

科目名	ビジネスマナーⅠ	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 前期	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)	・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								
☑ 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・心構え・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。 ・特に電話応対は模擬対応機を使用し、実務に即した応対を指導します。・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 模擬応対実技		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								
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	演習		時間数	30	開設期	1年次		
受講条件			開設時期	1 後期	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)	・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。 ・来客対応、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								
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								
☑ 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。 名刺交換の仕方や、応接室や廊下、エレベーターを使用時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。								
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 来客対応 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 来客対応 3, P85 名刺		名刺、宿題プリント		P38, 39, 85、プリント			
9～10	第4章 来客対応 5, ケースディ1		宿題プリント		P43～45、プリント			
11～12	第4章 来客対応 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 来客対応 9, 10, ケースディ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)と封筒を書く		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	ウェルビーイング概論		単位数	1	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1年次		
受講条件			開設時期	1 前期	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)	本授業では、ウェルビーイング（より良く生きること）を「自分の幸福」と「他者や社会の幸福」をつなげて考える視点から学ぶ。個人の価値観や行動を起点に、快適さの裏側にある構造や不都合な真実に向き合い、多様な視点を取り入れながら公共的な幸福を構想する力を育成する。 5～8回には対話ワークを取り入れ、他者視点から自分を見つめ直す体験を通して、行動変容のきっかけを得る。最終的には、半年間を通じて形成した自分の「問い」と、その背景構造を可視化し、未来に渡すことを目指す。							
授業の一般目標	①自分の価値観や行動の背景にある構造を理解できる。 ②他者や社会との相互依存関係を理解し、公共性のある幸福観を描ける。 ③不都合な真実に向き合い、感情や行動の関係性を分析できる。 ④多様な視点を取り入れ、自分の「画角」を広げられる。 ⑤行動や問いを通して、自らのウェルビーイングを再定義できる。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	特定の教科書は指定しないが、授業で扱うテーマに関連する社会問題や事例に関する記事・資料を日常的に収集することを推奨する。参考文献や動画は授業内で随時提示する。							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点 ウェルビーイングの多様な定義と、構造・公共性の視点を説明できる。								
☑ 思考・判断の観点 価値観や行動を分析し、公共性を考慮した幸福観を構築できる。								
☑ 関心・意欲の観点 社会や地域の課題に関心を持ち、自分事として捉えられる。								
☑ 態度の観点 他者の視点や背景を尊重し、対話的に学び合える。								
☑ 技能・表現の観点 問いや行動計画を可視化し、他者と共有できる。								
授業計画（全体）								
ウェルビーイングを「自分の幸福」と「他者や社会の幸福」をつなげて考える力を育成する。 ① 自己理解と構造理解 … 自分の価値観や行動の背景にある構造を知り、不都合な真実や快適さの裏側に目を向ける ② 他者視点の体験 … 対話ワークを通じて他者からの視点や価値観を受け取り、行動計画へつなげる ③ 公共性の探究と問いの可視化 … 公共性を意識した幸福観を描き、学びを「問い」とその背景構造にまとめ、未来に渡す								
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	なぜウェルビーイングを学ぶのか							
3～4	私のウェルビーイングとは何か							
5～6	ウェルビーイングの構造							
7～8	モチベーショングラフで人生を振り返る							
9～10	モチベーショングラフを語る							
11～12	大きく自分を捉え直す ～「自己責任」の呪縛をゆるめ、構造の中に自分を見る～							
13～14	自分の全体像を捉える ～自分の設計図を作る～							
15～16	対話セッション 他者のまなざしで、物語を完成させる							
17～18	不都合な真実 ～私たちは日常で何を見落としているのか？～							
19～20	不都合の真実2 ～快適さの裏側にある社会							
21～22	社会の中で生きる私たち ～日本社会とウェルビーイング～							
23～24	社会における「私の役割」を探る ～社会の課題×自分の力～							
25～26	社会に貸したい力を伝えられる形する加～発表スケッチと相互壁打ち～							
27～28	ウェルビーイング展覧会 ～私の物語を社会に開く～							
29～30	未来へのメッセージ～自分のウェルビーイングを生きる～							
成績評価方法								
1 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							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							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	美柑 愛子			実務経験紹介	キャリアコンサルタント			

科目名	デジタルシティズンシップ		単位数	1	科目コード			
授業形態	講義		時間数	30	開設期	1年次		
受講条件			開設時期	1 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)	デジタル社会において安全かつ有益に活動するためのリテラシーと態度を養うとともに、自分自身の幸福と他者・社会の幸福をつなげて考える力を育成する。単なる情報モラル教育にとどまらず、情報流通の構造、人間の心理、感情と情報の関係、不都合な真実に向き合う姿勢を扱い、公共性を踏まえた行動選択を実践する。授業を通して、受講者が自分の「画角（物事の見方）」を自覚し、デジタル空間における多様な視点を理解・尊重できることを目指す。							
授業の一般目標	①デジタル社会の構造や情報の偏りを理解し、自ら情報環境を選択・改善できる。 ②感情と情報の関係性を分析し、判断の偏りに気づく。 ③他者や社会への影響を踏まえた情報発信ができる。 ④デジタル利用におけるウェルビーイングを構造的に考え、持続可能な行動計画を立案できる。（ウェルビーイング概念との繋ぎ）							
受講条件	特になし。日常的にスマートフォン（やPC）等を利用している前提で行う。							
事前学習について（テキスト・参考書等）	授業で扱うテーマに関連するニュースやSNS投稿を日常的に観察・記録することを推奨する。							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点	情報流通の構造やデジタル社会における公共性を説明できる。							
☑ 思考・判断の観点	感情や視点の偏りを分析し、行動に活かせる。							
☑ 関心・意欲の観点	自分や他者のウェルビーイングを意識し、社会的課題への関心を持てる。							
☑ 態度の観点	多様な意見や価値観を尊重し、建設的な対話を行える。							
☑ 技能・表現の観点	情報発信や行動指針を公共性の観点からアウトプットできる。							
授業計画（全体）								
デジタル社会における構造理解と多様な視点の獲得を通じて、公共性を意識した行動指針を策定する。 ① 構造理解と自己分析 … 情報流通の仕組みや感情・視点の偏りを学び、自分の「画角」を分析する ② 他者視点と公共性の理解 … グループワークを通じて多様な視点や他者の経験に触れ、公共性のある発信・行動について検討する ③ 行動指針の策定と発表 … 個人のデジタル行動指針と、その背景にある構造や問いをまとめ、発表・共有する								
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		
1～2	なぜ今、デジタルシチズンシップか 「生きる場」としてのデジタルを捉え直す							
3～4	SNS疲れは、なぜ起きるのか 個人の問題から しくみの問題へ							
5～6	見えている世界は、本当に世界か 情報のカスタマイズと分断の構造							
7～8	反応しないことも、すでにメッセージである 沈黙・いいね・スルーの意味を考える							
9～10	誤解はどこから生まれるのか 自分の認知と言葉の手前を見る							
11～12	誤解はどう広がり、社会的事実になるのか あいまいな情報の連鎖を読み解く							
13～14	デジタルエチケットとは何か 正しさではなく、想像力の技術							
15～16	自分の言葉で捉え直す 5～7回（構造理解）のまとめを、対話的に行う							
17～18	デジタルは 社会にどんな良い変化を起こしてきたか 可能性を 事例から観察する							
19～20	良い影響が生まれる条件とは何か なぜ この人の言葉は嫌にならないのか							
21～22	コミュニケーションのスタイル 私やあの人は何を好むのか							
23～24	言葉にしてみる 私は どんなデジタルシチズンでありたいか							
25～26	他者を想定した「ことば」をつくる この言葉は 世の中に出せそうか							
27～28	言葉を渡しあう 言葉を デジタルではなく、リアル空間に置く							
29～30	私たちが持つちから 不在と存在の間にある影響力							
成績評価方法								
1 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							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							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	赤木 康二			実務経験紹介	https://www.tansan.co/			

