

科目名	ビジネスマナー I	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標と する資格・検定 等)	<ul style="list-style-type: none"> ・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、冠婚葬祭マナーの基礎を指導します。 ・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。 ・社会人として即戦力となるビジネスマナーと心遣いを習得すべく指導していきます。 							
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(知っておきたいビジネスのマナー)、電話応対模擬機材、配布プリント							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 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							
<input checked="" type="checkbox"/> 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							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養う							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	社会人としてふさわしい言動・心構え・身だしなみを身につける							
<input checked="" type="checkbox"/> 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)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・特に電話応対は模擬対応機を使用し、実務に即した対応を指導します。 ・言葉については正しい日本語・敬語・ビジネス独特の言葉遣いを指導し、若者言葉を正します。 ・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。 							
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	自己紹介文作成、自己紹介	宿題		プリント				
3~4	第1章 社会人としての心構え 1, 2	宿題		P5~12、プリント				
5~6	第1章 社会人としての心構え 3	宿題		P13~17、プリント				
7~8	第2章 ビジネスコミュニケーション 1, 2	宿題(クッション言葉)		P19~23、プリント				
9~10	第2章 ビジネスコミュニケーション 3	宿題(敬語)		P24~25、プリント				
11~12	第2章 ビジネスコミュニケーション 4	宿題(敬語)		P26~29、プリント				
13~14	第2章 ビジネスコミュニケーション 5, 6, 7, 8, 9	宿題		P30~34、プリント				
15~16	第3章 電話応対 1, 2	宿題		P35~41、プリント				
17~18	第3章 電話応対 模擬対応実技	宿題、電話模擬対応機		プリント、電話模擬対応機				
19~20	第3章 電話応対 3, 4	宿題		P42~46、プリント				
21~22	第3章 電話応対 5①	宿題		P47~49、プリント				
23~24	第3章 電話応対 5②	宿題		P51~52、プリント				
25~26	補足資料 冠婚葬祭(冠・婚のしきたり)	祝儀袋、宿題		P3、プリント				
27~28	補足資料 冠婚葬祭(葬・祭のしきたり)	不祝儀袋、宿題		P4~5、プリント				
29~30	前期試験実施							
成績評価方法	<ol style="list-style-type: none"> 1 期末試験(筆記) 2 授業態度 3 提出物(宿題) 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	○						80	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			○				10	良、B(2):70点以上
授業態度				○			10	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	池田美和子		実務経験紹介	https://urbangrace.jp/				

科目名	ビジネスマナーⅡ	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 後	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 ・ 来客応対、訪問のマナー、食事のマナー、手紙・ビジネス文書の書き方、個人情報保護法の基礎を指導します。 ・ 就職活動に必要な基本動作、立ち居振る舞いについて実技を交えて指導します。 ・ 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。 ・ 社会人として即戦力となるビジネスマナーと心遣いを習得すべく指導していきます。 							
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)、配布プリント、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								
<input checked="" type="checkbox"/> 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							
<input checked="" type="checkbox"/> 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							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養う							
<input checked="" type="checkbox"/> 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							
<input checked="" type="checkbox"/> 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)	<p>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。 名刺交換の仕方、応接室や廊下、エレベーターを使用する際のロールプレイングも実施します。 就職活動時に必要な基本動作や立ち居振る舞いについて実践を交えて指導します。 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。</p>							
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	面接対策 面接の目的・受付でのマナー	宿題プリント	プリント					
3~4	面接対策 面接でのマナー・立ち居振る舞い	宿題プリント	プリント					
5~6	第4章 来客応対 1, 2, 4, ロールプレイング 1, 名刺作成	名刺、宿題プリント	P32~37、40~42、プリント					
7~8	第4章 来客応対 3, P85 名刺	名刺、宿題プリント	P38, 39, 85、プリント					
9~10	第4章 来客応対 5, ケーススタディ1	宿題プリント	P43~45、プリント					
11~12	第4章 来客応対 6, 7, 8 お茶・廊下・階段・エレベーター	宿題プリント	P46~53、プリント					
13~14	第4章 来客応対 9, 10, ケーススタディ2	宿題プリント	P54~56、プリント					
15~16	第6章 訪問のマナー1, 2, ロールプレイング 6 (席次・紹介除)	宿題プリント	P78~86、プリント					
17~18	第6章 訪問のマナー2, 3, 資料編3	宿題プリント	P82, 86, 88, 89, 95, 96、プリント					
19~20	手紙の書き方 手紙の基本・お礼状	便箋、封筒、切手、宿題プリント	プリント					
21~22	手紙の書き方 お詫び状・封筒	便箋、封筒、切手、宿題：手紙(礼状)と封筒を書	プリント					
23~24	資料編5 テーブルマナー	割り箸、宿題	P101~104、プリント					
25~26	ビジネス文書	宿題プリント	プリント					
27~28	個人情報保護法		プリント					
29~30	後期試験実施							
成績評価方法	1 期末試験(筆記) 2 授業態度 3 提出物(宿題) 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	○						80	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			○				10	良、B(2)：70点以上
授業態度				○			10	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	池田美和子		実務経験紹介	https://urbangrace.jp/				

