別表(2－2)

カリキュラム編成表（授業科目等の概要）

令和　２年度　商業実務専門課程　（モバイルビジネス学科）

専門・一般		年次	学期	科目区分	分類 必修	分類 選択必修	分類 自由選択	授業科目名	授業科目概要	授業時数	単位数	授業方法 講義	授業方法 演習	授業方法 実験・実習・実技
専門	IT活用の知識とセキュリティスキル	1	前期	専門	○			IT知識論ⅠA	IT技術・IT管理・ネットワーク・データ分析・セキュリティ・IT最新技術といった実務で必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験の取得を目指す。	60	4	○		
		1	後期	専門	○			IT知識論ⅠB	IT技術・IT管理・ネットワーク・データ分析・セキュリティといった実務で必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験の取得を目指す。	60	4	○		
	EUDスキル	1	前期	専門	○			カラーコーディネートⅠA	色彩理論の基本を理解する。また、デザインに必要な色彩の考え方や発想を身につける。	60	2		○	
		1	後期	専門	○			カラーコーディネートⅠB	色彩理論の基本を理解する。また、デザインに必要な色彩の考え方や発想を身につける。	60	2		○	
		1	前期	専門	○			ビジネスIT技術ⅠA	Webコンテンツを利用できる力、インターネットの長所・短所を理解し、PCの仕組み、周辺機器の使用方法などを実践的に学ぶ。各職種において文書を作成するスキルは、必須である。本科目では、一般的ワープロソフトである「WORD」を使用し、様々な文書を速く正確に作成するスキルを学ぶ。	30	1		○	
		1	後期	専門	○			ビジネスIT技術ⅠB	Webコンテンツを利用できる力、インターネットの長所・短所を理解し、PCの仕組み、周辺機器の使用方法などを実践的に学ぶ。各職種において文書を作成するスキルは、必須である。本科目では、一般的ワープロソフトである「WORD」を使用し、様々な文書を速く正確に作成するスキルを学ぶ。	30	1		○	
		2	前期	専門	○			ビジネスアプリケーション基礎ⅡA	Excelを活用し、事務の効率化・合理化を図り、経営や日常業務における問題解決や、意思決定につながる、エンドユーザコンピューティング能力を身につける。	30	1		○	
		2	後期	専門	○			ビジネスアプリケーション基礎ⅡB	Excelを活用し、事務の効率化・合理化を図り、経営や日常業務における問題解決や、意思決定につながる、エンドユーザコンピューティング能力を身につける。	30	1		○	
		2	前期	専門	○			プレゼンテーションⅡA	パワーポイントの習得及び、説得力のあるプレゼンテーションを行うスキルを学ぶ。	30	1		○	
		2	後期	専門	○			プレゼンテーションⅡB	企画を立て、様々なシュチュエーションを想定したプレゼンテーションの訓練を行う。	30	1		○	
		1	前期	専門	○			グラフィックデザインⅠA	専用ソフトウエアを使い、仕事で扱う様々な画像の処理方法を学ぶ。	90	3		○	
		1	後期	専門	○			グラフィックデザインⅠB	専用ソフトウエアを使い、仕事で扱う様々な画像の処理方法を学ぶ。	90	3		○	
	グラフィックデザイン専攻	2	前期	専門		○		グラフィックデザインⅡA	専用ソフトウエアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学ぶ。	90	3		○	
		2	後期	専門		○		グラフィックデザインⅡB	専用ソフトウエアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学ぶ。	90	3		○	
	EUDスキル	1	前期	専門	○			Web演習ⅠA	HTML、CSSに関する基本的な知識を学び、様々なモバイルに対応するWeb作成スキルを身につける	60	2		○	
		1	後期	専門	○			Web演習ⅠB	HTML、CSSに関する基本的な知識を学び、様々なモバイルに対応するWeb作成スキルを身につける	60	2		○	
		2	前期	専門	○			Web演習ⅡA	各種ビジネスを想定したWeｂサイト、モバイルサイト作成を行う。	60	2		○	
		2	後期	専門	○			Web演習ⅡB	各種ビジネスを想定したWeｂサイト、モバイルサイト作成を行う。	60	2		○	
		2	前期	専門	○			モバイルコンテンツⅡA	JQueryMobileをテーマにモバイルサイト構築を行う。	30	1		○	
		2	後期	専門	○			モバイルコンテンツⅡB	JQueryMobileをテーマにモバイルサイト構築を行う。	30	1		○	
		1	前期	専門	○			動画コンテンツ基礎ⅠA	様々な機器による撮影と編集技術を学ぶ。	60	2		○	
		1	後期	専門	○			動画コンテンツ基礎ⅠB	様々な機器による撮影と編集技術を学ぶ。	90	3		○	
	ネット動画専攻	2	前期	専門		○		動画コンテンツ応用ⅡA	目的に合わせた映像を作成し、有効にする技術を学ぶ。	90	3		○	
		2	後期	専門		○		動画コンテンツ応用ⅡB	目的に合わせた映像を作成し、有効にする技術を学ぶ。	90	3		○	

	SNS活用スキル	2	前期	専門	○			モバイルマーケティングⅡA	各種モバイルを使用したビジネス展開の現状と今後について学ぶ。		30	2	○		
		2	後期	専門	○			モバイルマーケティングⅡB	各種モバイルを使用したビジネス展開の現状と今後について学ぶ。		30	2	○		
		2	前期	専門	○			プランニングⅡA	各種サービス活用する取り組みを提案実践する。		30	1		○	
		2	後期	専門	○			プランニングⅡB	各種サービス活用する取り組みを提案実践する。		30	1		○	
		2	前期	専門	○			国際コミュニケーションⅡA	グローバルな時代において、外国人とのコミュニケーションについてITの活用を検討し、実践する。		30	1		○	
	職業人スキル インターンシップ 総合演習	1	後期	専門	○			インターンシップⅠA	授業での学びを活かし、ビジネス現場での業務体験を行う。		45	1			○
		1	前期	専門	○			総合演習ⅠA	様々な科目に共通した知識やスキルのを活かし、調査、企画、実践活動を行う。		30	1		○	
		1	後期	専門	○			総合演習ⅠB	様々な科目に共通した知識やスキルのを活かし、調査、企画、実践活動を行う。		30	1		○	
		2	前期	専門	○			総合演習ⅡA	様々な科目に共通した知識やスキルのを活かし、調査、企画、実践活動を行う。		60	2		○	
		2	後期	専門	○			総合演習ⅡB	様々な科目に共通した知識やスキルのを活かし、調査、企画、実践活動を行う。		60	2		○	
一般	意欲	1	前期	一般	○			NIB1A	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解力、思考力、プレゼン力、グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を身に付ける		30	1		○	
		1	後期	一般	○			表現力ⅠA	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける		30	1		○	
		2	前期	一般	○			NIBⅡA	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解力、思考力、プレゼン力、グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を身に付ける		30	1		○	
		2	後期	一般	○			表現力ⅡA	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける		30	1		○	
					合計				36 科目		1725 単位時間		63	単位）	

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 63単位取得 GPA2.0以上　必修科目を取得していること 選択必修科目「グラフィックデザインⅡA」「グラフィックデザインⅡB」または、「動画コンテンツ応用ⅡA」「動画コンテンツ応用ⅡB」のいずれかを取得していること	１学年の学期区分	2　期
	１学期の授業期間	15　週

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	IT知識論ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	南　忠志	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	4
学習目的	ITパスポート取得に必要な各分野について学習し、資格取得を目指す。								
授業内容	IT技術、IT管理、経営といった実務で必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験資格取得を目指す。								
学習目標	ITパスポート試験に合格する。								
使用テキスト	いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書+出る順問題集、								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	授業予定、受験検定について知る。 情報と情報の利用（情報のあらまし、情報の表現、情報の概念）を理解する。 パソコンの仕組み、 五大装置、 記憶装置について知り、覚える。	【事前】	該当範囲内容をテキストで確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
2	記憶装置、入力装置、出力装置　の種類や機能を学ぶ。	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
3	入出力インタフェースについて学ぶ。	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
4	CPU、ソフトウエアの種類と特徴について学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
5	OSの種類、OSの役割について学ぶ 開発言語の種類と何に使われるか学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
6	ファイル管理、データ互換、フォイルの共有化について理解し、応用する。 バックアップについて理解する。	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
7	ワープロソフトウエア、表計算ソフトウエアの機能を学ぶ マルチメディアの機能と役割を学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
8	DTP、商用データベースについて学ぶ ネットワーク（LAN接続、プロトコル、ブロードバンド、インターネット接続）について、学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
9	ネットワーク（IPアドレス）について学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
10	ネットワーク（暗号化）について学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
11	情報セキュリティについて学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
12	・企業活動について学ぶ	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
13	・企業活動について学ぶ	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲の復習を行う。
14	・法務について学ぶ	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲の復習を行う。
15	・レビュー	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲の復習を行う。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　40 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその他　30 %	期末試験結果 小テスト結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	ITパスポート（1月に受験） 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　年

科 目 名	IT知識論ＩＢ							学期	後　期
担当教員	南　忠志	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	4
学習目的	ITパスポート取得に必要な各分野について学習し、資格取得を目指す。								
授業内容	IT技術、IT管理、経営といった実務で必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験資格取得を目指す。								
学習目標	ITパスポート試験に合格する。								
使用テキスト	いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書+出る順問題集、かんたん合格 ITパスポート過去問題集								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	法務について学ぶ	【事前】	該当範囲内容をテキストで確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
2	経営戦略マネジメントについて学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
3	技術戦略マネジメントについて学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
4	技術戦略マネジメントについて学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
5	システム戦略について学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
6	開発技術について学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
7	プロジェクトマネジメントについて学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
8	サービスマネジメントシステム監査について学ぶ	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
9	過去問題を解く。	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
10	過去問題を解く。	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
11	模擬問題	【事前】	小テストにむけて前回の学習範囲を確認する。
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
12	過去問題を解く。	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲を復習する。
13	過去問題を解く。 弱点補強	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲の復習を行う。
14	過去問題を解く。 弱点補強	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲の復習を行う。
15	レビュー	【事前】	これまで学んだ範囲を見直す
		【事後】	授業で学習した範囲の復習を行う。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその他　20 %	南　忠志
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	カラーコーディネートＩＡ							学期	前　　期
担当教員	畠山　博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	広告代理店を経てデザイン事務所開設。グラフィックデザイナーとして活動								
授業内容	色彩科学、色彩調和などを学習する。								
学習目的	基本的な色彩理論を理解する。								
学習目標	様々なビジネスシーンで必要となる色彩の考え方を理解し、活用できるようになる。								
使用テキスト	色彩検定３級テキスト、色彩検定３級問題集、色彩検定過去問題集								

