

科目名	ITメディア概論 I A						学期	前 期	
担当教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	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								
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	令和8年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	オリエンテーション 情報処理技術者試験の概要について 第1章ハードウェア	【事前】	履修概要の確認・テキスト準備						
		【事後】	第1章を読む						
2	第1章ハードウェア 確認テスト	【事前】	第1章を読む						
		【事後】	第1章章末問題・新出用語のまとめ						
3	第1章ハードウェア 確認テスト	【事前】	第1章を読む						
		【事後】	第1章章末問題・新出用語のまとめ						
4	第2章ソフトウェア 確認テスト	【事前】	第2章を読む						
		【事後】	第2章章末問題・新出用語のまとめ						
5	第2章ソフトウェア 確認テスト	【事前】	第2章を読む						
		【事後】	第2章章末問題・新出用語のまとめ						
6	第3章システム構成 確認テスト	【事前】	第3章を読む						
		【事後】	第3章章末問題・新出用語のまとめ						
7	第4章ネットワーク 確認テスト	【事前】	第4章を読む						
		【事後】	第4章章末問題・新出用語のまとめ						
8	第4章ネットワーク 確認テスト	【事前】	第4章を読む						
		【事後】	第4章章末問題・新出用語のまとめ						
9	第5章セキュリティ 確認テスト	【事前】	第5章を読む						
		【事後】	第5章章末問題・新出用語のまとめ						
10	第5章セキュリティ 確認テスト	【事前】	第5章を読む						
		【事後】	第5章章末問題・新出用語のまとめ						
11	第6章データベース 確認テスト	【事前】	第6章を読む						
		【事後】	第6章章末問題・新出用語のまとめ						
12	第6章データベース 確認テスト	【事前】	第6章を読む						
		【事後】	第6章章末問題・新出用語のまとめ						
13	ITパスポート模擬試験 解説	【事前】	前期の範囲を復習しておく						
		【事後】	間違った問題を必ず見直す						
14	ITパスポート模擬試験 解説	【事前】	前期の範囲を復習しておく						
		【事後】	間違った問題を必ず見直す						
15	ITパスポート模擬試験 解説	【事前】	前期の範囲を復習しておく						
		【事後】	間違った問題を必ず見直す						
	評価項目/割合	評価内容							
評価基準	1. 課題	30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他	40 %	各章ごとの確認テストおよび練習問題 模擬試験・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	情報処理技術者試験ITパスポート 1月受験目標 授業ではGoogleClassroomを使用します。Googleにアクセスできる端末をもってきてください。								

科目名	ITメディア概論 I B						学期	前 期	
担当教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	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								
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	令和8年 イメージ&クレーパー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	第7章アルゴリズムとプログラミング 確認テスト	【事前】	第7章を読む						
		【事後】	第7章章末問題・新出用語のまとめ						
2	第7章アルゴリズムとプログラミング 確認テスト	【事前】	第7章を読む						
		【事後】	第7章章末問題・新出用語のまとめ						
3	第7章アルゴリズムとプログラミング 確認テスト	【事前】	第7章を読む						
		【事後】	第7章章末問題・新出用語のまとめ						
4	第8章マネジメント 確認テスト	【事前】	第8章を読む						
		【事後】	第8章章末問題・新出用語のまとめ						
5	第8章マネジメント 確認テスト	【事前】	第8章を読む						
		【事後】	第8章章末問題・新出用語のまとめ						
6	第8章マネジメント 確認テスト	【事前】	第8章を読む						
		【事後】	第8章章末問題・新出用語のまとめ						
7	第9章企業活動と法務 確認テスト	【事前】	第9章を読む						
		【事後】	第9章章末問題・新出用語のまとめ						
8	第9章企業活動と法務 確認テスト	【事前】	第9章を読む						
		【事後】	第9章章末問題・新出用語のまとめ						
9	第9章企業活動と法務 確認テスト	【事前】	第9章を読む						
		【事後】	第9章章末問題・新出用語のまとめ						
10	第10章経営戦略とシステム戦略 確認テスト	【事前】	第10章を読む						
		【事後】	第10章章末問題・新出用語のまとめ						
11	第10章経営戦略とシステム戦略 確認テスト	【事前】	第10章を読む						
		【事後】	第10章章末問題・新出用語のまとめ						
12	第10章経営戦略とシステム戦略 確認テスト	【事前】	第10章を読む						
		【事後】	第10章章末問題・新出用語のまとめ						
13	ITパスポート模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
14	ITパスポート模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
15	直前模擬試験	【事前】	総復習						
		【事後】	模試の間違った問題を見直す						
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題	30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他	40 %	各章ごとの確認テストおよび練習問題 模擬試験・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	情報処理技術者試験ITパスポート 1月受験目標 授業ではGoogleClassroomを使用します。Googleにアクセスできる端末をもってきてください。								

科目名	生成AIとビジュアル表現 I A						学期	前	期
担当教員	中野 博文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	生成AIを安全に活用するための基礎知識(仕組み・信頼性)と、著作権/倫理の判断軸を身につけ、制作に必要な基本操作へつなげる。								
授業内容	生成AIの基礎・仕組みとリテラシー、著作権/倫理、プロンプトを学び、ミニ制作を行う。								
学習目標	安全配慮と権利判断を踏まえ、目的に合わせてプロンプトを調整し、AI使用部分と人の工夫を明示したビジュアルを制作できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	生成AI概論① 生成AIの基礎/業界動向								
2	生成AI概論② 仕組み・拡散モデル								
3	AIリテラシー ハルシネーション/信頼性、危険範囲								
4	著作権と倫理① AI生成物の著作権/参考画像の使い方								
5	著作権と倫理② 二次創作判断/企業ポリシー例								
6	プロンプト基礎① 基本構成(被写体/構図/質感/光/色)								
7	プロンプト基礎② 構図・画角・スタイル指定								
8	画像生成と比較 Firefly/Midjourney比較								
9	生成画像の加工① 色調補正/文字入れ/遠近調整/仕上げセオリー								
10	生成画像の加工② 簡易合成/NG例理解								
11	前期ミニ制作① テーマに沿って企画→制作プラン立案								
12	前期ミニ制作② レイアウト案(複数)作成								
13	前期ミニ制作③ トーン統一/AI部分と人の工夫の明示								
14	講評会								
15	前期まとめ								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	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 %	課題の内容、小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	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	生成AIとビジュアル表現 I B						学期	後	期
担当教員	中野 博文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	生成AIを制作現場の工程として運用できる力を育て、分野別(デザイン/動画/Web/イラスト)の手法を踏まえ、作品として完成させる実践力を養う。								
授業内容	デザイン/動画/Web/イラスト分野への活用方法を学び、選択した分野の作品を完成させる。								
学習目標	複数AI/制作ツールを使い分けてワークフローを組み、品質調整と整合性チェックを行い、AI活用の意図を発表で説明できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	デザイン① SNS広告の基本構図/トーン&マナー/世界観								
2	デザイン② Firefly→Ai/PS調整/SNSセット制作(ヘッダー+投稿)								
3	動画① Runwayで短いシーン生成/実写素材と組み合わせ								
4	動画② Premiereで編集/10~15秒プロモを完成								
5	Web① Figma AIで構成案生成/UI調整								
6	Web② AI/バナー複数案/A/B視点の比較→選定								
7	イラスト① ラフ→AI着彩比較/表情差分生成								
8	イラスト② 背景生成と合成/Clip Studio連携								
9	企画立案 目的/ターゲット/世界観/使用AI/ワークフロー整理								
10	最終制作① 生成→修正→ブラッシュアップ								
11	最終制作② 同上(中間チェック・改善)								
12	最終制作③ 同上(完成形へ)								
13	仕上げ・最終調整 色・文字・構図/音量・テンポ/整合性確認								
14	発表会① 2~3分発表/AI活用の説明/ピアレビュー								