科目名	Web基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1前	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、HTMLタグ、CSSの基礎を学習する。VisualStudioCodeを使い効率よくコーディングを行う。パライチの簡単なホームページを作成できるようにする。レスポンシブのメディアクエリーの指定が適切に行える。WEBデザイナー検定ベーシック取得を目指す。							
授業の一般目標	HTMLタグ打ちによる文書構造の記述、CSS適用によるHPデザインの作成							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	ゼロからはじめてプロになる HTML/CSS&伝わるWebデザイン 入門Webデザイン Webデザイナー検定ベーシック公式問題集							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	HTMLタグ・CSS属性について説明できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインページからのWebページ作成のブロック化できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	デザインページの優れたページを参考に模範できる。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	総合的にバランスよくデザインできる。							
授業計画(全体)	<ul style="list-style-type: none"> HTMLの構造化について理解し、タグの種類の利用目的について学習する。 CSSの属性設定が、基本的装飾ができるようになる。 							
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					
1~6	WEBサイトの基本 (VSCODEのインストール~制作の流れ)							
7~12	HTMLの基本 (HTMLの基本的書き方、見出しや画像の挿入)							
13~18	HTMLの基本 (リンクや表の作成)							
19~24	HTMLの基本 (フォームの作成)							
25~30	CSSの基本 (CSSの書き方、Webフォント)							
31~36	CSSの基本 (色や配色について)							
37~42	CSSの基本 (背景色、高さ幅、余白の調整)							
43~48	CSSの基本 (線、リストの装飾、クラスとIDについて)							
49~54	CSSの基本 (レイアウト、グリッドについて)							
55~60	CSSの基本 (リセットCSSとflexboxについて)							
61~66	サンプルサイト制作1							
67~72	サンプルサイト制作2							
73~78	模擬問題1							
79~84	模擬問題2							
85~90	模擬問題3							
<p>1 検定の結果を成績に反映する。</p> <p>2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。</p>								
	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	◎	○			◎		50	秀、S(4):90点以上
小テスト							なし	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							なし	可、C(1):60点以上
発表・作品	○	○	◎		◎		50	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GPA点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	WebデザインI	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1後	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VisualStudioCodeを使い効率よくコーディングを行う。 XDを使用してデザインカンパを作成し、それに伴ってコーディングしてサイトを作成できるようにする。 ノーコードでサイトを作成できるCMSをを使用して簡単なポートフォリオを作成する。 Web関係の資格としてWebクリエイター能力認定試験合格を目指す。							
授業の一般目標	レスポンス対応Webデザインの作成							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	ゼロからはじめてプロになる HTML/CSS&伝わるWebデザイン							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	HTMLタグ・CSS属性について説明できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインページからのWebページ作成のブロック化できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	デザインページの優れたページを参考に模範できる。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	文字、レイアウト、色彩を総合的にバランスよくデザインできる。							
授業計画(全体)	モバイルファーストでのレイアウトをコーディングできる。 ノーコードでできるCMSを使用して簡単なポートフォリオサイトを作成できる。 Webクリエイター検定の合格を目指す。							
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					
1~6	シングルカラムのサイト制作							
7~12	シングルカラムのサイト制作							
13~18	2カラムのサイト作成							
19~24	2カラムのサイト作成							
25~30	タイル型のサイト作成							
31~36	タイル型のサイト作成							
37~42	ポートフォリオサイト制作課題							
43~48	ポートフォリオサイト制作課題							
49~54	ポートフォリオサイト制作課題							
55~60	ポートフォリオサイト制作課題							
61~66	検定対策							
67~72	検定対策							
73~78	検定対策							
79~84	検定対策							
85~90	Webクリエイター検定能力検定試験実施							
成績評価方法	1 検定結果を成績に反映する。 2 Webサイト制作課題提出によって下記観点から評価を行う。							
	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	◎	○					50	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							評価なし	可、C(1):60点以上
発表・作品	○	○			◎		50	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GP点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

科目名	Illustrator基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1前	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の基本機能を理解し、基本操作ができるようにする。Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す。							
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 & Photoshop 操作とデザインの教科書							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	Illustratorの各機能について説明ができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 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。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に、自からイラスト起こしを行う。							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	意欲的に「テーマ・課題」制作を行う							
<input checked="" type="checkbox"/> 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)								
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの操作方法を習得する。 ・ピクトグラムなどアイコン制作やチラシなどの作成ができる。 ・Illustratorクリエイター能力認定試験の合格を目指す。 								
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			
1～6	Illustratorの画面							
7～12	図形描画(四角形、円、多角形)							
13～18	線描画(直線、曲線、画像トレース練習)							
19～24	オブジェクトの選択、変形							
25～30	アンカーポイントとハンドルの操作、練習問題							
31～36	オブジェクト編集(レイヤー操作、オブジェクト複製)							
37～42	オブジェクト合成、							
43～48	色の設定、グラデーションを使う							
49～54	線幅ツール、ブラシの適用、線の変形							
55～60	文字入力、文字編集							
61～66	特殊文字、段落スタイル							
67～72	3D効果、画像トレース、遠近グリッド							
73～78	表やグラフを描く							
79～84	ロゴマーク作成							
85～90	アプリでWebパーツ							
成績評価方法								
1 検定結果を成績に反映する。								
2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	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	◎	○	○		○		50	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							評価なし	可、C(1):60点以上
発表・作品	○	○	○		◎		50	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GP点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	Photoshop基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 後	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。Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す。							
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)	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書							
<input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点 意欲的に「テーマ・課題」制作を行う <input checked="" type="checkbox"/> 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)								
<ul style="list-style-type: none"> Photoshopの基本操作を学びます。 画像を切り抜き、合成ポスターを作成します。 Photoshopクリエイター能力認定試験の合格を目指す。 								
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					
1~6	デジタル画像について							
7~12	描画ツールを使ってデジタル塗り絵を制作							
13~18	レイヤーの基本操作							
19~24	画像の色調補正							
25~30	調整レイヤーについて							
31~36	色の設定・グラデーション設定							
37~42	様々な選択範囲 1 簡単な合成写真							
43~48	様々な選択範囲 2 複雑な合成写真							
49~54	レイヤーマスクについて							
55~60	レイヤーマスクを使った合成写真							
61~66	課題制作							
67~72	課題制作2							
73~78	課題制作3							
79~84	課題制作4							
85~90	課題提出&検定試験実施							
成績評価方法								
1 検定結果を成績に反映する。 2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	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	◎	○	○		◎		50	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGP点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度							評価なし	
発表・作品	○	○	○		◎		50	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	色彩概論 I	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	色の基本的な特性等を理解し、配色を効果的にすることで、心理的、生理的影響の知識を身につけ配色調和のバランスをとることができる。							
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)	色彩検定 公式テキスト 3級編 過去問題集2024年度3級 新配色カード 199a							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	PCCS色相環、トーンを理解し、配色デザインやファッション、インテリアの色彩計画に生かすことができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	配色理論に基づき、効果的な配色を考え論理的に説明出来る。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	色彩に関する関心を広げ、日常から色彩センスを磨く努力をする。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input type="checkbox"/> 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)	色彩技能検定3級合格を目指し、公式テキストの内容を理解する。 日常生活で目的に合った効果的な配色が出来るようになる。							
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	色の三属性 カラーカード分け							
3~4	色の三属性 PCCS							
5~6	PCCS 色相環							
7~8	PCCSトーン							
9~10	配色理論							
11~12	配色理論 色彩心理							
13~14	色彩心理、商品パッケージ分析							
15~16	光と色 眼の構造							
17~18	光と色 照明							
19~20	混色ワーク 混色例							
21~22	対比、同化							
23~24	対比、同化 3色配色 作品発表							
25~26	ファッションカラー インテリア							
27~28	イメージ配色作品制作							
29~30	模擬試験 イメージ配色作品発表							
成績評価方法								
(1)授業の中で小テスト、グループワークを数回行う。								
(2)グループワークでまとめたレポートを発表。								
(3)配色ワークで作成した作品を発表、提出する。								
(4)最後に試験を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。なお、出席が所定の回数に満たない者には単位を与えない。								
	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	◎	○					50	秀、S (4) : 90点以上
小テスト	◎	○					20	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			○				10	可、C (1) : 60点以上
発表・作品	◎	○			○		20	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	田村 絵里子		実務経験紹介	https://profile.ameba.jp/ameba/paleilac-colorlab				