週数	授業計画
1	自己紹介、カラーカードを貼る
2	カラーカードを貼る
3	色のはたらき
4	光と色
5	光と色
6	眼のしくみ
7	眼のしくみ
8	混色
9	混色
10	色の三属性
11	色の三属性
12	PCCSの理解と色彩調和
13	PCCSの理解と色彩調和
14	PCCSの理解と色彩調和
15	PCCSの理解と色彩調和

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	１．課　題　　50 %	レポート、小テスト結果等を評価する
	２．授業姿勢　30 %	授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する
	３．テストその　20 %	期末テスト結果を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	AFT色彩検定３級 進行状況により変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	カラーコーディネートＩＢ							学期	後　　期
担当教員	畠山　博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	広告代理店を経てデザイン事務所開設。グラフィックデザイナーとして活動								
授業内容	求められるカラーコーディネートとはどういうものかを学ぶ								
学習目的	色彩検定3級合格を目指して、色彩の基本を学習する。								
学習目標	色彩検色彩とは何か、応用的な理解ができ、実戦に活かせる力をつける								
使用テキスト	色彩検定3級テキスト、色彩検定3級問題集、色彩検定過去問題集								

週数	授業計画
1	前期の復習
2	色彩心理
3	色彩心理
4	配色イメージ
5	ファッションと色彩
6	ファッションと色彩
7	インテリアと色彩
8	インテリアと色彩
9	慣用色名
10	検定に向けての学習
11	検定に向けての学習
12	検定に向けての学習
13	検定に向けての学習
14	パーソナルカラーの基礎
15	パーソナルカラーの基礎

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	レポート、小テスト結果等を評価する
	2. 授業姿勢　30 %	授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する
	3. テストその　20 %	模擬テスト結果等を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	AFT色彩検定3級 進行状況により変更する場合があります。	

モバイルビジネス　　学科　　1　　年

科 目 名	ビジネスIT技術ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	向谷内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	Webコンテンツを利用できる力、インターネットの長所・短所を理解し、PCの仕組み、周辺機器の使用方法などを実践的に学ぶ。各職種において文書を作成するスキルは、必須である。本科目では、一般的ワープロソフトである「WORD」を使用し、様々な文書を速く正確に作成するスキルを学ぶ。								
授業内容	PCの基本的な利用方法を習得するとともに、日本語ワープロソフト(Word)の使用方法を習得し、的確な日本語入力 および適切な文書処理能力を身につける。								
学習目標	一定時間内に正確な文書入力を行い、適切なビジネス文書を作成することができる。日本語ワープロ検定3級問題基準をクリアできる。								
使用テキスト	30時間でマスター Word2016								

週数	授業計画
1	・本授業の目的と目標を知る。 ・学内利用環境を理解し、使用できるようになる。 ・パソコンの基本操作ができるようになる。 ・メールアドレス取得する
2	・メールアドレスの仕組みと送受信 ・メールのルールときまり ・メールのルールときまりを理解し、メールを送付する。 第2章　Word入門　　・Wordの基礎、 入力の基礎を理解し操作できる。
3	テキスト　第3章　文書の作成 ・文書の作成ができるようになる。（入力、複写、移動、削除、保存、印刷設定）
4	テキスト　第4章　Wordの活用1 ・編集機能を使用することができる。
5	テキスト　第4章　Wordの活用1 テキスト　第5章　Wordの活用2 ・編集機能を使用することができる。
6	テキスト　第5章　Wordの活用2 ・編集機能を使用することができる。
7	PCを活用する　・フリーウエア、シェアウエア　　・圧縮・解凍　　・拡張子
8	総合演習 基本機能、活用機能を使用して文書を作成することができる。
9	日本語ワープロ検定試験基準 日本語ワープロ検定3級問題（速度問題、文書作成問題）に取り組む。
10	日本語ワープロ検定試験基準 日本語ワープロ検定準2級問題（速度問題、文書作成問題）に取り組む。
11	日本語ワープロ検定試験基準 日本語ワープロ検定2級問題（速度問題、文書作成問題）に取り組む。
12	日本語ワープロ検定試験基準 日本語ワープロ検定準1級問題（速度問題、文書作成問題）に取り組む。
13	日本語ワープロ検定試験基準 日本語ワープロ検定1級問題（速度問題、文書作成問題）に取り組む。
14	総合演習 ・10月に受験する受験級を仮決定し、受験級に合わせた問題に取り組む。
15	レビュー ・3級レベルの文書作成ができるか確認する。 ワープロ検定申込み

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　40 %	授業中に取り組む課題（入力、文書作成の作成物、 作成取り組み状況） 宿題課題
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　30 %	確認小テスト結果 期末テスト結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	平成31年10月、12月に日本語ワープロ検定を受験予定 授業の進捗度、理解度等により、若干授業内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス　　学科　　1　　年

科 目 名	ビジネスIT技術ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	向谷内　由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	Webコンテンツを利用できる力、インターネットの長所・短所を理解し、PCの仕組み、周辺機器の使用方法などを実践的に学ぶ。各職種において文書を作成するスキルは、必須である。本科目では、一般的ワープロソフトである「WORD」を使用し、様々な文書を速く正確に作成するスキルを学ぶ。								
授業内容	PCの基本的な利用方法を習得するとともに、日本語ワープロソフト(Word)の使用方法を習得し、的確な日本語入力 および適切な文書処理能力を身につける。								
学習目標	一定時間内に正確な文書入力を行い、適切なビジネス文書を作成することができる。日本語ワープロ検定3級問題基準をクリアできる。								
使用テキスト	30時間でマスター Word2016								

週数	授業計画
1	夏休みの課題確認 検定対策（受験級の問題に取り組む）
2	検定対策（受験級の問題に取り組む）
3	模擬試験 苦手分野の復習を行う。
4	直前対策 模擬試験 苦手分野の復習を行う。
5	ワープロ検定(10月）
6	検定振り返り（作成できなかった部分や、わからなかった部分を復習する） テキスト　第5章　前期の続き テキスト　第6章　Wordの応用 ・はがき作成
7	テキスト　第6章　Wordの応用 ・グラフの作成
8	総合演習 ・学んだスキルを活用した文書作成を行う。 12月の受験級を決定する。
9	検定対策（受験級の問題に取り組む）
10	検定対策（受験級の問題に取り組む）
11	模擬試験 苦手分野の復習を行う。
12	模擬試験 苦手分野の復習を行う。
13	直前対策 模擬試験 苦手分野の復習を行う。
14	ワープロ検定(12月）を受験する。
15	レビュー ・3級レベルの文書作成ができるか確認する。 PCの効果的な使用方法

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　40 %	授業中に取り組む課題（入力、文書作成の作成物、 作成取り組み状況） 宿題課題
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　30 %	確認小テスト結果 期末テスト結果、 検定試験結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	平成31年10月、12月に日本語ワープロ検定を受験予定 授業の進捗度、理解度等により、若干授業内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	ビジネスアプリケーション基礎ⅡA							学期	前　　期
担当教員	向谷内　由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	計算式や、関数の利用方法、表・グラフの作成方法を学ぶ。								
授業内容	Excelを活用し、事務の効率化・合理化を図り、経営や日常業務における問題解決や、意思決定につながる、エンドユーザコンピューティング能力を身につける。								
学習目標	必要な計算式や関数を使用し、データを表、グラフで表現できる。								
使用テキスト	30時間でマスター Excel2016、追加テキストあり								

週数	授業計画
1	第1章Excelの基礎知識
2	第2章Excel入門
3	第3章ワークシートの活用（1）
4	第3章ワークシートの活用（1）
5	第3章ワークシートの活用（1）
6	第4章ワークシートの活用（2）　セルの絶対参照
7	第4章ワークシートの活用（2）　セルの絶対参照
8	第4章ワークシートの活用（2）　端数処理
9	第4章ワークシートの活用（2）　端数処理
10	第4章ワークシートの活用（2）　IF関数
11	第4章ワークシートの活用（2）　IF関数
12	第5章グラフ（1）
13	第5章グラフ（2）複合グラフ
14	第7章データベース　オートフィルタ・並べ替え
15	前期レビュー

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課　題	50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその他	20 %	期末試験結果 小テスト結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	10月　日商PC検定データ活用3級 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。		

モバイルビジネス 学科　　2　年

科 目 名	ビジネスアプリケーション基礎ⅡB							学期	後　期
担当教員	向谷内　由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
授業内容	Excelを活用し、事務の効率化・合理化を図り、経営や日常業務における問題解決や、意思決定につながる、エンドユーザコンピューティング能力を身につける。								
学習目的	計算式や、関数の利用方法、表・グラフの作成方法を学ぶ。								
学習目標	必要な計算式や関数を使用し、データを表、グラフで表現できる。								
使用テキスト	30時間でマスター Excel2016、追加テキストあり								

週数	授業計画
1	前期範囲の復習
2	日商PC検定3級の概要・演習問題
3	日商PC検定3級の概要・演習問題
4	日商PC検定3級の概要・演習問題
5	日商PC検定3級の概要・演習問題
6	日商PC検定3級の概要・演習問題
7	日商PC検定3級の概要・演習問題
8	日商PC検定3級受験
9	第7章データベース　※ピボットテーブル追加
10	第8章Excelの応用　VLOOKUP・HLOOKUP・INDEX
11	第8章Excelの応用　データベース関数・条件付き集計
12	日商PC検定3級対策
13	日商PC検定3級対策
14	日商PC検定3級対策
15	日商PC検定3級再受験・確認課題