15	発表会②・まとめ 相互講評/1年の成長振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	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 %	課題の内容、小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	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	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
学習目的	基本的な色彩理論を学習する								
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								
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	光と色								
6	光と色								
7	眼のしくみ								
8	眼のしくみ								
9	混色								
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 %	課題提出						
	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 %	課題の内容、小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<11月実施>の合格を目指す 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IB						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
学習目的	色彩検定3級合格を目指して、色彩の基本を学習し応用できるようにする								
授業内容	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								
学習目標	デザインにおいて色彩の働きを理解し、実践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								
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	ビジュアルデザインの基礎								
15	ビジュアルデザインの基礎								
	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<11月実施>の合格を目指す 進行状況により変更する場合があります。								

科目名	デザイン概論 I A						学期	前	期	期	
担当教員	畠山 博子	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	webデザイン、コンテンツデザイン、映像デザインのクオリティ向上に繋げる										
授業内容	デザインとは何か、どういったものか、デザインなのか、デザインの考え方を学ぶ										
学習目標	様々なビジネスシーンで必要となるデザインの考え方を理解し、活用できるようにする										
使用テキスト	なるほどデザイン、誰も教えてくれないデザインの基本										
週数	授業計画					事前・事後の学習					
1	身の周りのデザインをしてみる・・・基本的なデザインの話、デザインとは何か					【事前】	履修概要の確認・テキスト準備				
						【事後】	講義内容の復習				
2	レイアウトの基本・・・デザインの根拠					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
3	視覚的な表現における構成・・・揃えることの重要性					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
4	視覚的な表現における構成・・・揃えることの重要性					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
5	視覚的な表現における構成・・・揃えることの重要性					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
6	基本的な図形による平面構成のトレーニング・・・線を使って					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
7	基本的な図形による平面構成のトレーニング・・・四角形を使って					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
8	基本的な図形による平面構成のトレーニング・・・円を使って					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
9	グラフィックデザインは文字から始まる					【事前】	身の周りの文字に興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
10	様々な書体について					【事前】	身の周りの文字に興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
11	様々な書体について					【事前】	身の周りの文字に興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
12	色を使った平面構成のトレーニング					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
13	色を使った平面構成のトレーニング					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
14	どっちがいいかな・・・見る眼を養う					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
15	どっちがいいかな・・・見る眼を養う					【事前】	身の周りのデザインに興味を持って見る				
						【事後】	講義内容の復習				
	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、実習課題の結果等を評価する								
	2. 授業姿勢	30 %	授業規律、授業態度、積極性等を評価する								
	3. テストその他	20 %	デザインする上で必要な考え方、物事の進め方、行動力などを見る								
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	進行状況により変更する場合あり										

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	2
学習目的	Illustrator／Photoshopの基礎操作を習得し、情報整理とレイアウトの基礎を身に付ける。								
授業内容	デザインソフトの操作を学び、ミニ演習で整列・余白・主従などを実践する。								
学習目標	指示通りに制作でき、情報の優先順位を整えて読みやすい配置に改善できる。								
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、プロっぽいセンスが身につくデザインのきほん								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス・実習環境 Illustrator基本操作＋整列 －基本図形と編集を学び、揃えと余白で整える								
2	Illustrator変形＋レイヤー －回転等と階層管理を学び、情報をまとまりで配置								
3	Illustrator合成＋Photoshop切り抜き －マスク/合成と素材準備を学び、主従を設計								
4	Illustrator文字組み基礎 －文字の扱い、段落と余白で読みやすく整理								
5	Illustrator色設定＋Photoshop補正 －色の作成と画像補正を学び、強弱を付けて配置								
6	Illustratorパスの描画① －描画と編集を学び、形の統一感を整える								
7	Illustratorパスの描画②＋塗り －描画の応用と彩色を学び、要素を単純化する								
8	Illustratorガイド/整列 －ガイドと整列を学び、配置ルールで整える								
9	Illustratorスウォッチ/パターン －パターンを学び、背景の扱いで可読性を保つ								
10	Illustratorグラデ＋Photoshop色調整 －グラデと画像調整を学び、コントラストを作る								
11	Illustratorアピアランス －効果の設定を学び、装飾の目的を整理する								
12	Illustrator不透明マスク＋Photoshop補正 －透明表現と補正を学び、文字領域を確保								
13	Illustratorレイヤー応用 －レイヤー運用を学び、共通要素で一貫性を保つ								
14	Illustrator文字応用 －段組や段落設定を学び、情報を揃えて整理する								
15	前期総合制作 (Illustrator+Photoshop) －データを整え用途に合わせて仕上げる								
	評価項目/割合				評価内容				
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	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 %	課題の内容、小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	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	2
学習目的	検定対策を通じ制作手順を定着し、実制作で情報整理とレイアウト力を高める。								
授業内容	前半は模擬試験を反復し弱点を改善。後半はテーマ制作で表現と品質を磨く。								
学習目標	要件に沿って制作し、写真と文字を整理して媒体に適した完成データを作成できる。								
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、プロっぽいセンスが身につくデザインのきほん								
週数	授業計画								
1	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬①								
2	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬②								
3	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬③								
4	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 模擬④								
5	Illustratorクリエイター能力認定試験対策 直前総仕上げ								
6	デザイン実践-自己表現ポスター① -要件整理と構成設計を行い、初稿を制作する								
7	デザイン実践-自己表現ポスター② -写真調整とレイアウト調整を行い、講評・修正する。								
8	デザイン実践-文字のみバナー① -情報の主従を設計し、1色で表現をまとめる。								
9	デザイン実践-文字のみバナー② -2色・3色へ展開し、統一感あるシリーズに整える。								
10	デザイン実践-写真1枚バナー① -写真と文字の役割を整理し、可読性を設計して制作。								