科目名	思考法	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 前期	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)	ビジネスや日常生活において不可欠な3つの思考法「クリティカルシンキング（疑う力・見抜く力）」「ロジカルシンキング（整理する力・伝える力）」「クリティカルシンキング（発想する力・組み合わせる力）」を体系的に学ぶ。単にアイデアを「思いつく」という受動的な状態から、主体的に「考える」ことができる状態へとレベルアップすることを目指す。							
授業の一般目標	「思いつく」を「考える」にレベルアップさせる。主要な思考フレームワークの意味を理解し、状況に応じて適切に活用（体験・練習・応用）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								
☑ 知識・理解の観点 授業で紹介したフレームワークや方法論を理解できたか								
☑ 思考・判断の観点 授業で紹介したフレームワークや方法論を実践できたか								
☑ 関心・意欲の観点 思考法の必要性を理解し、関心を持って臨んでいたか								
☑ 態度の観点 授業に積極的に参加できていたか								
☑ 技能・表現の観点 授業ごとの目標に応じた表現ができたか・他者とのコミュニケーションが支障なく取れるか								
授業計画（全体）								
クリティカルシンキング→ロジカルシンキング→クリエイティブシンキングの3ブロック構成で、思考の幅を段階的に広げる。各ブロックの最終回が振り返り+ミニ演習：第5・9・12回で理解度を確認しつつ、遅れている学生のキャッチアップ時間にもする。								
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			
1～2	オリエンテーション							
3～4	クリティカルシンキング①思い込みに気づく							
5～6	クリティカルシンキング②事実と意見を分ける							
7～8	クリティカルシンキング③情報の信頼性を見極める							
9～10	クリティカルシンキング④振り返り・ミニ演習							
11～12	ロジカルシンキング①「なぜ？」を深掘りする							
13～14	ロジカルシンキング②分けて考える							
15～16	ロジカルシンキング③筋道を立てる							
17～18	ロジカルシンキング④振り返り・ミニ演習							
19～20	クリエイティブシンキング①アイデアの出し方							
21～22	クリエイティブシンキング②アイデアの広げ方							
23～24	クリエイティブシンキング③アイデアの絞り方+振り返り							
25～26	発表準備							
27～28	発表準備							
29～30	最終発表							
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	吉田 昌乗						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	生成AI活用	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 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）	生成AI」の基本概念や仕組みを正しく理解し、学習や将来の社会活動において安全かつ効果的に利活用できる能力を養います。また、生成AIを利用する上で避けて通れないセキュリティリスクや著作権・倫理的な問題について学び、情報リテラシーを高めることを目的とします。後半では、生成AIをツールとして用いたプレゼンテーション資料の作成やイベント企画の立案など、実践的な演習を通して、AIと協働するスキルを習得します。							
授業の一般目標	生成AIを利用する際のセキュリティ上のリスクや著作権法上の注意点を理解し、適切な倫理観を持って情報を取り扱えるようになる。プロンプト（指示文）の工夫によって、生成AIから適切な出力（テキスト・画像等）を引き出す基本技術を身につける。プレゼンテーション資料の構成やイベント企画のアイデア出しに生成AIを主体的かつ補助的に活用し、自身の思考を拡張できるようになる。							
受講条件	PCの基本的な操作（文字入力、ファイルの保存、Webブラウザの利用など）ができることを前提とします。							
事前学習について（テキスト・参考書等）	各自のPCまたはタブレット等で、授業内に指定する生成AIサービス（ChatGPT、Copilotなど、無料プランで利用可能なもの）へのアカウント登録・アクセス環境を準備しておくこと。							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点								
☑ 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								
授業計画（全体）								
生成AIの仕組みやセキュリティ、著作権について事例を交えて講義し、後半では各自のPCを用いた個人ワークおよびグループワークを中心に、プレゼン資料作成やイベント企画の立案を行います。								
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	授業の進め方、生成AIとは何か（従来のAIとの違い		授業で紹介したAIの基本用語を整理する					
3～4	大規模言語モデル（LLM）の動向とプロンプトの基本		簡単な質問を入力し応答の傾向を確認する					
5～6	入力データがどのように扱われるか、漏洩リスク		セキュリティ設定の重要性をまとめる					
7～8	AIの嘘を見抜く、ファクトチェックの重要性		AIの出力を検証する手順を確認する					
9～10	AIが何を学び、どう生成するか、法的背景		文化庁の「AIと著作権」の動向を振り返る					
11～12	商用利用のリスク、類似性と依拠性について		安全に生成物を利用するための注意点をまとめる					
13～14	ここまでの知識（仕組み・セキュリティ・著作権）の定着確認		小テストで間違えた箇所の解説を読む					
15～16	生成AIを用いたプレゼンテーション作成（1）構成案の練り上げ		AIが出した構成案をもとに骨子を確定させる					
17～18	生成AIを用いたプレゼンテーション作成（2）スライド資料の視覚化		生成した画像やテキストをスライドに配置する					
19～20	プレゼンテーションの発表と相互評価		他者からのフィードバックを振り返る					
21～22	イベント企画を生成AIを使って作ろう（1）アイデア出し		AIと壁打ちして得た企画の方向性を絞り込む					
23～24	イベント企画を生成AIを使って作ろう（2）詳細設計		企画書の各セクションをブラッシュアップする					
25～26	イベント企画を生成AIを使って作ろう（3）リスク管理と告知案		AIが作成した広報文を人間らしく修正する					
27～28	グループまたは個人による企画ピッチとディスカッション		指摘された改善点をもとに最終企画書を修正する					
29～30	生成AIとこれからの社会・学び、最終レポートの提示		最終レポート（授業外で作成）を執筆する					
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							0	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		○					10	良、B（2）：70点以上
授業態度				○			40	可、C（1）：60点以上
発表・作品					○		40	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	赤木 康二		実務経験紹介					