科目名	色彩概論Ⅱ	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 後	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	色の基本的な特性等を理解し、配色を効果的にすることで、心理的、生理的影響の知識を身につけ配色調和のバランスをとることができる。							
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)	色彩検定 公式テキスト 3級編 過去問題集2024年度3級 新配色カード 199a							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	PCCS色相環、トーンを理解し、配色デザインやファッション、インテリアの色彩計画に生かすことができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	配色理論に基づき、効果的な配色を考え論理的に説明出来る。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	色彩に関する関心を広げ、日常から色彩センスを磨く努力をする。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input type="checkbox"/> 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)	色彩技能検定3級合格を目指し、公式テキストの内容を理解する。 目的・コンセプトに沿った効果的な配色が出来るようになる。							
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	色の三属性 カラーカード分け							
3~4	色の三属性 PCCS							
5~6	PCCS 色相環							
7~8	PCCSトーン							
9~10	配色理論							
11~12	配色理論 色彩心理							
13~14	色彩心理、商品パッケージ分析							
15~16	光と色 眼の構造							
17~18	光と色 照明							
19~20	混色ワーク 混色例							
21~22	対比、同化							
23~24	対比、同化 3色配色 作品発表							
25~26	ファッションカラー インテリア							
27~28	イメージ配色作品制作							
29~30	模擬試験 イメージ配色作品発表							
成績評価方法								
(1)授業の中で小テスト、グループワークを数回行う。								
(2)グループワークでまとめたレポートを発表。								
(3)配色ワークで作成した作品を発表、提出する。								
(4)最後に試験を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。なお、出席が所定の回数に満たない者には単位を与えない。								
	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	◎	○					50	秀、S (4) : 90点以上
小テスト	◎	○					20	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			○				10	可、C (1) : 60点以上
発表・作品	◎	○			○		20	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	田村 絵里子		実務経験紹介	https://profile.ameba.jp/ameba/palelilac-colorlab				

科目名	動画制作基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 前	教員実務経験対象	-			
授業概要 (目的、目標と する資格・検 定等)	動画及びデザインワーク全体の基礎的学習を促進します。 使用機材の用途と理解、デザインの考え方、創作活動と作品への向き合い方など専門的な制作に入る以前の演習を多くこな し、より高位なクリエイティブへの基礎制作力を身につけます。							
授業の一般目標	現在のスキル確認から機材とアプリの理解、簡単な動画を制作することができる。							
受講条件								
事前学習につ いて(テキスト・ 参考書等)	なるほどデザイン							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	動画企画の基本的な方法を習得できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	音声や音楽を動画に効果的に挿入できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	関連アプリの基本的な操作を習得できる							
授業計画(全体)								
この講義を通して、動画制作に興味を持ち、基礎的なスキルを身につける。								
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					
1~6	導入ー前段階について							
7~12	現在の環境							
13~18	クリエイティブ概論							
19~24	グラフィックデザイン☒							
25~30	Webデザイン							
31~36	制作実習(アナログ)							
37~42	制作実習(ペン)							
43~48	制作実習(デジタル①)							
49~54	制作実習(デジタル②)							
55~60	制作実習(アニメ①)							
61~66	制作実習(アニメ②)							
67~72	制作実習(CG①)							
73~78	制作実習(CG②)							
79~84	制作実習(AI応用①)							
85~90	制作実習(AI応用②)							
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。								
	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							評価なし	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGP点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度							評価なし	
発表・作品			◎	◎	○		50	
演習	○	○	◎	◎	○		50	
出席							欠格条件	()内はGP点数
担当教員	久保 俊介			実務経験紹介				