11	デザイン実践-写真1枚バナー② -写真補正と配置調整で訴求を強化し、改訂する。								
12	デザイン実践-写真複数バナー -複数素材を整理し、読み順と必須情報を明確化する。								
13	デザイン実践-片面チラシ -情報量を整理し、印刷物の構成で制作する。								
14	デザイン実践-両面チラシ① -両面構成と段組を設計し、内容を読みやすく配置する。								
15	デザイン実践-両面チラシ① -写真統一と最終調整・講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	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 %	課題の内容、小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	Illustratorクリエイター能力認定試験<11月実施>合格を目指す 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	IPデザイン実践 I A						学期	後 期	
担当教員	向谷内 由佳 畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	タイポグラフィの基礎を修得し、ロゴ制作の工程を実践的に身につける。								
授業内容	和欧文タイポ、模写・トレース、ロゴ/名刺、テーマロゴ制作に取り組む。								
学習目標	目的に合う文字組とロゴを設計し、検証・改善まで行い完成できる。								
使用テキスト	誰も教えてくれないデザインの基本、なるほどデザイン								
週数	授業計画								
1	ガイダンス/タイポグラフィの基礎と役割理解								
2	和文タイポグラフィ基礎① 字種・可読性								
3	和文タイポグラフィ基礎② 和文書体見本制作(明朝体・ゴシック体)								
4	欧文タイポグラフィ基礎① 書体・レタースペース								
5	欧文タイポグラフィ基礎① 欧文書体見本制作(セリフ体・サンセリフ体)								
6	デザイン模写① 観察力を鍛える、構造を理解する								
7	デザイン模写② 観察力を鍛える、構造を理解する								
8	デザイン模写③ 観察力を鍛える、構造を理解する								
9	名前ロゴ/名刺制作① 発想・スケッチ								
10	名前ロゴ/名刺制作② デジタル化と調整								
11	名前ロゴ/名刺制作③ 仕上げ								
12	テーマに沿ったロゴ制作① 要件整理と調査								
13	テーマに沿ったロゴ制作② ラフスケッチ								
14	テーマに沿ったロゴ制作② デジタル化と検証・改良								
15	テーマに沿ったロゴ制作② 仕上げ、発表・講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	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 %	課題のクオリティ等を評価する。						
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	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	IPデザイン実践ⅡA						学期	前期	
担当教員	吉田 真寿美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	実践的なデザイン制作を学ぶ。								
授業内容	クライアントワークを想定した課題制作やコンテスト作品制作を行う。								
学習目標	コンペ・コンテスト出品作品を完成させる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	バンフーデザインコンテスト作品制作 構想 下絵								
2	コンテスト作品制作 下絵								
3	コンテスト作品制作 仕上げ								
4	JAGDAデザインコンテスト作品制作 構想								
5	コンテスト作品制作 下絵								
6	コンテスト作品制作 仕上げ								
7	コンテスト作品制作 仕上げ								
8	卒業制作 仮想企業 ロゴ制作								
9	卒業制作 仮想企業 ロゴ制作								
10	卒業制作 仮想企業 ロゴ制作								
11	卒業制作 仮想企業 ロゴ制作								
12	卒業制作 仮想企業 ロゴ制作 タイポグラフィ出品準備								
13	出品ポスター制作								
14	青少年美術展出品ポスター制作								
15	青少年美術展出品ポスター制作 仕上げ・講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	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 %	課題のクオリティ等を評価する。						
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	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	IPデザイン実践ⅡB						学期	後	期
担当教員	吉田 真寿美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	設定した仮想企業のコンセプトに沿ったデザイン制作を行う。								
授業内容	仮想企業のブランディングツール・プロモーションツールを制作する。								
学習目標	卒業制作(仮想企業のブランディングツール・プロモーションツール)を完成させる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	卒業制作－ブランディングツール・プロモーションツール制作計画、工程管理表作成								
2	卒業制作－名刺デザイン								
3	卒業制作－名刺デザイン								
4	卒業制作－封筒デザイン								
5	卒業制作－封筒デザイン								
6	卒業制作－パンフレット・カードデザイン								
7	卒業制作－パンフレット・カードデザイン								
8	卒業制作－パンフレット・カードデザイン								
9	卒業制作－ノベルティデザイン、SNSデザイン								
10	卒業制作－ノベルティデザイン、SNSデザイン								
11	卒業制作－ノベルティデザイン、SNSデザイン								
12	卒業制作－デザインツリー制作 パネルアップ								
13	卒業制作－ブラッシュアップ・印刷								
14	卒業制作－ブラッシュアップ・印刷								
15	卒業制作－ブラッシュアップ・印刷								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出 課題のクオリティ						
	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 %	課題のクオリティ等を評価する。						
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	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 A						学期	前	期
担当教員	橋 めい 北村 悠一	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制作の全体像を理解し、HTML/CSS基礎と設計思考を身につける。								
授業内容	制作フロー・情報設計・画面構成を学び、HTML/CSS、フォーム、レイアウトを実践する。								
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	Webデザイン、Webサイトの種類 Webサイトの制作フロー								
2	コンセプトメイキング 情報の収集・分類・組織化 情報の構造化とアクセスルート								
3	閲覧機器 Webページの画面構成								
4	素材の制作 テストと修正 評価とメンテナンス								
5	HTMLの基礎①								
6	HTMLの基礎②								
7	CSSの基礎①								
8	文書要素の制御								
9	フォーム								
10	CSSレイアウト								
11	デジタルとソフトウェア								
12	入出力装置 インターネットの基礎								
13	知的財産権 データフォーマット								
14	試験対策								
15	試験対策								
	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. テストその他	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Webデザイナー検定を実施 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	Web演習 I B						学期	後	期
担当教員	橋 めい 北村 悠一	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	Figmaを用いたWebデザインと、HTML/CSSによるオリジナルWebサイトの制作手順を学ぶ								
授業内容	Webデザインの基礎と、HTML/CSSを用いたWebサイト構築の実習								
学習目標	FigmaでWebサイトのデザインを作成できるようになる。HTMLとCSSを用いてオリジナルのWebサイトを構築できる。								
使用テキスト	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本								
週数	授業計画								
1	Webデザインの基本とFigmaの導入 Webデザインの基礎知識、Figmaの基本操作、ツールの使い方								
2	Figmaを用いたデザイン演習① ワイヤーフレーム(画面設計図)の作成手順と実践								
3	Figmaを用いたデザイン演習② デザインカンパの作成(配色、フォント設定、画像の配置)								
4	Figmaを用いたデザイン演習③ UIパーツの作成、Webサイトのトレース演習								
5	コーディング基礎①:HTMLの構造 HTMLの役割と基本構造、タグ(見出し、段落、リスト、リンク、画像)の記述								
6	コーディング基礎②:CSSの基本 CSSの役割、セレクタの指定方法、文字サイズ・色・フォントの指定								
7	コーディング基礎③:ボックスモデル 要素の幅・高さ、余白(margin, padding)、背景、罫線の設定と調整								
8	コーディング基礎④:レイアウト Flexbox(フレックスボックス)を用いた横並びレイアウト								
9	コーディング基礎⑤:レスポンス対応 メディアクエリの書き方、PC版とスマートフォン版の表示切り替え								
10	コーディング基礎⑥:総合演習 これまでの知識を活かしたシングルページのコーディング実践(HTML/CSSの総復習)								
11	オリジナルサイト制作①:企画と設計 自分が作りたいWebサイトの企画、Figmaを用いたワイヤーフレームの作成								
12	オリジナルサイト制作②:デザイン Figmaを用いたオリジナルサイトのデザインカンパ完成								