科目名	アントレプレナーシップ入門		単位数	1	科目コード			
授業形態	演習		時間数	30	開設期	1年次		
受講条件	フェルビーイング概論		開設時期	1 後期	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)	アントレプレナーシップの醸成							
授業の一般目標	起業家精神を養い地域社会に貢献できる人材育成を目指すアントレプレナーシップ科目の「入門編」として、地域課題解決、地域可能性発掘をテーマに、必要な情報を収集・分析・統合し、マーケティング視点・デザイン思考を活用し、自分なりのアイデアを出せるようになるまでをめざす。							
	※ここでのマーケティングは、顧客ニーズを満たす・超える価値創出と社会貢献のための活動、と広義に定義する							
受講条件	フェルビーイング概論							
事前学習について (テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
① 知識・技能の観点	【知識】マーケティングや課題解決のための手法を理解している							
② 知識・技能の観点	【技術】課題解決に必要な情報を収集し分析・整理する							
③ 思考・判断・表現の観点	人間中心のデザイン思考を実践し、課題に対するアイデアを出せる							
④ 関心・意欲・態度の観点	アントレプレナーシップマインド（8つのマインドセット）の一部を発揮する							
授業計画（全体）								
・課題解決に必要な思考ワークを中心とし、インプットだけではなく、考え方を柔軟に、視点を多角的に持てるように進める・進行には「協働的な学び」のスタイル（Think-Pair-Share）を取り、学生同士の交流や双方向の刺激が生まれるように進める・山口県内の若手ロールモデルのインタビュー等を一部コンテンツ化するなど、インタビューからアントレプレナーシップマインドに触れることができるよう、リアルなロールモデルとの「出会い」を組み込みたい								
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 (事前・事後学習 各回約1時間)	授業の記録			
1	DNA of an Entrepreneur①アントレプレナーってどんな人？ イノベーションワーク（磨かれたリソースを使ってアイデアを形にする） ＜内容＞ 1. 本コースの全体の目標の確認 2. アントレプレナーシップと聞いて思いつくことを列挙 ※ここではほとんど出てこない想定 3. 本授業の目標の確認、導入事例 4. グループで分かれ、アイデアを配る 5. グループごとに、解決する課題を決める 6. 課題解決のためのアイデアを検討する 7. 全体共有			事前学習： アントレプレナーシップについてメディア記事・ローカルニュースなどを調査（起業、ビジネスそのものにフォーカス） 事後学習： アイデア（ワークシート）の完成、ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
2	DNA of an Entrepreneur②アントレプレナーってどんな人？ イノベーションワークのふりかえり ＜内容＞ 1. 前回の授業のふりかえり 2. 前回の授業で自分たちが発想したと思う力を列挙 ※出てきた内容に「アントレプレナーシップ」が通じる人 3. アントレプレナーとは「起業する人ではない、課題解決する人」 4. アントレプレナーシップマインドセットの説明 5. アントレプレナーシップの自己評価（NFTE ⑧）			事前学習： アントレプレナーにあてはまる人についてメディア記事・ローカルニュースを調査（人（人）フォーカス） 事後学習： BNIアンケートの実施	NFTEプログラムを活用			
3	DNA of an Entrepreneur③アントレプレナーに出会う ＜内容＞ 1. 地域のアントレプレナー（新規ビジネス・行政関係など2～3名程度）インタビュー映像などを見る ※できれば実際に学校に実現してクチャーをいただきたい 2. お話を聞き感じたことのグループ共有 3. 全体共有			事前学習： 地域のアントレプレナーに関連するビジネスの調査 事後学習： ふりかえりシート「アントレプレナーから学んだこと」の活用（アントレプレナー側へのフィードバックに活用）	学校オリジナル			
4	デザイン思考①人間中心のデザインとは？ （バックパックデザインワーク Part1） ＜内容＞ 1. 顧客が抱えるニーズが書かれた資料を分析 2. ワークシートのステップ（デザイン思考のステップ1～3）を行い、顧客のニーズに応えるバックのデザイン画を作成 3. 共有			事前学習： 人間中心のデザイン（human-centric design）の定義についての調査 事後学習： デザイン画の完成、ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
5	デザイン思考②人間中心のデザインとは？ （バックパックデザインワーク Part2） ＜内容＞ 1. ワークシートのステップ（デザイン思考のステップ4～5）を行い、顧客のニーズに応えるバックのプロトを作成 2. 共有 3. ここまでの活動のふりかえり			事前学習： 人間中心のデザイン（human-centric design）について事例を収集 事後学習： プロトの完成、ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
6	デザイン思考③人間中心のデザイン思考について ＜内容＞ 1. 理解を深める問い 2. 人間中心のデザイン思考の5つのステップとは何だったか？ 3. 人間中心のデザイン思考の意義・影響は何か？ 4. デザイン思考のボイストナリー 5. まとめ（なぜデザイン思考が重要か） 6. 次の課題提示			事前学習： 人間中心のデザイン（human-centric design）について現在理解していることの言語化 事後学習： プロトの完成、ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
7	人間中心のデザイン思考実践トレーニング ＜内容＞ 1. ここまでに学んだことを活かしてデザイン思考を実践する 2. 身近な課題発見～解決策の検討 3. アイデア共有 4. プロトタイプ作成 ※デジタル制作でもよい 5. ふりかえり			事前学習： 人間中心のデザイン（human-centric design）について現在理解していることの言語化 事後学習： 理解度チェッククイズ	学校オリジナル			
8	課題解決アイデアの創り方① サークルチャレンジワーク（たくさんアイデアを出す） ＜内容＞ 1. アイデア出しの視点を確認 2. 3分間で思いついたアイデアを可能な限り多く出す 3. 時間終了後、3分間たった今思いついたアイデアを3分間で書き出す 4. 書き出したアイデアをグループで共有 5. 全体共有 6. まとめ（協働し、多くのアイデアの種を創る重要性）			事前学習： これまでに自分が複数のアイデアを出した経験の振り返りシートレポート 事後学習： ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
9	課題解決アイデアの創り方② Back Idea Mapワーク（後発なアイデアを出す） ＜内容＞ 1. アイデアをチャンスにする問いを確認 2. アイデアをチャンスにする視点を説明 3. Back Idea Map（後発アイデアマップ）を描き、その中心に自分のアイデアを書き込む 4. 先に提示された視点から考えられるアイデアを書き出す 5. アイデアの発展可能性については考えなくてよい 6. マップと振り返りのパートを完成させる 7. グループ共有 8. まとめ（思い付きから、アイデアにする）			事前学習： 多様なアイデアを出すための手法についての事例を収集 ※世の中の一般的な手法についても認知 事後学習： ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
10	アイデアをチャンスにするトレーニング ＜内容＞ 1. ここまでに学んだことを活かしてアイデア創出を実践する 2. 地域に関するリサーチ・課題解決のアイデアを出す 3. ふりかえり			事前学習： アイデアの創り方について現在理解していることの言語化 事後学習： 理解度チェッククイズ	学校オリジナル			
11	地域課題からチャンスを発見する① コミュニケーション分析ワーク Part1（地域課題を見極める） ※グループワーク（授業14まで同じグループで） ＜内容＞ 1. Google Mapを使って、学校のある地域を散策する 2. 散策しながら見つけた潜在的な課題やニーズ、思いやりた地域課題をワークシートに書き込む 3. それ以外にメンバーの居住地域を選んで散策する 4. ふりかえり			事前学習： Google Mapを使って学校の地域を個人で散策し、気づいたこと書き出して共有 事後学習： 解決策を書き出す	NFTEプログラムを活用			
12	地域課題からチャンスを発見する② コミュニケーション分析ワーク Part2（地域課題からチャンスを生む） ＜内容＞ 1. 前回のワークと同じグループでワークを実施 2. 前回のワークで明らかにした地域が抱える課題と、それらを解決するために考え出した課題解決アイデアを確認 3. 前回のワークで集めたデータを活用して、自分たちのアイデアの有用性を評価するためのSWOT分析を行う 4. 全体共有 5. まとめ（課題発見～ビジネスチャンスへ）			事前学習： 課題解決アイデアを複数考えてくる 事後学習： SWOT分析の完成、ワークのふりかえり	NFTEプログラムを活用			
13	地域の課題解決アイデアピッチ準備 ＜内容＞ 1. 前回までのワークで考えたアイデアをプレゼンするための資料作成する			事前学習： 地域の課題解決アイデアを具体的に準備する 事後学習： プレゼンの作成	学校オリジナル			
14	地域の課題解決アイデアピッチ ＜内容＞ 1. グループごとに地域の課題解決アイデアをプレゼンする ※地域のアントレプレナーにコメントいただく			事前学習： プレゼンの準備 事後学習： ピッチのふりかえり	学校オリジナル			
15	コースのふりかえり ＜内容＞ 1. 個人でレポート作成 2. 全体共有			事後学習： BNIアンケートの実施				
成績評価方法								
小テスト（2回、授業7、10）、グループワークへの貢献、最終レポート、出席								
	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								※、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	大野 圭司		実務経験紹介	経営修士（専門職）アントレプレナーシップ教員				