科目名	デザイン論	単位数	3	科目コード				
授業形態	講義	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 後	教員実務経験対象	-			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、デザインの本質と歴史、そして様々なデザイン理論について学びます。具体的なデザイン技法やソフトウェアの使い方を学ぶのではなく、デザインを多角的に理解し、論理的に思考する力を養うことを目的としています。							
授業の一般目標	デザイナーとして活躍するために必要な知識と視点を養います。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	なるほどデザイン							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	主要なデザイン理論を知ることができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインを論理的に分析し、考察することができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に、関心を持って参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	自分の考えを明確に表現することができる							
授業計画 (全体)								
この講義を通して、デザインの本質を理解し、幅広い知識と豊かな感性を持ち、社会に貢献できるデザイナーを目指します。								
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					
1~6	導入ーデザイン論							
7~12	デザイナーとアーティスト							
13~18	デザインの思考①							
19~24	デザインの思考②							
25~30	デザインの思考③							
31~36	平面構成①							
37~42	平面構成②							
43~48	平面構成③							
49~54	平面構成④							
55~60	平面構成⑤							
61~66	アドタイピング①							
67~72	アドタイピング②							
73~78	LP総合							
79~84	LP総合							
85~90	課題講評							
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。								
	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							評価なし	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							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	○	○			◎		70	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GP点数
担当教員	久保 俊介		実務経験紹介					

科目名	著作権	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1前	教員実務経験対象	-			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講座では、クリエイター自身が知っておくべき著作権の基礎知識から、トラブル発生時の対処法までを学びます。特に、ビジネス著作権検定(初級)への合格を目標とし、著作権法の基本、利用方法、著作物の管理方法などを身につけます。							
授業の一般目標	<input checked="" type="checkbox"/> 著作権の基本的な考え方を理解し、著作物の正しい取り扱いができるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> 創作活動における著作権トラブルを回避する力を身につける。 <input checked="" type="checkbox"/> ビジネス著作権検定(初級)に対応した実践的な知識を習得する。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	(公式過去問題付き) ビジネス著作権検定 公式テキスト[初級・上級]第3版 ビジネス著作権検定 初級問題集							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	著作権法の基本原則、著作物の定義、作者の権利内容、保護期間について正確に理解し、実務上の判断ができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	具体的な事例において権利侵害の有無を適切に判断できるとともに、自らの創作活動における権利保護の方策を講じられる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	著作権で重視される権利処理実務について関心を持ち、利用許諾契約、著作権譲渡契約などの各種契約書のポイントを理解し、実務に活かせる。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	著作権トラブルが発生した場合の法的対応策(警告、交渉、裁判外紛争解決手続き、訴訟など)について検定レベルの知識を習得し、適切な解決方法を選択できる能力を身につける。							
授業計画(全体)								
著作権法の基本的な概念を理解し、クリエイターとしての権利と義務を認識できるようになる。								
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	オリエンテーション/著作権とは							
3~4	著作物と作者の基本理解							
5~6	著作権の種類①:著作財産権							
7~8	著作権の種類②:著作者人格権							
9~10	著作物の利用と制限①:私的使用/引用							
11~12	著作物の利用と制限②:教育・図書館等の特例							
13~14	著作物の帰属・利用許諾・譲渡							
15~16	保護期間とパブリックドメイン							
17~18	著作隣接権の基礎							
19~20	著作権侵害と罰則							
21~22	インターネットと著作権							
23~24	実務での著作権の扱い							
25~26	模擬問題演習①							
27~28	模擬問題演習②/解説							
29~30	総まとめと最終確認テスト							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
2 定期試験を行いその結果を成績に反映する。								
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	◎	○	○		◎		80	秀、S(4):90点以上
小テスト	○	○	◎		○		20	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	久保 俊介		実務経験紹介					

科目名	プレゼンテーション	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1前	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	新たなアイデアを生み出すことのみならず、それを他者に正しく・分かりやすく伝え、説得する・共感を得る能力が求められるようになっている社会状況を鑑み、PBL等も含めた今後の様々な場面で活用できるプレゼンテーションスキルの向上をはかる。							
授業の一般目標	自らのアイデアや意見を他者に分かりやすく伝えられるようになる。プレゼンテーション用の資料作成ができるようになる。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	論理的で分かりやすいプレゼンテーションの仕方や資料作成ツールの使い方などの方法論や技術を身に付けられたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	他者の視点に立った工夫ができたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	プレゼンテーションスキルの必要性を理解し、関心を持って臨んでいたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加できていたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	アイデアを相手に正しく伝えられるよう表現できたか・分かりやすい資料を作成できたか							
授業計画 (全体)								
プレゼンテーションの仕方や資料作成の仕方について演習を通じて学習します。								
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	オリエンテーション・自己紹介							
3~4	プレゼン練習 (質問を受けてみよう)							
5~6	プレゼンテーションとは・プレゼンテーションの構成							
7~8	canvaを使用した資料作成							
9~10	canvaを使用したプレゼンテーション (発表準備)							
11~12	canvaを使用したプレゼンテーション (発表)							
13~14	プレゼン①準備 (構成)							
15~16	プレゼン①準備 (資料作成)							
17~18	プレゼン①発表							
19~20	プレゼン②準備 (構成)							
21~22	プレゼン②準備 (資料作成)							
23~24	プレゼン②発表							
25~26	プレゼン③準備 (構成)							
27~28	プレゼン③準備 (資料作成)							
29~30	プレゼン③発表							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
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								
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	○	○	○	◎	◎		50	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			◎	◎			20	可、C (1) : 60点以上
発表・作品	○	○	○	○	○		30	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	吉田 昌乗		実務経験紹介	https://www.tansan.co/				

