

アルゴリズム・データ構造 I

授業の目的・概要

アプリケーション開発・運用・利用をマネジメント・評価する上で基礎となる、アルゴリズムの考え方を身につける。

科	DXビジネス	教員	中川
コース	2年生コース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	36

目標

前期

アルゴリズムの基礎となる、「変数」と「配列」のデータ構造を理解できる。

流れ図/疑似言語の読み取りができる。

流れ図を用いて、記号が10個程度のアルゴリズムを記述できる。

後期

基礎的な探索アルゴリズム/整列アルゴリズムを理解できる。

流れ図を用いて、記号が15個程度のアルゴリズムを記述できる。

ITパスポート「アルゴリズムとプログラミング」分野の既習範囲において、8割の正答率を達成できる。

授業計画

前期

第1週 オリエンテーション

第2週 アルゴリズムとプログラムの関係
アルゴリズムとは？プログラムとは？

第3週 コンピュータ基礎知識

第4週 良いアルゴリズムとは
分かりやすい/高速/効率的/再利用が容易

第5週 アルゴリズムの基本形
制御構造

第6週 流れ図と疑似言語
それぞれの書き方

第7週 変数(データ型/代入)
メモリ/変数の宣言

第8週 配列(参照)
データをまとめて使う方法

第9週 三角形の面積を計算する

四則演算

第10週 データの大小を判定する

データを比較する/関係演算子

第11週 変数のデータを入れ替える

入替用の変数

第12週 フローチャート読み取り演習

定着度の確認

第13週 合計を計算する

反復構造/変数の初期化/変数i/無限ループ

第14週 最大値を探す

暫定値の変数

第15週 フローチャート穴埋め演習

第16週 定番アルゴリズム

どのようなアルゴリズムがあるか？

第17週 前期期末試験

第18週 前期期末試験返却・フィードバック

後期

第1週 前期の復習

第2週 定番アルゴリズムについて

第3週 探索アルゴリズム(リニアサーチ/概要)

アルゴリズムの内容を理解する

第4週 探索アルゴリズム(バイナリサーチ/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第5週 探索アルゴリズム(ハッシュ探索法/概要)

アルゴリズムの内容を理解する/同じハッシュ値が出たときの対応

第6週 探索アルゴリズム(ハッシュ探索法/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第7週 整列アルゴリズム(単純選択法/概要)

アルゴリズムの内容を理解する

第8週 整列アルゴリズム(単純選択法/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第9週 整列アルゴリズム(単純交換法/概要)

アルゴリズムの内容を理解する

第10週 整列アルゴリズム(単純交換法/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第11週 整列アルゴリズム(単純挿入法/概要)

	アルゴリズムの内容を理解する
第12週	整列アルゴリズム(単純挿入法/実装) アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる
第13週	整列アルゴリズム(クイックソート/概要) アルゴリズムの内容を理解する
第14週	整列アルゴリズム(クイックソート/実装) アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる
第15週	ITパスポート対策補足講義① 10進数、2進数、16進数
第16週	ITパスポート対策補足講義② 集合とベン図/データの単位
第17週	後期期末試験
第18週	後期期末試験返却・フィードバック

授業の方法

講義、問題演習

教材

伊東静香(2012)『アルゴリズムを、はじめよう』インプレス

高橋京介(2023)『【令和5年度】いちばんやさしいITパスポート』SBクリエイティブ

評価の方法

試験・レポート70%、授業態度30%

授業外での学習方法

ITパスポート過去問道場(<https://www.itpassportsiken.com/ipkakomon.php>)

実務経験と授業科目の関係

コンピュータシステム

コンピュータを構成するプロセッサ等の処理装置の仕組み、ネットワーク上のシステムの構成、OSの機能や構成や電子回路の仕組みについて、基本情報技術者試験に合格できるレベルの知識を身につける

科	DXビジネス	教員	竹中
コース	2年制コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	36

前期

1. AI技術やシステム構成の役割を理解し、「逆算」の観点で実際の課題に適用する方法を学ぶ
2. 「システム」と呼ばれるものの全容とその構成のバリエーションについて理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる
3. システムの性能を評価する指標とその算出方法を身につけ、ITパスポート試験の計算問題や選択問題を解けるようになる
4. システムを構成するハードウェアの種類とそれぞれの特徴について理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる
5. システムを構成するソフトウェアであるOSの機能と構造について理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる
6. システムを構成するソフトウェアであるアプリケーションソフトウェア、中でも表計算ソフトの特徴と基本的な操作について理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる

後期

7. コンピュータを構成する要素の1つであるプロセッサについて、その動作原理を理解し、プロセッサに関する基本情報技術者試験のレベルの選択問題や計算問題を解けるようになる
8. コンピュータを取り巻くネットワーク上の処理システムについて、その種類と特徴や仕組み、評価指標について理解し、システムに関する基本情報技術者試験のレベルの選択問題や計算問題を解けるようになる
9. コンピュータを取り巻くシステムのトレンドについて、BYODやTCOなどの用語について説明できるようになり、基本情報技術者試験のレベルの選択問題を解けるようになる
10. ソフトウェアの1つであるOSについて、その機能と構成、主な仕事であるタスク管理・入出力管理・記憶管理について理解し、OSに関する基本情報技術者試験のレベルの選択問題や計算問題を解けるようになる
11. ハードウェアを構成する電子回路について、AND回路、OR回路、NOT回路、XOR回路、NAND回路、NOR回路について理解し、電子回路に関する基本情報技術者試験のレベルの選択問題を解けるようになる

前期

- 第1回 システムの構成①処理形態による分類
- 第2回 システムの構成②利用形態による分類
- 第3回 システムの構成における逆算(機械学習、BCP)
- 第4回 システムの評価指標(MTBF、MTTR、稼働率)、
- 第5回 計算問題演習
- 第6回 ハードウェア①コンピュータの種類と特徴
- 第7回 ハードウェア②入出力装置の種類と特徴
- 第8回 選択問題演習
- 第9回 ソフトウェア①OS、データ管理とファイルシステム
- 第10回 ソフトウェア②バックアップ
- 第11回 ソフトウェア③アプリケーションソフトウェア
- 第12回 情報デザイン、オープンソースソフトウェア
- 第13回 選択問題演習
- 第14回 復習
- 第15回 期末テスト

後期

- 第1回 コンピュータ構成要素①プロセッサ、メモリ
- 第2回 コンピュータ構成要素②キャッシュ、入出力デバイス
- 第3回 計算問題演習、選択問題演習
- 第4回 システムの構成①冗長化、事業継続性
- 第5回 システムの構成②稼働率、待ち行列
- 第6回 システムのトレンド(オープンソース、TCO)
- 第7回 計算問題演習、選択問題演習
- 第8回 ソフトウェア①OS、ファイルシステム
- 第9回 ソフトウェア②開発ツール・オープンソースソフトウェア
- 第10回 選択問題演習
- 第11回 ハードウェア①(電子回路について)
- 第12回 ハードウェア②(全加算器、半加算器)
- 第13回 計算問題演習、選択問題演習
- 第14回 総復習
- 第15回 期末テスト

の

講義

教科書:

令和06年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室

令和05年 イメージ&クレバー方式でよくわかる 栢木先生の基本情報技術者教室 (情報処理技術者試験)

参考書: 令和05年【春期】【秋期】 応用情報技術者 合格教本 (情報処理技術者試験)、コンピュータ概論 : 情報システム入門 第8版

の

試験・レポート70%、授業態度30%

での

<https://www.itpassportsiken.com/ipkakomon.php>

<https://www.fe-siken.com/fekakomon.php>

前期はITパスポート試験、後期は基本情報技術者試験の「過去問道場」を中心に活用し、授業内での問題演習以外でも、それぞれの回次で学習した範囲の問題演習を自主的に行い知識の定着を図る。

との

—

サイバーセキュリティ

授業の目的・概要

- (1) DXにおけるサイバーセキュリティの重要性を理解し、情報セキュリティリスクを排除したデータ運用ができる。
- (2) 情報セキュリティに関して、ITパスポート試験に合格できる知識を身に着ける。

科	DXビジネス	教員	小堀
コース	2年生コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

1. 逆算のDXにおけるサイバーセキュリティの重要性を説明することができる。
2. 情報セキュリティの目的とその種類を説明することができる
3. 情報資産への脅威・脆弱性について説明することができる。
4. サイバー攻撃の手法とその対策について説明することができる。
5. セキュリティ技術とその種類について説明することができる。
6. リスクアセスメントを行い、リスクへの対応を提案することができる。
7. マルウェアの種類を説明することができる。
8. マルウェア対策の種類について説明することができる
9. 情報セキュリティに関する法規の種類とその内容について説明することができる。

授業計画

前期

- 第1回 授業の目的、本講義の全体像、逆算のDXにおけるサイバーセキュリティの意義
- 第2回 情報セキュリティの目的、3つの観点(機密性・完全性・可用性)
- 第3回 情報資産、脅威、脆弱性
- 第4回 脅威の種類(物理的脅威、技術的脅威、人的脅威)
- 第5回 脆弱性の種類(物理的脆弱性、技術的脆弱性、人的脆弱性)
- 第6回 問題演習
- 第7回 サイバー攻撃方法(不正アクセス)、
ブルートフォース攻撃、辞書攻撃、パスワードリスト攻撃と各攻撃への対策
- 第8回 盗聴、盗聴の種類(スニファ、電波傍受、キーボードロギング)とその対策
- 第9回 なりすまし
なりすましの種類(パスワードリスト攻撃、フィッシング、MITB・MITM)とその対策
- 第10回 問題演習

第11回 DoS攻撃・DDoS攻撃とその対策

第12回 ソーシャルエンジニアリング(ショルダーハッキング、スキャビンジング、会話)とその対策

第13回 クロスサイトスクリプティング、クロスサイトリクエストフォージェリ、SQLインジェクション
とその対策

第14回 標的型攻撃(メール、水飲み場型攻撃、やり取り型攻撃)、ゼロデイ攻撃とその対策

第15回 問題演習

第16回 セキュリティの概要(組織的・人的な取り組み、セキュリティ技術)

セキュリティ技術の種類(暗号化、認証、マルウェア対策、フィルタリング)

第17回 暗号化、復号、共通鍵暗号方式

第18回 公開鍵暗号方式、共通鍵暗号方式と公開鍵暗号方式の違い

第19回 問題演習

第20回 認証の概要、パスワード認証、ワンタイムパスワード

第21回 バイオメトリクス認証(指紋、虹彩、声紋、静脈パターン)

第22回 デジタル署名、PKI

第23回 問題演習

第24回 リスク、リスクの要素、リスクマネジメントの流れ

第25回 リスクの特定と分析

第26回 リスクの評価、受容水準

第27回 リスク対応(回避、低減、移転、保有)

第28回 問題演習

第29回 情報資産・脅威・脆弱性の復習、問題演習

第30回 サイバー攻撃方法の復習①、問題演習

第31回 サイバー攻撃方法の復習②、問題演習

第32回 セキュリティ対策の復習①、問題演習

第33回 セキュリティ対策の復習②、問題演習

第34回 リスクに関する復習、問題演習

第35回 試験

第36回 試験返却、フィードバック

後期

第1回 前期の学習内容確認、後期の授業概要説明

第2回 マルウェアの分類(ウイルス、ワーム、トロイの木馬)と
機能(自己伝染機能、潜伏機能、発病機能)

第3回 マルウェアの種類(スパイウェア、ランサムウェア、ボット)

第4回 マルウェア対策(予防:ウイルス対策ソフト、ビヘイビア法、検疫ネットワーク)

第5回 マルウェア対策(感染後対応、端末管理)

第6回 問題演習

第7回 不正アクセス対策(ファイアウォール、WAF、プロキシサーバ)