科目名	マーケティング入門	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	1年次	1年次			
受講条件		開設時期	1 前期	-	-			
授業概要 (目的・目標とする資格・検定等)	マーケティングの基本とデータ分析技法について教授する。 オープンデータや地域経済分析システム「RESAS」の活用方法について教授する。 学習した知識、マーケティング手法により、地域でのフィールドワークの実施方法について指導する。							
授業の一般目標	マーケティングの基本とデータ分析技法について学習する。 オープンデータや地域経済分析システム「RESAS」の活用について学習する。 学習した知識、マーケティング手法により、地域の小売り店舗でのフィールドワークでの実例分析を行う。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	EXCEL基礎							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点		マーケティングの意味を知り、その活用方法を学ぶ						
☑ 思考・判断の観点		論理的思考 筋道を立てて考える力を習得する						
☑ 関心・意欲の観点		問題意識の涵養 問題を捉える視点、課題形成力を習得する						
☑ 態度の観点		積極的に課題に取り組む姿勢を学ぶ						
☑ 技能・表現の観点		分析した結果を正確に、わかりやすく伝える力を習得する						
授業計画 (全体)								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	コマ数	授業項目・内容等		授業外学習の指示等	授業の記録			
1～2	2	データマーケティングの基礎						
3	1	マーケティング理論の振り返り						
4	1	オープンデータの活用方法						
5	1	オープンデータを活用した地域・顧客特性分析						
6～7	2	ビッグデータの活用① (RESAS、Google Trend等)						
8～10	3	プライマリーデータの活用方法						
11～13	3	データ分析の流れ演習						
14～18	5	データ分析に求められる着眼点						
19～20	2	データの読み方演習						
21～22	2	基本的な統計・データ分析スキル						
23～24	2	公的データ分析演習						
25～26	2	実業務データ分析実習						
27～30	4	企画書・事業計画書作成演習						
	30							
成績評価方法								
1 小テスト (単元ごと) 2 定期試験 (期末試験) 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	濱田 和生			実務経験紹介				

科目名	デジタル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	1年次	
受講条件			開設時期	1 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）	デジタルマーケティング（主にWEBマーケティング）の意義を知り、手法を知ること。 WEBの施策（ブランディング・広告・顧客理解）の基本的な手法を知ること。						
授業の一般目標	上記の内容を理解し、ベーシックなWEBマーケティングの考え方を身に着ける。						
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							
☒ 知識・理解の観点	授業内に出てくる用語を理解できる						
☒ 思考・判断の観点	上記を理解し、体系的な知識にすることができる						
☐ 関心・意欲の観点							
☒ 態度の観点	演習において主体的に不明点を質問・解決しながら課題・問題集に取り組む						
☐ 技能・表現の観点							
授業計画（全体）							
・各回授業毎に小テスト、最後に試験を行い、内容の理解度を図る							
授業計画（授業単位）							
コマ	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録	
1～2	Webマーケティングの基本						
3～4	ユーザーエクスペリエンス基礎（LP制作）						
5～6	マーケティングリサーチ基礎（ECサイト等のB2Cサービスにおける3C分析） マーケットリサーチの必要性と主な手法を知る（WEBサイトにおける3C分析の見方、その他定性調査、定量調査、インタビュー、アンケートなど）						
7～8	ユーザーエクスペリエンス実践（LP制作） 3C分析・ペルソナの抽出・カスタマージャーニーの作成・コンテンツの洗い出し・ワイヤーフレームの作成						
9～10	キーワードマーケティング基礎・SEO基礎解説 Googleの評価基準動向、SEOとは何かを知る キーワードの収集方法・ユーザーの想定の思考を知る						
11～12	Googleビジネスプロフィール概要と基礎 ビジネスプロフィール、Google mapによるユーザーへのリーチメトリック、運用イメージを知る（編集画面の操作演習）						
13～14	コンテンツマーケティング手法解説 ・コンテンツマーケティングの種類と（目的やターゲットに合わせた）適切な選び方 ・SEOコンテンツの作り方を学ぶ						
15～16	インターネット広告基礎 インターネット広告の種類と手法						
17～18	ソーシャルメディアマーケティング概論 他のメディアとの違い、ソーシャルメディアマーケティングの活用法を知る						
19～20	Googleアナリティクス4基礎、Googleタグマネージャー基礎						
21～22	デジタルマーケティングの基礎 KPIとゴールの正しい考え方、各広告の効果測定の基礎を知る						
23～24	デジタルマーケティングの戦略策定（分析・戦略・施策・振り返り）						
25～26	Googleアナリティクス演習 デモアカウントを使用して、設定からデータ集計、分析						
27～28	AIを使ったマーケティング概論・演習						
29	プライバシー保護法規制の基礎、著作権、炎上対策						
30	期末試験						
成績評価方法							
1 小テスト							
2 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
定期試験	◎	◎					50
小テスト	◎	◎		○			50
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							評価なし
演習							評価なし
出席							欠格条件
担当教員	濱田 和生			実務経験紹介			

