設計手法
6	プリーツスカートおよびシャツの構造分析と設計理論	6	キャラクター衣装の種類・構造分析およびパターン設計理論
7	パンツおよびダウンウェアの構造特性とパターン設計理論	7	キャラクター衣装の種類・構造分析およびパターン設計理論
8	パンツおよびダウンウェアの構造特性とパターン設計理論	8	キャラクター衣装の種類・構造分析およびパターン設計理論
9	パンツおよびダウンウェアの構造特性とパターン設計理論	9	キャラクター衣装の種類・構造分析およびパターン設計理論
10	パンツおよびダウンウェアの構造特性とパターン設計理論	10	キャラクター衣装の種類・構造分析およびパターン設計理論
11	フリル、パフスリーブ、ドレスにおける装飾構造と応用設計理論	11	進級制作
12	フリル、パフスリーブ、ドレスにおける装飾構造と応用設計理論	12	進級制作
13	フリル、パフスリーブ、ドレスにおける装飾構造と応用設計理論	13	進級制作
14	フリル、パフスリーブ、ドレスにおける装飾構造と応用設計理論	14	進級制作
15	フリル、パフスリーブ、ドレスにおける装飾構造と応用設計理論	15	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 4					
授業名	基礎デッサン	学年	1	単位数	前期1 後期1
授業目的	デッサン力の習得				
授業概要	デザインに必要とされる基礎的な描画力を養うための効果的なドローイングをテキスト、及び様々なモチーフを用いて基礎から訓練します。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	菱野 史彦	実務経験	○		
実務内容	北海道教育大学卒業。北海道美術協会第86回道展協会賞、北海道銀行芸術文化奨励賞、JRタワー・アートプラネット・ラスト展・グランプリ受賞。				

前 期		後 期	
1	鉛筆削り、各鉛筆濃淡色だし	1	金属の材質感を描く
2	陰影法の理解を深める	2	布の材質感を描く
3	球体を描く	3	布の材質感を描く
4	球体を描く	4	目を描く
5	キャラクターを立体的に描く試み	5	目を描く
6	キャラクターを立体的に描く試み	6	石膏デッサン
7	円柱を描く	7	石膏デッサン
8	立方体を描く	8	進級制作
9	手の表現	9	進級制作
10	手の表現	10	進級制作
11	手の表現	11	進級制作
12	モチーフを描く	12	進級制作
13	質感表現	13	進級制作
14	質感表現	14	進級制作
15	細密表現	15	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 5					
授業名	3DCG演習	学年	1	単位数	前期5 後期5
授業目的	mayaを使用したモデリングの基礎、それに付随する知識の習得。				
授業概要	Autodesk Mayaを使用し、モデリングの基礎操作(ポリゴンモデリング、基本ツールの扱い、形状の構築)を実践的に習得する。演習課題を通して、効率的な制作フローやトポロジー、データ管理などの関連知識を身につけ、実制作に対応できる基礎的な技術力の習得を目指す。				
教科書		成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	坂本 純一	実務経験	○		
実務内容	京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキSAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。				

前 期		後 期	
1	特別授業、mayaの基本操作	1	機能の追求
2	モデリング基礎01	2	モデリング基礎06
3	モデリング基礎02	3	↓
4	マテリアル・レンダリング	4	モデリング基礎07
5	UV座標とテクスチャ、ライティング	5	↓
6	モデリング基礎03	6	↓
7	↓	7	↓
8	テクスチャリング、リギング	8	進級制作
9	↓	9	進級制作
10	モデリング基礎04	10	進級制作
11	↓	11	進級制作
12	モデリング基礎05	12	進級制作
13	↓	13	進級制作
14	カメラ設定・期末課題	14	進級制作
15	↓	15	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 6				
授業名	3DArtist基礎	学年	1	単位数 前期4 後期5
授業目的	3Dモデリングに必要なZBrush操作の習得と応用			
授業概要	ZBrushを用いた3Dモデリングに必要な基本操作の習得を目的とし、スカルプト機能や各種ブラシの扱い、形状の作り込みを実践的に学ぶ。演習を通して、造形力の向上やディテール表現の強化を図り、実制作に活用できる応用力を身につける。			
教科書		成績評価	課題提出による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	宇田川 善将	実務経験	○	
実務内容	海外フィギュアメーカー「YAMATOTOYS USA」からのオファーをきっかけにフィギュア原型師に。3Dソフトでキャラクターをモデリングし、多くの市販フィギュアを制作。			

