

カリキュラム編成表(授業科目等の概要)

専門・一般	年次	学期	科目区分	分類			授業科目名	授業科目概要	授業時数	単位数	授業方法			場所 企業等との連携
				必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	
専門	IT活用の知識とビジネススキル	1	前期	専門	○		ITメディア概論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に必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験の取得を目指す。	90	6	○		○	
		1	後期	専門	○		ITメディア概論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に必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験の取得を目指す。	90	6	○			
		2	前期	専門	○		ICT演習ⅡA	企業において必須技能であるエクセル技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・関数の技術を身につける。	30	1		○		
		2	後期	専門	○		ICT演習ⅡB	企業において必須技能であるエクセル技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・関数の技術を身につける。	30	1		○		
		2	前期	専門	○		ICT活用ⅡA	VR技術を用いたプレゼンテーション技法の向上を図る。	30	1		○		
		2	後期	専門	○		ICT活用ⅡB	VR技術を用いたプレゼンテーション技法の向上を図る。	30	1		○		
	表現知識	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	○		Webデザイン技術ⅠA	Webを表現手段とするための知識と技術を学び、実践する。	30	1		○	○	
		1	後期	専門	○		Webデザイン技術ⅠB	Webを表現手段とするための知識と技術を学び、実践する。	30	1		○	○	
	制作能力	1	前期	専門	○		コンテンツデザインⅠA	専用ソフトウェアを使い、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	○		コンテンツデザインⅠB	専用ソフトウェアを使い、仕事で扱う様々な画像の処理方法を学ぶ。	90	3		○	○	
		2	前期	専門	○		グラフィックデザインⅡA	専用ソフトウェアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学ぶ。	60	2		○	○	
		2	後期	専門	○		グラフィックデザインⅡB	専用ソフトウェアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学ぶ。	60	2		○		
		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		○		
		1	前期	専門	○		ムービー制作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	○		ムービー制作ⅠB	様々な機器による撮影と編集技術を学ぶ。	60	2		○		
		2	前期	専門	○		ネットムービー演習ⅡA	目的に合わせた映像を作成し、有効利用する技術を学ぶ。	60	2		○		
		2	後期	専門	○		ネットムービー演習ⅡB	目的に合わせた映像を作成し、有効利用する技術を学ぶ。	60	2		○		
	ネットビジネス実践	2	前期	専門	○		EC演習ⅡA	Webメディアを利用したEC活動の実践を通して、企画戦略や分析の力を磨く	30	1		○	○	
		2	後期	専門	○		EC演習ⅡB	Webメディアを利用したEC活動の実践を通して、企画戦略や分析の力を磨く	30	1		○	○	
		2	前期	専門		○	WebプロモーションⅡA	Webメディアを利用したEC活動の実践を通して、企画戦略や分析の力を磨く	30	1		○	○	
		2	前期	専門		○	WebプロモーションⅡB	各種メディアを使用したプロモーション展開について学ぶ。	30	1		○	○	
		2	前期	専門	○		プランニングⅡA	企業や団体等と連携し、質向上や課題解決するための提案と実践をおこなう。	30	1		○	○	
		2	後期	専門	○		プランニングⅡB	企業や団体等と連携し、質向上や課題解決するための提案と実践をおこなう。	30	1		○	○	
	制作実践	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を活かし、調査、企画、実践活動を行う。	60	2		○	○	
		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をを活かし、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をを活かし、調査、企画、実践活動を行う。	60	2		○		
	職業人スキル インターンシップ	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	○		キャリア支援ⅠA	必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○			
		1	後期	専門	○		キャリア支援ⅠB	必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○			
		2	前期	専門	○		キャリア支援ⅡA	必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○			

		2	後期	専門	○		キャリア支援ⅡB	必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○			
		1	前期	専門		○	データマーケティングⅠA	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	30	1		○		
		1	後期	専門		○	データマーケティングⅠB	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	30	1		○		
		2	前期	専門		○	データマーケティングⅡA	POSデータやドルフィンアイなどのビックデータを生かし、マーケティング観点からの課題解決方法について学ぶ	30	1		○		
一般	意欲	1	後期	専門		○	NIBAⅠA	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	前期	専門		○	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		○		○
合計							42 科目		1965 単位時間	75 単位)				
卒業要件及び履修方法							授業期間等							
卒業要件： 67単位取得 GPA2.0以上 必修科目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				

科目名	ITメディア概論 I A						学期	前	期	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	6	
学習目的	ネットワークやセキュリティなど、IT技術をビジネスに活かすために必要な各分野について学習し、利用知識を身につける。									
授業内容	最新技術、ITを利用した管理、経営といった実務に必要な知識を学ぶ。									
学習目標	ITパスポート試験に合格できる知識を習得する。									
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	入出カ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、ソフトウェ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、ファ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	ワープロソフトウェア、表計算ソフトウェアの機能を学ぶ 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. テスト等 30%			確認テスト結果						
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。									

科目名	ITメディア概論 I B					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	6
学習目的	ネットワークやセキュリティなど、IT技術をビジネスに活かすために必要な各分野について学習し、利用知識を身につける。								
授業内容	最新技術、ITを利用した管理、経営といった実務に必要な知識を学ぶ。								
学習目標	ITパスポート試験に合格できる知識を習得する。								
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	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	過去問題演習	【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	過去問題演習	【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	過去問題演習	【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	過去問題演習	【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	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	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. テスト等 20%	確認テスト結果							
	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。								

科目名	ICT演習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	企業において必須技能であるExcel技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・関数の技術を身に付ける。								
授業内容	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、日商PC検定試験データ活用3級公式テキスト&問題集								
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. テスト等 20%			確認テスト結果					
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	12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。								

科目名	ICT演習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	企業において必須技能であるExcel技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・関数の技術を身に付ける。								
授業内容	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、日商PC検定試験データ活用3級公式テキスト&問題集								
週数	授業計画								
1	前期範囲の復習								
2	第7章 データの集計(1)小計								
3	第7章 データの集計(2)ピボットテーブル								
4	第7章 データの集計(2)ピボットテーブル								
5	第8章Excelの応用 VLOOKUP・HLOOKUP・INDEX								
6	第8章Excelの応用 データベース関数・条件付き集計								
7	日商PC検定3級対策-知識問題(共通分野)								
8	日商PC検定3級対策-知識科目(データ活用分野)								
9	日商PC検定3級対策-知識科目(データ活用分野)								
10	日商PC検定3級対策-実技科目								
11	日商PC検定3級対策-実技科目								
12	日商PC検定2級対策-実技科目								
13	日商PC検定2級対策-実技科目								
14	模擬試験								
15	模擬試験								
	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. テスト等 20%			確認テスト結果 検定結果					
			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。 12月 日商PC検定データ活用3級 1月 再受験(予定)								