科目名	PBL I	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2025			
受講条件		開設時期	1 後	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	生徒が自ら問題を見つけ、さらにその問題を自ら解決する能力を身に付ける学習を通じて、ヒューマンスキルの向上をはかる。							
授業の一般目標	企業や団体・自治体との連携を通して現実社会での課題解決に貢献する。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	思考法やプロジェクトの進め方などの方法論を身に付けられたか・協力企業／団体の状況について正しく理解できたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	さまざまな段階で状況を進展させるアイデアを出せるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	問題解決能力の必要性を理解し、関心を持って臨んでいるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加し、チームに貢献できているか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	アイデアを相手に正しく伝えられるよう表現できるか・協力企業／団体の課題を解決できたか							
授業計画 (全体)								
アイデアの出し方、発表の仕方について演習を通じて学習します。								
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					
1~4	オリエンテーション							
5~8	企業紹介							
9~12	リサーチ・着想・発案練習							
13~20	プロトタイピング・テスト練習 講評							
21~32	リサーチ・着想・発案							
33~36	中間発表①							
37~44	プロトタイピング・テスト①							
45~48	中間発表②							
49~56	プロトタイピング・テスト②							
57~60	最終成果発表							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
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								
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	○			○	◎		20	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	○	◎	◎	◎	○		60	可、C (1) : 60点以上
発表・作品				○	◎		20	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	吉田 昌乗		実務経験紹介	https://www.tansan.co/				

科目名	ビジネスマナーⅢ	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2前	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動における面接試験等の実践力を身につけるべく指導します。 ・ロールプレイングを通して、受付や面接時の立ち居振る舞いを指導します。 ・就職活動時に必要な書類の書き方、アピールの仕方等を指導し、試験対策を行います。 ・社会人として即戦力となるビジネスマナーを身につけるべく指導します。 							
授業の一般目標	就職活動対策、社会人として即戦力となるビジネスマナー・社会常識の習得							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教本(面接対策&ビジネスマナー)、SPIテキスト、配布プリント							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	社会人としての基本的な知識や動作を習得し、就職活動に対する知識を深める							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	社会人として常識的な行動・言葉遣いを習得する							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養い、就職活動に取り組む							
<input checked="" type="checkbox"/> 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、就職活動に活かす							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	正しい言葉遣い・就職活動における面接、試験対策をワークを通して習得する							
授業計画(全体)	<p>1年生時に学んだビジネスマナーを基に、教本・プリントを使用して就職活動対策を行います。 面接についての考え方や対策、就職活動に必要な書類の書き方、試験対策を指導します。 会社訪問・面接時の立ち居振る舞い等の実践を、ロールプレイングを交えて行います。 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。</p>							
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	自己分析・自己PR 作成	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P56~67				
3~4	志望動機作成	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P68~73				
5~6	企業訪問のマナー	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P80~87				
7~8	面接の目的・形式・段階	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P46~55				
9~10	面接のマナー 受付~控室~入退室	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P88~91				
11~12	面接練習①	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P92~99				
13~14	面接練習②	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P92~99				
15~16	作文対策 志望動機	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		プリント				
17~18	作文対策 自己PR	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		プリント				
19~20	スピーチ対策①	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P100~103				
21~22	スピーチ対策②	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)		P100~103				
23~24	就職試験対策実践①	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)						
25~26	就職試験対策実践②	宿題：筆記試験対策(次週回収・答え合わせ)						
27~28	就職試験対策実践③							
29~30	後期試験実施							
成績評価方法	1 期末試験(筆記) 2 授業態度 3 提出物(宿題) 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	○						80	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート			○				10	
授業態度				○			10	
発表・作品							評価なし	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	池田 美和子		実務経験紹介	https://urbangrace.jp/				

