

科目名	ビジネスマナーⅠ		単位数	2	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1年前期		
受講条件			開設時期	前期	教員実務経験対象	○		
授業概要 （目的、目標とする資格・検定等）	・接遇の心構えをふまえて、言葉遣い、人格的マナー等社会人としての基礎の習得を指導します。 ・敬語、ビジネス電話応対、手紙の書き方、Eメール送信の基礎を指導します。							
授業の一般目標	社会人・企業人として仕事をしていく上での心構え・ビジネスマナーを習得する							
受講条件								
事前学習について（テキスト・参考書等）	教本（実践ビジネスマナー）、電話応対模擬機材、便せん、封筒、切手							
授業の到達目標								
☐ 知識・理解の観点	社会人・企業人としての基本的なマナー・ルールの理解							
☐ 思考・判断の観点	社会人として常識的な行動・言動を習得する							
☐ 関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養う							
☐ 態度の観点	社会人としてふさわしい言動・身だしなみを身につける							
☐ 技能・表現の観点	正しい言葉遣い・あいさつ・行動等、コミュニケーション能力を高める							
授業計画（全体）								
教本を軸として、様々なケースをロールプレイングを織り交ぜて授業を行います。 に電話応対は模擬応対機を使用し、実務に即した応対を指導します。 社会人として即戦力となるビジネスマナーを習得すべく指導していきます。								
特								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	第1章 社会人としての心構え1（接遇の基本理念・お礼・クティ・CS思考）							
3～4	第1章 社会人としての心構え2（報告・連絡・相談），3							
5～6	第3章 言葉遣いの基本 1（日本語の特性、接客8大用語、クッション言葉）							
7～8	第3章 言葉遣いの基本 2							
9～10	第3章 言葉遣いの基本 3							
11～12	手紙の書き方 お礼状・お詫び状							
13～14	第5章 電話応対 1, 2 資料編1 発声練習、2 滑舌の練習							
15～16	第5章 電話応対 2, ロールプレイング3							
17～18	第5章 電話応対 3, 4							
19～20	第5章 電話応対 ロールプレイング4							
21～22	第5章 電話応対 5, ロールプレイング5							
23～24	第5章 電話応対 ケーススタディ3							
25～26	第5章 電話応対 6,（クレーム対応）							
27～28	第5章 電話応対 6,（Eメール）							
29～30	前期試験実施							
成績評価方法								
1 期末試験（筆記）と出席率								
2								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○				◎			秀、S（4）：90点以上
小テスト	◎	○						優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート								良、B（2）：70点以上
授業態度								可、C（1）：60点以上
発表・作品								不可、E（0）：59点未満
演習								未修得、履修放棄、F
出席								（ ）内はGPA点数
担当教員	江見恵子・池田美和子			実務経験紹介	https://urbanemi.com/			

科目名	ビジネスマナーⅡ		単位数	2	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1年後期		
受講条件			開設時期	後期	教員実務経験対象	○		
授業概要 (目的、 目標とする資格・検定 等)	・来客、訪問のマナーを実践練習を通して習得すべく指導を行います。 ・冠婚葬祭や食事のマナー、ビジネス文書、個人情報保護法についての基礎を指導します。							
授業の一般目標	社会人・企業人として仕事をしていく上でのビジネスマナー・社会常識を習得する							
受講条件								
事前学習について（テキスト・参考書等）	教本（実践ビジネスマナー）、名刺、湯飲み、茶托、お盆、カップ、ソーサー、割り箸等							
授業の到達目標								
☐ 知識・理解の観点	社会人・企業人としての基本的なマナー・ルールの理解							
☐ 思考・判断の観点	社会人として常識的な行動・言動を習得する							
☐ 関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養う							
☐ 態度の観点	社会人としてふさわしい知識・言動・身だしなみを身につける							
☐ 技能・表現の観点	正しい言葉遣い・あいさつ・行動等、コミュニケーション能力を高める							
授業計画（全体）								
教本を軸として、様々なケースをロールプレイングを織り交ぜて授業を行います。 刺交換の仕方や、応接室や廊下、エレベーターを使用してのロールプレイングも実施します。 社会人として即戦力となるビジネスマナーを習得すべく指導していきます。								
名								
授業計画（授業単位）								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1～2	第4章 来客応対 1, 2							
3～4	第4章 来客応対 ロールプレイング1							
5～6	第4章 来客応対 4, ロールプレイング2							
7～8	第4章 来客応対 5, ケーススタディ1							
9～10	第4章 来客応対 6							
11～12	第4章 来客応対 7, 9, 10							
13～14	第4章 来客応対 8, ケーススタディ2							
15～16	第6章 訪問のマナー1, ロールプレイング6							
17～18	第6章 訪問のマナー2							
19～20	第6章 訪問のマナー ロールプレイング7、名刺							
21～22	第6章 訪問のマナー3, 資料編3							
23～24	資料編4、5							
25～26	ビジネス文書							
27～28	個人情報保護法							
29～30	後期試験実施							
成績評価方法								
1 期末試験（筆記）と出席率								
2								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○				◎		60	秀、S（4）：90点以上
小テスト	◎	○					40	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
授業態度							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E（0）：59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGPA点数
担当教員	江見恵子・池田美和子			実務経験紹介	https://urbanemi.com/			