科目名	ICT活用ⅡA					学期	前 期
担当教員	南 貴文	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	必修
						単位数	1
学習目的	PowerPoint、VRの基礎的な知識について学習する。						
授業内容	PowerPointを使用したスライド作成、Unity、VisualStudio(使用言語:C#)を使用したVRアプリ作成を行う。						
学習目標	PowerPointを用いて白紙からスライド作成ができる。プログラミングの基礎が分かる。簡単なアプリを作成できる。						
使用テキスト	Unityでつくる建築VR入門、自作テキスト						
週数	授業計画				事前・事後の学習		
1	PowerPointの基礎	【事前】	Word、Excelの復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
2	PowerPointを用いたスライド作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
3	アニメーションを使用したプレゼン作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
4	Unity、VisualStudioのインストールとアカウント登録、初期設定	【事前】	テキストを読んでおく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
5	Unityの基本操作	【事前】	テキストを読んでおく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
6	簡単なゲームを作成する	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
7	簡単なゲームを作成する	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
8	プログラミング基礎	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
9	プログラミング基礎	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
10	C#を用いた簡単なアプリ作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
11	C#を用いた簡単なアプリ作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
12	ウォークスループログラムを作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
13	ウォークスループログラムを作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
14	ウォークスループログラムを作成	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
15	前期総復習	【事前】	前回の復習しておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
	評価項目/割合		評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題の提出				
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み				
	3. テストその他	30 %	小テスト				
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							

科目名	ICT活用ⅡB					学期	後 期
担当教員	南 貴文	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	必修
学習目的	VRの基礎的な知識について学習する。						
授業内容	Unity、VisualStudio(使用言語:C#)を使用したVRアプリ作成、Blenderを使用したオブジェクト作成を行う。						
学習目標	Unity、VisualStudio、Blenderを使用し、オリジナルのVRアプリの作成ができる。						
使用テキスト	Unityでつくる建築VR入門、自作テキスト						
週数	授業計画				事前・事後の学習		
1	前期総復習	【事前】	前期の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
2	マテリアルの設定	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
3	ライトの設定	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
4	VRプログラムの作成	【事前】	テキストを読んでおく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
5	VRプログラムの作成	【事前】	テキストを読んでおく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
6	VRプログラムの作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
7	Blenderの基礎	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
8	Blenderを用いたオブジェクト作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
9	Blenderを用いたオブジェクト作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
10	Blenderで作成したオブジェクトのエクスポート、Unityへのインポート	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
11	オリジナルVRアプリ作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
12	オリジナルVRアプリ作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
13	オリジナルVRアプリ作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
14	オリジナルVRアプリ作成	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
15	総復習	【事前】	前回の復習をしておく				
		【事後】	課題作成、反復練習を行う				
	評価項目/割合	評 価 内 容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の提出				
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み				
	3. テストその他	30 %	小テスト				
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							

科目名	カラーコーディネート I A						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しながら、色を見る力を養う								
学習目的	基本的な色彩理論を学習する								
学習目標	客観的に色を使うための基本的な理解ができ、実践に行かせる力をつける								
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、なるほどデザイン								
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	実習・ポスターカラーを使う								
4	実習・ポスターカラーを使う								
5	実習・ポスターカラーを使う								
6	実習・ポスターカラーを使う								
7	光と色								
8	眼のしくみ								
9	眼のしくみ								
10	混色								
11	色の三属性								
12	色の三属性								
13	PCCSの理解と色彩調和								
14	PCCSの理解と色彩調和								
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. テスト等 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。								

科目名	カラーコーディネート I B						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	デザインをする上で目的にあった効果のあるカラーコーディネートとはどういうものを学ぶ								
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	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、活用できるようにする								
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、なるほどデザイン								
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	インテリアと色彩								
7	慣用色名								
8	検定に向けての学習								
9	検定に向けての学習								
10	検定に向けての学習								
11									
12									
13									
14									
15									
	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. テストその他	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。								

科目名	Webデザイン技術 I A					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	2
学習目的	ビジネス文書作成、Webデザインに必要な知識・技術を学習し、資格取得を目指す。								
授業内容	PCの基本的な利用方法、ビジネス文書作成、Webデザインの基礎を学ぶ。日本語ワープロ検定、Webデザイナー検定の取得を目指す。								
学習目標	日本語ワープロ検定2級問題基準をクリアできる。Webデザイナー検定に合格できる知識を身に付ける。								
使用テキスト	入門Webデザイン、Webデザイナー検定公式問題集								
週数	授業計画								
1	授業の目的、目標、検定について知る。 学内利用環境を理解し、使用できるようになる。 PCの基本的な利用方法を確認し、理解する。								
2	Word基礎								
3	ビジネス文書作成 (3級レベル)								
4	ビジネス文書作成 (2級レベル)								
5	Webデザイン、Webサイトの種類								
6	Webサイトの制作フロー								
7	Webサイトのしくみ コンセプトメイキング								
8	情報の収集・分類・組織化 情報の構造化とアクセスルート								
9	閲覧機器 Webページの画面構成								
10	素材の制作 テストと修正 評価とメンテナンス								
11	HTMLの基礎①								
12	HTMLの基礎②								
13	CSSの基礎①								
14	文書要素の制御								
15	日本語ワープロ検定直前対策								
	評価項目/割合				評価内容				
評価基準	1. 課題 50%				授業中に取り組む課題 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 20%				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	7月に日本語ワープロ検定実施予定 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。								

科目名	Webデザイン技術 I B						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	2
学習目的	Webデザイナー検定に必要な知識・技術を学習し、資格取得を目指す。								
授業内容	PCの基本的な利用方法、ビジネス文書作成の基礎を学ぶ。日本語ワープロ検定、Webデザイナー検定の取得を目指す。								
学習目標	Webデザイナー検定に合格できる知識を身に付ける。								
使用テキスト	入門Webデザイン、Webデザイナー検定公式問題集								
週数	授業計画								
1	前期レビュー								
2	文字の装飾								
3	フォーム								
4	CSSレイアウト								
5	デジタルとソフトウェア								
6	入出力装置 インターネットの基礎								
7	知的財産権 データフォーマット								
8	試験対策（過去問）								
9	試験対策（過去問）								
10	試験対策（過去問）								
11	試験対策（過去問）								
12	試験対策（過去問）								
13									
14									
15									
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題 50%			授業中に取り組む課題 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. テスト等 20%			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	11月にWebデザイナー検定実施予定 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。								

科目名	コンテンツデザイン I A						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	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	Illustratorを使用し、印刷物や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印刷物やWeb素材を制作できるようになる。								
使用テキスト	IllustratorクイックマスターCC、Illustratorクリエイター能力認定試験問題集、デザインの基本ノート								
週数	授業計画								
1	授業の目的、目標、検定について知る 実習環境確認、各ソフトの違い、Illustratorの環境設定と基本操作 デザインとは								
2	オブジェクトの基本 基本的な編集 デザインの情報収集について								
3	レイヤー オブジェクトの組み合わせによる編集 デザインの制作フロー								
4	文字編集の基本 文字と書体について								
5	カラー設定の基本 画像・素材の配置								
6	パスの基本 レイアウトについて①視線誘導								
7	オブジェクトの応用 レイアウトについて②4つの原則(近接、整列、強弱、反復)								
8	カラー設定の応用 配色について①色の使い方								
9	レイヤーの応用 配色について②イメージに合わせた配色								
10	文字編集の応用 文字組みについて①字間・行間の調整								
11	パスの応用 文字組みについて②イメージに合わせた書体								
12	Photoshopの環境設定と基本操作 写真と図版①写真を使ったデザイン、素材選びの考え方								
13	Photoshop基礎-色調補正・レタッチ 写真と図版②写真のトリミングとレイアウト、文字の乗せ方								
14	Photoshop基礎-選択とマスク 画像の基礎知識、イラストの使い方								
15	特別講義								
	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 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 20 %			最終指定課題・小テスト					
			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	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。								