科目名	パソコン演習	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2後	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、社会人として必須スキルであるオフィスソフト（Word・Excel）の基本操作を習得する。文書作成や表計算、グラフ作成、関数の活用など、ビジネスシーンで活用される代表的な機能を体験的に学ぶ。 学習の成果として、文書作成力とデータ処理能力を高め、将来の業務や資格試験への基礎力を養成する。							
授業の一般目標	Wordの基本的な操作（入力、書式設定、段落、表の挿入など）ができる Excelの基本的な操作（データ入力、数式、関数、グラフ作成など）ができる							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点 Wordの基本的な操作（入力、書式設定、段落、表の挿入など）ができる <input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点 Excelの基本的な操作（データ入力、数式、関数、グラフ作成など）ができる <input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点 ビジネス書類（企画書、請求書、報告書など）を作成できる <input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点 意欲的に課題に取り組む。 <input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点 目的に応じた使い分けと、業務的な使い方を意識して操作できる								
授業計画（全体）								
<input checked="" type="checkbox"/> Wordの基本的な操作（入力、書式設定、段落、表の挿入など）ができる <input checked="" type="checkbox"/> Excelの基本的な操作（データ入力、数式、関数、グラフ作成など）ができる <input checked="" type="checkbox"/> ビジネス書類（企画書、請求書、報告書など）を作成できる <input checked="" type="checkbox"/> フォーマットを活用した文書・表の編集ができる <input checked="" type="checkbox"/> 目的に応じた使い分けと、業務的な使い方を意識して操作できる								
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	Wordの基本操作							
3～4	Wordの応用操作							
5～6	Wordの応用操作							
7～8	ビジネス文書作成							
9～10	Excelの基本操作							
11～12	Excelの応用操作							
13～14	Excelの応用操作							
15～16	Excelのビジネス利用							
17～18	Excelのビジネス利用							
19～20	Word/Excel混合実践							
21～22	Word/Excel混合実践							
23～24	課題演習							
25～26	課題演習							
27～28	課題演習							
29～30	課題提出							
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定期試験								
	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							評価なし	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							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品	○	○	◎	◎	◎		50	不可、E（0）：59点未満
演習	◎	○			◎		50	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	（ ）内はGP点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	WebデザインⅡ		単位数	3	科目コード			
授業形態	演習		時間数	90	開設期	2025		
受講条件			開設時期	2前	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、WordPressを中心としたCMS（コンテンツマネジメントシステム）を使用し、デザイン性・実用性を備えたレスポ ンシブWebサイトを構築する技術を習得する。 ポートフォリオやクライアントワークにも応用できるよう、基本操作からカスタマイズ、テーマ構築、プラグイン導入まで段 階的に学習する。							
授業の一般目標	<input checked="" type="checkbox"/> CMSの基本概念とWordPressの操作に習熟する <input checked="" type="checkbox"/> テーマのカスタマイズとプラグインの導入・設定ができる <input checked="" type="checkbox"/> モバイルファーストなレスポンスWebサイトを構築できる <input checked="" type="checkbox"/> 自己紹介や制作実績を盛り込んだポートフォリオサイトを制作できる							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	CMSの基本概念とWordPressの操作に習熟する							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	テーマのカスタマイズとプラグインの導入・設定ができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	モバイルファーストなレスポンスWebサイトを構築できる							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	自己紹介や制作実績を盛り込んだポートフォリオサイトを制作できる							
授業計画（全体）								
<input checked="" type="checkbox"/> CMSの基本概念とWordPressの操作に習熟する <input checked="" type="checkbox"/> テーマのカスタマイズとプラグインの導入・設定ができる <input checked="" type="checkbox"/> モバイルファーストなレスポンスWebサイトを構築できる <input checked="" type="checkbox"/> 自己紹介や制作実績を盛り込んだポートフォリオサイトを制作できる								
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		
1～6	WordPressの導入と初期設定							
7～12	投稿・固定ページの作成と管理							
13～18	テーマの選定とカスタマイズ							
19～24	プラグインの導入と管理							
25～30	カスタムメニュー・ウィジェットの設定							
31～36	2カラムレイアウトの設計と実装							
37～42	タイル型レイアウトの実装							
43～48	SEO対策とパフォーマンス改善							
49～54	サイト全体の構成と設計							
55～60	その他のCMS紹介							
61～66	ポートフォリオサイト制作課題							
67～72	ポートフォリオサイト制作課題							
73～78	ポートフォリオサイト制作課題							
79～84	ポートフォリオサイト制作課題							
85～90	ポートフォリオサイト制作発表							
成績評価方法								
1 ポートフォリオサイト制作課題の提出&発表によって下記の観点から評価を行う。								
	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							評価なし	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			◎	◎			20	可、C（1）：60点以上
発表・作品	○	○			◎		80	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GP点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	WebデザインⅢ		単位数	3	科目コード			
授業形態	演習		時間数	90	開設期	2025		
受講条件			開設時期	2後	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、WordPressを用いてより高度なWebサイト制作（テーマ開発・カスタム投稿・ECサイト構築など）を行う。実案件を想定した要件整理や情報設計を通じて、実務に近いCMS構築力を養う。							
授業の一般目標	<input checked="" type="checkbox"/> WordPressのテーマを自作できる <input checked="" type="checkbox"/> 簡単なオンラインショップ構築ができる <input checked="" type="checkbox"/> テーマ制作を通じたWeb開発の流れを理解できる							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	CMSの基本概念とWordPressの操作に習熟する							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	テーマのカスタマイズとプラグインの導入・設定ができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	モバイルファーストなレスポンシブWebサイトを構築できる							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	自己紹介や制作実績を盛り込んだポートフォリオサイトを制作できる							
授業計画（全体）								
<input checked="" type="checkbox"/> CMSの基本概念とWordPressの操作に習熟する <input checked="" type="checkbox"/> テーマのカスタマイズとプラグインの導入・設定ができる <input checked="" type="checkbox"/> モバイルファーストなレスポンシブWebサイトを構築できる <input checked="" type="checkbox"/> 自己紹介や制作実績を盛り込んだポートフォリオサイトを制作できる								
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		
1～6	テーマ自作の実装							
7～12	テーマ自作の実装							
13～18	テーマ自作の実装							
19～24	テーマ自作の実装							
25～30	ECサイトの構築							
31～36	ECサイトの構築							
37～42	ECサイトの構築							
43～48	ECサイトの構築							
49～54	チーム制作							
55～60	チーム制作							
61～66	チーム制作							
67～72	チーム制作							
73～78	チーム制作							
79～84	チーム制作							
85～90	制作発表							
成績評価方法								
1 サイト制作課題の提出&発表によって下記の観点から評価を行う。								
	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							評価なし	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			◎	◎			20	可、C（1）：60点以上
発表・作品	○	○			◎		80	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GP点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	デザイン演習 I	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2前	教員実務経験対象	-			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	現場で使用されるあらゆるツールに対応できるよう、現状を確認しながら使用ツールへの理解と応用力を高めます。クリエイティブワークに必要な自己解決力や言語化力を高める公募作品制作やポートフォリオ制作実習を実施します。							
授業の一般目標	デジタルクリエイティブに必要な理論と知識の構築及び制作力の蓄積							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	主要なデザイン理論を知ることができている							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインを論理的に分析し、考察することができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に、関心を持って参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	自分の考えを明確に表現することができる							
授業計画 (全体)								
この講義を通して、デザインの本質を理解し、幅広い知識と豊かな感性を持ち、社会に貢献できるデザイナーを目指します。								
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			
1~6	導入ーデザイン演習について							
7~12	アプリ確認 - 紙グラフィック							
13~18	アプリ確認 - デジタルグラフィック							
19~24	アプリ確認 - 動画							
25~30	アプリ確認 - Web制作							
31~36	公募対策①							
37~42	公募対策②							
43~48	公募対策③							
49~54	公募対策④							
55~60	公募対策⑤							
61~66	ポートフォリオ①							
67~72	ポートフォリオ②							
73~78	ポートフォリオ③							
79~84	ポートフォリオ④							
85~90	課題講評							
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。								
	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							評価なし	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							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	○	○			◎		70	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GP点数
担当教員	久保 俊介		実務経験紹介					