科目名	地域経済学	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 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）	本講義では、山口県の経済、産業、観光、伝統文化を多角的に分析し、地域が抱える現状と課題を理解することを目的とします。特に、2年次に実施される外部連携授業の前段階として、机上でのグループワークを通じた「山口県の魅力発見」と「データに基づく現状把握」に重点を置きます。山口県経済白書等の公的資料を活用し、客観的な視点で地域を捉える力を養います。							
授業の一般目標	山口県の主要産業や経済指標の基本を説明できるようになる。 地域資源（観光・文化・食）を経済的視点から再発見し、他者に伝えることができる。 グループワークを通じて、地域の課題解決に向けた基本的な思考プロセスを習得する。							
受講条件								
事前学習について （テキスト・参考書等）	山口県公式サイト「統計情報」や観光連盟のポータルサイトを事前に閲覧し、県内の主要な観光地や特産品について基礎的なイメージを持っておくこと。							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点 山口県の産業構造（製造業、農林水産業、観光業等）の基礎知識を習得している。								
☑ 思考・判断の観点 統計データや白書を読み解き、地域の強みと弱みを論理的に分析できる。								
☑ 関心・意欲の観点 地身の生活圏や山口県全体の未来に対して主体的に関心を持ち、改善策を提案しようとする。								
☑ 態度の観点 チームメンバーと協力し、合意形成を図りながらワークショップに貢献できる。								
☑ 技能・表現の観点 調査した内容を視覚的に分かりやすくまとめ、プレゼンテーションできる。								
授業計画（全体）								
山口県経済白書（最新版、県HPより参照）、山口県観光統計。 参考資料：地域産業に関するニュース記事、自治体発行の広報誌。								
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	自身の出身地の主要な施設や産業を調べておく。		自身の出身地の主要な施設や産業を調べておく。					
3～4	山口県の経済構造1：製造業とコンビニート（周南・宇部エリア等）		経済白書の製造業セクションを読み、感想をまとめる。					
5～6	山口県の経済構造2：農林水産業の現状と「ぶちうま」ブランド。		山口県の特産品を1つ選び、その流通経路を調査する。					
7～8	観光経済学1：主要観光地のデータ分析（秋吉台、錦帯橋、角島等）		観光客数の推移データをグラフ化してみる。					
9～10	観光経済学2：インバウンド対応と新しい観光形態。		県外の友人に勧めたい「隠れた名所」をリストアップする。					
11～12	伝統文化と地域経済：萩焼、赤間硯等の伝統工芸の継承とビジネス		伝統工芸品が抱える後継者問題を考える。					
13～14	食文化の経済価値：フグ、日本酒、地産地消の取り組み。		山口県の日本酒がなぜ全国的に有名になったか考察する。					
15～16	【GW】地域分析1：グループ分けと対象エリアの選定。		選定エリアの基礎自治体HPを確認し、統計を集める。					
17～18	【GW】地域分析2：SWOT分析による地域の強み・弱みの抽出。		グループで出した意見をマインドマップにまとめる。					
19～20	【GW】魅力再発見1：若者視点での新しい魅力の定義。		SNS等での「映え」や「体験」の観点から調査する。					
21～22	【GW】魅力再発見2：連携授業（2年次）に向けた企画立案。		企画案の妥当性を裏付けるデータを再確認する。					
23～24	【GW】発表準備1：プレゼン資料の作成と構成。		使用する図表や写真の著作権・引用元を確認する。					
25～26	【GW】発表準備2：リハーサルと相互フィードバック。		発表原稿を推敲し、時間配分を調整する。					
27～28	成果発表会：山口県の魅力を提案するプレゼンテーション。		他グループの発表を聞き、良い点と改善点を記録する。					
29～30	総括とリフレクション：2年次の実践に向けて。		15回を通じた学びを自身のキャリア形成にどう活かすか記述					
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	◎						30	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		◎					30	可、C（1）：60点以上
発表・作品					○		40	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	0		実務経験紹介		https://www.tansan.co/			

科目名	文書処理実習	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 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)	Microsoft Wordを用いた実務的な文書作成スキルを習得する。YouTubeやUdemyを活用した個別最適な学習を取り入れ、サーティファイWord文書処理技能認定試験3級の合格を目指す。							
授業の一般目標	ビジネス文書の作成ルールを理解し、Wordの諸機能を組み合わせて正確かつ迅速に指定された文書を作成できるようになる。							
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								
☑ 知識・理解の観点 Wordの各機能の役割とビジネス文書の基本定型を説明できる。								
☑ 思考・判断の観点 文書の内容に応じて適切な機能（表、図形、段組等）を選択できる。								
☑ 関心・意欲の観点 YouTube等の動画教材を積極的に視聴し、自身のスキル向上に努める。								
☑ 態度の観点 誤字脱字のない、正確な文書を作成しようとする責任感を持つ。								
☑ 技能・表現の観点 サーティファイ3級基準の文書を制限時間内に作成できる。								
授業計画（全体）								
第1回から第15回を通じて、基礎から検定対策までを段階的に実施する。								
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	オリエンテーション・Wordの基本構成・タイピング							
2	文字の書式設定と段落の編集（動画教材活用）							
3	箇条書きと段組の設定							
4	表作成の基本（行・列の操作）							
5	表の応用（計算式・デザイン）							
6	図形と画像の挿入・配置							
7	スマートアートとテキストボックスの活用							
8	ビジネス文書の基本構成（社内文書）							
9	ビジネス文書の応用（社外文書）							
10	サーティファイ3級 体系理解・セクション1対策							
11	サーティファイ3級 セクション2対策（実技演習）							
12	過去問題演習(1) 模擬試験							
13	過去問題演習(2) 弱点克服							
14	総合演習・模擬試験（最終確認）							
15	総括・最終試験							
成績評価方法								
1 期末試験(サーティファイWord文書処理技能認定試験 3 級)								
2 授業態度								
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							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GPA点数
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	2	科目コード				
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 後期	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)	色彩の基礎理論を体系的に学ぶ。色彩検定3級の合格を目標とし、色の三属性、PCCS、色彩心理、配色技法など、デザインの現場で必須となる基礎知識を習得する。							
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&2級編 過去問題集3級&2級 新配色カード 199b							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解：PCCSの構造と24色相環、トーンマップを正しく理解し、専門用語を説明できる。								
☒ 思考・判断：色の対比現象や心理効果を理解し、目的に応じた基本的な配色を立案できる。								
☒ 関心・意欲：身の回りのデザインにおける色の役割に興味を持ち、色彩検定3級取得に意欲的に取り組む。								
☐ 態度の観点								
☐ 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			
1～4	色の三属性 カラーカード分け							
5～8	色の三属性 PCCS							
9～12	PCCS 色相環							
13～16	PCCSトーン							
17～20	配色理論							
21～24	配色理論 色彩心理							
25～28	色彩心理、商品パッケージ分析							
29～32	光と色 眼の構造							
33～36	光と色 照明							
37～40	混色ワーク 混色例							
41～44	対比、同化							
45～48	対比、同化 3色配色 作品発表							
49～52	ファッションカラー インテリア							
53～56	イメージ配色作品制作							
57～60	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	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	1年次		
受講条件			開設時期	1 前期	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。ペ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	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)	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 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								
☒ 知識・理解の観点 HTMLタグ・CSS属性について説明できる。								
☒ 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。								
☒ 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。								
☐ 態度の観点								
☒ 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)								
・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、高さや幅、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							
1 検定の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							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	角田 寛子			実務経験紹介	https://kakuda-jp.com			