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課　題	50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその他	20 %	期末試験結果 小テスト結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。 10月　日商PC検定データ活用3級　受験（インターナショナルビジネスは対象外） 1月　3級再受験		

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	プレゼンテーションⅡA							学期	前　　期
担当教員	向谷内　由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	パワーポイントの習得及び、説得力のあるプレゼンテーションを行うスキルを身につける。								
授業内容	パワーポイントを習得し、説得力のあるプレゼンテーションを行うスキルを学ぶ。								
学習目標	効果的なスライドを作成するスキルを身に付け、説得力のあるプレゼンテーションを行う方法を理解し、実践できる。								
使用テキスト	30時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2016								

週数	授業計画
1	プレゼンテーションとは何かを知る
2	プレゼンテーション、パワーポイントの基礎を学び、パワーポイントを操作する
3	プレゼンテーション、パワーポイントの基礎を学び、パワーポイントを操作する
4	プレゼンテーション、パワーポイントの基礎を学び、パワーポイントを操作する
5	【個人発表課題】 テーマを決める
6	個人発表課題 スライド制作を作成し、発表の準備をする
7	第1回個人発表を行う
8	【第1回グループ発表課題】 テーマ・ストーリー・役割分担を決める
9	第1回グループ発表課題　スライドを作成する
10	第1回グループ発表課題　読み合わせ練習をする
11	第1回グループ発表課題　発表する
12	【第2回グループ発表課題】 テーマ・ストーリー・役割分担を決める
13	第2回グループ発表課題　スライドを作成する
14	第2回グループ発表課題　読み合わせ練習をする
15	第2回グループ発表課題　発表する

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　40 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　30 %	中間発表 最終発表
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　年

科 目 名	プレゼンテーションⅡB							学期	後　期
担当教員	向谷内　由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	企画を立て、様々なシュチュエーションに応じ、相手に理解してもらうプレゼンテーションスキルを身につける。								
授業内容	様々なシュチュエーションを想定し、企画立案からプレゼンテーション作成、発表までのスキルを学ぶ。								
学習目標	相手に理解してもらうプレゼンテーションができる。								
使用テキスト	30時間でマスター　プレゼンテーション＋PowerPoint2016								

週数	授業計画
1	【研究題材①】「IoT技術の活用」のプレゼンテーションパワーポイントを活用し、ビジュアル的にPR資料を作成 現代では当たり前となったIoT技術の今後の発展や社会への貢献等について調査し、パワーポイントにまとめた資料を基にプレゼンを実施する。
2	【研究題材①】「IoT技術の活用」のプレゼンテーションパワーポイントを活用し、ビジュアル的にPR資料を作成 各グループで決めた役割分担に基づき、プレゼン資料を作成する。
3	＜相互発表＞　「IoT技術の活用」のプレゼンテーション 発表を行い、相互に意見交換を行う。最後に講師による総評を行う。
4	【研究題材②】「売れるアプリの共通点・企画」のプレゼンテーション（グループに分かれて、パワーポイントを活用し、ビジュアル的にPR資料を作成） ターゲットとなるアプリ使用者を想定し、該当するジャンルの先行するアプリの共通点を調査し、これから売れるアプリを企画し、プレゼンを実施。
5	【研究題材②】「売れるアプリの共通点・企画」のプレゼンテーション（グループに分かれて、パワーポイントを活用し、ビジュアル的にPR資料を作成） 各グループで決めた役割分担に基づき、プレゼン資料を作成する。
6	＜相互発表＞「売れるアプリの共通点・企画」のプレゼンテーション 各グループの代表者が発表を行い、相互に意見交換を行う。最後に講師による総評を行う。
7	【iPadの活用】「モバイル端末とプレゼンテーション」 KEYNOTEの基礎を学び、操作する
8	【iPadの活用】「モバイル端末とプレゼンテーション」 KEYNOTEを使用し、グループに分かれてテーマを決め、発表資料を作成する
9	【iPadの活用】「モバイル端末とプレゼンテーション」 KEYNOTEを使用し、発表資料を作成、準備をする
10	【iPadの活用】「モバイル端末とプレゼンテーション」 発表する
11	【研究題材③】「モバイル端末の進化はどこまで行くか」のプレゼンテーション（グループに分かれて、パワーポイントを活用し、ビジュアル的にPR資料を作成） 同年代の学生や若者へのプレゼンを想定し、自分たちがPRするアイテムを自由に選び、プレゼンを実施する。
12	【研究題材③】「モバイル端末の進化はどこまで行くか」のプレゼンテーション（グループに分かれて、パワーポイントを活用し、ビジュアル的にPR資料を作成） 各グループで決めた役割分担に基づき、プレゼン資料を作成する。
13	＜相互発表＞　「モバイル端末の進化はどこまで行くか」のプレゼンテーション 各グループのメンバー全員が発表を行い、相互に意見交換を行う。最後に講師による総評を行う。
14	【振り返り】 これまでのプレゼンテーション結果を振り返り、良い点、改善すべき点を全員で話し合い、効果的なスライドの作成方法やプレゼンテーションの手法について、理解を深める。
15	【講義総括】 プレゼンテーションの必要性について、ビジネスに求められる提案力を知り、今後につなげる。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　40 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　30 %	中間発表 最終発表
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	グラフィックデザインＩＡ							学期	前　　期
担当教員	西尾　美子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
学習目的	グラフィックデザインの基本スキルを身につける。								
授業内容	IIlustratorを使用し、名刺、地図、DM、チラシ、ロゴ、バナー等のWeb素材の制作に取り組む。								
学習目標	仕事で必要となる様々な印刷物やWeb素材が作成できるようになる。								
使用テキスト	Illustratorクリエイター能力認定試験問題集								

週数	授業計画
1	Illustratorの概要と基本操作、図形ツール、選択ツール
2	ペンツール、線ツール、色の設定、変形ツール、レイヤーパネル、幾何学模様
3	テキストツール、マスク、複合パス、透明効果、メニューの作成
4	カレンダーの作成、地図の作成
5	パターンの作成、名刺の作成
6	メンバーズカードの作成
7	DMの作成、入稿用Illustratorデータのチェックポイント
8	表の作成／グラフの作成
9	ロゴの作成、バナーの作成
10	まとめ：チラシの作成（表・グラフ・クリッピングマスクなど）
11	Illustratorクリエイター能力認定試験対策：スタンダード模擬問題①　実技問題・実践問題解説
12	Illustratorクリエイター能力認定試験対策：スタンダード模擬問題②　実技問題・実践問題解説
13	Illustratorクリエイター能力認定試験対策：スタンダード模擬問題③　実技問題・実践問題解説
14	Illustratorクリエイター能力認定試験対策：スタンダード模擬問題④　実技問題・実践問題解説
15	ライブペイント

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1．課　題　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2．授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3．テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	グラフィックデザインＩＢ							学期	後　　期
担当教員	西尾　美子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
学習目的	グラフィツクデザインの基本スキルを身につける。Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する。								
授業内容	PhotoShopを使用し、写真の補整や合成を行う。IllustratorやInDesignと連携し、チラシやWeb素材の制作に取り組む。								
学習目標	仕事で必要となる様々な画像の処理や、印刷物、Web素材の作成ができるようになる。								
使用テキスト	Illustratorクリエイター能力認定試験問題集　※前期と同じテキスト								

週数	授業計画
1	・Photoshoprの概要と基本操作、選択範囲の作成（基礎） ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実技問題①
2	・選択範囲の作成（応用）、合成写真の作成 ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実技問題②
3	・写真を補正する（基礎） ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実技問題③
4	・写真を補正する（応用） ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実技問題④
5	・写真を加工する（白黒、2階調） ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実践問題①
6	・写真を加工する（フィルター、レイヤースタイルなど） ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実践問題②
7	・ポストカードを作成する（ブラシの登録、パターンの登録、色の再配色など） ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実践問題③
8	・チラシを作成する ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　受験プログラム実践問題④
9	・ロゴやバナーを作成する ・Illustratorクリエイター能力認定試験対策　間違えた問題を中心に各自見直しする ※週末、「Illustratorクリエイター能力認定試験」を実施する
10	・入稿用Photoshopデータのチェックポイント ・カンプ制作で使えるテクニック（カラーバリエーションを作る、デバイスの画面サイズごとにアートボードを作成する） ・Web用に書き出す（4種類）
11	・DVDラベル、DVDジャケットを作成する ・ポートフォリオとは、ポートフォリオの作り方
12	・InDesignでフライヤーを作成する ・１年生の作品からポートフォリオ用の作品を選び、ブラッシュアップする
13	・InDesignで小冊子を作成する（前半ページ） ※週末、「Illustratorクリエイター能力認定試験（再試験）」を実施する
14	・InDesignで小冊子を作成する（後半ページと表紙） ・１年生の作品からポートフォリオ用の作品を選び、ブラッシュアップする
15	・Photoshop補足（アクションを利用したバッチ処理など） ・１年生の作品をDVDにバックアップする ・１年生の作品からポートフォリオ用の作品を選び、ブラッシュアップする

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	１．課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	２．授業姿勢　　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	３．テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	グラフィックデザインⅡA							学期	前　　期
担当教員	遠藤　一男	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
関係実務等	商業デザイン業務を取り扱うIOSの経営およびデザイナーとして実務を担当した								
授業内容	仮想企業を想定し、マークやロゴタイプをデザインし、アプリケーションとして名刺・新聞広告やポスター展開する等、実践的なDT								
学習目的	企業のポスターや出版物等のDTP（ディスクトップパブリッシング）の基礎的知識と作成過程を学習する。								
学習目標	DTPの基礎的知識とグラフィックデザイン手法や表現方法をシステムとして学び、作成過程を理解してもらう。								
使用テキスト	JAGDA　教科書　VISUAL DESAIGN Voiume2　タイポグラフィ・シンボルマーク　　DTP辞典								