科目名	デザイン演習Ⅱ	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2後	教員実務経験対象	-			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	現場で使用されるあらゆるツールに対応できるよう、現状を確認しながら使用ツールへの理解と応用力を高めます。クリエイティブワークに必要な自己解決力や言語化力を高める公募作品制作やポートフォリオ制作実習を実施します。							
授業の一般目標	デジタルクリエイティブに必要な理論と知識の構築及び制作力の蓄積							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	主要なデザイン理論を知ることができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインを論理的に分析し、考察することができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に、関心を持って参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	自分の考えを明確に表現することができる							
授業計画(全体)								
この講義を通して、デザインの本質を理解し、幅広い知識と豊かな感性を持ち、社会に貢献できるデザイナーを目指します。								
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					
1~6	導入ーポートフォリオの刷新							
7~12	アプリ応用①							
13~18	アプリ応用②							
19~24	アプリ応用③							
25~30	アプリ応用④							
31~36	総合制作①							
37~42	総合制作②							
43~48	総合制作③							
49~54	総合制作④							
55~60	総合制作⑤							
61~66	クライアントワーク対応①							
67~72	クライアントワーク対応②							
73~78	クライアントワーク対応③							
79~84	クライアントワーク対応④							
85~90	課題講評							
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。								
	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							評価なし	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							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	○	○			◎		70	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GP点数
担当教員	久保 俊介		実務経験紹介					

科目名	動画企画演習 I	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2前	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、動画制作の基本的な知識と技術を学び、短尺の動画作品を制作します。動画の企画、撮影、編集、音響など、動画制作に必要な一連の流れを学び、実際に制作を通してスキルを磨きます。							
授業の一般目標	簡単な動画を制作することができる。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	動画企画の基本的な方法を習得できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	音声や音楽を動画に効果的に挿入できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	動画編集ソフトの基本的な操作を習得できる							
授業計画 (全体)								
この講義を通して、動画制作に興味を持ち、基礎的なスキルを身につける。								
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					
1～6	基本的な設定							
7～12	動画に関する基礎情報技術							
13～18	制作演習 - ワークフロー							
19～24	制作における基礎知識							
25～30	デザイン概論							
31～36	映像素材							
37～42	制作演習 - 素材加工・組み合わせ							
43～48	制作演習 - トランジションの有用性							
49～54	テーマ制作A-1							
55～60	テーマ制作A-2							
61～66	テーマ制作B-1							
67～72	テーマ制作B-2							
73～78	試験課題							
79～84	試験課題							
85～90	試験課題、講評							
成績評価方法								
1 授業内で小課題を行う。 2 小課題並びに授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	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							評価なし	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							評価なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品			◎	◎	○		50	不可、E (0) : 59点未満
演習	○	○	◎	◎	○		50	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGP点数
担当教員	茄子川 導彦		実務経験紹介					

科目名	動画企画演習Ⅱ	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2後	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、動画制作の基本的な知識と技術を学び、短尺の動画作品を制作します。動画の企画、撮影、編集、音響など、動画制作に必要な一連の流れを学び、実際に制作を通してスキルを磨きます。							
授業の一般目標	簡単な動画を制作することができる。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	動画企画の基本的な方法を習得できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	音声や音楽を動画に効果的に挿入できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	動画編集ソフトの基本的な操作を習得できる							
授業計画(全体)								
この講義を通して、動画制作に興味を持ち、基礎的なスキルを身につける。								
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			
1~6	導入 動画制作環境							
7~12	動画制作に使用する技術							
13~18	音声とBGM							
19~24	デザインがもたらす影響							
25~30	テーマ制作C-1							
31~36	テーマ制作C-2							
37~42	テーマ制作C-3							
43~48	テーマ制作C-4							
49~54	テーマ制作D-1							
55~60	テーマ制作D-2							
61~66	テーマ制作D-3							
67~72	テーマ制作D-4							
73~78	試験課題							
79~84	試験課題							
85~90	試験課題、講評							
成績評価方法								
1 授業内で小課題を行う。								
2 小課題並びに授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	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							評価なし	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							評価なし	可、C(1):60点以上
発表・作品			◎	◎	○		50	不可、E(0):59点未満
演習	○	○	◎	◎	○		50	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGP点数
担当教員	久保 俊介			実務経験紹介				