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	1年次			
受講条件		開設時期	1 後期	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	レスポンス対応Webデザインの作成							
受講条件	2							
事前学習について (テキスト・参考書等)	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解の観点 HTMLタグ・CSS属性について説明できる。								
☒ 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。								
☒ 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。								
☐ 態度の観点								
☒ 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	角田 寛子		実務経験紹介		https://kakuda-ip.com/			

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	1年次			
受講条件		開設時期	1 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）	Adobe Illustratorの基本操作を習得し、ベクターグラフィックスの作成からデザインの基礎までを学ぶ。テキスト『Illustrator&Photoshop 基本がしっかりわかる授業』を活用し、実技を通じた制作フローを体得する。また、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した演習を行う。							
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）	Illustrator&Photoshop 基本がしっかりわかる授業 作って学ぶデザイン Illustrator®クリエイター能力認定試験 問題集							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解：Illustratorの各種ツールの名称と機能を理解し、適切に使用できる。								
☒ 技能・表現：ベジェ曲線を用いた自由な描画、文字組み、ロゴやアイコンの制作ができる。								
☒ 関心・意欲：認定試験合格に向けた技術向上に努め、デザイン制作を主体的に楽しめる。								
☐ 態度の観点								
☐ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
・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	オリエンテーション、Illustratorの基本操作、アートボードの設定、選択ツールの使い方							
7～12	基本図形の作成（長方形・楕円形ツール）、図形の合体・切り抜き（パスファインダー）							
13～18	線と塗りの設定、カラーパネル、グラデーションツールの基本							
19～24	ベジェ曲線の基本1：ペンツールの操作、直線と曲線の描き分け							
25～30	ベジェ曲線の基本2：アンカーポイントの追加・削除・切り替え、パスの編集							
31～36	レイヤーの構造と管理、グループ化、ロックと非表示の活用							
37～42	文字ツールとタイポグラフィ：文字パネル・段落パネルの操作、アウトライン作成							
43～48	画像の配置とトレース機能、クリッピングマスクの活用							
49～54	アピアランスパネルの基本、効果（ドロップシャドウ、変形等）の適用							
55～60	変形ツール（回転・リフレクト・拡大縮小）、整列パネルの活用							
61～66	【中間制作】ロゴデザイン、名刺デザインの制作実習							
67～72	クリエイター能力認定試験対策1：スタンダード試験の概要、知識問題の演習							
73～78	クリエイター能力認定試験対策2：実技問題の演習、時間配分の確認							
79～84	ク リ エ イ							
85～90	最終制作課題：ポスター制作、印刷入稿用データの作成（トンボ・フォント管理）、総括							
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	◎	○	○		○		60	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	○	○	○		◎		40	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	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	1年次		
受講条件			開設時期	1 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）	Adobe Photoshopの基本操作から、デジタル画像の編集・加工技術を得る。テキスト『Illustrator&Photoshop 基本がしっかりわかる授業』を軸に、色調補正、レイヤーマスク、合成写真の制作プロセスを実践的に学ぶ。また、Photoshop®クリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目標とした演習を行い、実務に即した画像処理能力を養う。							
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）	Illustrator&Photoshop 基本がしっかりわかる授業 作って学ぶデザイン Photoshop®クリエイター能力認定試験 問題集							
☒ 知識・理解：ビットマップ画像の特性（解像度・カラーモード等）とPhotoshopの主要機能を説明できる。								
☒ 技能・表現：目的に応じた選択範囲の作成、自然なレタッチ、非破壊編集（スマートオブジェクト等）ができる。								
☒ 関心・意欲：認定試験合格に向けた技術向上に努め、クリエイティブな表現手法を意欲的に探求できる。								
☐ 態度の観点								
☐ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
・ 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	オリエンテーション、Photoshopの基本概念（解像度、ピクセル、ファイル形式）、画面構成							
7～12	選択範囲の基本：各種選択ツール（長方形、投げ縄、自動選択）の使い方と境界線の調整							
13～18	レイヤーの概念と基本操作：重ね順、不透明度、描画モードの活用							
19～24	色調補正の基本1：明るさ・コントラスト、レベル補正、トーンカーブの操作							
25～30	色調補正の基本2：色相・彩度、カラーバランス、特定色域の調整							
31～36	切り抜きとマスク1：レイヤーマスクの基本操作、ブラシツールでの微調整							
37～42	切り抜きとマスク2：ペンツールを用いたパスの作成、選択範囲への変換							
43～48	レタッチ技術：コピースタンプツール、修復ブラシツールによる不要物の除去							
49～54	テキストツールとシェイプ：文字の入力、スタイル設定、ベクターデータの活用							
55～60	フィルタ機能とアピアランス：ぼかし、シャープ、スマートフィルタの非破壊運用							
61～66	【中間制作】合成写真課題：テーマに基づいたビジュアル制作実習							
67～72	クリエイター能力認定試験対策1：スタンダード試験概要、知識問題演習							
73～78	クリエイター能力認定試験対策2：実技演習（選択範囲作成、色調補正の精度向上）							
79～84	クリエイター能力認定試験対策3：模擬試験実施と時間配分シミュレーション							
85～90	最終制作課題：Webサイトメインビジュアル制作、書き出し設定、総括							
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	◎	○	○		◎		60	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	○	○	○		◎		40	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	デザイン論	単位数	2	科目コード				
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 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)	本講義では、デザインの本质と歴史、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								
☒ 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								
☒ 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								
☒ 関心・意欲の観点 積極的に、関心を持って参加できている								
☐ 態度の観点								
☒ 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、デザインの本质を理解し、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			
1～4	導入ーデザイン論							
5～8	デザイナーとアーティスト							
9～12	デザインの思考①							
13～16	デザインの思考②							
17～20	デザインの思考③							
21～24	平面構成①							
25～28	平面構成②							
29～32	平面構成③							
33～36	平面構成④							
37～40	平面構成⑤							
41～44	アドバタイジング①							
45～48	アドバタイジング②							
49～52	LP総合							
53～56	LP総合							
57～60	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G P点数
担当教員	久保 俊介			実務経験紹介	芸術学部卒業後デジタルデザイン分野の教育事業に従事。グラフィック、Web、動画			