週数	授業計画
1	1.遠藤　一男　名刺交換及び自己紹介　❶教材及び教科書シラバスを通し基本的な授業の進め方の説明 2.❷タイポグラフィック文字の成り立ち 3 ❸書体のエレメントの実演（ゲラ提出）　●目的→文字の成り立ちを学ぶ
2	1.今週の広告収集の発表オリエ。 ❶数字・欧文・漢字・仮名の実演 2.❷生徒自身の名前をタイポグラフィック（明朝とゴシック） 3.❸文字組版のルールの実演（ゲラ提出）　●目的→文字のバリエーションを学ぶ
3	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶起業する会社及び店舗の設定を通して基本のシステムとデザイン 2.❷ロゴタイプ（CI・VI）マークロゴの周辺を学ぶ 3.❸ロゴタイプデザイン（CI・VI）マークロゴの製作体験（ゲラ提出）　●目的→広告制作のうえでのロゴタイプやシンボルマークの役割を学ぶ
4	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶ 製作しロゴタイプデザイン（CI・VI）を製作（製作したマークロゴを使った名刺や基本デザインマニュアルをプレゼン） 2.❷添削意見交換さらに完成度を高める製製作したマークロゴを使い名刺製作 3.❸ロゴの基本デザインマニュアル製作　●目的→ロゴタイプやシンボルマークの具体的なベーシックな展開例を学ぶ
5	1.今週の広告収集の発表オリエ。 ❶製作したマークロゴを使った名刺や基本デザインマニュアルをプレゼンテーション 2.❷基本デザインをデザインツリーのベーシックデザインシステムに落とし込みゲラ提出及びの製作 3.❸ロゴタイプのプレゼンテーション（プロジェクターを使い発表→オリエンテーション）　●目的→プレゼンテーションの事例と方法を学ぶ
6	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶ビジュアル表現として似顔絵（ホトショップツール使用）製作や素材としての地図（マップ）細作 2.❷.新聞広告の周辺を学ぶ。 3.❸会社・店舗の、新聞広告製作のための（素材の収集と構成デザイン（リポート提出）　●目的→新聞広告の構成要素を学ぶ
7	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶自社アピールの新聞広告全15段製作ビシュアルデサイン手法　新聞全15段の製作体験 2.❷素材と構成デザイン（ビジュアル＋自画像＋製作ロゴ＋コピーワーク＋タイポグラフィー＝広告製作） 3.❸会社・店舗をアピールする新聞広告製作（リポート提出）●目的→新聞広告の実製作行程を学ぶ
8	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶ビシュアルデサイン手法　新聞全15段の製作体験 2.❷プレゼンテーション（プロジェクターを使い発表→オリエンテーション→発表→添削→意見交換 3.❸完成度を高める製作←パネルUP　●目的→新聞広告の製作の完成度を高める方法を学ぶ
9	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶ホームページ、テンプレートの基本と周辺を学ぶ 2.❷ネットを駆使した仮想企業の資料収集を通し表現の可能性と方向を探り確認（収集物のリポートゲラ提出）仮想企業ホームページの方向性を決定 3❸仮想企業ホームページの方向性を決定オリジナルな基本設計デザイン製作　●目的→ホームページの構成要素と展開例を学ぶ
10	1.富山県美術館見学の注意事項と目的を打ち合わせ 2.❷＆ 3.❸ポスター制作のヒントとモチベーションを高める見学としたい、　●目的→ポスターの可能性と製作上の参考として製作上のヒントを学ぶ
11	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶ ポスター制作上のポイントと周辺を学ぶ 2.❷ポスター制作（方向性を決める） 3.❸ネット検索を通しポスターの可能性を探る（リポート）　●目的→ポスターの基本の成り立ちと使命を学ぶ
12	1.今週の広告収集の発表オリエ。❶ポスター制作（素材収集及び準備） 2.❷写真やイラスト、ロゴや新聞広告等の製作してきたコンテンツを駆使し レイアウトや表現の可能性をさぐる 3.❸仮想企業ポスターの方向性を決定オリジナルな基本設計デザイン　●目的→ポスターの構成要素を学ぶ
13	1.今週の広告収集の発表オリエ。 ❶ポスター制作（グランドデザイン） 2.❷サムネールの製作提出　❸ドキュメントサイズ上に素材製作コンテンツを配置（写真・イラスト・コピー等） 3.❹仮想企業ポスターの製作デザイン　●目的→ポスターの製作行程を学ぶ
14	1.今週の広告収集の発表オリエンテーション。❶タイポグラフィックを加味しデザインを検証 2.❷ビジュアル表現を検証プレゼンテーション（プロジェクターを使い発表）→添削→アドバイス→再構成・修正 3.❸完成度を高める製作デザイン　●目的→ポスターの完成度を高める方法を学ぶ
15	1.今週の広告収集の発表オリエ。（ファイル帳の提出）❶完成度を高める検証　❷製作物の仮ゲラ提出 2.❸再度の完成度や細かいチェック→作品のプロッター出力 3.❸パネルアップ→出品表記入→出品　●目的→ポスターの作品としての完成と他の人の見方を学ぶ

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	中間課題等を評価する
	2. 授業姿勢　30 %	授業規律、受講態度、積極性、発表オリエンテーションの話し方、質問応答等を評価する
	3. テストその　20 %	最終制作課題を評価する
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	9月上旬「青少年美術展」への出品 授業での理解度・進度により授業内要を一部変更することがあります	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	グラフィックデザインⅡB							学期	後　　期
担当教員	遠藤　一男	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
関係実務等	商業デザイン業務を取り扱うIOSの経営およびデザイナーとして実務を担当した								
授業内容	実際の顧客及び仮想企業を設定して広告等に効果的な制作物を作成する。								
学習目的	企業のブランド戦略として、印刷物やHPデザイン・サイン・キャラルター等の製作を通してデザイン手法を学習する。								
学習目標	DTPの実践力を習得する。								
使用テキスト	JAGDA　教科書　VISUAL DESAIGN Voiume2　タイポグラフィ・シンボルマーク　　DTP辞典								

週数	授業計画
1	1.後期授業の進め方。青少年美術展出品作の発表オリエ。 2キャラクタービジネスの周辺を学ぶ 3.キャラクタービジネスの現状をネットを通して調査し報告書にまとめる　**●目的→キャラクターの目的や効果を学ぶ**
2	1.キャラクタービジネスの現状をネットを通して調査した報告書オリエ。 2.キャラクターの製作過程を事例を通して学仮想企業キャラクター実製作、それぞれの好きなキャラクターをネット上で収集収集した資料を参考に 3.対象をとらえるためのスキルとして簡単なデッサンとクロッキ製作を行い対象をとらえる力を培う　**●目的→キャラクターの製作過程を学ぶ**
3	1.デッサンとクロッキ製作物を通してのオリエ。それぞれの好きなキャラクターを完成度を高めながら、イラストレーター上で清書。 2.さらに二頭身や色彩及び立体化やゆるキャラ等を加味しながら個性豊かなキャラクター展開を製作。 3..個性豊かなキャラクターをボード提出。　**●目的→キャラクターの実製作を学ぶ**
4	1.2.3.前期授業製作物のロゴや名刺等のベーシックデザインと・新聞広告・ポスターホームページデザイン等のコンテンツに更にキャラクター等をプラスしてデザインツリーに まとめベーシックデザインとアプリケーションデザインをシステムとして学ぶ　**●目的→広告デザインの構成要素をシステムとして学ぶ**
5	1.環境グラフィック・サインとは 2.サイン計画とその周辺　検索サイトSDA←検索（社団法人日本サインデザイン協会）　**●目的→サイン計画環境グラフィックを学ぶ** 3.現地取材の下調べを（A3サイズでゲラ提出）
6	1.課外授業　現地取材（下調べをした現地へ全員で取材に行きます） 2.　3.取材対象のリポート製作を前提にした取材報告書製作のため（ビデオや写真撮影等）　**●目的→サイン計画の現状と展開を学ぶ**
7	1.取材対象のリポート製作 2.現地検証を通じて感じた問題点や良かった点を整理、リポート（A3サイズでゲラ提出） 3.仮想企業の業種サイトと検索サイトSDAを通しサインと仮想企業のサイン収集（A3サイズでゲラ提出）　**●目的→サイン計画を現地調査を通して学ぶ**
8	1.取材リポート及び仮想企業の屋外広告収集のオリエ。 2.仮想企業のサイン計画の立案製作 3.仮想企業のサイン看板計画やインテリア店舗デザイン等（A3サイズでゲラ提出）　**●目的→仮想企業のサイン計画を通して製作手法学ぶ**
9	1.ブランド形成のためのアプリケーションデザインの方向性を探る。制作スケジュールと方向性確認。 2.卒業制作発表会に向けてのアプリケーション展開計画の考察 3.様々企業のブランド戦略をネット上で収集し仮想企業のブランド戦略を探る。　**●目的→仮想企業のブランド構築のために展開例を学ぶ**
10	1.仮想企業の会社案内のサイズ及び形体の選定。制作上の注意事項や会社案内の大まかな素材要素の確認とスケジュールと方向性確認 2.素材と構成（会社案内リープレット等のアプリケーションデザイン 3.製作した会社案内アイテムをA3サイズで（ゲラ提出）→添削→完成度を高める製作　**●目的→仮想企業のブランド構築のために製作手法を学ぶ**
11	1.製作した会社案内アイテムをPDF提出オリエンテーション（PDF提出） 2.ステーショナリーやショッピングバッグその他アイテムのアプリケーションへの展開。個々のテーマに沿った実製作 3.製作した会社案内アイテムをA3サイズで（ゲラ提出）　**●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ**
12	1.製作したアイテムの発表オリエ。個々のテーマに沿った実製作 2.製作したステーショナリー及びショッピングバッグその他アイテムなど（A3サイズでゲラ提出） **3.添削→完成度を高める製作確認後（原寸サイズで大型プロッター出力）ショップバッグ原物製作**　**●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ**
13	1.製作したアイテムの発表オリエ。 2.制作したコンテンツをデザインツリーに**落とし込み**まとめA1サイズのパネル製作 3.A3ゲラ提出→添削→完成度を高める製作→**大型プロッター出力**パネル出力及びパネルにアップ　**●目的→仮想企業のブランド構築をシステムとして学ぶ**
14	1.制作したデザインツリーのオリエンテーション 2.卒業製作発表会のプレゼンテーション用スライドショーのデータ製作 （①ロゴ開発から始まるベーシックデザインシステム」②ブランド展開形成のための「アプリケーションデザインシステム」③前期後期を通してのブランド戦略 3.卒業製作発表会のプレゼンテーションの口上の方向を探る　**●目的→プレゼンテーションの方法を具体的に学ぶ**
15	1.分担しての　①卒業製作発表会案内ポスター及び　②当日後来場者に配布するプログラムのデザイン 製作プリントアウトと製本仕上げ **2.分担しての　卒業製作発表会CD・DVDアルバムジャケットデザイン** **3.**卒業製作発表会準備（ディスプレーパネル展示・ポスター・プログラムセッティング）　**●目的→プレゼンテーションを効果的に進めるアイテム学ぶ**