科目名	Webマーケティング基礎	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2前	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デザイナーとして必要な基本的なWeb制作知識とWebマーケティングの基礎的理解を学ぶ。さらに、生成AI(例:ChatGPTなど)を活用して、アイデア発想・コンテンツ作成支援など、最新のツールを使ったマーケティングとデザイン支援スキルも養う。 学習成果として、「Webデザイナー検定」「生成AIパスポート」の合格を目指す。							
授業の一般目標	「Webデザイナー検定ベーシック」「生成AIパスポート」の合格を目指す。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	Webサイト制作に関する基礎知識 (HTML/CSS、UI/UXなど) を理解できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	Webの仕組み、ネットワーク、著作権・法令などについて説明できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	Webマーケティングの基本用語と流れを理解できる							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	上記の知識を用いて各検定に合格できるレベルに達する							
授業計画 (全体)								
<input checked="" type="checkbox"/> Webサイト制作に関する基礎知識 (HTML/CSS、UI/UXなど) を理解できる <input checked="" type="checkbox"/> Webの仕組み、ネットワーク、著作権・法令などについて説明できる <input checked="" type="checkbox"/> Webマーケティングの基本用語と流れを理解できる <input checked="" type="checkbox"/> 生成AIを活用したアイデア出しや文章生成ができる <input checked="" type="checkbox"/> 上記の知識を用いて各検定に合格できるレベルに達する								
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			
1~4	Webの基礎知識 (HTML/CSS、仕組み、Web標準)							
5~8	UI/UXの考え方と事例調査							
9~12	Webに関する法律・著作権							
13~16	Webマーケティングとは (用語と流れ)							
17~20	デザインとマーケのつながり (バナー・LP分析)							
21~24	生成AIとは? (特徴としくみ)							
25~28	プロンプト作成と生成AI活用法							
29~32	検定対策							
33~36	検定対策							
37~40	検定対策							
41~44	検定対策							
45~48	検定対策							
49~52	検定対策							
53~56	検定対策							
57~60	検定実施							
成績評価方法								
1 検定結果を成績に反映する。								
	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	◎	○			◎		80	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			◎	◎			20	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GP点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	Webマーケティング演習	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2後	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、SNSを中心としたWebマーケティングの実践力を身につけることを目的とする。SNSの運用・企画・投稿・効果測定までを実際に行い、リアルなマーケティング体験を通して“現場力”を高める。また、SNSマーケティング検定の合格と、SNS上での100フォロワー達成を成果として設定し、自ら発信する力を強化する。							
授業の一般目標	目標 資格：SNSマーケティング検定（初級） 実践 目標：SNS100フォロワー以上の獲得（個人またはチームアカウント）							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	SNSマーケティングの理論を実務レベルで理解し活用できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	ペルソナ設計・投稿戦略・効果測定までの一連の運用ができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	自ら作成したコンテンツでフォロワー数を伸ばす体験ができる							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	SNSマーケティング検定に合格できる知識とスキルを修得する							
授業計画（全体）								
<input checked="" type="checkbox"/> SNSマーケティングの理論を実務レベルで理解し活用できる <input checked="" type="checkbox"/> ペルソナ設計・投稿戦略・効果測定までの一連の運用ができる <input checked="" type="checkbox"/> 自ら作成したコンテンツでフォロワー数を伸ばす体験ができる <input checked="" type="checkbox"/> チームで役割分担しながらSNS運用に取り組むことができる <input checked="" type="checkbox"/> SNSマーケティング検定に合格できる知識とスキルを修得する								
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					
1～4	NSマーケティングの基礎復習と検定概要							
5～8	SNS媒体（Instagram/X/TikTokなど）の特性と戦略							
9～12	ターゲット・ペルソナ設計ワーク							
13～16	コンテンツ企画（シリーズ投稿／キャンペーンなど）							
17～20	投稿作成ツールとデザイン演習							
21～24	フォロワー分析・エンゲージメント向上戦略							
25～28	投稿運用実践							
29～32	投稿運用実践							
33～36	投稿運用実践							
37～40	投稿運用実践							
41～44	検定対策							
45～48	検定対策							
49～52	検定対策							
53～56	検定対策							
57～60	検定実施&運用結果発表							
成績評価方法								
1 検定結果を成績に反映する。								
2 SNS運用結果を発表し、その成果を成績に反映する。								
	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	◎	○			○		70	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							評価なし	可、C（1）：60点以上
発表・作品	○	◎	○	○	◎		30	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G P点数
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	PBL II	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2前	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	生徒が自ら問題を見つけ、さらにその問題を自ら解決する能力を身に付ける学習を通じて、ヒューマンスキルの向上をはかる。							
授業の一般目標	企業や団体・自治体との連携を通して現実社会での課題解決に貢献する。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	思考法やプロジェクトの進め方などの方法論を身に付けられたか・協力企業/団体の状況について正しく理解できたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	さまざまな段階で状況を進展させるアイデアを出せるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	問題解決能力の必要性を理解し、関心を持って臨んでいるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加し、チームに貢献できているか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	アイデアを相手に正しく伝えられるよう表現できるか・協力企業/団体の課題を解決できたか							
授業計画(全体)								
アイデアの出し方、発表の仕方について演習を通じて学習します。								
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			
1~4	オリエンテーション							
5~8	企業紹介							
9~12	リサーチ・着想・発案練習							
13~20	プロトタイピング・テスト練習 講評							
21~32	リサーチ・着想・発案							
33~36	中間発表①							
37~44	プロトタイピング・テスト①							
45~48	中間発表②							
49~56	プロトタイピング・テスト②							
57~60	最終成果発表							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
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								
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	○			○	◎		20	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	○	◎	◎	◎	○		60	可、C(1):60点以上
発表・作品				○	◎		20	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	吉田 昌乗			実務経験紹介	https://www.tansan.co/			

科目名	PBLⅢ	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2025			
受講条件		開設時期	2後	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	生徒が自ら問題を見つけ、さらにその問題を自ら解決する能力を身に付ける学習を通じて、ヒューマンスキルの向上をはかる。							
授業の一般目標	企業や団体・自治体との連携を通して現実社会での課題解決に貢献する。							
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								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	思考法やプロジェクトの進め方などの方法論を身に付けられたか・協力企業/団体の状況について正しく理解できたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	さまざまな段階で状況を進展させるアイデアを出せるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	問題解決能力の必要性を理解し、関心を持って臨んでいるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加し、チームに貢献できているか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	アイデアを相手に正しく伝えられるよう表現できるか・協力企業/団体の課題を解決できたか							
授業計画(全体)								
アイデアの出し方、発表の仕方について演習を通じて学習します。								
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					
1~4	オリエンテーション							
5~8	企業紹介							
9~12	リサーチ・着想・発案練習							
13~20	プロトタイピング・テスト練習 講評							
21~32	リサーチ・着想・発案							
33~36	中間発表①							
37~44	プロトタイピング・テスト①							
45~48	中間発表②							
49~56	プロトタイピング・テスト②							
57~60	最終成果発表							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
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								
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	○			○	◎		20	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	○	◎	◎	◎	○		60	可、C(1):60点以上
発表・作品				○	◎		20	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	吉田 昌乗		実務経験紹介	https://www.tansan.co/				