科目名	コンテンツデザイン I B					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	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	Illustratorを使用し、印刷物や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印刷物やWeb素材を制作できるようになる。								
使用テキスト	IllustratorクイックマスターCC、Illustratorクリエイター能力認定試験問題集、デザインの基本ノート								
週数	授業計画								
1	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 実技/実践①								
2	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 実技/実践②								
3	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 実技/実践③								
4	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 実技/実践④								
5	直前対策								
6	直前対策								
7	Photoshop応用-写真の合成 テーマ課題制作の進め方								
8	デザイン実践-テーマ課題①制作開始 ラフスケッチ・ムードボード								
9	デザイン実践-テーマ課題①提出・評価								
10	デザイン実践-テーマ課題②制作開始 ラフスケッチ、ムードボード								
11	デザイン実践-テーマ課題②制作								
12	デザイン実践-テーマ課題②提出・評価								
13	Webデザイン入門①								
14	Webデザイン入門②								
15	特別講義								
	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 %	最終指定課題・小テスト						
	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	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。								

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	2
関係実務等	商業デザイン業務を取り扱うIOSの経営及びデザイナーとしての実務基礎的知識と作成過程を担当。								
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、実践的な演習を行う。								
学習目標	DTPの実践力を習得する。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、作成過程を理解する。								
使用テキスト	JAGDA 教科書 VISUAL DESIGN 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 ①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 2.②タイポグラフィック文字の成り立ち、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。①数字・欧文・漢字・仮名の实演 2.②生徒自身の名前をタイポグラフィック(明朝とゴシック)、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。①起業する会社及び店舗の設定。ゲラ出しとプレゼンテーション通して起業する仮想企業のコンセプトを押さえる。 2.②ロゴタイプ(CI・VI)マークロゴの周辺を学ぶ、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→仮想企業の事業展開と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.設定企業オリエ。① 製作しロゴタイプデザイン(CI・VI)を製作 2.②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、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.ロゴの基本デザインのオリエ。① 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製作。 2.②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。 ●目的→プレゼンテーションの事例と方法を学ぶ								
6	1.ロゴの基本デザインマニュアルのオリエ。①新聞広告の周辺を学ぶと共に会社・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(レポート提出) 2.②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)制作 ●目的→新聞広告やコマースの構成要素及び社会的な役割と問題点を学ぶ								
7	1.今週の広告収集の発表オリエ。①自社アピールの新聞広告全15段製作ビジュアルデザイン手法 新聞全15段の製作体験 2.②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=広告製作)、会社・店舗をアピールする新聞広告製作 ●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。①ビジュアルデザイン手法 新聞全15段の製作体験 2.②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、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。①ホームページ、テンプレートの基本と周辺を学ぶ 2.②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大まかな仮想企業ホームページの方向性を決定 ●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 2.①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。①ポスター制作上のポイントと周辺を学ぶ 2.②ポスター制作(方向性を決める)、ネット検索を通しポスターの可能性を探る(レポート) ●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。①ポスター制作(素材収集及び準備) 2.②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と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。①ポスター制作(ランドデザイン) 2.②サムネールの製作提出 ③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)、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。①タイポグラフィックを加味しデザインを検証 2.②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。さらに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)①完成度を高める検証 2.②製作物の仮ゲラ提出→再度の完成度や細かいチェック→作品のプロッター出力→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. テストその他	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								

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	2	
関係実務等	商業デザイン業務を取り扱うIOSの経営及びデザイナーとしての実務基礎的知識と作成過程を担当。									
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。									
学習目標	企業ブランド戦略として、印刷物やHPデザイン・サインやキャラクター等の製作を通してデザイン手法を学ぶ。DTPの実践力を習得する。									
使用テキスト	JAGDA 教科書 VISUAL DESIGN 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（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、それぞれの収集収集した資料を参考に、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ー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.環境グラフィック・サインとは。サイン計画とその周辺 検索サイトSDA←検索(社)日本サインデザイン協会 2.現地取材の下調べを(A3サイズでゲラ提出) ●目的→サイン計画と環境グラフィックを学ぶ									
4	1.課外授業 環境グラフィック現地取材(下調べをした現地へ全員で取材に行きます) 2.取材対象のリポート製作を前提にした取材報告書製作(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									
5	1.取材対象のリポート製作。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) 2.仮想企業のサイン計画を試みる(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仮想企業のサイン計画に生かす手法を学ぶ									
6	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.様々な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									
7	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.素材収集と構成要素の収集と大まかなデザイン(会社案内リーフレット等のアプリケーションデザイン) ●目的→仮想企業のブランド構築のために製作手法を学ぶ									
8	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.実物製作した会社案内A3サイズで(ゲラ提出)→添削→完成度を高める製作。(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									
9	1.ステーションナリー及びショッピングバッグその他、営業車両・ワーキングウェア・アイテムなど製作個々のアイテムに沿った実製作(A3サイズでゲラ提出) 2.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)ショッピングバッグ原物製作 ●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ									
10	1.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 →A3ゲラ提出→添削→完成度を高める製作→ 2.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									
11	1.①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 2.卒業制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									
12	1.分担しての ①卒業制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 卒業制作発表会CD・DVDアルバムジャケットデザイン 卒業制作発表会準備(ディスプレイパネル展示・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方法を学ぶ									
13	1.製作した現物全てのアイテムの発表会会場後方ディスプレイを仮展示。 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 →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及びパネルにアップ ●目的→仮想企業のプレゼンテーションをシステムとして学ぶ 2.卒業制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 ●目的→プレゼンテーションの方法を具体的に学ぶ									
14	1.卒業制作発表会の準備→プレゼンテーションの流れ									
15	1.卒業制作発表会の準備→スライド→口上を最終確認									
	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. テストその他 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「卒業制作発表会」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・進度により授業内要を一部変更することがあります									

科目名	Web演習 I A						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								
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	世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書[改訂2版]								
週数	授業計画								
1	wwwやwebサイト制作の基本を理解する ・Webサイトが表示される仕組み ・Webサイトに使用される言語 画像								
2	HTMLコーディングの基本を学ぶ ・タグ 要素 属性 ・HTMLファイルを作成してブラウザで表示する								
3	画像表示とリンクの作成								
4	リストとナビゲーションの作成								
5	テーブルの作成								
6	フォームの作成								
7	CSSの基礎								
8	CSSの設定(文字)								
9	CSSの設定(レイアウト1) ・ボックスモデル								
10	CSSの設定(レイアウト2) ・段組 ・要素の回り込み ・要素の位置固定								
11	CSSの設定(リストとナビゲーション) ・バンクズリストの作成								
12	CSSの設定(テーブル)								
13	CSSの設定(フォーム)								
14	Webサイト制作 ・レスポンシブデザイン								
15	Webサイト公開 ・サーバーへのアップロード ・Webサイトの管理								
	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	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。								