- 第8回 不正アクセス対策(DMZ、IDS)
- 第9回 情報漏洩対策(リモートアクセスと認証サーバ)
- 第10回 アクセス管理(SSL/TLS)
- 第11回 アクセス管理(VPNとその種類)
- 第12回 問題演習
- 第13回 物理的対策(火災:防火壁、スプリンクラー、消火器、地震:バックアップサイト、データの遠隔保管、危機管理計画の作成、落雷・停電:予備電源、避雷針)
- 第14回 物理的対策(機器の故障:冗長化・ライフサイクル管理、過失によるデータ破壊:バックアップ、フルプルーフ)
- 第15回 問題演習
- 第16回 人的対策(内部不正の防止、システム運用の管理)
- 第17回 人的対策(入室管理・アンチパスバック、セキュリティ教育)
- 第18回 問題演習
- 第19回 情報セキュリティポリシーその種類(基本方針、対策基準、実施手順)
- 第20回 情報セキュリティマネジメントシステムと国際基準・国内基準
- 第21回 問題演習
- 第22回 個人情報保護法、プライバシーマーク制度
- 第23回 知的財産権:著作権とその種類(著作人格権、著作財産権、著作隣接権)
- 第24回 知的財産権:特許権、意匠権、実用新案権、商標権
- 第25回 知的財産権の事例紹介
- 第26回 問題演習
- 第27回 不正アクセス禁止法、事例紹介
- 第28回 サイバーセキュリティ基本法、事例紹介
- 第29回 問題演習
- 第30回 マルウェアの復習、問題演習
- 第31回 不正アクセス対策の復習、問題演習
- 第32回 人的対策・物理的対策の復習、問題演習
- 第33回 法規に関する復習、問題演習
- 第34回 法規に関する復習②、問題演習
- 第35回 試験
- 第36回 試験返却、フィードバック

授業の方法

講義、問題演習

教材

生徒用教科書
・情報セキュリティマネジメント合格教本 令和04年(岡嶋裕史)

2025年度

教師用参考資料

・図解入門よくわかる最新情報セキュリティの技術と対策(若狭直道)

評価の方法

試験70%、授業態度30%

授業外での学習方法

[ITパスポート過去問道場 | ITパスポート試験ドットコム \(itpassportsiken.com\)](http://itpassportsiken.com)

[基本情報技術者過去問道場 | 基本情報技術者試験.com \(fe-siken.com\)](http://fe-siken.com)

※試験の過去問演習を行い、知識の定着を図る

実務経験と授業科目の関係

デジタルトランスフォーメーション

授業の目的・概要

大規模な集客を実現する方法やより多くの収益をあげる方法、業務を効率化する方法など、デジタル技術をビジネスに活用する方法を考えられるようになる。多くの顧客を集客できるようなWebページを構築できるようになる。あらゆるビジネスを「逆算」で捉えられるようになる。

科	DXビジネス	教員	遠藤
コース	2年生コース	教員の実務経験	1
対象年次	1年次	年間単位時間	72

目標

- DXの根幹となる逆算の考え方をを用いて、様々な企業のケースを説明することができる。
- DXがビジネス改革だということを、具体的な例を挙げながら説明することができる。
- ホームページとソーシャルメディアを活用し、潜在顧客に自社製品を認知してもらうための情報発信ができるようになる。
- 商品を遠くに早くたくさん売ることができるECプラットフォームを活用するメリットについて理解を深められるようになる。
- 取引から在庫管理・売上管理を一元化できるPOSレジアプリを活用するメリットについて理解を深められるようになる。
- 十分な顧客獲得に必要なセッション数の目標を逆算して設定し、達成するためのWebページを制作することが出来る。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション、現代ビジネスのキーワード「DX」とは何か

「デジタルトランスフォーメーション」という言葉の意味と、登場した背景を知る。

身近に触れることもあるNetflix、Spotify、Airbnb、Uber、メルカリなどのサービスを例に、

DXと呼ばれる代表的な取り組みとその意義について知る。

第2回 なぜDXが重要か—ニューノーマルとデジタルディスラプション—

新型コロナウイルスの流行前後でどのように社会の在り方が変わったか、

それにより私たちの社会生活はどういった変化を強いられてきたかをとり上げるとともに、

コロナウイルス流行後のニューノーマル時代でデジタル技術が果たす役割を知る。

またデジタル技術のをうまく活用できないことで市場を追われるリスクがあることを理解する。

第3回 逆算の思考法: バックキャストिंग／フォアキャストिंग

プロジェクトの進め方として、現在を起点にする考えと未来を起点にする考えの二つがあり、フォアキャストは短期的な、バックキャストは長期的な課題解決にそれぞれ適していることを理解する。

その上で、DXにおいては理想を描いた上で適切なデジタルツールを選択できるバックキャストの方が適していることを理解する。

第4回 DXのよくある失敗

金融系システムの統合や紙媒体とハイブリットになった行政のオンライン申請を例に、長期的なゴールを明確にできず、目先の課題にとらわれたり形式だけのデジタル技術導入を目指してしまうことでDXが失敗に陥ることを理解する。

第5回 売上を上げるためのDX: 技術の開発と活用の違い

第1回で取り上げたようなドラスティックな変革を振り返り、全く新しいシステムを生み出し業界を先導できる存在は一握りであることを理解する。

一方で、メディア発信、ECサイト参画、セルフレジ導入のように既存のツールを適切に選択・導入し業務を効率化させることによって小規模な企業組織であってもDXに成功できる事例があることを知る。

第6回 オウンドメディアの役割と特性: オムロン／キーエンス／サイボウズ

オムロン／キーエンス／サイボウズを例に、オウンドメディアの使い方として、分かりやすく自社製品の特長を打ち出し購入への動線を強化する切り口と多くの人の興味を喚起するコンテンツを契機に間接的に自社の認知を増やす切り口とがありその目的の違いによってどのようにHPの設計やデザインが変わるかを理解する。

第7回 HP制作ツールとアナリティクスについて

Google Site、ペライチ、WordPressを例に、コーディングせずにHP制作ができるツールのそれぞれの特色と具体的な機能について知る。

第8回 グループワーク: HP制作① (NJサイトコラム)

第9回 グループワーク: HP制作② (NJサイトコラム)

第10回 グループワーク: HP制作③ (NJサイトコラム)

NEXTJAPANサービスが外国人留学生から認知をより幅広く得られるためにはどのHP制作ツールを使ってどういった内容を発信したらよいか、グループで議論し実際にページを制作する

第11回 フィードバック: 数値解析

第8回～第10回の成果物に対してアナリティクスツールで解析を行い、どういった結果が得られるかをクラスで共有するとともに、そこからどういった課題が見えるか、それを解決するにはどういった打ち手があるか議論する。

第12回 セッション数増加のための取り組み

第11回で分析した結果をもとに、HPのセッション数を増やすために考えられる取り組みについて議論し、実際に改善を行う

第13回 フィードバック: 効果検証

第12回で行った改善対応に関して実際に効果が表れているかの確認を行う。

第14回 コンバージョン率上昇のための取り組み

第11回で分析した結果をもとに、HPのコンバージョン率を増やすために考えられる取り組みについて議論し、実際に改善を行う

第15回 フィードバック:効果検証

第14回で行った改善対応に関して実際に効果が表れているかの確認を行う。

第16回 HP制作まとめ

第8回～第15回の内容をもとに、集客できるWebページの制作に必要な要素を理解する。

第17回 試験

第18回 再試験

後期

第1回 前期の復習、逆算の思考法

第3回を中心に、第1回～第5回の内容を再度振り返り、定着度をチェックする。

第2回 エコマース:既存ECサイトの活用

実店舗とECサイト、またモール型ECサイトと自社サイト型ECサイトについて、それぞれを比較し互いのメリットデメリットについて理解する。
また小規模な企業組織にとっては既存モールの知名度や集客力を活かせるという意味でモール型ECサイトを用いるメリットが大きいことを理解する。

第3回 グループワーク:ECサイト活用事例調査

第4回 グループワーク:ECサイト活用事例調査

第5回 グループワーク:ECサイト活用事例発表

実際にモール型ECサイトを活用して売上向上に成功した企業の事例をグループで調べそれぞれの企業がどの特徴に注目してそのサイトを選定し、
結果としてどういった課題をカバーすることに成功したかを軸に発表を行う。

第6回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案

第7回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案

第8回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案発表

モール型ECサイトを活用することで売り上げの改善が図れると思われる業態やサービスをグループで見つけ、具体的にどんなサイトを用いて業務を改善するかを発表する。

第9回 エコマース 発表フィードバック・復習

第10回 POSシステム:顧客情報の分析

第11回 POSレジアプリ デモンストレーション

全サービス無料の「Airレジ」を用い、
一般的にPOSレジアプリにどのような機能が備わっているかを理解する。

第12回 POSデータを活用するための分析手法

サンプルデータを用意し、スプレッドシートを用いて
ABC分析、トレンド分析、バスケット分析、RFM分析のシミュレーションを行う。

第13回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案

第14回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案

第15回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案発表

POSレジアプリを活用することで売上げの改善が図れると思われる業態やサービスを
グループで見つけ、具体的にどういった運用を行えば業務を改善できるかを発表する。

第16回 POSシステム 発表フィードバック・復習

第17回 試験

第18回 再試験

授業の方法

講義、ケーススタディ、グループワーク

教材

自作教材を使用する

- ・Twitter, LINE, Instagram, Tiktok
- ・ペライチ / Google site / WordPress
- ・モール(amazon, 楽天), ショッピングカートASP, CMSパッケージ
- ・Airレジ

<参考書>

岡嶋裕史『プログラミング教育はいらない GAFAで求められる力とは?』(光文社、2019)

岡嶋裕史『実況! ビジネス力養成講義 プログラミング/システム』(日本経済新聞出版、2022)

小川卓『「やりたいこと」からパツと引ける Googleアナリティクス4 設定・分析のすべてがわかる本』(ソーテック社、2022)

評価の方法

期末試験60%、グループワーク40%

グループワークについては成果物をもって評価する。

授業外での学習方法

1. 日々のニュースを見て、企業のDXへの取り組みについて情報を集めること。
2. 就職活動の一環として、志望する企業のホームページ等を見て、DXへの取り組みを調べること。

実務経験と授業科目の関係

ビジネスコミュニケーション I

1. 交渉が交渉相手との勝負ではなく、同じゴールを共に達成するためのコミュニケーションであることを理解し、交渉の際に考慮すべき重要なポイントについて説明できる。
2. ビジネスシーンで使われる交渉戦術のメカニズムを理解し、駆け引きに対して、Win-Winのゴールを目指す建設的な会話への軌道修正を図ることができる。

科	DXビジネス	教員	永田
コース	2年生コース	教員の実務経験	29
対象年次	1年次	年間単位時間	108

前期

1. 交渉における自分の立場を客観的に把握することができるようになる
2. 交渉の場で自分の最大限の力を引き出す方法について理解する
3. 交渉の場で相手の譲歩を引き出す投げかけができるようになる
4. 交渉の場でお互いの主張の妥協点を見つける方法について理解する
5. 会話の能力にかかわらず交渉をうまく進める方法について理解する

後期

6. 交渉の場で、会話の流れから相手の戦略を把握することができる
7. ハーバード流交渉術を理解し、要点を説明できるようになる
8. 交渉の場で、相手の建前と本音の境界を見極めることができる
9. 交渉の場で、相手の本音を引き出す話の聴き方について理解する
10. 交渉の場で、インターバルを取り冷静になる必要性和メリットについて説明できるようになる

前期

第1回 オリエンテーション 授業の目的・目標・成績評価方法等説明

第2回・第3回 交渉の基礎知識

第4回・第5回 交渉のプロになるための自己理解

第6回・第7回 交渉をスムーズに行うテクニカルメソッド

第8回・第9回 ブレーンストーミングとは

第10回・第11回 ハーバード流交渉術とは

第12回・第13回 双方が勝つWIN-WIN交渉術

第14回・第15回 相手のニーズを理解する方法

第16回・第17回 本音と建前の境界を見極める

第18回・第19回 本音を引き出す話の聴き方
第20回・第21回 相手の情報を引き出す質問力
第22回・第23回 相手を引き込む話し方／自分の主張をするタイミング(いつ行うべきか)
第24回 前期 まとめ 試験対策
第25回・第26回 前期期末試験
第27回・第28回 試験返却
第29回・第30回 再試験
後期
第1回 前期内容のふりかえり
第2回・第3回 相手のペースに流されないために(相手の反論に対応する方法)
第4回・第5回 インターバルと冷静さ、心理テクニック(相手の動揺と沈黙)
第6回・第7回 交渉の落としどころ 利益とリスクのバランスを見極める
第8回・第9回 相手にどこまで情報を伝えるべきか
第10回・第11回 交渉の限界点は明確にする
第12回・第13回 勝ちを相手に譲る
第14回・第15回 交渉でのリスク回避の方法
第16回・第17回 交渉の完結はいつ
第18回・第19回 交渉の失敗を活かすフィードバック方法
第20回 対象別交渉術 上司・部下・他部署・取引先担当者 との交渉術
第21回 立場別交渉術 初対面・新人でも優位に立てる交渉術
第22回 場所別交渉術 自社・相手の会社・公共の場所での交渉術
第23回 状況別交渉術と制限別交渉術
第24回 後期 まとめ 試験対策
第25回・第26回 前期期末試験
第27回・第28回 試験返却
第29回・第30回 再試験