13	オリジナルサイト制作③:コーディング開始 デザインをもとにしたHTMLのマークアップ、ベースとなるCSSの実装								
14	オリジナルサイト制作④:実装と調整 レイアウトの調整、レスポンス対応の実装、細部のブラッシュアップ								
15	オリジナルサイト制作⑤:完成と発表 最終確認、Webサイトの完成、制作物の講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題達成率で評価する						
	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 %	課題のクオリティ等を評価する。						
	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	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	上野 武蔵	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/JavaScriptの基礎を習得し、卒業制作でデザインしたサイトを実装・公開することで、Web制作の一連の流れを経験する。								
授業内容	Webの基礎知識と開発環境の構築から始め、HTML/CSS基礎、JavaScript基礎、JSライブラリの活用を学ぶ。後期では卒業制作のデザインをもとに共通部品の作成、トップページ・下層ページの実装、FTPアップロード、テスト・修正までを行う。								
学習目標	Figmaのデザインを正確にコーディングし、レスポンスなWebサイトを構築できるようになる。FTPを使ってサイトを公開し、テスト・デバッグで品質を担保できるようにする。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	【Webの基礎知識・Web制作の流れ・サイトの種類】 Webページが表示される仕組み(サーバー・ブラウザ・HTML/CSS/JS)、制作の流れ(企画・設計・デザイン・実装・公開)、サイトの種類(コーポレート・ブランド・サービス・LP等)を理解する								
2	【開発環境の構築・プロジェクト構成・デベロッパーツール】 VS Codeと拡張機能(Live Server・Emmet・Prettier等)をインストールし、ファイル・フォルダ構成の基本とChromeデベロッパーツールの使い方を習得する								
3	同上								
4	【Figmaからの画像書き出し】 Figmaのデザインデータから画像を適切な形式(PNG・JPG・SVG等)で書き出し、余白・サイズ・カラーを正確に読み取る方法を学ぶ								
5	【HTML/CSS基礎(セマンティックHTML・ボックスモデル・display)】 HTMLのアウトライン構造とセマンティックなマークアップ、CSSのボックスモデル(content・padding・border・margin)と要素の表示形式(block・inline・flex・grid等)を理解する								
6	【HTML/CSS基礎(詳細度・リセットCSS・CSS変数・BEM)】 CSSの詳細度の仕組み、リセットCSSの役割、CSS変数(カスタムプロパティ)の使い方、BEM命名規則によるクラス設計を学ぶ								
7	【サンプルコーポレートサイト制作】 FlexboxとGridを使ったレイアウト、レスポンス対応(メディアクエリ・画像最適化)を実践し、カードリスト・お知らせ一覧・フォーム・テーブルなどを含むサンプルサイトを制作する								
8	同上								
9	同上								
10	同上								
11	同上								
12	【JS基礎(classList・ハンバーガー・アコーディオン・タブ切り替え)】 JavaScriptのclassList.toggleを使ったクラスの付け外しを学び、ハンバーガーメニュー、アコーディオン(FAQ)、タブ切り替えを実装する								
13	同上								
14	【JSライブラリ(Splide・AOS)】 スライダーライブラリSplideとスクロールアニメーション・パララックスライブラリAOSの導入方法と基本的なカスタマイズを学ぶ								
15	同上								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	授業内課題提出、制作物にて評価する。						
	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%	学期末の制作物の内容から評価する。						
	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	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	上野 武蔵	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/JavaScriptの基礎を習得し、卒業制作でデザインしたサイトを実装・公開することで、Web制作の一連の流れを経験する。								
授業内容	Webの基礎知識と開発環境の構築から始め、HTML/CSS基礎、JavaScript基礎、JSライブラリの活用を学ぶ。後期では卒業制作のデザインをもとに共通部品の作成、トップページ・下層ページの実装、FTPアップロード、テスト・修正までを行う。								
学習目標	Figmaのデザインを正確にコーディングし、レスポンシブなWebサイトを構築できるようになる。FTPを使ってサイトを公開し、テスト・デバッグで品質を担保できるようになる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	【共通部品作成】 ヘッダー、フッター、CTA、ナビゲーションなどサイト全体で使用する共通パーツをコーディングし、効率的なサイト構築の基盤を作る								
2	同上								
3	【トップページ実装】 卒業制作で作成したデザインキャンパスをもとに、レスポンシブ対応したトップページをHTML/CSS/JavaScriptでコーディングする								
4	同上								
5	同上								
6	同上								
7	【下層ページ実装】 共通部品を活用しながら下層ページをコーディングし、サイト全体の実装を完成させる								
8	同上								
9	同上								
10	同上								
11	同上								
12	同上								
13	同上								
14	【FTPアップロード・動作確認】 FileZillaなどのFTPクライアントを使ってサーバーにファイルをアップロードし、実環境でサイトの動作を確認する								
15	【テスト・修正】 各種ブラウザ・デバイスでの表示確認、リンクチェック、デバッグを行い、不具合を修正してサイトを完成させる								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	授業内課題提出、制作物にて評価する。						
	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 %	学期末の制作物の内容から評価する。						
	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	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	選択必修	単位数	2
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								
授業内容	iPadなどで撮影をし、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・編集をして動画を完成させる。								
学習目標	企画構成も理解した上で映像制作に取り組み、1本映像を完成することができる。								
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	WebクリエイターPR インスタ用動画(もしくはコンテスト用短尺動画)制作 構成								
9	WebクリエイターPR インスタ用動画(もしくはコンテスト用短尺動画)制作 構成								
10	WebクリエイターPR インスタ用動画(もしくはコンテスト用短尺動画)制作 撮影								
11	WebクリエイターPR インスタ用動画(もしくはコンテスト用短尺動画)制作 撮影								
12	WebクリエイターPR インスタ用動画(もしくはコンテスト用短尺動画)制作 編集								
13	WebクリエイターPR インスタ用動画(もしくはコンテスト用短尺動画)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 %	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 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	選択必修	単位数	2
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								
授業内容	カメラ・三脚で撮影をして、YouTubeなどへ動画をアップする。また、ライブ配信の設定などを学ぶ。								
学習目標	企画構成も理解した上で映像制作に取り組み、媒体に合った動画を制作できるようになる。								
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	スマホやiPadを使用した縦動画の編集や撮影①								
4	スマホやiPadを使用した縦動画の編集や撮影②								
5	撮影について 三脚・カメラの使い方、録音・音声機材の使い方								
6	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 構成								
7	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 構成								
8	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 撮影								
9	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 撮影								
10	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 編集								
11	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 編集								
12	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作 修正								
13	YouTube、Vlog、ショートドラマなどの動画制作、完成								
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. テストその他	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	ネットムービー演習ⅡA						学期	前	期
担当教員	寶里 均	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	クライアントの意向を理解し、目的に沿った提案をする。撮影機材を習得する。								
