

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。							
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。							
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		P 32～37、40～42、プリント			
7～8	第4章 来客対応 3, P 8 5 名刺		名刺、宿題プリント		P 38, 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		P 43～45、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		P 46～53、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		P 54～56、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		P 78～86、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		P 82, 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		P 101～104、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	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	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	ウ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。 ※ここであいうマーケティングは、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	ウ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、導入説明 4. グループに分かれ、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		NITE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 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」が盛り込まれている人 2. 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 3. アントレプレナーシップマインドセットの説明 4. アントレプレナーシップの徹底評価（NITEⅧ）		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（人にフォーカス） 事後学習：[NITEアンケートの実施		NITE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		NITE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		NITE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： 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？ 人間中心のデザイン思考の良さ・影響は何か？ 2. デザイン思考の5つの段階 3. まとめ（なぜデザイン思考が重要か） 4. 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		NITE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 ・身近な問題発見～解決策の検討 ・アイデア共有 ・プロトタイプ作成 ※デジタル制作でもよい 2. 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分間で書出したアイデアを可能な限り多く出す 時間より重要なのは、3分間たった3つの視点に移る×3視点 3. 書き出したアイデアをグループで共有 4. 全体共有 5. 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		NITEプログラムを活用	
9	課題解決アイデアの創り方② Backy Idea Mapワーク（様々なアイデアを出す） ＜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. Backy Idea Map（奇発アイデアマップ）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 アイデアの発想可能性については深く考えなくてよい 5. マップと振り返りのパートを完成させる 6. グループ共有 7. 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確認 事後学習：ワークのふりかえり		NITE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 ・地域に関するリサーチ ・課題解決のアイデアを出す 2. 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見極める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、思い付いた解決策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		NITEプログラムを活用	
12	地域課題からチャンスを見極める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効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		NITE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：[NITE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
定期試験						
小テスト						
宿題授業外レポート						
授業態度						
発表・作品						
演習						
出席						
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	表計算実習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 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)	業務をするうえで必要とされる情報処理能力のうち、E x c e lを利用した関数やグラフの作成ができる。 マイクロソフトオフィススペシャリスト一般レベル 日商PC検定(データ活用)3級							
授業の一般目標	1. マニュアルを見なくてもデータの入力、作成ができる。 2. E x c e lの機能のうち、計算式や関数及びグラフを利用した表計算シートの作成ができる。 3. マイクロソフトオフィススペシャリスト Excel 合格							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門 3級 MOS Excel 365対策テキスト&問題集							
授業の到達目標								
☒ 知識・理解の観点	E x c e lを用いて、表計算シートを作成することができる							
☒ 思考・判断の観点	E x c e lの機能を活用し、関数やグラフを利用した表計算シートが作成できる							
☐ 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)								
・マイクロソフトオフィススペシャリスト Excel 合格								
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	Excelについての導入(インタフェース、基本操作)、フォントの配置、数値の設定							
5～8	セル・行・列の操作として複写、オートフィル、挿入、削除、列幅の変更を行う							
9～12	計算式の入力と演算子、基本的関数の引数の考え方							
13～16	基本的関数として合計、カウント、最大、最小、丸める関数の使い方							
17～20	条件に判定でセルに表示する内容を変更できる。 IF文とネスト構造の判定文を作成する							
21～24	印刷用にページ設定を適切にできるようにする。 余白設定、ヘッダーフッター設定							
25～28	項目のデータを確認して整列キーを的確に設定を行う。 複数の項目を指定して多段での整列を行う。							
29～32	基本的グラフの作成方法の学習、項目軸の選択、各種グラフの選択、							
33～36	グラフの応用操作を学習、折れ線、棒グラフを統合した複合グラフを作成する。							
37～40	表の作成、装飾・編集、グラフ作成の問題演習を通じて演習を通じて表計算基礎の習得							
41～44	表の作成、装飾・編集、グラフ作成の問題演習を通じて演習を通じて表計算基礎の習得							
45～48	表の作成、装飾・編集、グラフ作成の問題演習を通じて演習を通じて表計算基礎の習得							
49～52	表の作成、装飾・編集、グラフ作成の問題演習を通じて演習を通じて表計算基礎の習得							
53～56	表の作成、装飾・編集、グラフ作成の問題演習を通じて演習を通じて表計算基礎の習得							
57～60	ワークシートやブックの管理、ブック内の検索、ブックのシート管理をする。							
61～64	オプションと表示を固定し、ウィンドウ枠の固定、行列固定のスクロールおを行う。							
65～68	セルやセル範囲のデータ管理、名前付き範囲を定義して管理する。 データを視覚的に管理できるスパークラインを設定。							
69～72	テーブルとテーブルのデータの管理を行える。テーブルの作成と書式が設定でき、テーブルに集計行を挿入する。							
73～76	確認問題を実施し、試験範囲を網羅する。							
77～80	確認問題を実施し、試験範囲を網羅する。							
81～84	確認問題を実施し、試験範囲を網羅する。							
85～88	確認問題を実施し、試験範囲を網羅する。							
89～90	確認問題を実施し、試験範囲を網羅する。							
成績評価方法								
1 小テスト(検定試験)								
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	成績評価基準
定期試験	○	○			◎		100	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	尾崎 恵子			実務経験紹介	マイクロソフトオフィシャルトレーナー			