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	中間課題等を評価する
	2. 授業姿勢　30 %	授業規律、受講態度、積極性、発表オリエンテーションの話し方、質問応答等を評価する
	3. テストその　20 %	最終制作課題を評価する
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	2月初旬「卒業製作発表会」への出品およびプレゼンテーション　課外授業現地調査及び報告書 授業での理解度・進度にょり授業内要を一部変更することがあります	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	Web演習ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	野口　真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本的な知識を学び、様々な機器に対応するWeb作成スキルを身につける								
授業内容	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本スキルを演習を通し学ぶ。								
学習目標	簡単なWebを作成したり、既にあるWebの編集ができる。								
使用テキスト	よくわかるHTML5+CSS3の教科書【第3版】								

週数	授業計画
1	モバイル端末についての基礎知識について。 モバイル端末の環境設定を行う。（ネットワーク設定等）
2	モバイル端末の環境設定を行う。（アカウント設定、アプリダウンロード、インストール等）
3	Webの仕組み1
4	Webの仕組み2
5	モバイル端末のハードウエア
6	モバイル端末のソフトウエア
7	HTMLの基礎1
8	HTMLの基礎2
9	CSSの基礎1
10	CSSの基礎2
11	Dreamweaverを使ってWebサイトの制作1
12	Dreamweaverを使ってWebサイトの制作2
13	Dreamweaverを使ってWebサイトの制作3
14	写真の撮影と、Photoshopを使った画像の修正。
15	サーバーへのアップロードと管理

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	Web演習ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	野口　真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本的な知識を学び、様々な機器に対応するWeb作成スキルを身につける								
授業内容	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本スキル、応用スキルを演習を通し学ぶ。								
学習目標	目的にあったWebを作成したり、Web改編ができるようになる。								
使用テキスト	本当によくわかるWordPressの教科書								

週数	授業計画
1	音声の編集加工
2	動画の編集加工
3	レスポンシブデザイン1
4	レスポンシブデザイン2
5	ライブラリの利用1
6	ライブラリの利用2
7	javascript
8	jQuery
9	SEO対策
10	セキュリティ対策
11	WordPressの概要
12	WordPressの管理
13	WordPressの編集方法
14	WordPressで各自Webサイトを作成する1
15	WordPressで各自Webサイトを作成する2

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	Web演習ⅡA							学期	前　　期
担当教員	野口　真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	業務で必要とされる情報発信の手段としてのWebについて学び、情報の掲載、更新、メンテナンス等のスキルを身に付ける。								
授業内容	各種ビジネスを想定したWebサイト、モバイルサイト作成を行う。								
学習目標	Web情報への情報掲載方法や、更新、メンテナンス等、Web作成・更新ができるようになる。								
使用テキスト	伝わるWebライティング								

週数	授業計画
1	商用Webサイト作成について知る。 Webデザインの世界のトレンドと、情報の集め方、整理の仕方を体系的に知る。
2	2週目からは、指定の項目について実践することで効果的なスキルを身につける。 情報の掲載方法について学び、テーマにそったWebライティングを実践する。
3	情報の掲載方法について学び、テーマにそったWebライティングを実践する。
4	情報の掲載にあわせた撮影について学び実践する。
5	情報の掲載として、撮影した画像とライティングを組み合わせて実践する。
6	ユーザインタフェース（UI)とユーザエクスペリエンス（UX)について理解し、構成を考える。
7	ユーザインタフェース（UI)とユーザエクスペリエンス（UX)について理解し、構成を考える。
8	Web広告に有効なバナー制作について理解し、作成する。
9	Web広告に有効なバナー制作について理解し、作成する。
10	Web広告に有効なバナー制作について理解し、作成する。
11	SEO対策について理解を深め、対応方法を身につける。
12	総合演習（ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題）
13	総合演習（ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題）
14	総合演習（ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題）
15	総合演習（ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題）

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	Web演習ⅡB							学期	後　　期
担当教員	野口　真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	業務で必要とされる情報発信の手段としてのWebについて学び、情報の掲載、更新、メンテナンス等のスキルを身に付ける。								
授業内容	各種ビジネスを想定したWebサイト、モバイルサイト作成を行う。								
学習目標	Web情報への情報掲載方法や、更新、メンテナンス等、Web作成・更新ができるようになる。								
使用テキスト	現場のプロが教えるWeb制作の最新常識[アップデート版]								

週数	授業計画
1	クライアント実践。ワークショップ形式で、与えられたテーマ、条件の中でのWebの企画提案、作成を行う。(Dreamweaver、wordPress等使用ソフトウエアも各自考える)
2	クライアント実践。ワークショップ形式で、与えられたテーマ、条件の中でのWebの企画提案、作成を行う。(Dreamweaver、wordPress等使用ソフトウエアも各自考える)
3	クライアント実践。ワークショップ形式で、与えられたテーマ、条件の中でのWebの企画提案、作成を行う。(Dreamweaver、wordPress等使用ソフトウエアも各自考える)
4	クライアント実践。ワークショップ形式で、与えられたテーマ、条件の中でのWebの企画提案、作成を行う。(Dreamweaver、wordPress等使用ソフトウエアも各自考える)
5	クライアント実践。ワークショップ形式で、与えられたテーマ、条件の中でのWebの企画提案、作成を行う。(Dreamweaver、wordPress等使用ソフトウエアも各自考える)
6	クライアント実践。ワークショップ形式で、与えられたテーマ、条件の中でのWebの企画提案、作成を行う。(Dreamweaver、wordPress等使用ソフトウエアも各自考える)
7	成果発表 相互評価
8	レスポンシブWebデザイン、jQueryを使用したWebデザインを作成、または編集する。
9	レスポンシブWebデザイン、jQueryを使用したWebデザインを作成、または編集する。
10	レスポンシブWebデザイン、jQueryを使用したWebデザインを作成、または編集する。
11	レスポンシブWebデザイン、jQueryを使用したWebデザインを作成、または編集する。
12	レスポンシブWebデザイン、jQueryを使用したWebデザインを作成、または編集する。
13	総合演習ⅡBと連動した取り組みを行う。
14	総合演習ⅡBと連動した取り組みを行う。
15	総合演習ⅡBと連動した取り組みを行う。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	モバイルコンテンツⅡA							学期	前　　期
担当教員	林　理	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
関係実務等	有限会社ODYSSEY経営。Web作成及び運営業務に従事。								
授業内容	スマートフォン向けのサイトを作成するスキルを身に付ける。								
学習目的	JQueryMobileをテーマにモバイルサイト構築を行う。								
学習目標	スマートフォン向けのサイトを作成することができる。								
使用テキスト	未定								

週数	授業計画
1	jQueryMobile入門1 スマートフォンむけWebサイト制作システムの概要を学ぶ。
2	jQueryMobile入門2 スマートフォンむけWebサイト制作システムについて、基本となるDreamweaverでの環境構築を学ぶ。
3	jQueryMobile制作1 ページの基本 最も基本的な表現である、メニューとページ分岐を制作し、制作技術を学ぶ。
4	jQueryMobile制作2 リンクとリスト 最も基本的な表現である、リストやリンクを制作し、制作技術を学ぶ。
5	jQueryMobile制作3　個別ページ 応用範囲の広い、個別ページの制作を学ぶ。
6	jQueryMobile制作4　GoogleMap モバイルサイトにとって必須の、GoogleMapのさまざまな使い方を学ぶ。
7	jQueryMobile制作5　課題制作 実際の制作環境でこれまでの知識を試してみる
8	jQueryMobile制作6　課題制作（評価） 実際の制作環境でこれまでの知識を試してみる
9	jQueryMobile入門3 アニメーション入門1 jQueryMobileのページアニメーションの作り方を学ぶ
10	jQueryMobile入門4 アニメーション入門2 jQueryMobileのページアニメーションの作り方を学ぶ
11	jQueryMobile入門5 デザイン テーマによるモバイル画面のカスタマイズを学ぶ
12	jQueryMobile入門6 メディア モバイル用ビデオ再生画面の作り方を学ぶ
13	jQueryMobile制作6　最終課題制作1 実際の制作環境でこれまでの知識を盛り込み、動的なサイトを制作する
14	jQueryMobile制作7　最終課題制作2（評価） 実際の制作環境でこれまでの知識を盛り込み、動的なサイトを制作する
15	jQueryMobile機能確認 学習度合いを確認する。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	中間課題 最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	モバイルコンテンツⅡB							学期	後　　期
担当教員	林　理	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
関係実務等	有限会社ODYSSEY経営。Web作成及び運営業務に従事。								
授業内容	スマートフォン向けのサイトを作成するスキルを身に付ける。								
学習目的	JQueryMobileをテーマにモバイルサイト構築を行う。								
学習目標	スマートフォン向けのサイトを作成することができる。								
使用テキスト	未定								