科目名	写真加工	単位数	4	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象	○			
授業概要（目的、目標とする資格・検定等）	Web制作上欠かせない写真データ加工の基礎（画像の移動、複製、消去、文字入力、）から色調補正、画像修正、切り抜き合成までを習得し、視覚効果にすぐれた魅力的なイメージ画像の制作までをPhotoshopを使って、演習を中心に行う。							
授業の一般目標	Photoshopの操作方を習得、デザイン性に優れた画像づくりを目指す。							
受講条件								
事前学習について（テキスト・参考書等）	Photoshop操作とデザインの教科書							
□ 知識・理解の観点 Web制作において写真加工の必要性が理解できる。デジタル画像のしくみが理解できる								
□ 思考・判断の観点 基本的な知識と技術を活用し、適正な色彩判断が出来る								
□ 関心・意欲の観点 どうすれば広告的効果が出せる写真になるか関心をもち意欲的に作品に反映できる								
□ 態度の観点 意欲的に「テーマ・課題」制作を行う								
□ 技能・表現の観点 実習を通してPhotoshopの操作法を習得し、自分なりのイメージ膨らませ、思い通りの画像を制作できる								
授業計画（全体）								
授業計画（授業単位）平常点20% 課題30% 実技試験50%								
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録			
1～4	デジタル画像について							
5～8	描画ツールを使ってデジタル塗り絵を制作							
9～12	レイヤーの基本操作							
13～16	画像の色調補正							
17～20	調整レイヤーについて							
21～24	色の設定・グラデーション設定							
25～28	様々な選択範囲 1 簡単な合成写真							
29～32	様々な選択範囲 2 複雑な合成写真							
33～36	レイヤーマスクについて							
37～40	レイヤーマスクを使った合成写真							
41～44	課題制作 gifアニメでバナー広告を制作-1							
45～48	課題制作 gifアニメでバナー広告を制作-2							
49～52	課題制作 トップページ of ヘッダーをデザイン-1							
53～56	課題制作 トップページ of ヘッダーをデザイン-2							
57～60	総合課題							
成績評価方法								
1授業の理解度、取り組み姿勢 2課題の技能・表現力 3 4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○				◎		10%	秀、S（4）：90点以上
小テスト							評価なし	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B（2）：70点以上
授業態度				○			10%	可、C（1）：60点以上
発表・作品	○		○	○	◎		50%	不可、E（0）：59点未満
演習	◎	○		○	◎		30%	未修得、履修放棄、F
出席			○				欠格条件	（ ）内はG P点数
担当教員 兼森薫			実務経験紹介		電機メーカーにて販促デザインを担当。兼森総合デザイン事務所代表			