授業の方法

講義、ケースワーク、ディスカッション

教材

谷原 誠 テキスト「知識ゼロからのビジネス交渉術」幻冬舎
田村次朗 テキスト「ハーバード×慶應流 交渉学入門」中公新書ラクレ
岩瀬大輔(訳)テキスト「交渉力は武器になる」三笠書房
富樫奈美子(訳)テキスト「15分でチームワークを高めるゲーム39」discover・21

評価の方法

試験70%、授業態度30%

2025年度

授業外での学習方法

毎日のニュースを確認し、企業の合併や国際会議など、何らかの合意がまとまったか、交渉が決裂したというような話題があった際、その件がどのような経緯で合意・不合意に至ったかを調べ、交渉を成功／失敗に導いた原因を分析する。

実務経験と授業科目の関係

ビジネスマナー

授業の目的

- ・DX推進に携わる人材として周囲の関係者と良好な関係を築けるよう、ビジネスマナーを身につける。
- ・日本のビジネスマナーを理解し、組織の中で円滑なコミュニケーションが取れるようになる。
- ・相手に好感を持たれる対応を身につけ、良好な人間関係を築くことができるようになる。
- ・2年次の就職活動に於いて、面接に合格できるようなビジネスマナーを身につける。

科	DX ビジネス	教員	小川
コース	2年生コース	教員の実務経験	2
対象年次	1 年次	年間単位時間	36

目標

前期

- ・DX人材の役割を理解し、なぜビジネスマナーが重要なのかを説明できるようになる。
- ・就職活動に必要な立ち居振る舞いの基本を習得する
- ・「席次」を理解し、有効な位置取りができる。
- ・相手に好感を持たれる電話応対や来客応対ができる。
- ・適切なメール・封筒の書き方ができる。

後期

- ・「報連相」が、どのような情報に関して必要なのかを理解する。
- ・インターネットを利用し、適宜、必要なビジネスマナーの情報を収集することができる。
- ・企業の採用担当者とメールで適切なやり取りを行うことができる。
- ・ZOOMを使った、インターネット説明会・面接のマナーを理解している。
- ・Googleカレンダーを使って予定を管理することができる
- ・Googleドライブを使ってビジネスの資料を整理し保管することが出来る。

授業計画

前期:

- 第 1 回 オリエンテーション(前期授業内容/授業の受け方/DX人材の役割・ビジネスマナーの重要性について/評価)とアイスブレイク
- 第 2 回 身だしなみ
- 第 3 回 入退室
- 第 4 回 話し方・敬語の使い方
- 第 5 回 整理整頓
- 第 6 回 携帯電話のマナー

第 7 回 社会人としてしてはいけないこと

第 8 回 社会人らしい行動と言葉遣い

第 9 回 名刺の渡し方(相手の名刺をなくさないようG-driveで保管する練習)

第 10 回 接客・訪問

第 11 回 接待、会食

第 12 回 席次

第 13 回 電話応対

第 14 回 ビジネスEメール

第 15 回 封筒の書き方、書類返信の際のヘッドシートの書き方 (※教科書外の内容)

第 16 回 前期のまとめ

第 17 回 前期期末試験

第 18 回 前期期末試験返却・フィードバック

第 19 回 前期期末再試験

後期:

第1回 オリエンテーション(後期授業内容/目標/評価について)

第 2 回 指示を受ける

第 3 回 報告・連絡・相談

第 4 回 社内でのコミュニケーション

第 5 回 日本人の仕事観

第 6 回 就職対策① ビジネスチャットの基礎知識とマナー

第 7 回 就職対策② インターネットとGoogle翻訳を使ってビジネスマナーの情報を収集してみよう

第8回 就職対策③ 相手企業の情報を集め、G-driveに資料を残す練習をしよう

第9回 就職対策④ 相手が知りたい情報を考え、履歴書の文章を作ってみよう

第 10 回 就職対策⑤ 予定管理をしてみよう(Googleカレンダーの使い方の練習)

第11回 就職対策⑥ 企業の採用担当者にメールを送る練習をしよう

第 12 回 就職対策⑦ ZOOMをダウンロードし、説明会を受ける練習をしよう

第 13 回 就職対策⑧ オンライン面接の練習をしよう

第14回 就職対策⑨ 対面での面接の練習をしよう

第 15 回 後期のまとめ

第 16 回 後期期末試験

第 17 回 後期期末試験返却・フィードバック

第 18 回 後期期末再試験

授業の方法

講義、画像・動画視聴、問題演習、発話練習、グループワーク

教材

2025年度

主教材:

釜淵優子(2008)『しごとの日本語 ビジネスマナー編』出版:株式会社アルク

参考書:

奥村真希・釜淵優子(2007)『しごとの日本語 電話応対 基礎編』出版:株式会社アルク

奥村真希・釜淵優子(2008)『しごとの日本語 メールの書き方編』出版:株式会社アルク

評価の方法

期末試験 70%、授業態度 20%、授業外での学習 10%。授業態度は、取り組む姿勢や出席状況等を含み評価する。
授業外での学習は、配信された課題への取り組みで評価する。

授業外での学習方法

学校貸与の iPad を活用し、Googleフォームで問題を出したり、動画撮影やE-mailを送るワーク型課題等を行う。

実務経験と授業科目の関係

ビジネス文書

- ・DX人材において、コミュニケーションがなぜ重要なのかを理解し、文書によって適切なコミュニケーションをとることができるようになる。
- ・文書作成ソフトMicrosoft Word、Googleドキュメントの操作方法を習得し、用途に応じて適切に機能を使い分け、短時間で効率的にビジネス文書を作成できるようになる。

科	DXビジネス	教員	小川
コース	2年生コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	36

目標

前期

- ・DX人材において、コミュニケーションがなぜ重要なのかを説明できるようになる。また、ビジネスにおいて文書作成がいかに重要かを理解し、説明できるようになる。
- ・Microsoft Wordの基本的な操作方法を習得し、適切な体裁で報告書(授業レポート)を作成できるようになる。
- ・Googleドキュメント基本的な操作方法を習得し、見出し機能を用いた適切な体裁で会議資料(授業レジュメ)を作成できるようになる。
- ・インデントや行間など、体裁に関する文書作成ソフトの基本的な機能について理解し、体裁が乱れた文書を適切に修正できるようになる。
- ・1分間で30文字以上の日本語をタイピングできるようになる。

後期

- ・Microsoft Wordを用いて適切な体裁で送付状を作成できるようになる。
- ・Microsoft Wordを用いて読みやすくわかりやすい提案書を作成できるようになる。
- ・Googleドキュメントを用いて他の人が話している内容を議事録にまとめることができるようになる。
- ・適切な挨拶文や署名を用いてビジネスメールの文面を作成することができる。
- ・紙媒体で提示された簡潔なビジネス文書を文書作成ソフトで再現できるようになる。
- ・1分間で50文字以上の日本語をタイピングできるようになる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業目的・目標・DX人材の役割とコミュニケーションの重要性・評価・自宅でのタイピング練習(iPad 活用方法)について、PC 取扱注意事項

第2回 文字の入力

ローマ字・ひらがな・漢字、タッチタイピングの覚え方、入力モードと日本語 IME、ひらがなの入力、漢字変換

第3回 Word の基本操作①

起動と終了、画面構成、新規文書の作成と個々の文書を閉じる、文書の保存、読込

第4回 Word の基本操作②

ひらがなの入力と改行、文節の変更と漢字変換、ひらがなからカタカナ・ローマ字の変更、文字の削除と挿入、文字のコピーと貼り付け

第5回 書式設定

文字の書式、段落の書式、書式のコピーとクリア、箇条書きと段落番号の設定、段組み、ヘッダーとフッターの設定

第6回 Googleドキュメントの基本操作①

Wordとの違い、ファイル共有、同時編集、コメント、編集履歴の表示

第7回 Googleドキュメントの基本操作②

見出し、リンク、

第8回 Googleドキュメントの機能

OCR機能の活用、翻訳機能の活用

第9回 文書の乱れのよくあるパターン

インデントの乱れ、行間隔の乱れ、ルーラー、書式のリセット、書式のコピー

第10回 文書修正演習

第11回 社内文書の基本的な記載内容とレイアウト

第12回 Microsoft Word文書作成演習(報告書)

第13回 Googleドキュメント文書作成演習(会議資料)

第14回 前期期末試験

第15回 前期期末試験返却・フィードバック

後期

第1回 前期の復習

第2回 社外文書の基本的な記載内容とレイアウト

挨拶文、頭語と結語、記書き

第3回 文書の装飾①

表の構成、範囲選択方法、行・列の挿入と削除、高さやサイズ変更、結合・分割、表のデザイン、Excel・スプレッドシートとの連携

第4回 文書の装飾②

ヘッダーとフッター、いろいろなページ区切りと段組み、ワードアートの挿入、画像の挿入、図形の挿入

第5回 ビジネスメールの書き方

題名の書き方、宛名の書き方、挨拶文、結びの表現、署名

第6回 ビジネスメール作成演習

第7回 送付状作成演習

第8回 提案書作成演習① アイデアとりまとめ

第9回 提案書作成演習② 文書作成

第10回 日本語ワープロ検定試験文書作成問題演習①

第11回 日本語ワープロ検定試験文書作成問題演習②

第12回 議事録作成演習①

議事録の基本的な記載内容とレイアウト、文字起こしのポイント

第13回 議事録作成演習②

グループワーク

第14回 後期期末試験

第15回 後期期末試験返却・フィードバック

授業の方法

講義、演習、グループワーク

教材

主教材

・著者:楳村麻里子・松下孝太郎・津木裕子・平井智子・山本光・両澤敦子 (2020)

『留学生のためのかんたん Word/Excel/PowerPoint 入門』出版:株式会社技術評論社

・著者:富士通エフオーエム株式会社 (2020)

『よくわかる Word2019&Excel2019 スキルアップ問題集 操作マスター編』出版:FOM 出版

参考書

・著者:日本情報処理検定協会 (2019)

『日本語ワープロ検定試験(Word)模擬問題集』3・4 級編

・著者:相澤裕介 (2019)

『留学生のためのタイピング練習ワークブック Window's10 版』出版:株式会社カットシステム

出版:日本情報処理検定協会

・著者:桑名由美(2022)『Googleworkspace完全マニュアル[第2版]』出版:秀和システム

評価の方法

期末試験 70%、授業態度 30%

授業態度点には毎回の授業の最初に実施する寿司打(<https://sushida.net/>)を用いたタイピング小テストの結果及び授業時間内で作成する文書作成課題の結果を含めるものとする。

授業外での学習方法

学校貸与の iPad を活用する。

実務経験と授業科目の関係

ビジネス表計算

表計算ソフトMicrosoft Excel、Googleスプレッドシートの操作方法を習得し、用途に応じて適切に機能を使い分け、短時間で効率的にリストや管理表を作成しデータの集計ができるようになる。

科	DXビジネス学科	教員	澤
コース	2年生コース	教員の実務経験	10
対象年次	1年次	年間単位時間	36

目標

前期

- ・Microsoft Excelの基本的な操作方法を習得し、適切な体裁で顧客名簿を作成できるようになる。
- ・Microsoft Excelを用いて、名簿と紐づけられた数値データに対して関数による自動計算ができる。
- ・セルの書式設定や罫線など、体裁に関する表計算ソフトの基本的な機能について理解し、体裁が乱れたデータを適切に修正できるようになる。

後期

- ・IF関数とVLOOKUP関数を組み合わせ、全ての情報が格納されたマスターデータから、一定の条件を満たす特定のデータだけを適切なレイアウトで取り出したレポートを作成できるようになる。
- ・操作ミスによって破損してしまったGoogleスプレッドシートのデータを復元することができる。
- ・多すぎる種類の情報が格納されたリストを分割し、主キーを軸に複数のリストを正確に紐づけることができる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業目的・目標・評価、PC 取扱注意事項