週数	授業計画
1	制作環境の整理と再確認。Photoshop/Illustrator/Dreamweaver など、モバイルサイト構築に必須のソフトの関係を理解し、環境を整える。
2	Web制作ツール入門1。これまで使ってきた、PhotoshopやIllustratorとの関連を理解する。 また、デザインツール以外に必要な、画面スナップショットや、サイトダウンロードの方法を学ぶ。
3	Web制作ツール入門2。「フェイクサイト」制作の演習を通じ、さまざまなツールの使い方に慣れる。 【課題提出あり】
4	jQueryMobile応用1 基本デザインから一歩踏み込んだjQueryMobileのデザインカスタマイズを学ぶ。
5	jQueryMobile応用2 基本デザインから一歩踏み込んだjQueryMobileのデザインカスタマイズを学ぶ。
6	モバイルWebサイトデザイン入門1 デザインツールを使って、自由にモバイルサイトをデザインする。
7	モバイルWebサイトデザイン入門2 デザインツールを使って、自由にモバイルサイトをデザインする。
8	jQueryMobile応用3 自分のデザインをjQueryMobikeで表現する
9	jQueryMobile応用4 自分のデザインをjQueryMobikeで表現する（評価）
10	jQueryMobile応用5 理解度確認ミニテスト 共同制作モバイルサイトの企画とテーマ検討。各自で基本的なモバイルサイトを組み立てる。
11	jQueryMobile応用6 共同制作モバイルサイトの企画とテーマ決定。共同制作モバイルサイトの制作。
12	jQueryMobile応用7 共同制作モバイルサイトの制作
13	jQueryMobile応用8 共同制作モバイルサイトの制作
14	jQueryMobile応用9 共同制作モバイルサイトの制作
15	jQueryMobile応用10 共同制作モバイルサイトの検討（評価） 知識確認

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	中間課題 最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	動画コンテンツ基礎ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	中村　年昭	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	20年以上にわたり、動画や電子ブックの制作およびデザインに携わっている								
授業内容	小型ビデオカメラ、ipad、デジタルカメラ等による撮影と編集技術を学ぶ。								
学習目的	動画で情報発信を行えるよう、撮影のコツや編集スキル、自作の動画を仕事に活用する方法を身につける。								
学習目標	短い動画の撮影と編集ができる。								
使用テキスト	さくさくできる かんたんiMovie								

週数	授業計画
1	動画制作の流れをと企画
2	テーマ①：スマホで身近な場所の動画を撮影しよう 撮影する場所の企画書作成（4月・5月の土日、祝日を利用して撮影する企画書）
3	企画書に基づいて絵コンテ作成
4	スマホからiPadに移して編集する
5	編集と発表 レポート作成と提出
6	テーマ②：iPadで商品撮影してみよう
7	商品撮影を編集・加工する レポート作成と提出
8	テーマ③：ドローンで空撮してみよう
9	空撮した動画を編集する レポート作成と提出
10	テーマ④：校外学習＝学校周辺を撮影しよう 校外学習に備えて企画書と絵コンテを作成する
11	校外学習：iPadで撮影する
12	校外学習の仮編集
13	校外学習：動画の不足分を撮影
14	校外学習の本編集と発表 レポート作成と提出
15	前期の振り返りとレポート提出

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1．課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2．授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3．テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	動画コンテンツ基礎ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	中村　年昭	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	3
関係実務等	20年以上にわたり、動画や電子ブックの制作およびデザインに携わっている								
授業内容	小型ビデオカメラ、ipad、デジタルカメラ等による撮影と編集技術を学ぶ。								
学習目的	動画で情報発信を行えるよう、撮影のコツや編集スキル、自作の動画を仕事に活用する方法を身につける。								
学習目標	目的に沿った動画撮影と編集ができる。								
使用テキスト	さくさくできる かんたんiMovie								

週数	授業計画
1	テーマ①：学校を撮影しよう 企画と絵コンテ作成
2	編集と発表 レポート作成と提出
3	テーマ②：THETA360°カメラを使ってみよう－１写真撮影
4	－１動画撮影
5	360°写真や動画を編集・発表 レポート作成と提出
6	テーマ③：コマ撮りを撮影しよう
7	コマ撮りの編集と発表 レポート作成と提出
8	テーマ④：自主テーマを創生し企画書と絵コンテ作成 （撮影場所：学校内）
9	自主テーマの撮影
10	自主テーマの編集
11	自主テーマの編集 （撮影不足があれば撮影）
12	自主テーマの編集と発表 レポート提出
13	学校撮影機材の練習－１
14	学校撮影機材の練習－2
15	１年間の振り返りとレポート提出 春休みの課題：自主ショートムービー（3分）の企画書・絵コンテ作成と素材撮影

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	１．課　題　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	２．授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	３．テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	動画コンテンツ応用ⅡA							学期	前　　期
担当教員	中村　年昭	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
関係実務等	20年以上にわたり、動画や電子ブックの制作およびデザインに携わっている								
授業内容	商品紹介やイベント集客用の映像を作成する。								
学習目的	SNS時代に提供される簡易映像を作成する技術を学ぶ。								
学習目標	目的にあった映像を作成することができる。								
使用テキスト	今すぐ使えるかんたんiWork（仮）								

週数	授業計画
1	春休みの課題提出と編集
2	編集と発表 レポート作成と提出
3	テーマ①：自主テーマでPR用動画とポスター制作の企画書と絵コンテ作成 （土日、祝日を利用・動画と写真を撮影する）
4	PRポスターの制作と発表
5	PR動画を編集
6	PR動画の編集と発表 レポート作成と提出
7	テーマ②：インスタグラム用商品の写真撮影
8	インスタグラム写真の加工と発表 レポート作成と提出
9	テーマ③：インスタグラム用風景写真撮影の企画書作成 （学校周辺）
10	インスタグラム風景写真の撮影
11	インスタグラム風景写真の加工と発表 レポート作成と提出
12	テーマ④：Gravity Sketchで3Dを作成
13	自由に3Dを作成と発表 レポート作成と提出
14	ドローンを飛ばして360°　写真を撮ってみよう
15	前期の振り返りとレポート作成と提出 一夏休みの課題：自主ムービー（約3分程度）とポスター作製の企画作成、絵コンテ作成と素材撮影（ムービー＆写真）

	評価項目/割合	評　価　内　容
評価基準	1．課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2．授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3．テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	動画コンテンツ応用ⅡB							学期	後　　期
担当教員	中村　年昭	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
関係実務等	20年以上にわたり、動画や電子ブックの制作およびデザインに携わっている								
授業内容	商品紹介やイベント集客用の映像を作成する。								
学習目的	SNS時代に提供される簡易映像を作成する技術を学ぶ。								
学習目標	目的にあった映像を作成することができる。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	夏休みの課題提出と動画編集
2	動画編集と発表 レポート作成と提出
3	Pagesで夏休みの課題のポスター作成
4	Pagesで夏休みの課題のポスター作成、発表とプリント レポート作成と提出
5	テーマ①：iBooks Author(Mac)で夏休みの課題のプレゼンを作成
6	プレゼンの作成と発表 レポート作成と提出
7	テーマ②：YouTube用動画を作成する企画書作成と絵コンテ、スケジュール表作成 （グループ＆各自作成）
8	撮影－1
9	撮影－2
10	撮影ー4
11	編集
12	編集と発表 レポート作成と提出
13	テーマ③：成果発表コンテンツ制作－1
14	成果発表コンテンツ制作－2
15	成果発表準備

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1．課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2．授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3．テストその　20 %	最終指定課題提出
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	モバイルマーケティングⅡA							学期	前　　期
担当教員	本保　智	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	2
学習目的	モバイル機器の普及により、ネットを介し提供される様々なビジネス形態について知る。								
授業内容	モバイル機器により展開される様々なビジネスの現状と今後について学ぶ。								
学習目標	現在あるビジネスモデルを理解する。								
使用テキスト	これだけは知っておきたいマーケティングの基本と常識								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	マーケティングとは何かを知る 身の回りにあふれている「マーケティング」活動を知ることによって馴染みの深い物であることを理解する。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
2	なぜマーケティングが必要なのか知る 適切なマーケティングを行った場合とそうでない場合ではどれだけの差が生まれるかを学ぶ。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
3	市場や販促についての考え方の基本を知る 市場という曖昧なものをどのように捉えるかがマーケティング活動の成功ポイントであることを理解する。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
4	「消費者」「生活者」という観点を知る 生産と消費を結びつけるものが流通であり、この流れをスムーズにする活動がマーケティング活動。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
5	消費者の購買動機を考える 人間の欲求を理解することがマーケティング活動においても不可欠。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
6	市場をとらえて戦略を立てる 市場の捉え方の様々な方法を学ぶ。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
7	「売れる戦略」をつくる 「売る」ではなく「売れる」仕組みをつくるとは？を学ぶ。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
8	ヒット商品の条件を考える 良い商品が売れるのではなく、売れる商品が良い商品。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
9	商品戦略を知る 売れる良い商品をつくるには、どのようなことを考える必要があるかを学ぶ。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
10	品質の定義を知る 品質にも段階があり、三段階の品質を理解する。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
11	価格戦略を知る 価格の設定方法を学ぶ。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
12	流通戦略を知る 生産と消費を結びつける流通を理解する。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
13	プロモーション戦略を知る 販売促進（広義）におけるプロモーションミックスを理解する。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
14	プロモーション戦略を考える これまで学んできたマーケティングの知識を利用して、「売れる」商品をケーススタディによって考える。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
15	マーケティングの基本を確認する	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　40 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　30 %	随時の課題提出 期末試験結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	机上の理論ばかりでなく、身の回りに存在している「マーケティング」を自ら発見して、マーケティングを身近に感じるものとしていきます。 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	モバイルマーケティングⅡB							学期	後　　期
担当教員	本保　智	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	2
学習目的	モバイル機器の普及により、ネットを介し提供される様々なビジネス形態について知る。								
授業内容	モバイル機器により展開される様々なビジネスの現状と今後について学ぶ。								
学習目標	現在あるビジネスモデルを理解し、今後の展開やあると便利だと思われるビジネスについて予測する。								
使用テキスト									