科目名	動画制作基礎	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	1年次			
受講条件		開設時期	1 後期	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)	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、より高質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								
☒ 知識・理解の観点 動画企画の基本的な方法を習得できる								
☒ 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								
☒ 関心・意欲の観点 積極的に参加できている								
☐ 態度の観点								
☒ 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			
1～4	導入ー前段階について							
5～8	現在の環境							
9～12	クリエイティブ概論							
13～16	グラフィックデザインⅡ							
17～20	Webデザイン							
21～24	制作実習 (アナログ)							
25～28	制作実習 (ペン)							
29～32	制作実習 (デジタル①)							
33～36	制作実習 (デジタル②)							
37～40	制作実習 (アニメ①)							
41～44	制作実習 (アニメ②)							
45～48	制作実習 (CG①)							
49～52	制作実習 (CG②)							
53～56	制作実習 (AI応用①)							
57～60	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
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G P 点数
担当教員	久保 俊介			実務経験紹介	芸術学部卒業後デジタルデザイン分野の教育事業に従事。グラフィック、Web、動画			

[illegible]

科目名	データマーケティング		単位数	3	科目コード			
授業形態	演習		時間数	90	開設期	2年次		
受講条件			開設時期	2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)	インターネット上の「企画・宣伝・PR・集客・販売・調達」全般について理解や知識を基礎知識を学習し、習得する							
授業の一般目標	(1)インターネット上の「企画・宣伝・PR・集客・販売・調達」全般の知識を理解できる (2)お客様、取り扱い企業とのコミュニケーションの理解と実践ができる (3)ネットマーケティングの運営ができる							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	ネットマーケティング検定公式テキスト（インプレス）							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解の観点 1. ネットマーケティングの運営について説明できる。 2. ネットマーケティングの各領域の概要と課題を説明できる。								
☒ 思考・判断の観点 1. 授業で取り上げた各領域について自分の意見を論理的に述べることができる。								
☒ 関心・意欲の観点 1. ネットマーケティングに関する関心を広げ、問題意識を高めることができる。								
☒ 態度の観点 1. 日常生活の中でネットマーケティングについて主体的に考えることができる。								
☐ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
ネットマーケティング検定公式テキストを使い、理解を深めた後、学生ネットショップにて実践する。								
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	インターネットマーケティングを行うにあたって							
5～8	インターネット技術概論							
9～12	総論 ～インターネットマーケティングの個別手法～							
13～16	インターネットリサーチ							
17～20	プロモーション（PR/ブランディング）							
21～24	インターネット広告							
25～28	インターネットを利用した販売							
29～32	効果測定							
33～36	効果測定							
37～40	外注管理							
41～44	外注管理							
45～48	各種ポリシー							
49～52	各種ポリシー							
53～56	関連法規							
57～60	関連法規							
61～64	インターネットとコンプライアンス、CSR							
65～68	インターネットとコンプライアンス、CSR							
69～72	ネットショップ運営							
73～76	ネットショップ運営							
77～80	ネットショップ運営							
81～84	ネットショップ運営							
85～88	総括							
89～90	総括							
成績評価方法								
(1)授業の中で小テスト、授業内レポートを数回行う。 (2)成果発表会にて、取り組んだ内容について、プレゼンし、審査を受ける (3)以上を下記の観点・割合で評価する。								
	濱田 和生	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	◎	○	◎				20	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	◎		◎	◎			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GPA点数
担当教員	濱田 和生			実務経験紹介				

科目名	ビジネススキル	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2年次			
受講条件		開設時期	2 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)	授業で習得した卒業制作作品を作成し最終発表に向けて効果的プレゼンを駆使用する。 プレゼンテーション能力の向上、および効率的なプレゼン技法の活用し、聴衆に説得力のあるプレゼンを実施できる。 ワークを円滑に進めていくために、コミュニケーションを磨いていく。							
授業の一般目標	プレゼンツールを使って効率的にプレゼンできる。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	UDEMYを活用したプレゼンテーション技法							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解の観点	PowerPointを使うことができる。							
☒ 思考・判断の観点	プレゼンを論理的に組み立てることができる							
☒ 関心・意欲の観点	積極的に課題解決の糸口となる案を出していく							
☒ 態度の観点	プレゼン技法を要所にとりいれて、印象の良いプレゼンができる。							
☒ 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)								
グループ作業での卒業制作作品を制作するために効率的にプロジェクトの推進をしていくためのコミュニケーション力をみにつける。								
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			
1～4	卒業制作作品制作							
5～8	卒業制作作品制作							
9～12	卒業制作作品制作							
13～16	卒業制作作品制作							
17～20	卒業制作作品制作							
21～24	卒業制作作品制作							
25～28	卒業制作作品制作							
29～32	卒業制作作品制作							
33～36	卒業制作作品制作							
37～40	卒業制作作品制作							
41～44	卒業制作作品制作							
45～48	卒業制作作品制作							
49～52	卒業制作作品制作							
53～56	卒業制作作品制作							
57～60	卒業制作作品制作							
61～64	卒業制作作品制作							
65～68	卒業制作作品制作							
69～72	卒業制作作品制作							
73～76	卒業制作作品制作							
77～80	卒業制作作品制作							
81～84	卒業制作作品制作							
85～88	卒業制作作品制作							
89～90	卒業制作作品制作							
成績評価方法								
1 発表用プレゼン資料の提出								
2 作品制作物の評価を行う。								
	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	辻村 忠幸						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			○	◎			30	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GPA点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