第2回 Excel の基本

起動と終了、画面構成、シートの作成・削除、保存、読込、フォルダ作成

第3回 セル操作の基本

セルとシート、データの入力と修正、データの消去、セルや行列の削除・挿入、データのコピーと移動、オートフィル、セルの表示形式

第4回 表の作成と編集①

配置、フォント、フォントサイズ、罫線、線種、塗りつぶし

第5回 表の作成と編集②

表のスタイル、表の検索と置換、表の並べ替えとテーブルの解除リスト作成演習(クラス名簿)

第6回 リスト作成演習①

クラス名簿を作る

第7回 数式と参照①

合計の計算、関数を使った合計や平均の計算、最大、最小

第8回 数式と参照②

相対参照、絶対参照、複合参照

第9回 グラフ機能

円グラフの作成、グラフの移動とサイズ変更、グラフの色やレイアウト、スタイルの変更、棒グラフの作成、グラフの種類や表示の変更

第10回 リスト作成演習②(顧客名簿)

クラス名簿と数値データを紐づけ計算を行い、その結果をグラフ化する

第11回 リストの体裁を維持・保護する機能

シートの保護・範囲の保護、セルのサイズ調整、行と列の固定、形式を選択して貼り付け、データの入力規則、理想的なデータの形状

第12回 リスト修正演習①

体裁の乱れたリストの見た目を整える

第13回 リスト修正演習②

フィルターが正常に機能しないリストを修正する(表記ゆれ、半角全角、数値と文字列、セル結合)

第14回 前期期末試験

第15回 前期期末試験返却・フィードバック

後期

第1回 前期の復習

第2回 高度な関数①

IF 関数と条件分岐、IFS 関数と複数の条件分岐

第3回 高度な関数②

数値の四捨五入、切り捨て、切り上げ、順位付け、昇順と降順

第4回 高度な関数③

VLOOKUP関数、関数のネスト、エラーコードの解説

第5回 リスト作成演習③

マスターデータから必要な必要な情報だけ取得したい、IF 関数とVLOOKUP関数

第6回 リスト作成演習④

前期に作成したクラス名簿から証明書フォーマットを作成する

第7回 スプレッドシートについて

Excelとの違い、Googleドライブを用いた共有、同時編集機能、編集履歴の保存機能

第8回 リスト復元演習

破損・消去されてしまったGoogleスプレッドシートのデータを復元する

第9回 データの正規化

冗長性の排除、主キーの抽出、完全関数従属の実現

第10回 リスト分割演習①

第11回 リスト分割演習②

要素が多すぎる一つのリストを複数のリストに分割する

主キーがあるリストの情報をもとに他のリストの情報も一意に定まるようにする

第12回 資格試験問題演習①

第13回 資格試験問題演習②

第14回 後期期末試験

第15回 後期期末試験返却・フィードバック

授業の方法

講義、演習、グループワーク

演習ではDXの逆算の考えを取り入れ、「この機能を使うと、こうなります」ではなく、「こうしたいから、この機能を使います」といった指導を行う。たとえば「オートフィルを使うと、連番が簡単にできます」ではなく、「連番を大量に入力するのは、時間もかかり間違いもある。簡単に確実にできるようにしたいから、オートフィルを使います」といったように指導する。

教材

主教材

・著者:榎村麻里子・松下孝太郎・津木裕子・平井智子・山本光・両澤敦子 (2020)

『留学生のためのかんたん Word/Excel/PowerPoint 入門』出版:株式会社技術評論社

・著者:富士通エフオーエム株式会社 (2020)

『よくわかる Word2019&Excel2019 スキルアップ問題集 操作マスター編』出版:FOM 出版

参考書

・著者:日本情報処理検定協会 (2019)『情報処理技能検定試験(表計算)模擬問題集』3・4 級編

出版:日本情報処理検定協会

・著者:桑名由美(2022)『Googleworkspace完全マニュアル[第2版]』出版:秀和システム

・著者:薬師寺国安(2022)『Googleスプレッドシートとツボとコツがゼッタイにわかる本』

出版:秀和システム

・著者:相澤裕介 (2019)

『留学生のためのタイピング練習ワークブック Window's10 版』出版:株式会社カットシステム

評価の方法

期末試験 70%、授業態度 30%

授業態度点には授業時間内で作成するリスト作成課題の結果を含めるものとする。

授業外での学習方法

Googleスプレッドシートを用いてセル操作やデータの作成、関数の使用などの授業の内容を復習する。

2025年度

実務経験と授業科目の関係

プログラミング I

授業の目的・概要

アプリケーションの開発・運用・利用をマネジメント・評価するために、プログラミングの基礎的な文法と考え方を理解し、簡単なプログラムを作成し実行できるようになる。

科	DXビジネス	教員	澤
コース	2年制コース	教員の実務経験	10
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. Javaにより書かれたプログラムが実行されるまでの流れを理解できる。
2. 基本的なコンピュータ上の計算を、Javaを用いて記述できる。
3. 配列・メソッドを利用して、冗長なソースコードを整理できる。

後期

4. JavaScriptを用いて、プログラミング言語による設計思想の違いを理解できる。
5. 基本的なコンピュータ上の計算を、JavaScriptを用いて記述できる。
6. ローコード開発ツールWebPerformer内にJavaScriptを記述し、プログラムを実行できる。

授業計画

前期

- | | |
|-------|--|
| 第1週 | オリエンテーション
サンプルプログラムの作成,実行/開発の流れ |
| 第2週 | Javaの基本構造
ブロック/クラス名/インデント/コメント |
| 第3,4週 | 変数/データ型
変数宣言の文/変数の名前/基本データ型/変数の初期化/定数 |
| 第5,6週 | 評価/算術演算子/代入演算子
計算の文/優先順位/結合規則
算術演算子/文字列結合演算子/代入演算子
インクリメント/デクリメント |
| 第7,8週 | 型の変換/条件式と論理演算子 |

	型の変換/命令実行/制御構造/条件式/論理演算子
第9,10週	選択構造/反復構造 if/while/switch/for
第11,12週	配列/配列とfor文 配列/配列for文/拡張for文
第13,14週	配列とメモリ/null/多次元配列 ガベージコレクション/NullPointerException/多次元配列
第15,16週	メソッド① メソッド/引数
第17,18週	メソッド② 戻り値/オーバーロード
第19週	前期期末試験
第20週	前期期末試験返却/フィードバック
後期	
第1週	コンパイラ言語とスクリプト言語
第2週	JavaScriptの基本構造
第3週	WebPerformer アカウント作成
第4,5週	変数
第6,7週	関数
第8,9週	関数(配列,戻り値)
第10,11週	配列
第12週	配列要素の取得
第13週	配列内容の変更
第14週	複数要素の取得
第15週	配列要素の追加/削除
第16週	選択構造,反復構造
第17週	オブジェクト
第18週	JSON
第19週	後期期末試験
第20週	後期期末試験返却/フィードバック

授業の方法

講義、問題演習

教材

(教科書)

2025年度

相澤裕介(2020)『留学生のためのJavaScriptワークブックルビ付き』株式会社カットシステム

(参考書)

中山清喬/国本大悟(2023)『スッキリわかる Java入門 第4版』インプレス

※第3版でも対応可能

中山清喬/国本大悟(2019)『スッキリわかる Java入門 第3版』インプレス

評価の方法

試験・レポート80%、授業態度20%

授業外での学習方法

Webサービス「paiza.io」(<https://paiza.io/ja/projects/new?language=java>)を用いて実際にコードを入力してプログラムを実行し授業の内容を復習する。

実務経験と授業科目の関係

情報社会学・情報倫理

授業の目的・概要

- (1)リリースされた際の反応や影響のイメージから逆算し、ルール・マナー違反のないコンテンツを作成することができる
- (2)その施策を取ることによる顧客からの反応や、関係者に起こりうる影響のイメージから逆算し、個人情報を効果的かつ適切に収集することができる

科	DXビジネス	教員	迫
コース	2年制コース	教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	72

目標

前期

1. 情報社会における犯罪や危険性について例を挙げ、解決策を考えることができる
2. SNS等における炎上や匿名性について説明し、その対策を考えることができる
3. 情報の出典元を確認し、信憑性の高い情報を収集することができる
4. 不適切な表現やルール・マナー違反のおそれをあらかじめ精査し、炎上のリスクを減らした提案資料を作成し、発表することができる

後期

5. 知的財産について法に触れる事柄を理解し、適切なコンテンツ利用を行うことができる
6. 個人情報について法に触れる事柄を理解し、ケースごとに個人情報の提供可否を判断することができる
7. 法律違反のおそれをあらかじめ精査し、適切な個人情報収集フォームを作成することができる

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション、本授業の目的・目標・年間予定伝達
- 第2回 情報の成り立ち
- 第3回 データと情報の違い
- 第4回 情報とメディア
- 第5回 電子掲示板、SNS
- 第6回 情報化進展による犯罪やその危険性、具体例紹介
(サイバー犯罪の種類と種類ごとの事例)
- 第7回 グループワーク: 上記具体例の解決法の発表

(特に、技術面以外での対策を議論させる⇒ソーシャルエンジニアリング)

第8回 炎上の段階と炎上原因について

※段階:発生、拡散、報道

※原因:不適切な発言、サイト・広告の倫理的問題、
社内外からの問題リークと告発、利用客側の問題

第9回 グループワーク:炎上への対策発表

班ごとにテーマを変えて、炎上の原因と対策を議論

(炎上事例参考:<https://sakujo.or.jp/netenjoyou-kigyoku/#toc17>)

第10回 グループワーク:炎上への対策発表

第11回 インターネットの匿名性、情報の信憑性

第12回 グループワーク:後輩を学校に入学させるためのプレゼン資料作成

※出展の明記、炎上の恐れがないか等に配慮して作成

第13回 グループワーク:後輩を学校に入学させるためのプレゼン資料作成

第14回 グループワーク:プレゼン資料を用いて発表

第15回 グループワーク:相互フィードバック(炎上の要素、不適切な記載はないか)

第16回 前期試験

第17回 試験返却、フィードバック

第18回 再試験

後期

第1回 情報発信の方法、注意点

第2回 知的財産(特許権、商標権)

第3回 知的財産(意匠権、著作権)

第4回 商標権侵害ケースワーク①:J-Platpatの活用

自分の持ち物から会社やブランドの名前を探し、その名称が商標登録されているか調べる

第5回 商標権侵害ケースワーク②:商標権トラブルが企業に与える実害

<https://www.jpo.go.jp/resources/report/sonota/service/document/index/h29-furoku2.pdf>

第6回 個人情報保護法

第7回 個人情報の取り扱い方

第8回 グループワーク:個人情報保護法に違反した例を紹介し対策を議論

事例参考:[pd_hiyari.pdf](#) ([ppc.go.jp](#))

第9回 グループワーク:上記の違反部分、解決法の発表

第10回 グループワーク:前期の「後輩を学校に入学させるためのプレゼン資料」を基に

個人情報を収集するアンケートフォーム作成①

第11回 グループワーク:前期の「後輩を学校に入学させるためのプレゼン資料」を基に

個人情報を収集するアンケートフォーム作成②

第12回 グループワーク:プレゼン資料とフォームを組み合わせ、活用のイメージを発表①

第13回 グループワーク:プレゼン資料とフォームを組み合わせ、活用のイメージを発表②

- 第14回 相互フィードバック(法律に照らして不適切な動線や記載はないか)
- 第15回 総復習
- 第16回 後期試験
- 第17回 試験返却、フィードバック
- 第18回 再試験

授業の方法

講義、グループワーク

教材

- ・教師用資料:『情報Ⅰ』
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416756.htm
- ・『情報社会と情報倫理 改訂版』(梅本 吉彦 (著))
[情報社会と情報倫理 改訂版 | 吉彦, 梅本 | 本 | 通販 | Amazon](#)
- ・『図解即戦力 SNS担当者の実務と知識がこれ1冊でしっかりわかる教科書』(野村総合研究所データサイエンスラボ 広瀬 安彦 (著))
[図解即戦力 SNS担当者の実務と知識がこれ1冊でしっかりわかる教科書 | 野村総合研究所データサイエンスラボ 広瀬 安彦 | 本 | 通販 | Amazon](#)