科目名	C G概論	単位数	4	科目コード				
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年生後期			
受講条件		開設時期	後期	教員実務経験対象	○			
授業概要（目的、目標とする資格・検定等）	本授業では、Webデザインにおけるイラストやロゴ画像の制作する点からIllustratorの使用について演習する。まず、Illustratorの基本機能について操作ができるように基本的な事項について説明する。IllustratorRクリエイター能力認定試験のスタンダードに合格を目指す。							
授業の一般目標	illustratorの基本操作を使って、ロゴ作成、イラスト作成ができる。							
受講条件								
事前学習について（テキスト・参考書等）	世界一わかりやすいillustrator 操作とデザインの教科書							
授業の到達目標								
□ 知識・理解の観点 Illustratorの各機能について説明ができる。								
□ 思考・判断の観点 ロゴ作成、イラスト作成のために、制作プロセスを思考できる。								
□ 関心・意欲の観点 積極的に、自からイラスト起こしを行う。								
□ 態度の観点								
□ 技能・表現の観点 イラスト作成のための曲線ポイントを滑らかに制作できる。Web用のロゴのデザインができる。								
授業計画（全体）								
授業計画（授業単位）								
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録			
1	illustratorの画面				初期設定、画面について			
2	図形描画（四角形、円、多角形）				基本図形、線画について			
3	線描画（直線、曲線、画像トレース練習）							
4	オブジェクトの選択、変形							
5	アンカーポイントとハンドルの操作、練習問題							
6	オブジェクト編集（レイヤー操作、オブジェクト複製）							
7	オブジェクト合成、							
8	色の設定、グラデーションを使う							
9	線幅ツール、ブラシの適用、線の変形							
10	文字入力、文字編集							
11	特殊文字、段落スタイル							
12	3D効果、画像トレース、遠近グリッド							
13	表やグラフを描く							
14	病院のロゴマーク作成							
15	7代アラスカでWebの7							
16	名刺のデザイン							
17	写真を配置したDM							
18	見開きパンフレット							
19	スタンダード 模擬問題-1							
20	スタンダード 模擬問題-1							
21	スタンダード 模擬問題-1							
22	スタンダード 模擬問題-2							
23	スタンダード 模擬問題-2							
24	スタンダード 模擬問題-2							
25	スタンダード 模擬問題-3							
26	スタンダード 模擬問題-3							
27	スタンダード 模擬問題-3							
28	スタンダード 模擬問題-4							
29	スタンダード 模擬問題-4							
30	スタンダード 模擬問題-4							
成績評価方法								
1 授業内で小課題を行う。								
2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
3 IllustratorRクリエイター能力認定試験のスタンダードを定期試験として実施し合格も加味する。								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	◎			◎		30	秀、S（4）：90点以上
小テスト			○	○	◎		30	優、A（3）：80点以上
宿題授業外レポート							なし	良、B（2）：70点以上
授業態度				◎			20	可、C（1）：60点以上
発表・作品					◎		20	不可、E（0）：59点未満
演習							なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGP点数
担当教員	兼森 薫			実務経験紹介	電機メーカーにて販促デザインを担当。兼森総合デザイン事務所代表			

科目名	インターンシップ		単位数	1	科目コード			
授業形態	実習		時間数	30	開設期	1年生前期		
受講条件			開設時期	前期	教員実務経験対象	有		
授業概要(授業目標、目標とする資格・検定等)	実際の企業での就業体験を通じ働くことの意義を理解し、自らの将来的なビジョンを描けること。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について(テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
㊦ 知識・理解の観点 インターンシップの意義を理解し、自分自身のテーマを設定するとともに、実習先企業への実習前のコンタクトが適切に取れること。								
☐ 思考・判断の観点								
☐ 関心・意欲の観点								
☐ 態度の観点								
㊦ 技能・表現の観点 実習口誌や報告書の書き方を理解すること。								
授業計画(全体)								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1	外部企業での実習							
2	外部企業での実習							
3	外部企業での実習							
4	外部企業での実習							
5	外部企業での実習							
6	外部企業での実習							
7	外部企業での実習							
8	外部企業での実習							
9	外部企業での実習							
10	外部企業での実習							
11	外部企業での実習							
12	外部企業での実習							
13	外部企業での実習							
14	外部企業での実習							
15	外部企業での実習							
成績評価方法								
1評価報告書								
2								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	◎	◎	◎	◎		100%	秀、S(4):90点以上
小テスト								優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート								良、B(2):70点以上
授業態度								可、C(1):60点以上
発表・作品								不可、E(0):59点未満
演習								未修得、履修放棄、F
出席								()内はGPA点数
担当教員				実務経験紹介				