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	「モバイルマーケティング」とは何なのか？ モバイルサイトの特徴や利用シーンなどを理解する。	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
2	「モバイルマーケティング」はどんなターゲットに有効なのか？ 有効ターゲットを想定したサービス開発	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
3	モバイルプロジェクトの立ち上げ方 社内体制の構築の仕方	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
4	モバイルサイトのコンテンツプランニングのコツ 企画バリエーションの分類	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
5	製品からの販促で変わるモバイル販促活用 事例研究	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
6	コミュニケーションのアンテナとしての携帯サイト活用方法 企業がユーザーと対話する方法のバリエーション	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
7	サイトの成績を左右する「携帯メールマーケティング」 携帯とPCとの違い	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
8	リアルとの連動「オフライン動線の最適化」 集客とコンバージョン、二つのオフライン動線	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
9	携帯通販はオフライン動線の最適化でリピート利用をアップ オフラインでしかできないサービスの最適化とは	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
10	モバイルマーケティングに電子コミックは有効なのか？	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
11	携帯メールのノウハウに学ぶ正しいサイト接客の方法 携帯メルマガの配信、ユーザー心理について	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
12	事例研究	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
13	事例研究	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
14	事例研究	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む
15	レビュー実施	【事前】	授業該当範囲のテキストを読む
		【事後】	適宜、授業内容に従った課題に取り組む

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　40 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　30 %	随時の課題提出 期末試験結果
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予	机上の理論ばかりでなく、身の回りに存在している「マーケティング」を自ら発見して、マーケティングを身近に感じるものとしていきます。 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	プランニングⅡA							学期	前　　期
担当教員	南　忠志	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	目的に合わせた調査力と分析力、メディアを扱う力と表現力を企画課題を通して身につける								
授業内容	課題解決や魅力向上などテーマにあわせた、様々なメディアやツールの活用を実践する								
学習目標	理論と実践を結びつけ、活動結果を残す								
使用テキスト	一番やさしいInstagramマーケティングの教本								

週数	授業計画
1	授業の目的、目標、評価方法等について説明する。 SNSユーザーの行動と心理を理解する。 ユーザーの行動理解
2	ハッシュタグについて SNS担当について
3	戦略：観光業や観光地
4	プロフィール設定 伝わる写真 スマホの写真編集について
5	SNSを使用したビジネスの事例を調査し、ポイントをまとめる。（グループワーク）　　1回目
6	事例のまとめを発表し、共有する。　　1回目
7	SNSを使用した「観光客向けの効果的な情報発信方法」を調査する。（内容、ツール、方法）
8	目的とターゲッティング 提案に向けたプランニング検討とプランニング案をまとめる。
9	提案に向けたプランニング検討とプランニング案をまとめる。
10	プランニング案を発表する。 改善点を探る。
11	クライアントのプランを検討する。 （1） 調査する。ネットでの調査等
12	クライアントのプランを検討する。 （2)調査する。現地を訪問する
13	クライアントのプランを検討する。 （3)プランを考える(内容、ツール）
14	クライアントのプランを検討する。 （3)プランを考える(内容、ツール）
15	ここまでのまとめと総括

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	中間課題 最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	SNSプランニングⅡAにつながる。 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	プランニングⅡＢ							学期	後　　期
担当教員	南　忠志	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	目的に合わせた調査力と分析力、メディアを扱う力と表現力を企画課題を通して身につける								
授業内容	課題解決や魅力向上などテーマにあわせた、様々なメディアやツールの活用を実践する								
学習目標	理論と実践を結びつけ、活動結果を残す								
使用テキスト	未定								

週数	授業計画
1	活動計画作成と提案書作成
2	プレゼンテーション実施 （記録含む）
3	活動 （セクションごとのリーダーによる確認実施）
4	レビュー （リーダーからクライアントへ報告）
5	活動 （セクションごとのリーダーによるj報告実施）
6	レビュー （スケジュール調整実施）
7	クライアント中間ミーティング （最終的な成果物の内容とスケジュールを決定）
8	活動 （他学科の活動記録含む）
9	レビュー （学内活動報告実施）
10	成果報告案検討
11	報告書作成計画
12	報告書作成とプレゼン計画立案
13	成果報告内部レビュー実施
14	納品および報告
15	活動レビュー及びアーカイブ

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	中間成果物 最終指定課題提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　年

科 目 名	国際コミュニケーションⅡA							学期	前　期
担当教員	南　忠志	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	目的達成に必要なことを洗い出し、提供すべきことを考え実施する力を身に付ける。								
授業内容	インターナショナルビジネス学科との連携授業である。国際化社会において、外国人とのコミュニケーションツールの一つとしてモバイル機器とアプリを活用する方法を自分達で探し、企画し、実施体験する。								
学習目標	目的にあった企画、実施を行う。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	インターナショナルビジネス学科に実施するアンケートを作成する。(スマートフォンやipadを媒体として取り組みたいこと) テーマについて、調査活動を行う。
2	インターナショナルビジネス学科にアンケートを実施する。 テーマについて、モバイルビジネス学科としての案を検討する。
3	テーマについて、モバイルビジネス学科としての案を検討する。
4	テーマについて、モバイルビジネス学科としての案を検討する。
5	案についてインターナショナルビジネス学科とミーティングを実施する。
6	ミーティング結果から再検討を行う。
7	ミーティング結果から再検討を行う。
8	企画書を作成する。
9	企画書を作成する。
10	テスト実施を行う。
11	中間報告。
12	実施検証準備
13	実施検証準備
14	企画案に基づき、実施検証を行う。 両学科で実施検証の振り返りを行う。
15	モバイルビジネス学科としての全体総括を行う。 総括記録を作成する。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	企画書、総括記録、各自実施レポート
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	実施検証の予定は、前後することがあります。 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	インターンシップＩＡ							学期	後　　期
担当教員	南・向谷内	科目区分	専門	授業方法	実習・実技	分類	必修	単位数	1
学習目的	自己の職業適性や将来設計について考え、主体的な職業選択や職業意識を持つ。								
授業内容	授業での学びを活かし、ビジネス現場での業務体験を行う。								
学習目標	実習前に立てた目標を達成する。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	事前研修を実施する。 (1)目的の確認と目標設定、諸注意 (2)ビジネスマナーと身だしなみ (3)書類の作成説明
2	事前研修を実施する。 (1)書類の確認 (2)総合指導
3	各インターンシップ実習先にて研修
4	事後指導（振り返りの実施） 実施報告書作成
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　70 %	実習先からの評価、実習日誌・報告書等を元に算出
	2. 授業姿勢　30 %	出席率、実習先からの実習態度評価等を元に算出
	3. テストその　0 %	
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	インターンシップ事前指導は、総合演習の時間内でも一部対応する。 インターンシップ事後指導は、キャリア支援ＩＡ、総合演習ＩＢの時間内でも一部実施する。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	総合演習ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	南・向谷内	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	様々な科目に共通した知識やスキルの情報収集や体験、活動を行う。								
授業内容	分野の見聞を広げるガイダンスやセミナーへの参加、学科で取り組むイベントの企画準備実施等に取り組む。								
学習目標	様々な体験や活動に対する目標を達成する。								
使用テキスト									

週数	授業計画
1	学科活動についてガイダンス クラス役員を決める。 Bitハンドブック説明
2	目標設定 学生マイページ記載
3	SNSについて
4	個人面談
5	射水市観光協会事業MTG（2年生を交えて）
6	スーツ着用指導 e-messeレポート指導
7	QU実施 e-messeレポート事後指導
8	電話のかけ方(ビジネスシーンで使用する）
9	インターンシップに関する確認と指導
10	射水市観光協会事業への取り組み
11	インターンシップに関わる確認 射水市観光協会事業への取り組み
12	個人面談
13	射水市観光協会事業への取り組み
14	射水市観光協会事業への取り組み ビビット祭について
15	授業アンケート インターンシップ直前確認 ビビット祭について OC手伝いについて

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	取り組み内容への関わりと行動
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	レポート提出 報告書提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	記載以外の取り組み活動が追加となる場合があります。事前の連絡を確認し、行動してください。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	総合演習ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	南・向谷内	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	様々な科目に共通した知識やスキルの情報収集や体験、活動を行う。								
授業内容	分野の見聞を広げるガイダンスやセミナーへの参加、学科で取り組むイベントの企画準備実施等に取り組む。								
学習目標	様々な体験や活動に対する目標を達成する。								
使用テキスト									

週数	授業計画
1	後期目標設定 成績について（単位、GPAの説明） ビビット祭準備
2	ビビット祭準備
3	射水市観光協会事業への取り組み
4	インターンシップ報告会
5	射水市観光協会事業への取り組み
6	個人面談 射水市観光協会事業への取り組み
7	個人面談 射水市観光協会事業への取り組み
8	射水市観光協会事業への取り組み
9	射水市観光協会事業への取り組み
10	射水市観光協会事業への取り組み
11	インターンシップに関わる確認 射水市観光協会事業への取り組み
12	QU実施 個人面談
13	射水市観光協会事業への取り組み
14	射水市観光協会事業への取り組み
15	授業アンケート 射水市観光協会事業への取り組み

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	取り組み内容への関わりと行動
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	レポート提出 報告書提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	記載以外の取り組み活動が追加となる場合があります。事前の連絡を確認し、行動してください。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	総合演習ⅡA							学期	前　　期
担当教員	中村　年昭	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	20年以上にわたり、動画や電子ブックの制作およびデザインに携わっている								
授業内容	ポスター、Web、SNSを使用したビジネスプランニングを考え、活動する。								
学習目的	2年間学んだたことを生かしたビジネスプランを創造し、必要な制作、活用に取り組む。								
学習目標	プランニングに合った活動を行う。								
使用テキスト	IllstratorとPhotoshopとIn Designをまるごと使えるようになりたいという欲張りな人のための本 映像制作スタンダードブック・プロが教えるPremiere Pro								