科目名	表計算実習Ⅱ		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）	業務をするうえで必要とされる情報処理能力のうち、Excel を利用した関数やグラフの作成ができる。 マイクロソフトオフィススペシャリスト一般レベル 日商PC検定（データ活用）3級							
授業の一般目標	1. マニュアルを見なくてもデータの入力、作成ができる。 2. データを分析して、必要な集計表を作成できる。 3. マイクロソフトオフィススペシャリスト Excel 合格 4. 日商PC検定（データ活用）3級 合格							
受講条件								
事前学習について（テキスト・参考書等）	コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門 2級 MOS Excel 365対策テキスト＆問題集 日商PC検定（データ活用）3級							
授業の到達目標								
☑ 知識・理解の観点	Excel を用いて、表計算シートを作成することができる							
☑ 思考・判断の観点	Excel の機能を活用し、関数やグラフを利用した表計算シートが作成できる							
☐ 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）								
・マイクロソフトオフィススペシャリスト Excel 合格 ・日商PC検定（データ活用）3級 合格								
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	業務に流れに必要な書類ある項目について読み解く Excelの機能を有効活用して見積書を作成する。							
5～8	Excelの機能を有効活用して納品書、請求書を見積書をベースとして作成する。							
9～12	データ活用に必要となる演算を復習し、データを目的に応じて加工できる。 （演算、集合関数、条件判定文）							
13～16	収集されたデータをいろんな角度から分析するために、単純集計、クロス集計について学習する。							
17～20	収集したデータを目視で見えるようにグラフ化し経営判断に使う資料を作成する（グラフ科、ABC分析。Zチャート）							
21～24	日商PCデータ活用3級問題演習1 データ分析機能を確認							
25～28	日商PCデータ活用3級問題演習2 データ分析機能を確認							
29～32	日商PCデータ活用3級問題演習3 データ分析機能を確認							
33～36	表計算を使ってデータベースを作成							
37～40	表計算を使ってデータベースを作成							
41～44	データベースを分析し、最適のグラフや表の作成							
45～48	データベースを分析し、最適のグラフや表の作成							
49～52	業務で必要とされる計数を理解し、計算ができる							
53～56	業務で必要とされる計数を理解し、計算ができる							
57～60	データから当該ビジネスの課題を分析							
61～64	データから当該ビジネスの課題を分析							
65～68	日商PCデータ活用3級問題演習1 データ分析機能を確認							
69～72	日商PCデータ活用3級問題演習1 データ分析機能を確認							
73～76	日商PCデータ活用3級問題演習2 データ分析機能を確認							
77～80	日商PCデータ活用3級問題演習2 データ分析機能を確認							
81～84	日商PCデータ活用3級問題演習3 データ分析機能を確認							
85～88	日商PCデータ活用3級問題演習3 データ分析機能を確認							
89～90	期末試験							
成績評価方法								
1 小テスト、定期試験（検定試験）								
	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	○				◎		60	秀、S（4）：90点以上
小テスト	尾崎 恵子	○					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	尾崎 恵子			実務経験紹介	マイクロソフトオフィシャルトレーナー			

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	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	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	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			