科目名	Web演習 I B						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								
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	世界一わかりやすいWordPress 導入とサイト制作の教科書 [改訂2版]								
週数	授業計画								
1	WordPressについて								
2	サーバーの設定とインストール								
3	WordPress管理画面での設定 ・サイトの設定 ・ユーザー設定 ・プラグイン設定								
4	コンテンツの追加編集とナビゲーションの設定 ・画像の管理 ・ブロックエディター ・ウィジェット								
5	テーマとプラグインによる外観の変更								
6	プラグインによる機能の追加								
7	ローカル開発環境の設定 ・MAMPのインストール ・サーバーの起動とインストール ・WordPress設定								
8	テーマの作成 ・PHPの基礎 ・オリジナルテーマのCSS設定								
9	テンプレートファイルの作成1 ・基本設定 ・カスタムメニューの表示								
10	テンプレートファイルの作成2 ・ヘッダー フッター サイドバー ・固定ページの表示 ・アーカイブページの表示								
11	テーマの編集 ・テーマオプション ・カスタマイズAPI								
12	本番環境への公開 ・ファイルアップロード ・データベースのエクスポート インポート								
13	SEO対策 ・サイト認証 ・SNS連携								
14	WordPressサイトの運営と管理 ・閲覧情報の分析 ・バックアップ ・個人情報の取扱いについて								
15	WordPressサイトの追加と修正 ・カスタム投稿 ・子テーマ ・マルチサイト								
	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. テスト等 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。								

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								
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	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	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、Webサイト構成を考える。								
5	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、Webサイトを修正する。								
6	マルチデバイス対応について理解し、Webサイト構成を考える。								
7	マルチデバイス対応について理解し、Webサイトを修正する。								
8	Webサイト作成言語やライブラリについて理解する。 ・HTML CSS								
9	Webサイト作成言語やライブラリについて理解する。 ・CSS JavaScript								
10	Webサイト構築、管理や運用について理解する。 ・Git ・CMS ・SEO								
11	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)								
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	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。								

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								
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	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
2	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
3	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
4	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
5	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
6	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
7	成果発表 相互評価								
8	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
9	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
10	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
11	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
12	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
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. テスト等 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。								

科目名	ムービー制作 I A						学期	前期	
担当教員	浅川友希	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	大仏兄弟株式会社所属。映像やイベントの企画制作を手掛ける。中学校・大学での講師・講演経験多数。								
授業内容	iPadで撮影をし、まずは編集に触れてみる。その後、映像制作の企画構成を学び、撮影・編集をしてSNSに動画をアップす								
学習目的	映像制作において必要なスキルや考え方を学ぶ								
学習目標	企画構成も理解した上で映像制作に取り組み、Instagramに動画をアップできるようになる。								
使用テキスト	新版 映像制作ハンドブック								
週数	授業計画								
1	iPadでの映像制作(実際にiPadを使って学校内で撮影)								
2	iPadでの映像制作(実際にiPadで撮影した素材を使って編集①)								
3	ニュース撮影素材を使用してAdobe Premiere Proの使い方を学ぶ①								
4	ニュース撮影素材を使用してAdobe Premiere Proの使い方を学ぶ②								
5	住宅CMの素材を使用して企画構成・編集を学ぶ①								
6	住宅CMの素材を使用して企画構成・編集を学ぶ②								
7	撮影について 三脚・カメラの使い方								
8	インスタ用動画制作 構成								
9	インスタ用動画制作 構成								
10	インスタ用動画制作 撮影								
11	インスタ用動画制作 撮影								
12	インスタ用動画制作 編集								
13	インスタ用動画制作 編集								
14	発表								
15	修正・提出								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題 50 %			課題の提出内容を評価する					
	2. 授業姿勢 30 %			積極的に授業に取り組む姿勢を評価する					
	3. テスト等 20 %			第14回、15回の発表、修正したものを最終提出物とし、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	※必要に応じて、実際の現場などに参加するインターンも予定								

科目名	ムービー制作 I B						学期	後 期	
担当教員	浅川友希	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	大仏兄弟株式会社所属。映像やイベントの企画制作を手掛ける。中学校・大学での講師・講演経験多数。□								
授業内容	カメラ・三脚で撮影をして、YouTubeに動画をアップする。また、ライブ配信の設定などを学ぶ。								
学習目的	映像制作において必要なスキルや考え方を学ぶ								
学習目標	企画構成も理解した上で映像制作に取り組み、YouTubeに動画をアップできるようになる。								
使用テキスト	新版 映像制作ハンドブック								
週数	授業計画								
1	ニュース撮影素材を使用してAdobe Premiere Proの使い方を学ぶ①								
2	写真撮影(実際に写真を撮影、フォトショップでの加工)								
3	撮影について 三脚・カメラの使い方								
4	録音・音声機材の使い方								
5	ライブ配信セッティング								
6	YouTube用動画制作 構成								
7	YouTube用動画制作 構成								
8	YouTube用動画制作 撮影								
9	YouTube用動画制作 撮影								
10	YouTube用動画制作 編集								
11	YouTube用動画制作 編集								
12	YouTube用動画制作 修正								
13	YouTube用動画制作 完成&YouTubeについて(アップロードの仕方など)								
14	発表								
15	修正・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. テスト等	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	※必要に応じて、実際の現場などに参加するインターンも予定								

科目名	ネットムービー演習ⅡA					学期	前 期		
担当教員	金尾光高	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
関係実務等	株式会社カルデックスエンターテインメント経営。テレビ局や映像プロダクション等で映像や広告に携わり、現在はWeb用ムービー、Webサイトや広告の企画制作を幅広く手掛ける。								
授業内容	昨年度構築したYoutubeチャンネルを今年度用に改修して引き続き運営して参ります。前期は各テーマにそったコンテンツの企画制作を行いYoutubeチャンネルにアップいたします。後期はYoutubeによるミニ番組を企画制作して生配信を行うことでビジネスニーズとしての企画制作力を培います。								
学習目的	映像制作における企画・制作に関するスキルを実務レベルの基礎まで習得する								
学習目標	テーマ（ニーズ）に沿った企画・制作力を身につける。								
使用テキスト	マーケッターのための YouTube動画SEO最強の教科書								
週数	授業計画								
1	年間の全体概要について。前期: Youtubeチャンネル・学科紹介用ムービー・告知 後期: Youtubeでの生配信映像制作の基礎知識。構成表・台本の作り方。								
2	・説得される動画の構成を学ぶ。 ワークを交えて行う								
3	・動画マーケティングとは ・Youtubeチャンネルの改修。								
4	Youtubeムービー映像制作実習-第1弾①(説得される動画の構成で実際の商品やお店のサービスを紹介してムービーを制作。Youtubeにアップします) ・概要説明 ・企画、プレゼンシート作成(交渉もお願いいたします)								
5	Youtubeムービー映像制作実習-第1弾②(説得される動画の構成で実際の商品やお店のサービスを紹介してムービーを制作。Youtubeにアップします) ・企画、プレゼンシート仕上げ(交渉もお願いいたします) ・各自企画をプレゼン形式で発表。投票して採用する企画案をいくつか選びます。(時間あればグループ決め)								
6	Youtubeムービー映像制作実習-第1弾③(説得される動画の構成で実際の商品やお店のサービスを紹介してムービーを制作。Youtubeにアップします) ・グループ決め、役割分担、構成ブラッシュアップ、台本作成 ・告知物作成 ・撮影など制作着手								
7	Youtubeムービー映像制作実習-第1弾④(説得される動画の構成で実際の商品やお店のサービスを紹介してムービーを制作。Youtubeにアップします) ・制作仕上げ(あれば) ・全員でプレビュー(視聴会)、Youtubeアップ ・制作振り返り(PDCA)								
8	Webクリエイター学科紹介ムービー制作実習-① ・概要の説明 ・構成作成								
9	Webクリエイター学科紹介ムービー制作実習-② ・構成のプレゼン(全員)投票で数本を選出。 ・グループ割を行い制作着手(6月末まで)構成のブラッシュアップ 6月最終時にプレビュー								
10	Youtubeムービー映像制作実習-第2弾①(テーマ未定) ・第1弾のPDCAを踏まえて企画 ・企画、プレゼンシート作成								
11	Youtubeムービー映像制作実習-第2弾②(テーマ未定) ・企画、プレゼンシート仕上げ ・各自企画をプレゼン形式で発表。投票して採用する企画案をいくつか選びます。(時間あればグループ決め) ・学科紹介ムービーアップ								
12	Youtubeムービー映像制作実習-第2弾③(テーマ未定) ・役割分担、台本作成								
13	Youtubeムービー映像制作実習-第2弾④(テーマ未定) ・プレミアによる編集								
14	Youtubeムービー映像制作実習-第2弾⑤(テーマ未定) ・プレミアによる編集 ・全員でプレビュー(視聴会)、Youtubeアップ								
15	前期振り返りレポートの作成と提出 ・アナリティクスなどの検証 ・振り返りレポート作成								
	評価項目/割合				評価内容				
評価基準	1. 課題 50%				宿題・課題提出。(授業に関して意欲的に取り組んでいるか。それが作品に反映されているか。クオリティも評価の対象)				
	2. 授業姿勢 30%				1)大きな声での挨拶がしっかりとできているか。2)物事を具体的に明確に肯定的に考える。姿勢が出ているか。3)授業態度(現場での態度とみなします) 4)遅刻・欠席 5)グループとの関わりが参加100%であるか				
	3. テスト 20%				1)課題提出 2)作品のクオリティが上がっているか(基準に達していないものを作っていると評価しません)				
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。									
目標設定・課外授業実施予定・その他	取材及び撮影などで各自課外活動の可能性あり								