前 期		後 期	
1	Z Brushの基本操作と応用	1	Z Brushの基本操作と応用
2	Z Brushの基本操作と応用	2	Z Brushの基本操作と応用
3	Z Brushの基本操作と応用	3	Z Brushの基本操作と応用
4	Z Brushの基本操作と応用	4	Z Brushの基本操作と応用
5	Z Brushの基本操作と応用	5	Z Brushの基本操作と応用
6	Z Brushの基本操作と応用	6	Z Brushの基本操作と応用
7	Z Brushの基本操作と応用	7	Z Brushの基本操作と応用
8	Z Brushの基本操作と応用	8	Z Brushの基本操作と応用
9	Z Brushの基本操作と応用	9	Z Brushの基本操作と応用
10	Z Brushの基本操作と応用	10	進級制作
11	Z Brushの基本操作と応用	11	進級制作
12	Z Brushの基本操作と応用	12	進級制作
13	Z Brushの基本操作と応用	13	進級制作
14	Z Brushの基本操作と応用	14	進級制作
15	Z Brushの基本操作と応用	15	進級制作
16	Z Brushの基本操作と応用	16	進級制作
17	Z Brushの基本操作と応用		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 7					
授業名	3D空間概論A	学年	1	単位数	前期2 後期2
授業目的	Unreal Engineを中心としたゲームエンジンの基礎知識や活用方法について、理論的に学習する。				
授業概要	Unreal Engineを中心としたゲームエンジンの基礎知識や活用方法について、理論的に学習する。あわせて、自然環境や人工物、および人体や動物といった多様な要素について、それぞれの構造や特徴、表現手法を理解する。また、各種データ形式の種類や役割、取り込みの仕組みについて学び、仮想世界(ゲーム空間)を構築するための基礎概念を体系的に習得する。				
教科書		成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	経 亀 隆 行	実務経験	○		
実務内容	学生時代にファミコンゲーム会社(dB-SOFTInc)でプログラマーとして制作に参加。システム系会社勤務。PG・SE・PM・NM等、専門職歴25年。国家・民間資格多数保持(経産省:基本情報:応用情報、ネットワーク等)。プログラマー、システムエンジニアとして実務を継続。				

前 期		後 期	
1	パソコン・ICTの基礎	1	人体構造の基礎
2	パソコン・ICTの基礎	2	動物の構造と特徴
3	パソコン・ICTの基礎	3	データ形式の基礎
4	ゲームエンジンとは何か	4	データ形式の基礎
5	Unreal Engineの概要	5	シーン構築の基礎概念
6	ゲームエンジンの基本構造	6	インタラクションの基礎
7	ゲームエンジンの基本構造	7	3D空間設計理論
8	3D空間の基礎理論	8	最適化とパフォーマンス理論
9	3D空間の基礎理論	9	総括
10	光・影・マテリアルの概念	10	進級制作
11	光・影・マテリアルの概念	11	進級制作
12	自然環境の構造理解	12	進級制作
13	自然環境の構造理解	13	進級制作
14	人工物の構造理解	14	進級制作
15	人工物の構造理解	15	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 8					
授業名	就職対策	学年	2	単位数	前期2
授業目的	実践に即して、企業訪問、面接試験、就職用ポートフォリオ作成の指導を行う。				
授業概要	実践に即して、企業訪問、面接試験、就職用ポートフォリオ作成の指導を行う。 与えられた素材をもとに、イメージーションを膨らませ、企画を具体化する力を育みます。				
教科書	学校制作 配布プリント	成績評価	課題提出による評価。点数基準は学校基準。		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高橋 賢	実務経験			
実務内容	キャリアセンター職員。				

前 期		後 期	
1	ガイダンス	1	
2	就職活動の進め方	2	
3	自己分析①	3	
4	自己分析②	4	
5	業界・企業研究①	5	
6	業界・企業研究②	6	
7	履歴書の書き方①	7	
8	履歴書の書き方②	8	
9	履歴書の書き方③	9	
10	面接試験対策①	10	
11	面接試験対策②	11	
12	面接試験対策③	12	
13	ポートフォリオ対策①	13	
14	ポートフォリオ対策②	14	
15	ポートフォリオ対策③	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 9					
授業名	3DCG実践	学年	2	単位数	前期5
授業目的	ポートフォリオ用の作品制作を通じて、モデリングの基礎力を前提とした実践的な制作を行う。				
授業概要	ポートフォリオ用の作品制作を通じて、モデリングの基礎力を前提とした実践的な制作を行う。ポリゴンモデリングの精度向上や効率的なワークフローの構築に加え、用途に応じたトポロジー設計や最適化を意識したデータ制作を実践する。				
教科書		成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	坂本 純一	実務経験	○		
実務内容	京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキSAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。				