評価の方法

試験70%、授業態度30%

授業外での学習方法

- ・日常生活においても授業で学んだ情報倫理を意識して行動する
- ・毎日のニュースを確認し、個人情報漏洩やSNSでの炎上があった際は、それがなぜ起こったのか、企業がそれを受けてどのような対応をしているか、調べておく。

実務経験と授業科目の関係

経営学・プロジェクトマネジメント

授業の目的・概要

大目標を複数のプロジェクトにブレイクダウンし、期日を決めて目標設定できる

科	DXビジネス	教員	湯山
コース	2年生コース	教員の実務経験	1
対象年次	1年次	年間単位時間	36

目標

前期

- ・経営学の理論を「逆算」の観点で分析し、実務での応用方法を理解できる。
- ・経営学を学ぶ意義を説明できる。
- ・経営戦略の種類を理解し、効率化の観点から戦略の提案ができる。
- ・経営管理の視点を加味して、経営戦略案の提案ができる。

後期

- ・プロジェクトマネジメント手法を学び、ゴール達成に向けた「逆算」型の計画を構築できる。
- ・リスクについて理解し、リスク分析ができる。
- ・様々な視点からプロジェクトの現状を説明することができる。
- ・テーマに沿ったプロジェクトを企画し、目標の設定・実施要領の作成・役割分担表の作成ができる
- ・目標を達成するための適切な業務設定を行い、実行することが出来る

授業計画

前期

- 第1回 授業の目的、本講義の全体像
- 第2回 経営学とは何か
- 第3回 企業とは何か
- 第4回 経営戦略(概要、種類)
- 第5回 経営戦略における逆算(KPI、SWOT分析)
- 第6回 現在求められている経営戦略(環境戦略・サステナビリティ戦略)
- 第7回 現在求められている経営戦略(システム・DX戦略)
- 第8回 学校の営業戦略提案(グループワーク)
- 第9回 学校の営業戦略発表(グループワーク)

第10回 発表へのフィードバック

※評価基準: 内容⇒様々な視点から考えられているか

その他⇒意見をまとめる際多数決のみやなんとなくで決めていないか

発表時に意見の寄せ集めになっていないか

第11回 経営管理(ヒト・モノ)

第12回 経営管理(予算)

第13回 経営管理(SDGs)

第14回 第9回で発表した戦略の修正

第15回 フィードバック・前期の復習

第16回 試験

第17回 試験返却・フィードバック

第18回 再試験

後期

第1回 前期の復習、後期授業の目標・全体像

第2回 プロジェクト事例紹介

第3回 リスク分析手法

第4回 リスク分析(グループワーク: 具体例から実際にリスク分析を行う)

第5回 リスク分析結果発表

第6回 プロジェクト管理方法

第7回 プロジェクト管理方法における逆算(WBS、クリティカルパス)

第8回 プロジェクト計画(ゴールの設定・やらないことの決定・制約条件)

第9回 プロジェクト計画(Todoリストの作成・スケジュールの作成・全体を見る)

第10回 プロジェクト計画(リスク管理、トラブル対応)

第11回 トラブル事例紹介、対処法・改善策議論(グループワーク)

第12回 対処法・改善策発表

第13回 プロジェクト設定(テーマ: 1年後の企業説明会の開催など)

設定したプロジェクトの実施要領・役割分担表の作成(グループワーク)

※役割分担表は、クラス全体を当てはめて作成

第14回 設定したプロジェクトの実施要領・役割分担表の作成(グループワーク)

第15回 設定したプロジェクトの実施要領・役割分担表の作成(グループワーク)

第16回 作成した実施要領・役割分担表の発表・フィードバック

第17回 作成した実施要領・役割分担表の発表・フィードバック、提出

第18回 実施要領・役割分担表へのフィードバック(担任から)

評価基準: 内容⇒プロジェクト実施に向けて業務をブレイクダウンできているか

様々な観点からタスクの整理を行うことができているか

各業務の期日を設定できているか

授業の方法

講義・グループワーク

教材

教科書: 特になし

参考資料:

・「童話でわかるプロジェクトマネジメント」(内容未確認、わかりやすさの点で評価の高い書籍)

童話でわかるプロジェクトマネジメント (bizfighters.com)

・「経営管理 (有斐閣アルマ)」(塩次 喜代明 (著), 小林 敏男 (著), 高橋 伸夫 (著))

経営管理 (有斐閣アルマ) | 喜代明, 塩次, 敏男, 小林, 伸夫, 高橋 | 本 | 通販 | Amazon

・「経営戦略入門」(網倉 久永 (著), 新宅 純二郎 (著))

経営戦略入門 | 網倉 久永, 新宅 純二郎 | 本 | 通販 | Amazon

評価の方法

前期: 試験50%、グループワーク成果物25%、授業態度25%

後期: グループワーク成果物50%、授業態度50%

授業外での学習方法

実務経験と授業科目の関係

特別活動

授業の目的(概要)

- ・ 企画・撮影・編集の一連の流れを把握し、自分自身でコンテンツをうみだす力を獲得する。
- ・ 映像を通して、思考力や判断力、表現力などを養う

科	DXビジネス	教員	田中 知奈
コース	2年生コース	教員の実務経験	1
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. Premier Proの操作方法を理解する。
2. 一から作品を自分の力でうみだす。
3. 自分で企画をたてるなどの発案ができるようになる。

後期

4. 自分が思い描いている映像を制作する事ができる。
5. Premier Proの操作方法をマスターする。
6. 人の映像作品をみて、簡単に評価する事ができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション 映像鑑賞
- 第2回 Premier Proの基本操作を覚える
- 第3回 トリミング
- 第4回 テロップ・色彩
- 第5回 アニメーション
- 第6回 音響・BGM
- 第7回 ビデオトランジション
- 第8回 カメラの使い方・撮影の仕方
- 第9回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 企画説明・企画書提出
- 第10回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 撮影
- 第11回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 編集
- 第12回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 鑑賞会
- 第13回 ショートカットキー
- 第14回 Effectの活用(クロップ・トラックマットキー)
- 第15回 photoshopの基本操作
- 第16回 photoshopを使った映像制作(アニメーション)
- 第17回 映像評価

後期

第18回	Premier Proの操作方法の復習	
第19回	映像の書き出し設定(フォーマット、解像度、ビットレートなど)書き出し前の最終チェック	クリスト
第20回	サムネイル作成(Youtube)	
第21回	タイムラプス・スローモーション	
第22回	CM作成(グループ)企画・絵コンテの書き方	
第23回	CM作成(グループ)撮影	
第24回	CM作成(グループ)編集	
第25回	CM作成(グループ)鑑賞	
第26回	映像制作業界の概要、プロフェッショナルな働き方	
第27回	さらに学びたい人のための上級テクニック・その他の編集ソフトの紹介	
第28回	映像制作 効率化ポイント	
第29回	合成技術	
第30回	音声加工	
第31回	進級制作	
第32回	進級制作	
第33回	進級制作	
第34回	進級制作	
第35回	進級制作	
第36回	進級制作	

授業の方法

講義、演習、グループワーク、講評会

教材

- ・パソコン(Mac)
- ・動画編集ソフト(Adobe Premiere Pro, Photoshop)

評価の方法

期末試験80%、平常点20%、

授業外での学習方法

タブレットやスマートフォンでの撮影や動画編集(InShot、TikTokなど)を用いた課題
動画編集の際素材となるような動画、写真のストック

実務経験と授業科目の関係

英語 I

授業の目的・概要

日本企業の現状に目を向けてみると、インバウンドの増加に伴うグローバル社会への対応が顕著である。特に、多くの外国人が使用する英語については、その能力如何によって、就職先の窓口に影響を及ぼしている。つまり、就職活動において英語のスキルが求められることも多くなってきている。こうした現状からすると、英語能力の向上は、今後の国際ビジネスを語るうえで必要不可欠な能力であろう。

よって、本授業では、国際ビジネスの場でも通用する英語力を身に付けていくために、まずは、日常会話に支障が出ない会話力を目指していく。TOEICのスコア向上に向けて、実践的なスキルを身につけてもらうことを狙いとした。頻出問題タイプの攻略法、効率的な時間管理、実践的な語彙力・文法力の強化をしていく過程で、根本的な英語力を養っていく。

科	DXビジネス学科	教員	東山 将之
コース	2年生コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	36

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 目的: 各セクションを制限時間内に解き終わるスピードを向上させる(特にPart5)。
- 指標: 練習問題で時間通りに解答する回数を増やし、模擬試験で時間配分を守れるようにする。

・語彙力・文法力の強化

- 目的: TOEIC頻出の語彙・文法項目を習得し、正答率を15%向上させる。
- 指標: 毎回の授業で新しい語彙や文法を習得し、模擬試験でそれらを正しく使用できるかどうかをチェック。

【後期】

・総合スコアの向上

- 目的: 学生全体のTOEICスコアを50～100点向上させる。
- 指標: コース開始時と終了時の模擬試験を比較し、全体のスコアアップを達成する。

・リスニングスコアの向上

- 目的: リスニングセクション(Part 1～4)の正答率を20%以上向上させる。
- 指標: 各回のリスニング練習後のフィードバックと模擬試験の結果をもとに進捗を測定。

・リーディングスコアの向上

- 目的: リーディングセクション(Part 5～7)の正答率を20%以上向上させる。
- 指標: 受講生が特に苦手なPart 7(長文読解)やPart 6(文法・語彙)の正答率を強化。

授業計画

【前期】

- 第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成説明、TOEIC会員登録案内
- 第2回 第一回TOEIC Reading Section模擬試験(TOEICの試験を実際に解いて学生のレベルを図る)
- 第3回 文の要素と品詞(主語、動詞、目的語、補語など)
- 第4回 動詞(現在進行形)
- 第5回 動詞(過去形)
- 第6回 動詞(現在完了形)
- 第7回 動詞(未来形)
- 第8回 形容詞、副詞
- 第9回 前置詞
- 第10回 前置詞②
- 第11回 名詞、代名詞
- 第12回 接続詞
- 第13回 期末前復習
- 第14回 期末試験
- 第15回 テスト返却
- 第16回 第2回TOEIC模擬試験
- 第17回 英会話

【後期】

- 第1回 前期の復習、夏休みの思い出を英語で発表
- 第2回 Listening Practice写真描写問題(TOEIC Part1)
- 第3回 Listening Practice応答問題(TOEIC Part2)
- 第4回 Listening Practice会話問題(TOEIC Part3)
- 第5回 Listening Practice説明文問題(TOEIC Part4)
- 第6回 Reading Practice長文穴埋め問題(TOEIC Part6)
- 第7回 Reading Practice長文穴埋め問題(TOEIC Part6)
- 第8回 Reading Practice読解問題(TOEIC Part7)
- 第9回 Reading Practice読解問題(TOEIC Part7)
- 第10回 期末試験
- 第11回 テスト返却
- 第12回 第3回TOEIC模擬試験

授業の方法

講義、問題演習

教材

Educational Testing (2020)『公式TOEIC Listening & Reading (プラクティス リーディング編)』国際ビジネスコミュ

ニケーション協会

課題↓

はじめて受けるTOEIC(R) L&Rテスト全パート完全攻略

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

・平常点は授業態度と課題の評価点を基に総合的に評価する。

授業外での学習方法

・毎週、配布した教科書から課題を出す。

・英語のニュースを毎週提示し、リスニングを行う。

実務経験と授業科目の関係

資格対策講座Ⅰ

授業の目的(概要)

- ・ Adobe Illustratorの基本操作の理解・習得ができる。
- ・ 課題演習を通じて、応用力・創造性や表現することの楽しさを体験できる。
- ・ 進級や就職活動などに向けて意欲が高まるよう、授業を通じてデザイン制作における視点やアイデア、発想力を磨くトレーニングができる。

科	DXビジネス	教員	初澤唯太
コース	2年制コース	教員の実務経験	12か月
対象年次	1年生	年間単位時間	108

目標

前期

1. アプリケーションの基本的な操作を理解・習得
2. 課題演習を通じて、応用力・創造性や表現することの楽しさを知る

後期

3. 進級や就職活動への意欲が高まるよう、課題演習を通じてデザイン制作における視点やアイデア、発想力を磨くトレーニング
4. Illustratorクリエイター能力認定試験の受験・合格
5. 進級作品制作