授業内容	動画企画・撮影・編集:5分程度の企業紹介動画を作成(ドキュメント)								
学習目標	動画制作における、企画、制作(取材と撮影は班単位で行うが、動画編集は個別で行う)								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	授業内容の説明:制作する動画の役割と目的について理解する 班分け、メンバー内での担当者と制作内容についての設定								
2	説明会:連携先の企業やお店から学生に、事業所の事業内容や製品について説明して貰う(日程により前後します) もしくは学生が企業に伺ってヒアリングを行う。場合によっては撮影を行う								
3	内容について、具体的な役割について考える(過去の動画を見て、見習うべき点と反省点を確認) 企業側の業種、動画によって何を得たいのかを考える。								
4	内容について、具体的な役割について考える(企業へ伺う前の準備として、どういった動画や写真が必要か:ラフ用) 撮影や取材は班で協力するが、内容については個人に任せる。 機材について学ぶ(カメラ)								
5	必要なシーンの洗い出し、絵コンテ(ラフ)作成する 機材について学ぶ(カメラ)								
6	企画・ラフ・絵コンテ作成 各々が聞きたいインタビューの質問を考える								
7	企画・ラフ・絵コンテ作成 各々が聞きたいインタビューの質問を考える								
8	企業訪問(現地取材):予め設定していた内容に沿って、取材を行う(日程により前後します)								
9	撮影した素材の整理 班内で撮影した動画素材を共有する								
10	動画編集								
11	動画編集								
12	動画編集:仮提出:個別指導								
13	動画編集								
14	動画編集								
15	提出・発表 (タイミングを調整し、できあがった動画を発表、もしくは企業に見てもらおう機会を作る)								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40%	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%	制作内容・発表内容 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	ネットムービー演習ⅡB						学期	後	期
担当教員	寶里 均	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	生成AIを活用した映像制作を通し、企画力と表現力を養う。								
授業内容	仮想企業を題材に、CMの構成・演出・生成・編集を実践する。								
学習目標	目的に応じて生成AIを活用し、訴求力あるCMを制作できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	設定企業における業界の動画を調べる。 AIにおけるサービスの説明:読み上げサービス+動画生成サービス								
2	AIにおけるサービスの説明:読み上げサービス+動画生成サービス AI Studioで会話をさせて、プロンプトのコツを掴む。静止画を動画にしてみる。								
3	店や商品が「どうやったら売れるのか」を考える 動画マーケティングの基礎(売れる仕組み作り) 「自分の売りたいもの売る」のではなく「顧客の悩みやニーズ(解決したいこと)を見つけ、それに合う商品・価格・場所・伝え方をセットで提供すること」								
4	1.環境分析(どこで戦う?):市場、競合、自社の強みを理解する(3C分析:Customer, Competitor, Company)。 2.戦略立案(誰にどうやって?):ターゲット層を決め、顧客の心に自社の立ち位置を確立する(STP:Segmentation, Targeting, Positioning)。 3.施策実行(どう売る?):具体的な商品・価格・販路・広告を決める(4P)。								
5	動画の絵コンテを作成 ストーリーを考える								
6	動画の絵コンテを作成 ストーリーを考える								
7	個別指導 動画のストーリーと意図を確認								
8	実際にAIサービスを使ってみる								
9	実際にAIサービスを使ってみる								
10	動画編集(ロング30秒程度)								
11	動画編集(ロング30秒程度) 他の生徒の動画を確認する								
12	動画編集(ロング30秒程度)								
13	動画編集(ショート10~15秒程度)								
14	動画編集(ショート10~15秒程度)								
15	提出・発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	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 %	制作内容・発表内容 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	UX/UIデザイン I A						学期	後	期
担当教員	木村 嘉宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	総合的なデザイン制作過程を学ぶ								
授業内容	デザインする上での行動心理やマーケティング知識の学習と実践								
学習目標	ユーザー心理と導線を意識したデザインおよびサービスの設計ができるようになる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	UX/UIとは (UX/UIの違い、役割、事例紹介)								
2	ユーザー視点を知る (ユーザー中心設計(UCD)、ペルソナ作成演習)								
3	ユーザー毎の行動分析とレポート作成								
4	カスタマージャーニー、事例の紹介								
5	UIの設計、事例紹介								
6	実践UIデザイン① (モック作成、制作演習)								
7	実践UIデザイン② (モック作成、制作演習)								
8	実践UIデザイン③ (モック作成、制作演習)								
9	マーケティング基礎、市場調査								
10	調査企業の選定、分析および理解								
11	実践UX設計① (仮想新規事業の作成)								
12	実践UX設計② (仮想新規事業の作成)								
13	実践UX設計③ (仮想新規事業の作成)								
14	仮想新規事業の発表①								
15	仮想新規事業の発表②講評								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	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 %	課題のクオリティ等を評価する。						
	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	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	UX/UIデザインⅡA						学期	前期	
担当教員	木村 嘉宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	UI/UXデザインの実践と分析・理解力・表現力の向上								
授業内容	デザイン理論等の学習と実践。								
学習目標	分析調査と実践を通して、言語化および表現の技術を向上								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	ガイダンス・UX/UI復習（1年の学びの整理）								
2	市場調査と仮想企業の市場選定								
3	類似企業のサービスの調査とマップ作成								
4	ペルソナ選定、サービス内容の初期設計								
5	ビジネス設計、カスタマージャーニーの設計①								
6	ビジネス設計、カスタマージャーニーの設計②								
7	ビジネス設計、カスタマージャーニーの設計③								
8	プレゼン資料作成①								
9	プレゼン資料作成②								
10	プレゼン資料作成③								
11	プレゼン資料作成④								
12	プレゼン資料作成⑤								
13	プレゼン演習①(個別発表)								
14	プレゼン演習②(個別発表)								
15	プレゼン演習③(個別発表) 全体講評								
	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 %	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 %	①制作物、資料のクオリティの評価						
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ビジネス演習ⅡA						学期	前期	
担当教員	吉田 真寿美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	ECサイトの概要を理解し、サイトを作成する能力を習得する。								
授業内容	EC運用に必要な実務的な知識とECサイトの作成について学習する								
学習目標	ECサイトの概要を理解し、サイトを作成する能力を習得する。								
使用テキスト	EC担当者の実務と知識がしっかりわかる教科書								
週数	授業計画								
1	【ECの概論1_ECの基礎知識】 ・ECサイトの概要を学ぶ								
2	【ECの概要2_EC事業の業務について】 ・ふさわしい写真、ネットで扱いやすい商品、決済システムとは？ ・特定商取引法とお店の情報								
3	【ECサイト制作実習】 ・BASEでECサイトを設定								
4	【ECの概要3_ECサイトの制作の知識】 ・テーマに沿ってECサイトを作成する								
5	【ECの概要4_SEOとSNSの集客】 ・SEO対策とECにおけるSNSを活用について理解する ・実際にSEO対策の一環としてdescriptionタグとtitleタグを設定してみる								
6	【ECの概要5_Web広告の集客】 ・Web広告の種類と違いについて把握する								
7	【ECの概要6_ECサイトの利便性】 ・ECサイトにおけるユーザーの利便性の重要性を理解する ・実際に検索やコメント機能に触れてみる								
8	【ECの概要7_ECアクセスの解析と改善】 ・ECサイトのアクセスの分析について理解する ・実際にアナリティクス機能に触れてみる								
9	【ECの概要8_ECサイトの運用とリピーター対策】 ・リピーター施策の種類や効果の違いを理解する								
10	【ECの概要9_ECモールについて】 ・ECモールの概要を理解する ・他商品との差別化と広告出稿								
11	【校外撮影実習】 ・プロが使用する実践的な撮影機材を実際に使用し、撮影機材についての理解を深める ・ECサイトにふさわしい写真の撮影方法について学ぶ								
12	【校外撮影実習】 ・プロが使用する実践的な撮影機材を実際に使用し、撮影機材についての理解を深める ・ECサイトにふさわしい写真の撮影方法について学ぶ								
13	【広告分析】 ・商品バナーのレイアウトについて学ぶ								