前 期		後 期	
1	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎01	1	
2	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎02	2	
3	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎03	3	
4	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎04	4	
5	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎05	5	
6	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎06	6	
7	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎07	7	
8	ポートフォリオ作成	8	
9	ポートフォリオ作成	9	
10	ポートフォリオ作成	10	
11	ポートフォリオ作成	11	
12	ポートフォリオ作成	12	
13	ポートフォリオ作成	13	
14	ポートフォリオ作成	14	
15	ポートフォリオ作成	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 10					
授業名	3DArtist応用	学年	2	単位数	前期5
授業目的	3Dモデリングに必要なZBrush操作の習得と応用				
授業概要	ZBrushを用いた高度なスカルプト技術の習得を目的とする。各種ブラシの応用的な使い分けやディテール設計、形状の精度向上に加え、人体構造や質感表現を意識した造形を実践的に行う。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	宇田川 善将	実務経験	○		
実務内容	海外フィギュアメーカー「YAMATOTOYS USA」からのオファーをきっかけにフィギュア原型師に。3Dソフトでキャラクターをモデリングし、多くの市販フィギュアを制作。				

前 期		後 期	
1	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	1	
2	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	2	
3	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	3	
4	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	4	
5	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	5	
6	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	6	
7	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	7	
8	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	8	
9	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	9	
10	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	10	
11	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	11	
12	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	12	
13	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	13	
14	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	14	
15	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 11					
授業名	3D空間概論B	学年	2	単位数	前期4
授業目的	Unreal Engineを中心としたゲームエンジンのより発展的な知識や活用方法について、理論的に学習する。				
授業概要	Unreal Engineを基盤としたゲームエンジンの理論体系について、発展的な観点から学習する。自然環境や人工物、人体・動物などの多様な要素を対象に、それぞれの表現手法や再現性の考え方、相互に与える影響を分析的に整理する。あわせて、データ形式の選定や変換、最適化、リアルタイム処理に関する基本原理を理解し、仮想空間構築における設計プロセスと理論的背景について知識を深める。				
教科書		成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	経亀 隆行	実務経験	○		
実務内容	学生時代にファミコンゲーム会社(dB-SOFTInc)でプログラマーとして制作に参加。システム系会社勤務。PG・SE・PM・NM等、専門職歴25年。国家・民間資格多数保持(経産省:基本情報:応用情報、ネットワーク等)。プログラマー、システムエンジニアとして実務を継続。				

前 期		後 期	
1	1年次内容の体系整理	1	
2	Unreal Engineのアーキテクチャ	2	
3	レンダリングパイプライン応用	3	
4	ライティング応用理論	4	
5	マテリアル設計理論	5	
6	レベルデザイン理論	6	
7	アセット設計理論	7	
8	データ最適化理論	8	
9	イベント駆動設計	9	
10	状態管理とシステム設計	10	
11	パフォーマンス分析理論	11	
12	デバッグ・検証理論	12	
13	ゲーム開発パイプライン	13	
14	最新技術動向	14	
15	総括	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 12					
授業名	クロスシミュレーション表現	学年	2	単位数	前期1
授業目的	Marvelous Designerを用いた衣服制作を実践的に行う。				
授業概要	Marvelous Designerを用いた衣服制作を実践的に行う。基本機能や設計思想を応用し、パターン作成やシミュレーション調整を通して、構造や素材感を意識した衣服表現を習得する。演習課題を通して、キャラクターに適した服飾デザインと完成度の高いデータ制作スキルを養い、実制作に活用できる応用力の向上を図る。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	1	
2	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	2	
3	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	3	
4	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	4	
5	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	5	
6	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	6	
7	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	7	
8	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	8	
9	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	9	
10	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	10	
11	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	11	
12	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	12	
13	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	13	
14	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	14	
15	1年時に習得した知識・理論を基に、任意のキャラクター衣装の分析・作図・制作を行う。	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 13					
授業名	バーバルコミュニケーション	学年	2	単位数	前期2
授業目的	就職活動を通して、言語による意思伝達の基礎について学習する。				
授業概要	発話内容の構成、語彙選択、論理的な伝え方、相手に応じた表現の使い分けに加え、面接における受け答えの考え方や社会人としての基本的なマナー（敬語、立ち居振る舞い、ビジネスコミュニケーション）についても整理し、実社会で求められる適切なコミュニケーションの在り方について理解を深める。また、培ってきた知識と理論、技術を卒業制作の企画として発展させる。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	就職活動の全体像とコミュニケーションの基礎	1	
2	業界理解・会社の探し方	2	
3	企業選定との関係性・動機の言語化	3	
4	強みの整理・経験の言語化	4	
5	発話構成と論理的な伝え方	5	
6	ビジネスマナーの復習	6	
7	想定質問・受け答えの組み立て	7	
8	模擬面接・フィードバック	8	
9	卒業制作の目的と評価基準の理解	9	
10	企画立案の基礎	10	
11	リサーチとコンセプト設計	11	
12	企画構造の整理	12	
13	企画書作成	13	
14	企画書作成	14	
15	最終発表	15	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			