演習	CMS演習	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	2年次			
受講条件		開設時期	2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)	CMSとしてWordPressの使い方を理解し、ノーコードでのWebサイトの制作を行うことができる。							
授業の一般目標	WordPressを使ってCMSの基本を理解し、Webサイトの構築を行うことができる。							
受講条件	HTMLとCSSを理解している							
事前学習について (テキスト・参考書等)	UDEMYのWordPressの研修動画							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解の観点	WordPressの基本操作とWebサイト設定ができる。							
☒ 思考・判断の観点	ノーコードで、Webサイトを作成できる							
☐ 関心・意欲の観点								
☐ 態度の観点								
☒ 技能・表現の観点	各種プラグインを使い、Webサイトとして機能するWebを作成できる。							
授業計画（全体）								
・CMSのWordpressとしての基本的考え方を学習します。 ・Lightningのテーマを使って、サイト作りの基礎をマスターします。								
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	WordPressの環境設定							
5～8	WordPressの基本サイトの考え方							
9～12	テーマの設定と固定ページ、投稿ページの作成							
13～16	メディアの追加とTOPページの編集							
17～20	サイト制作、メニューの作成							
21～24	デザインの作成、レイアウト設定							
25～28	スライドショーの設定							
29～32	各ページを作成							
33～36	各ページを作成							
37～40	各ページを作成							
41～44	WordPressの使ったWebサイトを制作							
45～48	WordPressの使ったWebサイトを制作							
59～52	WordPressの使ったWebサイトを制作							
53～56	WordPressの使ったWebサイトを制作							
57～60	WordPressの使ったWebサイトを制作							
成績評価方法								
1 課題提出にて評価を行う								
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							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
課題	○	○	○				30	
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	○						70	
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Ⅱ	単位数	2	科目コード				
授業形態	講義	時間数	60	開設期	2年次			
受講条件		開設時期	2前期	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)	1年次の基礎を土台に、色彩検定2級レベルの高度な専門知識を習得する。照明、測色、配色調和論、実務におけるカラーデザインなど、より実践的・技術的な応用力を養う。							
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&2級編 過去問題集3級&2級 新配色カード 199b							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解：マンセル表色系の構造、照明の演色性、JIS安全色彩などの専門知識を修得する。								
☑ 思考・判断：配色調和論に基づき、高度な色彩計画を論理的な根拠を持って立案・提案できる。								
☑ 関心・意欲：プロのデザイナーとして必要な色彩運用能力の向上を目指し、色彩検定2級合格に挑戦する。								
□ 態度の観点								
□ 技能・表現の観点								
授業計画（全体）								
色彩技能検定2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	◎	○					10	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	◎	○			○		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	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	2年次			
受講条件		開設時期	2前期	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）	Webサイトに動的な動きを与えるプログラミング言語JavaScript、およびライブラリjQueryの基礎を習得する。テキスト『1冊ですべて身につくJavaScript入門講座』を使用し、2年次通年で学ぶ内容の前半として、基本文法からDOM操作、イベント処理までの基礎を固める。WebデザインⅠで学んだHTML/CSSの知識と組み合わせ、実用的なUIパーツの実装能力を養う。							
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：JavaScriptの基本文法（変数、条件分岐、ループ、関数）を理解し説明できる。								
☒ 技能・表現：DOM操作を用いて、HTML要素の書き換えやスタイルの変更をコードで制御できる。								
☒ 関心・意欲：ユーザーの操作に応じた動的な表現に関心を持ち、論理的思考に基づいたコード記述に主体的に取り組める。								
☐ 態度の観点								
☐ 技能・表現の観点								
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			
1～6	オリエンテーション、WebデザインにおけるJavaScriptの役割、開発環境の構築（VS Code）							
7～12	JavaScriptの基本文法1：変数と定数、データ型（数値、文字列、真偽値）							
13～18	JavaScriptの基本文法2：演算子（算術、比較、論理演算）							
19～24	条件分岐：if文、else if文、switch文による処理の振り分け							
25～30	繰り返し処理：for文、while文、配列（Array）の基礎							
31～36	関数の基礎：関数の定義と呼び出し、引数、戻り値の概念							
37～42	DOMの基礎：HTML要素の取得（getElementById、querySelector）							
43～48	イベント処理1：クリックイベント（addEventListener）、ボタン操作							
49～54	イベント処理2：マウスオーバー、キー入力などの多様なイベント処理							
55～60	フォーム操作：入力値の取得とバリデーション（入力チェック）の基礎							
61～66	タイマー処理：setTimeout、setIntervalを用いたアニメーションの基礎							
67～72	jQueryの導入：ライブラリの読み込み方法、基本セレクトとメソッド							
73～78	jQueryによるUIパーツの実装1：アコーディオンメニュー、タブパネル							
79～84	jQueryによるUIパーツの実装2：モーダルウィンドウ、ハンバーガーメニュー							
85～90	前期総括課題：JavaScript/jQueryを用いた動的パーツを含むWebページ制作							
成績評価方法								
成果物や発表の内容を基に評価する								
	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							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	角田 寛子		実務経験紹介		https://kakuda-jp.com/			

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	2年次		
受講条件			開設時期	2 後期	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）	「WEBデザインⅡ」に引き続き、テキスト『1冊ですべて身につくJavaScript入門講座』の後半部分を学習する。非同期処理やAPI連携、より複雑なアニメーション表現を習得し、フロントエンドエンジニアとしての基礎力を完成させる。また、実践的なWeb制作ワークフローに基づき、外部ライブラリの活用やモダンな開発手法についても触れる。							
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）								
授業の到達目標								
☒ 知識・理解：非同期処理（Promise, async/await）やJSONデータの扱いを理解し、外部データの取得ができる。								
☒ 技能・表現：外部API（Web API）を活用した動的なコンテンツ表示や、高度なライブラリを用いた演出ができる。								
☒ 関心・意欲：最新のWebフロントエンド技術に興味を持ち、ユーザー体験（UX）を向上させるための実装を主体的に検討できる。								
☐ 態度の観点								
☐ 技能・表現の観点								
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		
1～6	前期の復習、JavaScriptの応用文法（オブジェクト、クラスの基礎概念）							
7～12	Web APIの基礎：JSONデータの構造とデータのやり取りの仕組み							
13～18	非同期処理1：Promiseの概念と基本的な使い方							
19～24	非同期処理2：Fetch APIを用いた外部データの取得と表示							
25～30	非同期処理3：async / await による読みやすい非同期コードの記述							
31～36	データの保存：Web Storage（localStorage）の活用方法							
37～42	ライブラリの活用1：高度なアニメーションライブラリ（GSAP等）の導入							
43～48	ライブラリの活用2：グラフ表示（Chart.js等）や地図連携							
49～54	【応用演習】Web APIと連携したシングルページ構成の簡易アプリ制作							
55～60	モダンなJavaScript開発環境：ES Modulesとパッケージ管理の概要							
61～66	アクセシビリティとパフォーマンス：高速で使いやすいJavaScriptの実装							
67～72	最終制作課題の企画：テーマ決定、構成案、API・技術選定							
73～78	最終制作課題の開発1：基本機能の実装、データ連携の確認							
79～84	最終制作課題の開発2：デザインの調整、デバッグ、マルチデバイス対応							
85～90	最終成果発表：プレゼンテーション、相互評価、2年間のJavaScript学習総括							
成績評価方法								
成果物や発表の内容を基に評価する								
	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							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	角田 寛子			実務経験紹介	https://kakuda-jp.com/			

科目名	デザイン演習	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	2年次			
受講条件		開設時期	2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)	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								
☒ 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								
☒ 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								
☒ 関心・意欲の観点 積極的に、関心を持って参加できている								
☐ 態度の観点								
☒ 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G P点数
担当教員	久保 俊介			実務経験紹介	芸術学部卒業後デジタルデザイン分野の教育事業に従事。グラフィック、Web、動画			

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	2年次			
受講条件		開設時期	2前期	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								
☒ 知識・理解の観点 動画企画の基本的な方法を習得できる								
☒ 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								
☒ 関心・意欲の観点 積極的に参加できている								
☐ 態度の観点								
☒ 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G P 点数
担当教員	茄子川 導彦		実務経験紹介		https://solarus.co.jp			

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	2年次		
受講条件			開設時期	2 後期	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								
☑ 知識・理解の観点			動画企画の基本的な方法を習得できる					
☑ 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					
☑ 関心・意欲の観点			積極的に参加できている					
□態度の観点								
☑ 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G P点数
担当教員	茄子川 導彦			実務経験紹介	https://solarus.co.jp			