14	【撮影・制作実践】 ・校内で学生が各々撮影ブースを使用して商品を撮影 ・撮影した画像を使用して商品バナーとスライドバナーを作成、ECサイトに掲載する								
15	【撮影・制作実践】 ・校内で学生が各々撮影ブースを使用して商品を撮影 ・撮影した画像を使用して商品バナーとスライドバナーを作成、ECサイトに掲載する								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40%	授業内課題提出、制作物、学期末課題にて評価する。						
	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%	撮影・制作実践の成果物の内容から評価する。						
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	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ビジネス演習ⅡB						学期	後	期
担当教員	吉田 真寿美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	ECサイトの概要を理解し、サイトを作成する能力と運用環境を構築する能力を習得する。								
授業内容	EC運用に必要な実務的な知識とECサイトの作成について学習する								
学習目標	ECサイトの概要を理解し、サイトを作成する能力と運用環境を構築する能力を習得する。								
使用テキスト	EC担当者の実務と知識がしっかりわかる教科書								
週数	授業計画								
1	後期ガイダンス 仮想企業EC・LP制作の準備と情報設計								
2	仮想企業EC・LP制作の準備と情報設計								
3	【仮想企業LP制作_1】 ・LPの構成と役割について理解する ・広告分析の知識をもとに、LPをデザインする								
4	【仮想企業LP制作_2】 ・広告分析の知識をもとに、LPをデザインする								
5	【仮想企業LP制作_3】 ・広告分析の知識をもとに、LPをデザインする								
6	【仮想企業_ECサイト制作1】 ・BASEでECサイトを設定 ・仮想企業の店舗情報を設定								
7	【仮想企業_ECサイト制作2】 ・仮想企業のトップページを作成 ・スライド機能の紹介と実践								
8	【仮想企業_ECサイト制作3】 ・仮想企業のトップページ・スライドバナーを作成 ・各種拡張機能の紹介								
9	【仮想企業_ECサイト制作4】 ・仮想企業の商品一覧ページを作成 ・各種拡張機能の紹介								
10	【仮想企業_ECサイト制作5】 ・仮想企業の商品一覧ページを作成 ・各種拡張機能の紹介								
11	【仮想企業_ECサイト制作6】 ・仮想企業の商品のLPを作成 ・各種拡張機能の紹介								
12	【仮想企業_ECサイト制作7】 ・仮想企業の商品のLPを作成 ・各種拡張機能の紹介								
13	【仮想企業_ECサイト制作8】 ・仮想企業のお問い合わせ・よくある質問ページを作成 ・各種拡張機能の紹介								
14	【仮想企業_EC運用1】 ・コーポレートサイトとリンク付け ・SNSアカウント用の広告バナーを作成								
15	【仮想企業_EC運用2】 ・コーポレートサイトとリンク付け ・SNSアカウント用の広告バナーを作成・掲載								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	授業内課題提出、制作物、学期内課題にて評価する。						
	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 %	学期末の制作物の内容から評価する。						
	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	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	ポートフォリオ制作 I A						学期	前 期	
担当教員	向谷内 由佳 田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	ポートフォリオとは何かを知り、自主制作を通して制作の流れを理解する。								
授業内容	事例研究、テーマ設定、制作計画、作品制作に取り組む。								
学習目標	作品1点を完成し、意図を短文で説明する力をつける。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス ポートフォリオの概要を理解する								
2	事例を見て良い見せ方の共通点を学ぶ								
3	分野別講義 作品の形式と要点を学ぶ								
4	作りたい方向性を整理しテーマ案を出す								
5	題材決定と載せる情報の整理を行う								
6	ラフ案作成(配置案を複数出す)								
7	作品①制作								
8	作品①制作								
9	作品①制作								
10	作品①制作								
11	作品①制作								
12	中間講評 改善点を整理し反映する								
13	仕上げ・書き出し・データ整理								
14	作品説明文を作成し掲載用に整える								
15	発表・前期振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題提出						
	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 %	課題の内容等を評価する。						
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	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	ポートフォリオ制作 I B						学期	後	期
担当教員	向谷内 由佳 田村 秀和	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	自主制作を継続し、作品数を増やしてポートフォリオ完成度を高める。								
授業内容	制作と講評を反復し2～3点を完成。ポートフォリオ完成に向け段階的に準備を進める。								
学習目標	自主制作2～3点を完成し、構成・説明を整える力を身に付ける。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	後期ガイダンス 制作計画を立てる								
2	作品②制作 -テーマ決定と要件を整理する								
3	作品②制作 -ラフ作成と構成を固める								
4	作品②制作 -形にして全体を整える								
5	作品②講評 -改善点を整理し反映する								
6	作品②仕上げ -掲載用データを整える								
7	作品③制作 -テーマ決定と要件を整理する								
8	作品③制作 -ラフ作成と構成を固める								
9	作品③制作 -形にして全体を整える								
10	作品③講評 -改善点を整理し反映する								
11	作品③仕上げ -掲載用データを整える								
12	今後の自主制作計画を立てる								
13	共通講義:ポートフォリオのまとめ方								
14	作品洗い出し・ポートフォリオ構成案作成								
15	ポートフォリオ構成案発表・振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	課題提出						
	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%	課題の内容等を評価する。						
	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	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	SNSプランニング 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	選択必修	単位数	2
学習目的	実践を通してSNSの活用スキルやチームで働く力を身に付ける。								
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	チームで課題解決に繋がる企画を立案し、外部へ提案する。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	活動ガイダンス・チームビルディング SNSマーケティングとは(媒体特性と基礎知識)								
2	Instagram基礎－アカウント設計の考え方と実践								
3	Instagram基礎－投稿設計の考え方と実践								
4	Instagram基礎－静止画クリエイティブ・動画クリエイティブの研究と実践								
5	射水市観光協会連携事業－キックオフMTG								
6	射水市観光協会連携事業－現地調査								
7	射水市観光協会連携事業－企画会議①								
8	射水市観光協会連携事業－ロケハン								
9	射水市観光協会連携事業－企画会議②								
10	射水市観光協会連携事業－企画書作成①								
11	射水市観光協会連携事業－企画書作成②								
12	射水市観光協会連携事業－プレゼン練習								
13	射水市観光協会連携事業－企画提案								
14	射水市観光協会連携事業－企画案修正								
15	射水市観光協会連携事業－企画書送付、活動スケジュール決定								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題の完成度、チームでの取り組みの質、個人の貢献度など チーム評価＋個人評価						
	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 %	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・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	SNSプランニング 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	選択必修	単位数	2
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	なし								
週数	授業計画								
1	射水市観光協会連携事業－後期活動ガイダンス チームの活動計画・制作計画を立てる								
2	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
3	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
4	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
5	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
6	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
7	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
8	射水市観光協会連携事業－中間報告書作成・クラス内発表 進捗確認・計画調整								