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 Illustratorについての基礎知識。ツールの基本操作① 選択ツール・ズームツールなど
- 第3回 ツールの基本操作② 拡大・回転・反転等の移動&編集関連ツールなど
- 第4回 ツールの基本操作③ 矩形関連・カラー編集関連など
- 第5回 ツールの基本操作④ クリッピングマスク・パスファインダーなど
- 第6回 ツールの基本操作⑤ テキスト関連ツールなど
- 第7回 ツールの基本操作⑥ ペンツール1
- 第8回 ツールの基本操作⑦ ペンツール2
- 第9回 ツールの基本操作⑧ ブラシツール等その他描画関連のツールなど
- 第10回 ツールの基本操作⑨ ブレンドツール、ライブトレース、グラフツールなど
- 第11回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作1
- 第12回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作2
- 第13回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作3
- 第14回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第15回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第16回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第17回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作

後期

第18回	検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
第19回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第20回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第21回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第22回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第23回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第24回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第25回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第26回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第27回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第28回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第29回	Illustratorクリエイター能力認定試験
第30回	進級制作
第31回	進級制作
第32回	進級制作
第33回	進級制作
第34回	進級制作
第35回	進級制作
第36回	進級制作

授業の方法

テキストをベースにプロジェクターを使用して講義を行う。学生も同時にPCを使い、アプリケーションの操作・課題制作を行うとともに、個別フォローする。

教材

IllustratorクイックマスターCC (Illustratorクリエイター能力認定試験公式テキスト)

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

実務経験と授業科目の関係

グラフィックデザイナーとしての経験 ⇔ グラフィックデザインやクリエイティブな活動全般に対して表現幅を広げるための内容。

デジタルトランスフォーメーション

授業の目的・概要

大規模な集客を実現する方法やより多くの収益をあげる方法、業務を効率化する方法など、デジタル技術をビジネスに活用する方法を考えられるようになる。多くの顧客を集客できるようなWebページを構築できるようになる。あらゆるビジネスを「逆算」で捉えられるようになる。

科	eスポーツ学科	教員	小川
コース	プロ育成	教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	60

目標

- DXの根幹となる逆算の考え方をを用いて、様々な企業のケースを説明することができる。
- DXがビジネス改革だということを、具体的な例を挙げながら説明することができる。
- ホームページとソーシャルメディアを活用し、潜在顧客に自社製品を認知してもらうための情報発信ができるようになる。
- 商品を遠くに早くたくさん売ることができるECプラットフォームを活用するメリットについて理解を深められるようになる。
- 取引から在庫管理・売上管理を一元化できるPOSレジアプリを活用するメリットについて理解を深められるようになる。
- 十分な顧客獲得に必要なセッション数の目標を逆算して設定し、達成するためのWebページを制作することが出来る。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション、現代ビジネスのキーワード「DX」とは何か

「デジタルトランスフォーメーション」という言葉の意味と、登場した背景を知る。

身近に触れることもあるNetflix、Spotify、Airbnb、Uber、メルカリなどのサービスを例に、

DXと呼ばれる代表的な取り組みとその意義について知る。

第2回 なぜDXが重要か—ニューノーマルとデジタルディスラプション—

新型コロナウイルスの流行前後でどのように社会の在り方が変わったか、

それにより私たちの社会生活はどういった変化を強いられてきたかをとり上げるとともに、

コロナウイルス流行後のニューノーマル時代でデジタル技術が果たす役割を知る。

またデジタル技術のをうまく活用できないことで市場を追われるリスクがあることを理解する。

第3回 逆算の思考法: バックキャストिंग／フォアキャストिंग

プロジェクトの進め方として、現在を起点にする考えと未来を起点にする考えの二つがあり、フォアキャストは短期的な、バックキャストは長期的な課題解決にそれぞれ適していることを理解する。

その上で、DXにおいては理想を描いた上で適切なデジタルツールを選択できるバックキャストの方が適していることを理解する。

第4回 DXのよくある失敗

金融系システムの統合や紙媒体とハイブリットになった行政のオンライン申請を例に、長期的なゴールを明確にできず、目先の課題にとらわれたり形式だけのデジタル技術導入を目指してしまうことでDXが失敗に陥ることを理解する。

第5回 売上を上げるためのDX: 技術の開発と活用の違い

第1回で取り上げたようなドラスティックな変革を振り返り、全く新しいシステムを生み出し業界を先導できる存在は一握りであることを理解する。

一方で、メディア発信、ECサイト参画、セルフレジ導入のように既存のツールを適切に選択・導入し業務を効率化させることによって小規模な企業組織であってもDXに成功できる事例があることを知る。

第6回 オウンドメディアの役割と特性: オムロン／キーエンス／サイボウズ

オムロン／キーエンス／サイボウズを例に、オウンドメディアの使い方として、分かりやすく自社製品の特長を打ち出し購入への動線を強化する切り口と多くの人の興味を喚起するコンテンツを契機に間接的に自社の認知を増やす切り口とがありその目的の違いによってどのようにHPの設計やデザインが変わるかを理解する。

第7回 HP制作ツールとアナリティクスについて

Google Site、ペライチ、WordPressを例に、コーディングせずにHP制作ができるツールのそれぞれの特色と具体的な機能について知る。

第8回 グループワーク: HP制作① (NJサイトコラム)

第9回 グループワーク: HP制作② (NJサイトコラム)

第10回 グループワーク: HP制作③ (NJサイトコラム)

NEXTJAPANサービスが外国人留学生から認知をより幅広く得られるためにはどのHP制作ツールを使ってどういった内容を発信したらよいか、グループで議論し実際にページを制作する

第11回 フィードバック: 数値解析

第8回～第10回の成果物に対してアナリティクスツールで解析を行い、どういった結果が得られるかをクラスで共有するとともに、そこからどういった課題が見えるか、それを解決するにはどういった打ち手があるか議論する。

第12回 セッション数増加のための取り組み

第11回で分析した結果をもとに、HPのセッション数を増やすために考えられる取り組みについて議論し、実際に改善を行う

第13回 フィードバック: 効果検証

第12回で行った改善対応に関して実際に効果が表れているかの確認を行う。

第14回 コンバージョン率上昇のための取り組み

第11回で分析した結果をもとに、HPのコンバージョン率を増やすために考えられる取り組みについて議論し、実際に改善を行う

第15回 フィードバック:効果検証

第14回で行った改善対応に関して実際に効果が表れているかの確認を行う。

第16回 HP制作まとめ

第8回～第15回の内容をもとに、集客できるWebページの制作に必要な要素を理解する。

第17回 試験

第18回 再試験

後期

第1回 前期の復習、逆算の思考法

第3回を中心に、第1回～第5回の内容を再度振り返り、定着度をチェックする。

第2回 エコマース:既存ECサイトの活用

実店舗とECサイト、またモール型ECサイトと自社サイト型ECサイトについて、それぞれを比較し互いのメリットデメリットについて理解する。
また小規模な企業組織にとっては既存モールの知名度や集客力を活かせるという意味でモール型ECサイトを用いるメリットが大きいことを理解する。

第3回 グループワーク:ECサイト活用事例調査

第4回 グループワーク:ECサイト活用事例調査

第5回 グループワーク:ECサイト活用事例発表

実際にモール型ECサイトを活用して売上向上に成功した企業の事例をグループで調べそれぞれの企業がどの特徴に注目してそのサイトを選定し、
結果としてどういった課題をカバーすることに成功したかを軸に発表を行う。

第6回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案

第7回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案

第8回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案発表

モール型ECサイトを活用することで売り上げの改善が図れると思われる業態やサービスをグループで見つけ、具体的にどんなサイトを用いて業務を改善するかを発表する。

第9回 エコマース 発表フィードバック・復習

第10回 POSシステム:顧客情報の分析

第11回 POSレジアプリ デモンストレーション

全サービス無料の「Airレジ」を用い、
一般的にPOSレジアプリにどのような機能が備わっているかを理解する。

第12回 POSデータを活用するための分析手法

サンプルデータを用意し、スプレッドシートを用いて
ABC分析、トレンド分析、バスケット分析、RFM分析のシミュレーションを行う。

第13回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案

第14回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案

第15回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案発表

POSレジアプリを活用することで売上げの改善が図れると思われる業態やサービスを
グループで見つけ、具体的にどういった運用を行えば業務を改善できるかを発表する。

第16回 POSシステム 発表フィードバック・復習

第17回 試験

第18回 再試験

授業の方法

講義、ケーススタディ、グループワーク

教材

自作教材を使用する

- ・Twitter, LINE, Instagram, Tiktok
- ・ペライチ / Google site / WordPress
- ・モール(amazon, 楽天), ショッピングカートASP, CMSパッケージ
- ・Airレジ

<参考書>

岡嶋裕史『プログラミング教育はいらない GAFAで求められる力とは?』(光文社、2019)

岡嶋裕史『実況! ビジネス力養成講義 プログラミング/システム』(日本経済新聞出版、2022)

小川卓『「やりたいこと」からパツと引ける Googleアナリティクス4 設定・分析のすべてがわかる本』(ソーテック社、2022)

評価の方法

期末試験60%、グループワーク40%

グループワークについては成果物をもって評価する。

授業外での学習方法

1. 日々のニュースを見て、企業のDXへの取り組みについて情報を集めること。
2. 就職活動の一環として、志望する企業のホームページ等を見て、DXへの取り組みを調べること。

実務経験と授業科目の関係

Esports実況 I

科目の目的、大きな目標、

ゲーム実況の技術と知識を身に着けることを目的とする。本的な実況の技術の習得、必要な機材、ソフトウェアの使用方法などを学びます。後期では様々なタイトルに触れて自身の強みとなるゲームを見つけ出すことを目標とする。

科	eスポーツ学科	教員	石井 政人
コース	プロ育成コース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	60

目標

前期

- ・ゲーム実況の市場を理解する。
- ・ゲーム実況に必要な機材やソフトウェアなどを理解する。

後期

- ・ブランド、マーケティングの必要性を理解する。
- ・幅広くゲームタイトルに触れトレンドを理解する。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 オリエンテーション
- 第3回 ゲーム実況の歴史と市場分析(起源と発展)
- 第4回 ゲーム実況の歴史と市場分析(市場動向と将来の予測)
- 第5回 必要な機材について
- 第6回 必要なソフトウェア(配信ソフトウェアの基本設定)
- 第7回 実況の基本技術
- 第8回 配信の基礎設定(ライブ・録画)
- 第9回 実践
- 第10回 中間プロジェクト①
- 第11回 中間プロジェクト②
- 第12回 中間プロジェクト③
- 第13回 プロジェクトの見直し
- 第14回 著作権と倫理
- 第15回 前期末試験

前期

2025年度

第1回	前期の復習と後期の目標設定
第2回	ブランド構築とマーケティング
第3回	ストリーミング・録画設定
第4回	コンテンツの多様化
第5回	ゲーム実習①
第6回	ゲーム実習②
第7回	ゲーム実習③
第8回	データ分析
第9回	トレンドと新技術
第10回	コミュニティの構築
第11回	期末プロジェクト①
第12回	期末プロジェクト②
第13回	期末プロジェクト③
第14回	プロジェクトの見直し
第15回	期末試験

授業の方法

講義・実習

教材

なし

評価の方法

課題評定80%、平常点20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

実務経験と授業科目の関係

プロゲーマーやプログラミングチームのマネジメント、配信活動などの実務経験 ⇔ eスポーツ業界での配信活動における戦略を身に着けるための内容

Illustrator I

授業の目的(概要)

- ・ Adobe Illustratorの基本操作の理解・習得ができる。
- ・ 課題演習を通じて、応用力・創造性や表現することの楽しさを体験できる。
- ・ 進級や就職活動などに向けて意欲が高まるよう、授業を通じてデザイン制作における視点やアイデア、発想力を磨くトレーニングができる。

科	eスポーツ学科	教員	初澤唯太
コース	プロ育成	教員の実務経験	12か月
対象年次	1年次	年間単位時間	90

目標

前期

1. アプリケーションの基本的な操作を理解・習得
2. 課題演習を通じて、応用力・創造性や表現することの楽しさを知る

後期

3. 進級や就職活動への意欲が高まるよう、課題演習を通じてデザイン制作における視点やアイデア、発想力を磨くトレーニング
4. Illustratorクリエイター能力認定試験の受験・合格
5. 進級作品制作