科目名	ネットムービー演習ⅡB					学期	後 期
担当教員	金尾光高	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修
関係実務等	株式会社カルテックスエンターテインメント経営。テレビ局や映像プロダクション等で映像や広告に携わり、現在はWeb用ムービー、Webサイトや広告の企画制作を幅広く手掛ける。口						
授業内容	昨年度構築したYoutubeチャンネルを今年度用に改修して引き続き運営して参ります。後期はYoutubeによるミニ番組を企画制作して生配信を行うことでビジネスニーズとしての企画制作力を培います。2班に分かれて実施						
学習目的	映像制作における企画・制作に関するスキルを実務レベルの基礎まで習得する						
学習目標	テーマ（ニーズ）に沿った企画・制作力を身につける。						
使用テキスト	マーケッターのための YouTube動画SEO最強の教科書						
週数	授業計画						
1	Youtube生配信制作実習 各自企画作成 ・概要説明 ・企画、プレゼンシート作成						
2	Youtube生配信制作実習 ・企画、プレゼンシート仕上げ(交渉もお願いいたします) ・各自企画をプレゼン形式で発表。投票して採用する企画案をいくつか選びます。						
3	Youtube生配信制作実習 グループ分け後 ・第1回～2回配信 に向けての素材作成実習(A・B班共に) プレゼンシートをもとに、構成・台本は何ブロックかに分けて分担して作成。撮影必要なものは本番までに撮影・編集作業						
4	第1回配信 ・1コマ目セッティング&リハーサル。2コマ目にA班より配信開始。B班は配信手伝い。						
5	第2回配信 ・1コマ目セッティング&リハーサル。2コマ目にB班より配信開始。A班は配信手伝い。						
6	Youtube生配信制作実習 ・アナリティクス解説 ・第3回～4回配信 に向けての素材作成実習(A・B班共に) プレゼンシートをもとに、構成・台本は何ブロックかに分けて分担して作成。撮影必要なものは本番までに撮影・編集作業						
7	第3回配信 ・1コマ目セッティング&リハーサル。2コマ目にA班より配信開始。B班は配信手伝い。						
8	第4回配信 ・1コマ目セッティング&リハーサル。2コマ目にB班より配信開始。A班は配信手伝い。						
9	Youtube生配信制作実習 ・アナリティクス解説 ・第5回～6回配信 に向けての素材作成実習(A・B班共に) プレゼンシートをもとに、構成・台本は何ブロックかに分けて分担して作成。撮影必要なものは本番までに撮影・編集作業						
10	第5回配信 ・1コマ目セッティング&リハーサル。2コマ目にA班より配信開始。B班は配信手伝い。						
11	第6回配信 ・1コマ目セッティング&リハーサル。2コマ目にB班より配信開始。A班は配信手伝い。						
12	卒業成果発表会用のダイジェスト動画制作						
13	卒業成果発表会用のダイジェスト動画制作						
14	第7回配信 ・タイトル 仮 MobileBusiness 2nd Grader YouTube LIVE THE FINAL 1年生や先生からの質問を生配信で答える(仮)						
15	成果検証/チャンネル アナリティクスによる検証 後期振り返りレポートの作成と提出						
	評価項目/割合		評 価 内 容				
評価基準	1. 課題	50 %	宿題・課題提出。授業に関して意欲的に取り組んでいるか。それが作品に反映されているか。クオリティ				
	2. 授業姿勢	30 %	1) 大きな声での挨拶がしっかりとできているか。2) 物事を具体的に明確に肯定的に考える。姿勢が出てい				
	3. テスト	20 %	1) 課題提出 2) 作品のクオリティーが上がっているか(基準に達していないものを作っていると評価しま				
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	取材及び撮影などで各自課外活動の可能性あり						

科目名	EC演習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	EC(ECコマース)対応のサイトを作成するスキルを身に付ける。								
学習目的	各種ECサイトサービスを使ったECサイト構築を行う。								
学習目標	EC(ECコマース)対応のサイトを作成するスキルを習得する。								
使用テキスト	BASE 120%活用術ネットショップ開業から集客・販売の方法まで								
週数	授業計画								
1	入門1 ECサイト制作システムの概要を学ぶ。								
2	入門2 ECサイト制作システムについて、基本となる環境構築を学ぶ。								
3	制作1 ECサイトの基本 Stores.jpの内部構造を理解する。								
4	制作2 ECサイトの基本 じっさいに利用者登録し、契約事項などを確認する								
5	制作3 ECサイトの基本 さまざまな決済方法をまなぶ								
6	制作4 ECサイトの基本 商品の魅力を伝えるコピーライティングをまなぶ								
7	制作5 ECサイトの基本 もっとも基本的なECサイト構築ツールである、stores.jpを契約し、仮想ショップをつくる								
8	制作5 ECサイトの基本 もっとも基本的なECサイト構築ツールである、stores.jpを契約し、仮想ショップをつくる								
9	制作6 ECサイトの基本 もっとも基本的なECサイト構築ツールである、stores.jpを契約し、仮想ショップをつくる								
10	制作7 ECサイトの基本 ECサイト構築ツールであるBASEを契約し、仮想ショップをつくる								
11	制作8 ECサイトの基本 ECサイト構築ツールであるBASEを契約し、仮想ショップをつくる								
12	制作9 ECサイトの基本 ECサイト構築ツールであるBASEを契約し、仮想ショップをつくる								
13	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								
14	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								
15	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。								