9	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
10	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
11	射水市観光協会連携事業－活動・制作								
12	射水市観光協会連携事業－活動まとめ								
13	射水市観光協会連携事業－分析・評価								
14	射水市観光協会連携事業－活動報告書作成								
15	射水市観光協会連携事業－成果報告会								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	課題の完成度、チームでの取り組みの質、個人の貢献度など チーム評価＋個人評価						
	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 %	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・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卒業制作ⅡA						学期	前	期
担当教員	上野 武蔵	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	仮想企業のブランドサイトを企画・設計・デザインし、プレゼンテーションまで行うことで、Webデザイナーとして必要な実践的スキルを身につける。								
授業内容	Figmaの基本操作を習得した後、ブランディング(ポジショニング、コンセプト、ムードボード、トンマナ)からサイト設計(サイトマップ、Web市場調査、ワイヤーフレーム)、デザインシステムの構築、トップページ・下層ページのデザイン制作、プレゼンテーションまでを一貫して行う。								
学習目標	ブランドの世界観を言語化・視覚化し、一貫性のあるサイトデザインを完成させられるようになる。デザインの意図を論理的に説明できるようになる。								
使用テキスト	トンマナの基本 一貫性と時短のデザインルール								
週数	授業計画								
1	【Figma基礎(オートレイアウト・コンポーネント・スタイル)】 Figmaの基本操作を学び、オートレイアウト、コンポーネント、スタイル機能を使った効率的なデザイン制作の方法を習得する								
2	【Figma模写課題(レイアウトグリッド・LP模写)】 レイアウトグリッドを設定し、既存サイトのLP模写を行うことでFigmaの操作に習熟し、デザインの構造を理解する								
3	同上								
4	【ポジショニング】 仮想企業のポジショニングを確認し、競合との差異化ポイントや想定ターゲットを整理して事業の方向性を明確にする								
5	【ブランドコンセプト・MVV・タグライン・キャッチコピー】 ブランドの核となるコンセプト文、ミッション・ビジョン・バリュー、タグライン、キャッチコピーを言語化し、事業の指針を定める								
6	【ムードボード(ロゴ・色・メインビジュアル・サイトの雰囲気など)】 Pinterestなどを活用してブランドの世界観を表す参考画像を収集し、ロゴ・色・メインビジュアル・サイトの雰囲気の方向性を決める								
7	【トンマナ(カラー、フォント、タイポ、文章、ビジュアル)】 ブランドカラー、フォント、タイポグラフィ、文章のトーン、ビジュアル表現のルールを定義し、一貫したブランド表現の基準を作る								
8	【Web市場調査・サイトマップ】 競合サイトの構成やデザイントレンドを調査・分析し、自社サイトに必要なページを洗い出してサイトマップを作成する								
9	【ワイヤーフレーム・コンテンツ準備】 各ページのレイアウト、コンテンツの配置、導線を設計し、必要なテキストや画像素材を準備する								
10	同上								
11	同上								
12	【デザインシステム・コンポーネント】 カラーパレット、タイポグラフィスケール、ボタンなどのUIコンポーネントを定義・作成し、再利用可能なデザイン基盤を構築する								
13	【トップページデザイン】 ワイヤーフレームとデザインシステムをもとに、ブランドの世界観を反映したトップページのビジュアルデザインを作成する								
14	同上								
15	同上								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50%	授業内課題提出、制作物にて評価する。						
	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%	学期末の制作物の内容から評価する。						
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	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卒業制作ⅡB						学期	後	期
担当教員	上野 武蔵	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	仮想企業のブランドサイトを企画・設計・デザインし、プレゼンテーションまで行うことで、Webデザイナーとして必要な実践的スキルを身につける。								
授業内容	Figmaの基本操作を習得した後、ブランディング(ポジショニング、コンセプト、ムードボード、トンマナ)からサイト設計(サイトマップ、Web市場調査、ワイヤーフレーム)、デザインシステムの構築、トップページ・下層ページのデザイン制作、プレゼンテーションまでを一貫して行う。								
学習目標	ブランドの世界観を言語化・視覚化し、一貫性のあるサイトデザインを完成させられるようになる。デザインの意図を論理的に説明できるようになる。								
使用テキスト	トンマナの基本 一貫性と時短のデザインルール								
週数	授業計画								
1	【トップページデザイン】 ワイヤーフレームとデザインシステムをもとに、ブランドの世界観を反映したトップページのビジュアルデザインを作成する								
2	同上								
3	【下層ページデザイン】 トップページとの一貫性を保ちながら、各下層ページのビジュアルデザインを作成し、サイト全体を完成させる								
4	同上								
5	同上								
6	同上								
7	同上								
8	同上								
9	同上								
10	同上								
11	同上								
12	【プレゼン準備】 これまで作成した課題を整理し、企画意図、ブランディングの考え方、デザインの意図をまとめた発表資料を作成する								
13	同上								
14	同上								
15	同上								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	授業内課題提出、制作物にて評価する。						
	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 %	学期末の制作物の内容から評価する。						
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	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ⅡA						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、実習先選定までの取り組み等を元に算出						
	3. テストその他	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・その他	インターンシップ事前・事後指導は、就職支援ⅠA・ⅠBの中でも一部対応する。								

科目名	表現力 I A						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	学習を通して人とのふれあいを体験し、より良いリレーションを築く。社会において活用できるコミュニケーション能力やソーシャルスキルを身に付ける。「人と対話できる」「チームで協働できる」「相手に伝わる表現力を持ち、人前で堂々と発表できる」「社会において自分らしさを発揮しつつ、より良い集団づくりに貢献できる」ことを目指す。								
授業内容	コミュニケーショントレーニングや演劇的手法を取り入れたワーク(応用インプロ、シアターゲーム)、ソーシャルスキルトレーニング、構成的グループエンカウンター等のグループワークを通して、コミュニケーションを実践的に楽しく学ぶ。多様な人とのふれあいの中で、自己を知り他者を理解する自他発見の場とする。								
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、開かれた心等、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体を育てる。人と関わり合うことの楽しさを学び、自らの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等、人前でも堂々と発表できるような素地をつくる。								
使用テキスト	テキストなし。適宜、プリントを配布。								
週数	授業計画								
1	イントロダクション～授業内容の説明 自己分析と目標設定								
2	シアターゲームとコミュニケーショントレーニング								
3	雑談カトレーニング								
4	対話と傾聴を学ぶ								
5	相手に伝わる話し方を学ぶ								
6	個人発表 SHOW&TELL								
7	コンテンポラリーダンス～言葉のいらないコミュニケーションを体験する								
8	インプロ(即興演劇)～「Yes、And」思考を体験する								
9	インプロ(即興演劇)～チーム全員でゼロから創造する								
10	ディスカッション								
11	ディベート								
12	スピーチ①								
13	スピーチ②								
14	個人発表								
15	まとめと振り返り								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	授業内での課題(実技やワーク)に対して、①積極的、意欲的な参加 ②失敗を恐れず前向きに挑戦する姿勢 ③チームに協力する姿勢以上の観点から総合的に評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻 ②挨拶・授業態度 ③提出物以上の観点から総合的に評価する。						
	3. テストその他	30 %	個人発表、グループ発表等。①発表の出来 ②そこに至るまでの過程 ③取り組み姿勢以上の観点から総合的に評価する。						
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	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	就職支援 I A						学期	前 期	
担当教員	向谷内 由佳	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	社会人基礎マナーを理解し、挨拶・電話・訪問対応を場面に応じて実践できる力を養う。								
授業内容	ビジネスマナー(身だしなみ・挨拶・敬語・電話・訪問・報連相)を演習中心で反復練習する。								