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 Illustratorについての基礎知識。ツールの基本操作① 選択ツール・ズームツールなど
- 第3回 ツールの基本操作② 拡大・回転・反転等の移動&編集関連ツールなど
- 第4回 ツールの基本操作③ 矩形関連・カラー編集関連など
- 第5回 ツールの基本操作④ クリッピングマスク・パスファインダーなど
- 第6回 ツールの基本操作⑤ テキスト関連ツールなど
- 第7回 ツールの基本操作⑥ ペンツール1
- 第8回 ツールの基本操作⑦ ペンツール2
- 第9回 ツールの基本操作⑧ ブラシツール等その他描画関連のツールなど
- 第10回 ツールの基本操作⑨ ブレンドツール、ライブトレース、グラフツールなど
- 第11回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作1
- 第12回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作2
- 第13回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作3
- 第14回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第15回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第16回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第17回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作

後期

第18回	検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
第19回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第20回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第21回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第22回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第23回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第24回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第25回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第26回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第27回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第28回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第29回	Illustratorクリエイター能力認定試験
第30回	進級制作
第31回	進級制作
第32回	進級制作
第33回	進級制作
第34回	進級制作
第35回	進級制作
第36回	進級制作

授業の方法

テキストをベースにプロジェクターを使用して講義を行う。学生も同時にPCを使い、アプリケーションの操作・課題制作を行うとともに、個別フォローする。

教材

IllustratorクイックマスターCC (Illustratorクリエイター能力認定試験公式テキスト)

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

実務経験と授業科目の関係

グラフィックデザイナーとしての経験 ⇔ グラフィックデザインやクリエイティブな活動全般に対して表現幅を広げるための内容。

Photoshop I

授業の目的(概要)

- Photoshopクリエイター認定試験スタンダードに合格、資格を得る

科	eスポーツ学科	教員	西長 日出世
コース	プロ育成	教員の実務経験	12年
対象年次	1年次	年間単位時間	90

目標

前期

1. 実技演習
2. 実践演習
3. 合格に向けて弱点の強化

後期

4. 模擬テスト
5. 認定試験
6. 課題作成

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、作品紹介、Photoshop教科書を使った授業
第2回 実技問題演習
第3回 実技問題演習
第4回 実技問題演習
第5回 実技問題演習
第6回 実技問題演習
第7回 実技問題演習
第8回 実技問題を制限時間内に行う(50分)
第9回 実技問題を制限時間内に行う2(できなかった問題を再テスト)
第10回 実践問題演習
第11回 実践問題演習
第12回 実践問題演習
第13回 実践問題演習
第14回 実践問題演習
第15回 実践問題演習
第16回 実践問題演習
第17回 実践問題演習

後期

第18回 実践問題を制限時間内に行う1(90分)
第19回 実践問題を制限時間内に行う2 1の回答解説、再演習
第20回 模擬試験実技40分、実践90分(できれば休憩なし)
第21回 前回の可否の確認 回答解説、再演習
第22回 個別対応時間
第23回 模擬試験実技問題、実践問題
第24回 前回の可否の確認 回答解説、再演習
第25回 検定に向けての総仕上げ 注意事項など
第26回 検定に向けての総仕上げ 注意事項など
第27回 検定試験日
第28回 不合格者への対応、合格者へのさらなる意識の向上
第29回 不合格者への対応、合格者へのさらなる意識の向上
第30回 不合格者への対応、合格者へのさらなる意識の向上
第31回 コンテスト制作
第32回 コンテスト制作
第33回 コンテスト制作
第34回 コンテスト制作
第35回 コンテスト制作
第36回 授業なし

授業の方法

Macintoshを用いてPhotoshopクリエイター認定試験スタンダード問題集をメイン参考書に行う

教材

Photoshopクリエイター認定試験スタンダード問題集およびPhotoshopクイックマスター(データ、教科書)

評価の方法

前期は取り組みの姿勢、後期は1課題100点とし、合計点を課題数で割り平均点を評価とする(取り組み姿勢での加点あり)

授業外での学習方法

なし

実務経験と授業科目の関係

企業広告イラストレーター歴30年、グラフィックデザイナー3年、講師歴12年(大学、短大、専門)

コンディショニング I

授業の目的

Webの知識と技術を身に付け、即戦力として就職できるスキルを習得する。

科	eスポーツ学科	教員	永田忠幸
コース	プロ育成	教員の実務経験	29
対象年次	1年次	年間単位時間	60

目標

- ・webの概論理解と、HTMLとCSSの基礎的なコーディング技術を習得する
- ・Figmaを使用してWEBデザインの「設計とデザイン」を習得する。

授業計画

前期

- 第1回 オリエン・WEBデザインの基本(講義)
- 第2回 HTMLとは(講義)
- 第3回 HTMLファイルを作成(講義・実習)
- 第4回 HTMLファイルの骨組み・文字コードによる違い(講義・実習)
- 第5回 HTMLの基本の書き方を身につける(講義・実習)
- 第6回 見出しをつける・文章の表示・画像の挿入(講義・実習)
- 第10回 リンクを貼る・リストの表示・表を作る(講義・実習)
- 第11回 フォームを作る・ブロック要素でグループ分け(講義・実習)
- 第12回 自己PRサイト制作(講義・実習)
- 第13回 CSSの基本(講義・実習)
- 第14回 CSSで文字や文章の装飾(講義・実習)
- 第15回 WEBフォントを使う(講義・実習)

後期

- 第16回 色をつける・背景を彩る・幅と高さを指定(講義・実習)
- 第17回 余白の調整・線を引く・リストの装飾(講義・実習)
- 第18回 クラスとIDを使った指定方法(講義・実習)
- 第19回 レイアウトを組む・CSS Flexbox(講義・実習)
- 第20回 FigmaでスマートフォンのWebデザイン(講義・実習)
- 第21回 Figmaでスクロールするスマートフォン画面の作成(講義・実習)
- 第22回 Figmaでページ遷移するカード型ページ作成(講義・実習)
- 第23回 Figmaでハンバーガーメニューとカルーセル作成(講義・実習)
- 第24回 FigmaでレスポンスなWebデザイン作成(講義・実習)
- 第25回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第26回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第28回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第29回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第30回 卒展用WEBサイト制作(実習)

2025年度

第31回 卒展用WEBサイト制作(実習)

第32回 卒展用WEBサイト制作(実習)・発表・意見交換

授業の方法

現在のトレンドの技術、講師の関わった制作事例を基に参考にした講義と実習。

デザインのアイデアの出し方や思考や方法、コーディングに至るまでのプロセスを学習。

WEBを取り巻く世界と技術とシステム構築まで。

教材

講師自身が作成する資料を使い講義。

評価の方法

実技課題50%、授業態度50%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

※教えたルールを無視した制作物は不可。

・実習課題で使用する資料を用意しているかどうか

授業外での学習方法

学内での講義、実習を行います。

使用するのはPC、スマホ、紙、筆記具。データ収集や確認のために各自のスマホ、タブレットを使用します。(許可したとき以外はスマホ使用不可)

実務経験と授業科目の関係

28年のWEB業界実務経験とグラフィックデザイン経験有り又23年間の制作会社経営経験(直クライアントワーク・デザイン・ディレクション)、社員指導・人材採用の経験。

プロゲーマー実習 I

科目の目的、大きな目標、

プロゲーマー昇格に向けてゲームの基礎を強化し競技のシーンの知識を身に着けること。
ゲーム内ランクを自身の過去最高ランク帯で1年を終了することを目標とする。

科	eスポーツ学科	教員	石井 政人
コース	プロ育成コース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	630

目標

前期

- ・基礎練習方法を習得する。
- ・コミュニケーションの必要性和取り方を理解する
- ・競技シーンに必要なミクロの基礎を理解する。

後期

- ・コミュニケーションの質を上げ、ゲーム内で必要な情報を的確にコールすることが出来る。
- ・競技シーンに必要なマクロの基礎を理解する。
- ・後期終了時のランクを前期の最終ランクよりも高いランクで終了出来る。

授業計画

前期

- 第1-3回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第4-6回 基礎練習の仕方
- 第7-9回 ミクロ基礎①
- 第10-12回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第13-15回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第16-18回 チーム内コミュニケーション①
- 第19-21回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第22-24回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第25-27回 ミクロ基礎②
- 第28-30回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第31-33回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第34-36回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第37-39回 実技試験

後期

第1-3回	マクロ①
第4-6回	動画解説①
第7-9回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第10-12回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第13-15回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第16-18回	マクロ②
第19-21回	動画解説②
第22-24回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第25-27回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第28-30回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第31-33回	チーム内コミュニケーション②
第34-36回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第37-39回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第40-42回	ゲーム内ランク/カスタムマッチ
第43-45回	実技試験

授業の方法

ランクシステムやカスタムマッチなどを使用しトレーニングを行う。試合終了後、コーチによるフィードバックを行う。

教材

League of Legends/VALORANT/APEX

評価の方法

実技80%、平常点20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

ゲーム内ランクや動画視聴などの個人練習

実務経験と授業科目の関係

プロゲーマーやeスポーツ業界での実務経験 ⇔ プロゲーマーを目指したプレイスキル・知識・コミュニケーション能力の向上を目指す内容。

動画

授業の目的(概要)

- ・ 企画・撮影・編集の一連の流れを把握し、自分自身でコンテンツをうみだす力を獲得する。
- ・ 映像を通して、思考力や判断力、表現力などを養う

科	eスポーツ学科	教員	田中 知奈
コース	プロ育成	教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	90

目標

前期

1. Premier Proの操作方法を理解する。
2. 一から作品を自分の力でうみだす。
3. 自分で企画をたてるなどの発案ができるようになる。

後期

4. 自分が思い描いている映像を制作する事ができる。
5. Premier Proの操作方法をマスターする。
6. 人の映像作品をみて、簡単に評価する事ができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション 映像鑑賞
- 第2回 Premier Proの基本操作を覚える
- 第3回 トリミング
- 第4回 テロップ・色彩
- 第5回 アニメーション
- 第6回 音響・BGM
- 第7回 ビデオトランジション
- 第8回 カメラの使い方・撮影の仕方
- 第9回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 企画説明・企画書提出
- 第10回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 撮影
- 第11回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 編集
- 第12回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 鑑賞会
- 第13回 ショートカットキー
- 第14回 Effectの活用(クロップ・トラックマットキー)
- 第15回 photoshopの基本操作
- 第16回 photoshopを使った映像制作(アニメーション)
- 第17回 映像評価

後期

第18回	Premier Proの操作方法の復習	
第19回	映像の書き出し設定(フォーマット、解像度、ビットレートなど)書き出し前の最終チェック	クリスト
第20回	サムネイル作成(Youtube)	
第21回	タイムラプス・スローモーション	
第22回	CM作成(グループ)企画・絵コンテの書き方	
第23回	CM作成(グループ)撮影	
第24回	CM作成(グループ)編集	
第25回	CM作成(グループ)鑑賞	
第26回	映像制作業界の概要、プロフェッショナルな働き方	
第27回	さらに学びたい人のための上級テクニック・その他の編集ソフトの紹介	
第28回	映像制作 効率化ポイント	
第29回	合成技術	
第30回	音声加工	
第31回	進級制作	
第32回	進級制作	
第33回	進級制作	
第34回	進級制作	
第35回	進級制作	
第36回	進級制作	

授業の方法

講義、演習、グループワーク、講評会

教材

- ・パソコン(Mac)
- ・動画編集ソフト(Adobe Premiere Pro, Photoshop)

評価の方法

期末試験80%、平常点20%、

授業外での学習方法

タブレットやスマートフォンでの撮影や動画編集(InShot、TikTokなど)を用いた課題
動画編集の際素材となるような動画、写真のストック

実務経験と授業科目の関係

英語 I

授業の目的・概要

日本企業の現状に目を向けてみると、インバウンドの増加に伴うグローバル社会への対応が顕著である。特に、多くの外国人が使用する英語については、その能力如何によって、就職先の窓口に影響を及ぼしている。つまり、就職活動において英語のスキルが求められることも多くなってきている。こうした現状からすると、英語能力の向上は、今後の国際ビジネスを語るうえで必要不可欠な能力であろう。

よって、本授業では、国際ビジネスの場でも通用する英語力を身に付けていくために、まずは、日常会話に支障が出ない会話力を目指していく。TOEICのスコア向上に向けて、実践的なスキルを身につけてもらうことを狙いとした。頻出問題タイプの攻略法、効率的な時間管理、実践的な語彙力・文法力の強化をしていく過程で、根本的な英語力を養っていく。