週数	授業計画
1	1年次に学んだツール、ソフトウエア、アプリの振り返りと活用について考える。
2	テーマ①:プロモーション向上アプリの基本ー1
3	プロモーション向上アプリの基本ー2
4	プロモーション向上アプリの基本ー3
5	プロモーション向上アプリの基本ー4
6	プロモーション向上アプリの基本ー5 レポート作成と提出
7	テーマ②:プロモーション向上アプリの応用ー1
8	プロモーション向上アプリの応用ー1
9	プロモーション向上アプリの応用ー1
10	プロモーション向上アプリの応用ー1
11	プロモーション向上アプリの応用ー1
12	プロモーション向上アプリの応用ー1
13	プロモーション向上アプリの応用ー1
14	プロモーション向上アプリの応用と発表 レポート作成と提出
15	前期の振り返りとレポート作成と提出 夏休みの課題:自主制作企業の総合販促物の仮企画書の作成と素材の収集(グラフィック・Web・動画[CM・YouTube]・インスタグラム写真・スマホ用モバイルサイトなど)

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	指定課題の評価
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・そ	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	総合演習ⅡB							学期	後　　期
担当教員	中村　年昭	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	20年以上にわたり、動画や電子ブックの制作およびデザインに携わっている								
授業内容	ニーズを実現する企画立案と実現に向けた取り組みを行う。								
学習目的	顧客ニーズに対応する企画力と提案力を身に付ける。								
学習目標	要望にあったビジネスプランニングを企画し、実現することができる。								
使用テキスト	IllstratorとPhotoshopとIn Designをまるごと使えるようになりたいという欲張りな人のための本 映像制作スタンダードブック・プロが教えるPremiere Pro								

週数	授業計画
1	企業連携にて実施する内容をテーマに実践を行うための企画の検討 ・題材を調査する。 ・資料を集める。
2	企画書を作成する 取り組みの準備をする
3	企画に基づいて制作する－1
4	企画に基づいて制作する－2
5	企画に基づいて制作する－3
6	企画に基づいて制作する－4
7	中間発表
8	最終作業ー1
9	最終作業ー2
10	最終発表
11	成果発表用プレゼン制作ー1
12	成果発表用プレゼン制作ー2
13	成果発表用プレゼン制作ー3
14	成果発表用プレゼン制作ー4
15	成果発表準備をする。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課　題　　50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢　30 %	①欠席・遅刻がないか　②受講マナーが良好か　③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか　⑤忘れ物をしない　　以上の観点から評価。
	3. テストその　20 %	企画、各種書類、実施作成物、総括
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	NIB　ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	長谷川　万葉　木村　聡　黒田　哲也	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	メディアに対する知識理解を深め、情報を読み取る力を高める。地域社会の課題を学ぶとともに、読解力、思考力、プレゼンテーション能力、グループ討議力や社会性、創造性、国際性を身につける。								
授業内容	新聞記事からテーマを抽出し、書かれている内容をもとに自分の考えを深め、文章にまとめて発表する								
学習目標	自分の考えを整理し、わかりやすく伝えることが出来る。言葉や文章で簡潔に要点を伝えることができる。資料を調べたり人の意見を聞いたりし、問題発見、解決ができる。								
使用テキスト	新聞を教材として使用								

週数	授業計画
1	メディア論①メディアの特性を学び活用する
2	ﾒﾃﾞｨｱ論②新聞の読み方。グループスクラップ
3	ﾒﾃﾞｨｱ論③文章の要約、見出し付けで読解力アップ
4	ﾒﾃﾞｨｱ論④文章力アップ、小論文の書き方
5	ご当地検定に挑戦
6	地域の課題を学び　意見交換、発表①
7	地域の課題を学び　意見交換、発表②
8	地域の課題を学び　意見交換、発表③
9	地域の課題を学び　意見交換、発表④
10	ミニ新聞を作ろう
11	18歳選挙権を考える
12	若者の投票率を考える
13	1分間スピーチ、ミニディベート
14	グループディスカッション
15	グループ単位によるプレゼンテーション

	評価項目/割合	評　価　内　容
評価基準	1. 課　題　30 %	提出物
	2. 授業姿勢　30 %	出席率・積極的なコミュニケーションが出来る。
	3. テストその他　40 %	発表
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	外部関係部署との調整により授業内容が前後することがあります	

モバイルビジネス 学科　　1　　年

科 目 名	表現力ＩＡ							学期	後　　期
担当教員	長谷川万葉	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	学習を通して、相手に伝わる表現力を養う。人前で堂々と発表できるようになる。								
授業内容	歌唱、ダンス（コンテンポラリーダンス、シアターダンス）、演劇といった様々な表現を楽しく学ぶ。ストレッチ、呼吸、滑舌、発声等、基礎から実践的に学習し、最終的には舞台のワンシーンを創作し、発表する。								
学習目標	学習を通して、明るい表情、相手に伝わる声、正しい姿勢、開かれた心など、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体をつくる。他者との関わりの中でコミュニケーション能力を高める。自由な発想力や表現力、人前で堂々と発表できるような素地をつくる。								
使用テキスト	楽譜、オリジナルテキスト等(授業内容に合わせて、適宜配布。)								

週数	授業計画
1	平田オリザ先生授業（前期7月頃：表現力ＩＡのコマ内で行なう。）
2	イントロダクション～自己紹介、授業内容の説明。シアターゲーム等。
3	ダンス①～身体表現のひとつであり、既成のスタイルやテクニックのないコンテンポラリーダンスを学ぶ。言葉のいらない表現の世界を体験する。
4	ダンス②～身体表現のひとつであり、既成のスタイルやテクニックのないコンテンポラリーダンスを学ぶ。言葉のいらない表現の世界を体験する。
5	ソング①～ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。
6	ソング②～ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。
7	ソング③～ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。
8	演劇①～台詞・演技・朗読等を通して演劇に親しみ、相手に伝わる表現を学ぶ。
9	演劇②～台詞・演技・朗読等を通して演劇に親しみ、相手に伝わる表現を学ぶ。
10	中間発表～歌・台詞・演技・朗読等を発表する。
11	創作①～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
12	創作②～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
13	創作③～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
14	創作④～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
15	創作⑤～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課　題	40 %	レポートの提出状況、実技課題への取り組み方
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻　②挨拶・受講態度　③前向きに挑戦する姿勢　④授業への積極的、協力的な参加　⑤忘れ物がないか 以上の観点から評価する。
	3. テストその他	30 %	成果発表、実技テスト等。
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合あり。		

モバイルビジネス 学科　　2　　年

科 目 名	NIB　ⅡA							学期	前　　期
担当教員	長谷川　万葉	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	新聞を通し、地域の知識を学ぶとともに、読解力、思考力、プレゼンテーション能力、グループ討議力や社会性、創造性、国際性を身につける。								
授業内容	新聞記事よりテーマを抽出し、書かれている内容と自分の考えとあわせ、文章を作成し、発表する								
学習目標	自分の考えを整理し、わかりやすく伝えることが出来る。言葉や文章で簡潔に要点を伝えることができる。資料を調べたり人の意見を聞いたりし、問題発見、解決ができる。								
使用テキスト	新聞を教材として使用								

週数	授業計画
1	ﾒﾃﾞｨｱ論　①　　読解力
2	ﾒﾃﾞｨｱ論　②　コミュニケーション力
3	ﾒﾃﾞｨｱ論　③　　プレゼンテーションの仕方、文章の書き方
4	地域の課題解決策を考える①
5	地域の課題解決策を考える②
6	地域の課題解決策を考える③
7	地域の課題解決策を考える④
8	地域の課題解決策を考える⑤
9	グループディスカッション
10	グループディスカッション
11	グループディスカッション
12	グループディスカッション
13	プレゼンテーション
14	プレゼンテーション
15	プレゼンテーション

	評価項目/割合	評　価　内　容
評価基準	1. 課　題　　30 %	提出物
	2. 授業姿勢　　30 %	出席率・積極的なコミュニケーションが出来る。
	3. テストその他　40 %	発表
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	外部関係部署との調整により授業内容が前後することがあります	

モバイルビジネス 学科　　２　　年

科 目 名	表現力ⅡA							学期	後　　期
担当教員	長谷川　万葉	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	学習を通して、相手に伝わる表現力を養う。人前で堂々と発表できるようになる。								
授業内容	歌唱、ダンス（コンテンポラリーダンス、シアターダンス）、演劇といった様々な表現を楽しく学ぶ。ストレッチ、呼吸、滑舌、発声等、基礎から実践的に学習し、最終的には舞台のワンシーンを創作し、発表する。								
学習目標	学習を通して、明るい表情、正しい姿勢、相手に伝わる声、開かれた心など、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体をつくる。他者との関わりの中でコミュニケーション能力を高める。自由な発想力や表現力、人前で堂々と発表できるような素地をつくる。								
使用テキスト	楽譜、オリジナルテキスト等(授業内容に合わせて、適宜配布。)								

週数	授業計画
1	イントロダクション～自己紹介、授業内容の説明。シアターゲーム等。
2	ダンス①～身体表現のひとつであり、既成のスタイルやテクニックのないコンテンポラリーダンスを学ぶ。言葉のいらない表現の世界を体験する。
3	ダンス②～身体表現のひとつであり、既成のスタイルやテクニックのないコンテンポラリーダンスを学ぶ。言葉のいらない表現の世界を体験する。
4	ソング①～ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。
5	ソング②～ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。
6	ソング③～ストレッチ、呼吸、滑舌、発声、歌唱を学ぶ。音楽表現を楽しむ。
7	演劇①～台詞・演技・朗読等を通して演劇に親しみ、相手に伝わる表現を学ぶ。
8	演劇②～台詞・演技・朗読等を通して演劇に親しみ、相手に伝わる表現を学ぶ。
9	中間発表～歌・台詞・朗読等を発表する。
10	創作①～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
11	創作②～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
12	創作③～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
13	創作④～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
14	創作⑤～演劇やミュージカルのワンシーンを実際に演じてみる。
15	まとめ

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課　題	40 %	レポートの提出状況、実技課題への取り組み方
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻　②挨拶・受講態度　③前向きに挑戦する姿勢　④授業への積極的、協力的な参加　⑤忘れ物がないか 以上の観点から評価する。
	3. テストその他	30 %	成果発表、実技テスト等。
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合あり。		