学習目標	挨拶・敬語・電話対応・名刺交換・報連相を基本手順に沿って行い、失礼なく対応できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	授業ガイダンス／目標設定と進め方確認								
2	ビジネスメール基礎								
3	社会人の心構え／信用・責任・期限意識								
4	学生と社会人の違い／成果・行動基準整理								
5	社会人の身だしなみ／清潔感と基本チェック								
6	挨拶とお辞儀①基本動作と声・表情								
7	挨拶とお辞儀②場面別ロールプレイ								
8	言葉遣い①敬語基礎(尊敬・謙譲・丁寧)								
9	言葉遣い②NG表現の言い換え演習								
10	報連相①／報連相の重要性								
11	報連相②／結論→理由→依頼で伝える練習								
12	電話対応①受け方／取次ぎ・メモの型								
13	電話対応②かけ方／アポ・不在時対応								
14	訪問・名刺交換／受付～入退室の所作								
15	出退勤時のマナー／遅刻欠勤連絡・総合演習								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	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 %	社会人マナー(挨拶、身だしなみ、コミュニケーション、自己管理、文章力、就業意識)の習熟度を評価する						
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	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	就職支援 I B						学期	後 期	
担当教員	向谷内 由佳	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	自己分析と研究を通じて自己PR・志望動機を作成し、応募書類と面接に対応できる力を養う。								
授業内容	価値観・強み分析、自己PR作成、業界/企業/職種研究、企業選び、履歴書・志望動機、面接演習。								
学習目標	根拠ある自己PRと志望動機を作成し、企業選定から書類提出・面接対応まで一連で実行できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	自己分析①価値観の整理と仕事観の言語化								
2	自己分析②強み・弱みの棚卸し(根拠整理)								
3	自己分析③ジョハリの窓で他者視点を獲得								
4	自己分析④行動特性の長所・短所を整理								
5	自己分析⑤頑張り経験→身についた力を抽出								
6	自己分析⑥専門学校での学びを実績化する								
7	自己分析⑦クラブ/趣味/アルバイト経験の整理								
8	自己分析⑧ハイパフォーマンス体験を分析								
9	自己PR作成/根拠→成果→再現性で文章化								
10	研究①業界研究/市場・動向・職域を把握								
11	研究②職種研究/役割・必要スキルを整理								
12	研究③企業研究/理念・事業・強みを理解								
13	企業の選び方/軸設定と比較・優先順位付け								
14	応募書類/履歴書・志望動機の書き方演習								
15	採用試験と面接/マナー確認+ロールプレイ								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出						
	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 %	社会人マナー(挨拶、身だしなみ、コミュニケーション、自己管理、文章力、就業意識)の習熟度を評価する						
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	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	就職支援ⅡA						学期	前期	
担当教員	向谷内 由佳	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	就活計画に基づき応募・面接・振り返りを反復し、内定獲得まで自走できる力を養う。								
授業内容	就活計画、求人票読解、応募書類作成、面接練習、結果の分析改善、個別面談で就活を進める。								
学習目標	求人比較から応募書類提出、面接対応、振り返り改善を継続し、就活を計画的に進められる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	就活計画を立てる(目標・期限・行動)								
2	求人票の見方/条件と仕事内容の読み解き								
3	求人比較/就活軸で応募先を絞り込む								
4	応募書類準備①履歴書の更新と体裁確認								
5	応募書類準備②自己PR・志望動機を添削								
6	応募書類準備③提出書類を整え提出準備								
7	面接練習①基本(入退室・頻出質問)								
8	面接練習②深掘り(根拠・具体例)								
9	面接練習③集団面接								
10	模擬面接①個別実施+フィードバック								
11	振り返り①改善点整理								
12	模擬面接②個別実施+フィードバック								
13	個別面談①応募状況と計画の再確認								
14	個別面談②活動分析・次の打ち手整理								
15	総括/就活の成果共有と計画の再設計								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40%	課題提出						
	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%	社会人マナー、自己管理能力の習熟度および就職活動の行動の質を評価する						
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	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	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学校行事への主体的参加を通じ、社会性と非認知能力を高め、学びの姿勢を育む。								
授業内容	イベントの企画・参加など、学科でさまざまな活動をおこなう。								
学習目標	役割を理解し協働できる。振り返りで気づきを言語化し、次の行動に改善できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	クラス活動								
2	クラス活動								
3	クラス活動								
4	クラス活動								
5	クラス活動								
6	クラス活動								
7	クラス活動								
8	クラス活動								
9	クラス活動								
10	クラス活動								
11	クラス活動								
12	クラス活動								
13	クラス活動								
14	クラス活動								
15	クラス活動								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	出席・活動を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席・活動を評価する						
	3. テストその他	20 %	活動への取り組み姿勢、クラスへの貢献を評価する						
	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	全員参加の学校行事・学科行事への出席および活動が評価対象となります								

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	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	学校行事への主体的参加を通じ、社会性と非認知能力を高め、学びの姿勢を育む。								
授業内容	イベントの企画・参加など、学科でさまざまな活動をおこなう。								
学習目標	役割を理解し協働できる。振り返りで気づきを言語化し、次の行動に改善できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	クラス活動								
2	クラス活動								
3	クラス活動								
4	クラス活動								
5	クラス活動								
6	クラス活動								
7	クラス活動								
8	クラス活動								
9	クラス活動								
10	クラス活動								
11	クラス活動								
12	クラス活動								
13	クラス活動								
14	クラス活動								
15	クラス活動								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	出席・活動を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席・活動を評価する						
	3. テストその他	20 %	活動への取り組み姿勢、クラスへの貢献を評価する						
	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	全員参加の学校行事・学科行事への出席および活動が評価対象となります								

科目名	総合演習ⅡA						学期	後 期	
担当教員	向谷内 由佳	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	学校行事への主体的参加を通じ、社会性と非認知能力を高め、学びの姿勢を育む。								
授業内容	イベントの企画・参加など、学科でさまざまな活動をおこなう。								
学習目標	役割を理解し協働できる。振り返りで気づきを言語化し、次の行動に改善できる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	クラス活動								
2	クラス活動								
3	クラス活動								
4	クラス活動								
5	クラス活動								
6	クラス活動								
7	クラス活動								
8	クラス活動								
9	クラス活動								
10	クラス活動								
11	クラス活動								
12	クラス活動								
13	クラス活動								
14	クラス活動								
15	クラス活動								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	50 %	出席・活動を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席・活動を評価する						
	3. テストその他	20 %	活動への取り組み姿勢、クラスへの貢献を評価する						
	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	全員参加の学校行事・学科行事への出席および活動が評価対象となります								