科目名	EC演習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	EC(エコマース)対応のサイトを作成するスキルを身に付ける。								
学習目的	各種ECサイトサービスを使ったECサイト構築を行う。								
学習目標	EC(エコマース)対応のサイトを作成するスキルを習得する。								
使用テキスト	BASE 120%活用術ネットショップ開業から集客・販売の方法まで								
週数	授業計画								
1	制作環境の整理と再確認。Photoshop/Illustrator/Dreamweaver など、サイト制作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	ECサイト制作演習 実企業の研究								
5	ECサイト制作演習 商品の準備								
6	ECサイト制作演習 商品の準備								
7	ECサイト制作演習 BASEで実際の企業情報を投入								
8	ECサイト制作演習 商品の準備(商品情報・画像)								
9	ECサイト制作演習 商品の準備(商品情報・画像)								
10	ECサイト制作演習 ショップ全体のコピーや各種メッセージ								
11	ECサイト制作演習 商品投入と運用など								
12	ECサイト制作演習 決済シミュレーション								
13	ECサイト制作演習 依頼元とのZOOM会議								
14	総合まとめと成果発表プレゼン作成								
15	総合まとめと成果発表プレゼン作成								
	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 %	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。								

科目名	WebプロモーションⅡA					学期	前 期
担当教員	南 忠志	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	自由選 単位数
単位数	2						
学習目的	マーケティングを通して社会やビジネスを理解する。						
授業内容	様々なビジネスの現状と将来について学び、考察する。						
学習目標	マーケティングの仕組みを通してビジネスの事例を理解する						
使用テキスト	なし						
週数	授業計画						
1	マーケティングの基本理解 世の中のマーケティング 学ぶメリット						
2	マーケティングの基本理解 顧客志向から社会志向へ マーケティングの実践						
3	顧客ニーズ 市場とニーズ 分析と市場把握						
4	顧客ニーズ 強みと弱み STP						
5	マーケティングリサーチ 重要性 リサーチ手法						
6	マーケティングミックス 価値の具現化 4P						
7	マーケティングミックス ブランディング						
8	目標設定と効果測定 KPI,KGI 売上分析						
9	目標設定と効果測定 戦略GAP分析						
10	デジタルマーケティング マーケティングテクノロジー DMP,CRM						
11	デジタルマーケティング ターゲティング マーケティングミックス						
12	デジタルマーケティング SEO、デジタル広告						
13	PR活動 PR活動の基本 国際コミュニケーション						
14	BtoBマーケティングの実践 特徴 リードジェネレーション						
15	BtoBマーケティングの実践 オウンドメディア マーケティングオートメーション						
	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 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. テスト等 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。						

科目名	WebプロモーションⅡB					学期	後 期
担当教員	南 忠志	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	自由選 単位数
学習目的	社会やビジネスに専門能力を活用し効果を理解する。						
授業内容	課題分析と手法の検討。						
学習目標	PDCAを活用した計画運営をおこなう						
使用テキスト	なし						
週数	授業計画						
1	プロモーション計画立案						
2	プロモーション計画プレゼンテーション						
3	プロモーション活動 実践						
4	プロモーション活動 実践						
5	プロモーション活動 実践						
6	プロモーション活動 実践						
7	レビュー(企画・スケジュール)						
8	プロモーション活動 実践						
9	プロモーション活動 実践						
10	プロモーション活動 実践						
11	プロモーション活動 実践						
12	プロモーション活動 実践						
13	効果測定						
14	活動報告書作成						
15	活動報告						
	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 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. テスト等 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。						

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とコミュニケーションを実践								
学習目標	理論と実践を結びつけ、課題解決に取り組み結果を残す								
使用テキスト	なし								
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。								
2	活動前の調査検討								
3	調査計画								
4	調査実施								
5	調査結果に基づく、現状分析								
6	調査結果に基づく、現状分析								
7	分析結果まとめ								
8	分析結果の共有								
9	企画検討								
10	企画検討								
11	企画検討								
12	企画案学内検討								
13	企画案学内検討								
14	企画案プレゼン								
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 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 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。								

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とコミュニケーションを実践								
学習目標	理論と実践を結びつけ、課題解決に取り組み結果を残す								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	活動計画立案								
2	活動計画立案								
3	現地活動実施								
4	レビュー（スケジュール調整実施）								
5	現地活動実施								
6	レビュー（スケジュール調整実施）								
7	現地活動実施								
8	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）								
9	現地活動実施								
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 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. テスト等 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。									
目標設定・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。								

科目名	総合演習 I A					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	チームでの活動を通し、企画力、提案力、コミュニケーション力などを身に付ける。						
授業内容	射水市観光協会連携事業の企画、実施、評価、報告を行う。						
学習目標	企画の目標を達成する。						
使用テキスト	いちばんやさしいInstagramマーケティングの教本 第2版						
週数	授業計画						
1	1 学科活動ガイダンス						
2	2 活動ガイダンス、チーム決め						
3	3 チームビルディング-チーム内のコミュニケーションと役割						
4	4 チームビルディング-仕事の進め方、MTGのやり方						
5	5 ビジネスで使えるInstagramの特徴						
6	6 Instagramマーケティング戦略						
7	7 取材時のマナー 事前調査①						
8	8 事前調査②						
9	9 企画立案-SWOT分析						
10	10 企画立案-コンセプト、ターゲット、実施内容						
11	11 企画立案-目標設定、活動スケジュール						
12	12 企画立案-企画書作成						
13	13 企画立案-射水市観光協会プレゼン						
14	14 活動 アカウント運営の基本-効果的な写真の撮り方・文章の書き方						
15	15 活動 アカウント運営の基本-インサイト						
	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 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 20 %	レポート・報告書提出 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	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。 記載以外の取り組みや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。						

科目名	総合演習 I B					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	チームでの活動を通し、企画力、提案力、コミュニケーション力などを身に付ける。						
授業内容	射水市観光協会連携事業の企画、実施、評価、報告を行う。						
学習目標	企画の目標を達成する。						
使用テキスト	いちばんやさしいInstagramマーケティングの教本 第2版						
週数	授業計画						
1	活動 アカウント運営の基本-キャンペーン設定						
2	活動 Instagram広告の運用						
3	活動 効果的な広告クリエイティブ						
4	活動 効果検証・月間報告						
5	活動						
6	活動						
7	活動						
8	活動 効果検証・月間報告						
9	活動						
10	活動						
11	活動						
12	効果検証・まとめ						
13	結果分析・評価						
14	活動報告書まとめ						
15	最終活動報告会 射水市観光協会活動報告						
	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 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 20 %		レポート・報告書提出 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	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。 記載以外の取り組みや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。						

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	専門技術を表現できる作品制作とビジネスプラン作成、自分たちの発表の演出をおこなう。								
学習目的	学んだ専門知識と技術を企業活動へ生かす								
学習目標	専門技術の具体化をおこない、ビジネスへの実践活動を学ぶ								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	○1年間の計画 ○ドローンの概要と禁止項目								
2	ドローン飛行演習 (ドローンを操縦して飛ばしてみる)								
3	○課題:Illustratorでピクトグラムの演習 (トイレマークなどで代表される絵文字を作成する)								
4	完成したピクトグラムのプレゼン								
5	○課題:In Designで見開きページ演習 (冊子などページ物などを作成するアプリで4ページのパンフレットを作成する)								
6	見開きページ 写真の配置・本文と文字の流し込みとコラム作成 (Photoshopなどで作成した画像やWordなどのテキストを配置する)								
7	見開きページ カレンダー・料金表を作成 (In Designの表作成機能を使ってカレンダーや料金表を装飾しながら作成する)								
8	見開きページ Excelのデータを読み込んで表を作成して完成								
9	○課題:In DesignでWEBクリエイターの広報誌をデザインする (企画書を作成して素材を収集する)								
10	広報誌の作成								
11	広報誌の完成とプレゼン								
12	○課題:成果発表のテーマに沿ったプレゼンテーションの考察 企画書とスケジュール作成								
13	○課題:Photoshopでペンツールと抽出による切り抜きの演習 (人物の髪の毛などをペンツールと抽出で切り抜く)								
14	○課題:グループムービー制作の企画の考察 (いくつかのグループに分けてグループごとに企画を立てる)								
15	ムービー制作のスケジュール作成 (企画に沿ったスケジュールを立てて実践する)								
	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	20%	成果物評価						
	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。								
目標設定・課外授業実施予定	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。								

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	専門技術を表現できる作品制作とビジネスプラン作成、自分たちの発表の演出をおこなう。								
学習目的	学んだ専門知識と技術を企業活動へ生かす								
学習目標	専門技術の具体化をおこない、ビジネスへの実践活動を学ぶ								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	○成果発表プレゼンテーションの概要を考察 プレゼンテーションの概要を提出								
2	○課題:Premiere Pro 360° VR動画作成 (360° ぐるぐる回せる動画を作成する)								
3	○課題:Premiere Pro 移動人物にぼかしを入れる (写りこんでしまった人物などの顔にぼかしやモザイクを入れる)								
4	○課題:Premiere Pro 再生速度の変更やグラフィックを作成して動かす (再生速度を早めたり遅くしたり、作成したグラフィックに動きをつける)								
5	○課題:After Effects プロジェクションのシュミレーション (プロジェクションマッピングの面白さを実践してみる)								
6	プロジェクションのシュミレーション-完成								
7	○課題:Web Flexboxの基本の演習 (WEBサイト作成の主流になっているFlexboxでレイアウトの基本を学ぶ)								
8	○課題:インスタ風Webサイトの演習 (インスタグラムのページを作成してみる)								
9	Illustrator・Photoshopでインスタ画像作成 (Webページのサムネイルやメインの画像を作成する)								
10	Premiere Proでインスタ30秒CM動画制作 (制作しているインスタに関するコマーシャルを作成する)								
11	Dreamweaverでインスタ風Webページ制作の完成とプレゼン (インスタ風WebページをDreamweaverで仕上げる)								
12	○課題:Premiere Proでグループ動画編集 (先に企画してあるグループ制作の動画を編集する)								
13	完成した動画をプレゼンする								
14	成果発表制作物の確認とプレゼン練習								
15	成果発表制作物の確認とプレゼン練習								
	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. テスト等 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。								

科目名	インターンシップ I A						学期	後 期	
担当教員	向谷内 由佳	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 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 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	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 I A、総合演習 I Bの時間内でも一部実施する。								

科目名	表現力 I A						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 I A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。								

科目名	NIB I A							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できる。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	メディア論②新聞の読み方。グループスクラップ								
3	メディア論③文章の要約、見出し付けで読解力アップ								
4	メディア論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								

科目名	キャリア支援 I A						学期	前期	
担当教員	ADおよび企画推進部	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	働くことの意義と重要性について考える。								
授業内容	就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。								
学習目標	働くことの意義と重要性を理解し、社会人となるための心構え、知識、マナーを身につける。								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 「何のために働くのか」「社会人としての心構え」「学生と社会人の違い」について(グループワーク)								
2	働くことの責任と意義(グループワーク)								
3	【意識は行動の原点】 仕事の基本となる8つの意識について学ぶ(グループワーク)								
4	会社の仕事の決まりやしぐみを理解する(グループワーク)								
5	人間関係とコミュニケーション(グループワーク)								
6	ビジネスマナーの基本								
7	【礼儀としての身だしなみ】 四ツ着こなしセミナー								
8	仕事の進め方(5W2H)(PDCA)と報告・連絡・相談								
9	指示の受け方と「報告、連絡、相談」の重要性とポイントを知る。								
10	業界研究、企業研究、インターンシップ先検討								
11	インターンシップに向けての自己分析(エントリーシート作成)								
12	インターンシップの事前授業								
13	インターンシップに向けての目標設定								
14	インターンシップ説明会について								
15	自分の強み・弱みを知り、自身の「これから」について考える								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題プリント等からの評価をもとに算出						
	2. 授業姿勢	40%	出席率などから算出						
	3. テストその他	30%							
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									

科目名	キャリア支援 I B						学期	後 期	
担当教員	ADおよび企画推進部	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	就職活動や仕事を行っていく上で知っておくべきルールやマナーを理解し、習得する。								
授業内容	就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。								
学習目標	就職活動に直結する履歴書作成や模擬面接等を通して自己表現力、コミュニケーション力を身につける。								
使用テキスト	B i t 就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 昨年度の実績、就職活動の流れ、社会の状況、心構えなどについて知る								
2	インターンシップの振り返り								
3	業界・職業研究								
4	企業研究								
5	履歴書・エントリーシートの書き方①								
6	面接対策講座① (各種面接の種類や対策、所作について学ぶ)								
7	面接対策講座② (各種面接の種類や対策、所作について学ぶ)								
8	模擬面接①								
9	模擬面接②								
10	適性検査能力試験 模擬受験①、Web性格診断								
11	適性検査能力試験 対策講座								
12	就職集会 「企業説明会・企業見学の活用講座」、第一印象の重要性、好印象を与えるポイントについて								
13	今後の就活にむけて (求人票の見方、応募書類の発送、注意点)								
14	今後の就活にむけて (選考から内定獲得まで、注意点)								
15	求人マッチングシステム「UMP」活用講座・求人票の見方や求人の種類について								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30 %	課題プリント等からの評価をもとに算出						
	2. 授業姿勢	40 %	出席率などから算出						
	3. テストその他	30 %							
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									

科目名	キャリア支援ⅡA						学期	前期	
担当教員	ADおよび企画推進部	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	自己の将来を明確にし、希望職への内定を目指す。								
授業内容	採用試験対策や採用試験の振り返りを行う。								
学習目標	グループワークを通して、様々な価値観に触れ、お互いの価値観の違いを認め受容する中で、対人関係力を身につける								
使用テキスト	B i t 就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 「目指す職業」「卒業後の自分」について自己分析する（ライフプラン）								
2	就職活動の報告書の提出や各種証明書の発行について								
3	適性検査能力試験 模擬受験②								
4	会社は自分のキャリア形成の場、自分のビジネスキャリアは自分で作る								
5	ビジネス会話の基本								
6	お客様に喜ばれる接客とは（グループワーク）								
7	不満やクレームを防ぐ方法、再発防止について（グループワーク）								
8	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ①（グループワーク）								
9	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ②（グループワーク）								
10	【マネジメントの基本】 PDCAサイクル、目標から計画を立てる								
11	【マネジメントの基本】 計画の重要性について学び採用試験後の振り返りと対策の重要性について知る								
12	採用試験の振り返り								
13	採用試験の振り返り								
14	企業説明会								
15	企業説明会								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題プリント等からの評価をもとに算出						
	2. 授業姿勢	40%	出席率などから算出						
	3. テストその他	30%							
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									

科目名	キャリア支援ⅡB						学期	後 期	
担当教員	ADおよび企画推進部	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	社会で活躍するための強い人材になる。								
授業内容	内定後の社会人ビジネスマナー講習やグループワークによるリーダーシップ、メンバーシップの実践								
学習目標	社会に出てから活躍するためのビジネスマナーや仕事の考え方・基本姿勢を身につける。								
使用テキスト	B i t 就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 10分間スピーチ								
2	社会人・職業人としての心構え								
3	人間関係の築き方について								
4	人間関係の築き方について								
5	社会人講話、地域連携								
6	社会人講話、地域連携								
7	社会人講話、地域連携								
8	就業規則と労働法：ワークルールについて学ぶ								
9	1分間スピーチ								
10	社会人になる為のビジネスマナー講座①								
11	社会人になる為のビジネスマナー講座②								
12	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める①								
13	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める②								
14	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める③								
15	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める④								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30%	課題プリント等からの評価をもとに算出						
	2. 授業姿勢	40%	出席率などから算出						
	3. テストその他	30%							
	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									

科目名	データマーケティング I A							学期	前	期
担当教員	清水 大樹	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	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。									
授業内容	ビッグデータの分析や活用方法をPOSデータやドルフィンアイ、RESASなどを用いて学ぶ。									
学習目標	マーケティングの基礎知識を習得し、専門用語が理解できる。基本的手法や技法を、具体的事例に当て嵌めて考えることができる。									
使用テキスト	データマーケター養成講座 初級編									
週数	授業計画									
1	オリエンテーション ・講座の進め方と受講の心構えについて ・講座の目的とゴール（販売業を機軸にDMの基本を学ぶ） ・用語の説明 ・データマーケターとは									
2	ビッグデータとは ・ビッグデータとは ・ビッグデータの利用・背景・活用 ・小売業を取り巻く環境の変化									
3	データ活用 ・データ活用のステップ ・データの種類（自社データ・公的データ・民間データ） ・データから何が読み取れるか？データの見方の視点 ・RESAS、ウレコンの使い方									
4	エクセルハンズオン① グラフの作成 ・データマーケティングに必要なEXCEL操作（グラフ作成） ・グラフの種類とそれぞれの使い方を ・〈PW〉ウレコンの表を選びグラフが何を示しているかをパートナーに説明する。									
5	実習 ① ・〈ワーク&GW〉ウレコン、ドルフィンアイを使用する。 ドルフィンアイから、データをダウンロードする。 折れ線グラフを作成し、その折れ線グラフから読み取れることをグループで協議、共有して全体に発表する									
6	エクセルハンズオン② 散布図と相関 ・散布図の作り方 ・相関係数の意味 ・相関と因果 ・〈ワーク〉ドルフィンアイからダウンロードしたデータで相関係数を出して、2つの事項に相関があるか判断する									
7	企画提案のための思考法 ・利用者への共感から問題の理解 ・問題解決のためのアイデア出し（ブレインストーミング） ・試作品の提出とフィードバックの収集									
8	データ活用と各業界 ・データの利用といろいろな業界を紹介する。 ・小売をベースに講座が進行しているが、その他の業界でもデータ活用がこれからのマーケティングの基礎になることを知る。 ・フィールドワーク（宿題）の説明									
9	POSデータ ① ・POSデータとはなにか ・POSデータ分析の重要性 ・〈ワーク〉ロコミサイトとPOSデータ ・POSデータの分析の方法と準備									
10	POSデータ ② ・POSデータの比較 ・POSデータから見えること① ・〈PW〉POSデータのサンプルからどの数字に注目するか？									
11	POSデータ ③ ・POSデータから見えること② ・〈PW〉折れ線グラフから何が読み取れるか？ ・売上げと価格									
12	フィールドワークの発表 ・事前に課題として与えておいた近所のドラッグストアやスーパーの調査（どんなものが売っているか？どんな売り場構成をしているか？競合店舗はあるか？など）を発表する。									
13	実習 ② ・〈GW〉サンプルデータを分析してグラフ作り、売れ行きの良いカテゴリはなにかを見つける。グループ内で協議・共有して、そのカテゴリを見つけたポイントや特徴はなにかを発表する。									
14	実習 ③ ・〈GW〉サンプルデータを分析して売り場に何を置いたらよいかを選定し、全体に発表する。他グループの差を見つけ、選定方法や方針の違いについてディスカッションを行なう。									
15	実習 ③ ・〈GW〉サンプルデータを分析して売り場に何を置いたらよいかを選定し、全体に発表する。他グループの差を見つけ、選定方法や方針の違いについてディスカッションを行なう。									
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題	30 %	ワークシート等の状況を評価する。 レポート等の状況を評価する。							
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況、発言の積極性、授業に取り組む姿勢、締め切りの厳守を評価する。							
	3. テストその他	40 %	プレゼン発表での評価、グループワークでの協力度 各章ごとの確認テスト及び 期末試験							
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										

科目名	データマーケティングIB							学期	後	期	
担当教員	清水 大樹	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	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。										
授業内容	データマーケティングの基礎をおさえ、ドルフィンアイ等のビッグデータを活用し、データの分析を行う。										
学習目標	マーケティングにおけるデータの取り扱いについて学び、実際の事例やデータを題材にして、仮説を立て分析することができる。										
使用テキスト	データマーケター養成講座 初級編										
週数	授業計画										
1	マーケティングの基礎① ・マーケティングとはなにか ・マーケティング1.0~4.0 ・マーケティングの4P										
2	ID-POSデータ ① ・ID-POSデータとはなにか ・POSデータとID-POSデータの違い ・ID-POSデータから見えること①										
3	ID-POSデータ ② ・売上げを構成する要素（因数分解）① ・〈ワーク〉売上げ分解ツリーを作ってみよう										
4	ID-POSデータ ③ ・購入率とリピート率 ・売れ続ける商品										
5	マーケティングの基礎② ・これからのマーケティング										
6	ID-POSデータ ④ ・併売とはなにか（考え方の基礎） ・リフト値 ・〈ワーク〉リフト値を求めてみよう										
7	実習 ④ ・〈ワーク&GW〉RESASIに触れてみる。ドルフィンアイを駆使してテーマに沿ったデータを探し、仮説をたて、グループとして発表する。										
8	外部データの利用 ① ・外部データとはなにか ・気象データの利用										
9	外部データの利用 ② ・〈ワーク&GW〉サンプルデータから商品を確認し、どうしてその商品に決めたのかを協議・発表する。 ・ウェザーマーチャントタイジング ・商品前線										
10	実習 ⑤ ・〈ワーク&GW〉外部データを利用した売り出し時期の選定										
11	マーケティングの基礎③ ・代表値について（平均・中央値・最頻値） ・〈GW〉ペルソナを作ってみる										
12	課題発見と提案 ① ・〈ワーク&GW〉与えられたデータを分析し、ペルソナを作成して課題を解決する。										
13	課題発見と提案 ② ・〈GW〉分析のまとめを行い、発表準備にとりかかる（発表用の模造紙作成とグループ内での発表の予行演習）										
14	課題発見と提案 ③ ・〈GW〉発表とその発表に対するコメント										
15	課題発見と提案 ③ ・〈GW〉発表とその発表に対するコメント										
	評価項目/割合							評価内容			
評価基準	1. 課題	30 %	ワークシート等の状況を評価する。 レポート等の状況を評価する。								
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況、発言の積極性、授業に取り組む姿勢、締め切りの厳守を評価する。								
	3. テストその他	40 %	プレゼン発表での評価、グループワークでの協力度 各章ごとの確認テスト及び 期末試験								
	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											