科	eスポーツ学科	教員	東山 将之
コース	プロ育成	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	30

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 目的: 各セクションを制限時間内に解き終わるスピードを向上させる(特にPart5)。
- 指標: 練習問題で時間通りに解答する回数を増やし、模擬試験で時間配分を守れるようにする。

・語彙力・文法力の強化

- 目的: TOEIC頻出の語彙・文法項目を習得し、正答率を15%向上させる。
- 指標: 毎回の授業で新しい語彙や文法を習得し、模擬試験でそれらを正しく使用できるかどうかをチェック。

【後期】

・総合スコアの向上

- 目的: 学生全体のTOEICスコアを50～100点向上させる。
- 指標: コース開始時と終了時の模擬試験を比較し、全体のスコアアップを達成する。

・リスニングスコアの向上

- 目的: リスニングセクション(Part 1～4)の正答率を20%以上向上させる。
- 指標: 各回のリスニング練習後のフィードバックと模擬試験の結果をもとに進捗を測定。

・リーディングスコアの向上

- 目的: リーディングセクション(Part 5～7)の正答率を20%以上向上させる。
- 指標: 受講生が特に苦手なPart 7(長文読解)やPart 6(文法・語彙)の正答率を強化。

授業計画

【前期】

- 第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成説明、TOEIC会員登録案内
- 第2回 第一回TOEIC Reading Section模擬試験(TOEICの試験を実際に解いて学生のレベルを図る)
- 第3回 文の要素と品詞(主語、動詞、目的語、補語など)
- 第4回 動詞(現在進行形)
- 第5回 動詞(過去形)
- 第6回 動詞(現在完了形)
- 第7回 動詞(未来形)
- 第8回 形容詞、副詞
- 第9回 前置詞
- 第10回 前置詞②
- 第11回 名詞、代名詞
- 第12回 接続詞
- 第13回 期末前復習
- 第14回 期末試験
- 第15回 テスト返却
- 第16回 第2回TOEIC模擬試験
- 第17回 英会話

【後期】

- 第1回 前期の復習、夏休みの思い出を英語で発表
- 第2回 Listening Practice写真描写問題(TOEIC Part1)
- 第3回 Listening Practice応答問題(TOEIC Part2)
- 第4回 Listening Practice会話問題(TOEIC Part3)
- 第5回 Listening Practice説明文問題(TOEIC Part4)
- 第6回 Reading Practice長文穴埋め問題(TOEIC Part6)
- 第7回 Reading Practice長文穴埋め問題(TOEIC Part6)
- 第8回 Reading Practice読解問題(TOEIC Part7)
- 第9回 Reading Practice読解問題(TOEIC Part7)
- 第10回 期末試験
- 第11回 テスト返却
- 第12回 第3回TOEIC模擬試験

授業の方法

講義、問題演習

教材

Educational Testing (2020)『公式TOEIC Listening & Reading (プラクティス リーディング編)』国際ビジネスコミュ

ニケーション協会

課題↓

はじめて受けるTOEIC(R) L&Rテスト全パート完全攻略

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

- ・平常点は授業態度と課題の評価点を基に総合的に評価する。

授業外での学習方法

- ・毎週、配布した教科書から課題を出す。
- ・英語のニュースを毎週提示し、リスニングを行う。

実務経験と授業科目の関係

マーケティング ブランディング I

授業の目的・概要

自分の描きたいもの、作りたいものだけを作るのではなく、ユーザーのニーズや要望を理解し、資料を集めてそれを分析し、導き出した答えを基に作品を仕上げるプロセスを学ぶことにより、社会に出た際の応用力と企業が求める能力にマッチした力を身につける。

か 科	イラストデザイン学科	きょういん 教 員	古林 秀樹
コース	イラストデザインコース	きょういん じつむけいけん 教 員 の 実 務 経 験	5 年
たいしょうねんじ 対 象 年 次	1 年 生	ねんかんたんいじかん 年 間 単 位 時 間	87

目 標

前期

- ・マーケティングの基本を理解する。(フレームワーク・3C 分析)
- ・ブランドコンセプトを理解する。
- ・課題に対してブランドコンセプトを考え、プレゼンテーションできる力を身につける。

後期

- ・グループワークにて、マーケティングの分析を活用できる資料としてプレゼンできる。
- ・グループワークにてブランディングコンセプトに沿ったプランをプレゼンできる。

授 業 計 画

前期

- 第 1 回 マーケティングについて (講義)
- 第 2 回 マーケティングの実例紹介 (講義)
- 第 3 回 マーケティングの意義 (講義)
- 第 4 回 ブランディングについて (講義)
- 第 5 回 ブランディングの実例紹介 (講義)
- 第 6 回 ブランディングの意義 (講義)
- 第 7～9 回 企業協力によるマーケティング実習 (課題の資料収集)
- 第 10～12 回 マーケティングの分析 (企業協力)
- 第 13～15 回 分析から導き出すブランディング (企業協力)
- 第 16～21 回 グループワークによるブランディング資料作成 (企業協力)
- 第 22～27 回 グループワークによるブランディングビジュアル作成 (企業協力)
- 第 28～33 回 グループワークによるトータルデザイン作成 (企業協力)
- 第 34～36 回 グループによる企業へのプレゼンテーション (企業協力)

第 37～39 回 企業協力によるマーケティング実習（課題の資料収集）

第 40～45 回 グループワークによるマーケティング分析（企業協力）

第 46～51 回 グループワークによる企画書作成（企業協力）

後期

第 52～54 回 グループワークによる企画書作成（企業協力）

第 55～57 回 グループによる企業へのプレゼンテーション（企業協力）

第 58～87 回 卒進展・個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

授業の方法

前半はマーケティングとブランディングを理解させるための講義。その後 5 人～6 人のグループに分け、実際の企業から案件をいただき、マーケティングのリサーチと分析、結果から導き出された情報からブランディングコンセプトを考え、ビジュアルラフと企画書を作成。グループで案件をいただいた企業にプレゼンテーションをおこなう。プレゼンテーションをすることによって、どのように評価されるのかを体験し、実際の仕事と同じ経験を積ませていく。

後期後半は卒進展の制作作業を優先し、マーケティング、ブランディングに関する質問があれば個々に対応していく。

教材

情報収集のための PC、ビジュアルラフを作成するためのソフトウェア。

評価の方法

授業態度 20%、課題評価 80% < 課題提出は必須 >

授業外での学習方法

基本的に学内での作業。作成するビジュアルラフによっては学外での撮影の可能性あり。

実務経験と授業科目の関係

商社、食品製造販売会社、製版会社、印刷会社、化粧品製造販売会社、それぞれ企画デザイン室で、新人育成を行ってきました。特に食品業界、化粧品業界では新商品のプロモーションのためのマーケティング、ブランディングをおこない、東京ビッグサイトやインテックス大阪での新商品販売イベントなどを企画。食品業界での新規店舗の開店なども手掛けた。

Illustrator I

授業の目的(概要)

- ・ Adobe Illustratorの基本操作の理解・習得ができる。
- ・ 課題演習を通じて、応用力・創造性や表現することの楽しさを体験できる。
- ・ 進級や就職活動などに向けて意欲が高まるよう、授業を通じてデザイン制作における視点やアイデア、発想力を磨くトレーニングができる。

科	イラストデザイン学科	教員	初澤唯太
コース	全コース	教員の実務経験	12か月
対象年次	1年生	年間単位時間	108

目標

前期

1. アプリケーションの基本的な操作を理解・習得
2. 課題演習を通じて、応用力・創造性や表現することの楽しさを知る

後期

3. 進級や就職活動への意欲が高まるよう、課題演習を通じてデザイン制作における視点やアイデア、発想力を磨くトレーニング
4. Illustratorクリエイター能力認定試験の受験・合格
5. 進級作品制作

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 Illustratorについての基礎知識。ツールの基本操作① 選択ツール・ズームツールなど
- 第3回 ツールの基本操作② 拡大・回転・反転等の移動&編集関連ツールなど
- 第4回 ツールの基本操作③ 矩形関連・カラー編集関連など
- 第5回 ツールの基本操作④ クリッピングマスク・パスファインダーなど
- 第6回 ツールの基本操作⑤ テキスト関連ツールなど
- 第7回 ツールの基本操作⑥ ペンツール1
- 第8回 ツールの基本操作⑦ ペンツール2
- 第9回 ツールの基本操作⑧ ブラシツール等その他描画関連のツールなど
- 第10回 ツールの基本操作⑨ ブレンドツール、ライブトレース、グラフツールなど
- 第11回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作1
- 第12回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作2
- 第13回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作3
- 第14回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第15回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第16回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
- 第17回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作

後期

第18回	検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)／課題制作
第19回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第20回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第21回	検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第22回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第23回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第24回	検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第25回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第26回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第27回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第28回	検定対策(※)／課題制作:キャラクターイラスト制作
第29回	Illustratorクリエイター能力認定試験
第30回	進級制作
第31回	進級制作
第32回	進級制作
第33回	進級制作
第34回	進級制作
第35回	進級制作
第36回	進級制作

授業の方法

テキストをベースにプロジェクターを使用して講義を行う。学生も同時にPCを使い、アプリケーションの操作・課題制作を行うとともに、個別フォローする。

教材

IllustratorクイックマスターCC (Illustratorクリエイター能力認定試験公式テキスト)

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

実務経験と授業科目の関係

グラフィックデザイナーとしての経験 ⇔ グラフィックデザインやクリエイティブな活動全般に対して表現幅を広げるための内容。

Photoshop I

授業の目的(概要)

- Photoshopクリエイター認定試験スタンダードに合格、資格を得る

科	イラストデザイン学科	教員	西長 日出世
コース	全コース	教員の実務経験	12年
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. 実技演習
2. 実践演習
3. 合格に向けて弱点の強化

後期

4. 模擬テスト
5. 認定試験
6. 課題作成

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、作品紹介、Photoshop教科書を使った授業
第2回 実技問題演習
第3回 実技問題演習
第4回 実技問題演習
第5回 実技問題演習
第6回 実技問題演習
第7回 実技問題演習
第8回 実技問題を制限時間内に行う(50分)
第9回 実技問題を制限時間内に行う2(できなかった問題を再テスト)
第10回 実践問題演習
第11回 実践問題演習
第12回 実践問題演習
第13回 実践問題演習
第14回 実践問題演習
第15回 実践問題演習
第16回 実践問題演習
第17回 実践問題演習

後期

第18回 実践問題を制限時間内に行う1(90分)
第19回 実践問題を制限時間内に行う2 1の回答解説、再演習
第20回 模擬試験実技40分、実践90分(できれば休憩なし)
第21回 前回の可否の確認 回答解説、再演習
第22回 個別対応時間
第23回 模擬試験実技問題、実践問題
第24回 前回の可否の確認 回答解説、再演習
第25回 検定に向けての総仕上げ 注意事項など
第26回 検定に向けての総仕上げ 注意事項など
第27回 検定試験日
第28回 不合格者への対応、合格者へのさらなる意識の向上
第29回 不合格者への対応、合格者へのさらなる意識の向上
第30回 不合格者への対応、合格者へのさらなる意識の向上
第31回 コンテスト制作
第32回 コンテスト制作
第33回 コンテスト制作
第34回 コンテスト制作
第35回 コンテスト制作
第36回 授業なし

授業の方法

Macintoshを用いてPhotoshopクリエイター認定試験スタンダード問題集をメイン参考書に行う

教材

Photoshopクリエイター認定試験スタンダード問題集およびPhotoshopクイックマスター(データ、教科書)

評価の方法

前期は取り組みの姿勢、後期は1課題100点とし、合計点を課題数で割り平均点を評価とする(取り組み姿勢での加点あり)

授業外での学習方法

なし

実務経験と授業科目の関係

企業広告イラストレーター歴30年、グラフィックデザイナー3年、講師歴12年(大学、短大、専門)

Webデザイン

授業の目的

Webの知識と技術を身に付け、即戦力として就職できるスキルを習得する。

科	イラストデザイン学科	教員	永田忠幸
コース	全コース	教員の実務経験	29
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

- ・webの概論理解と、HTMLとCSSの基礎的なコーディング技術を習得する
- ・Figmaを使用してWEBデザインの「設計とデザイン」を習得する。

授業計画

前期

- 第1回 オリエン・WEBデザインの基本(講義)
- 第2回 HTMLとは(講義)
- 第3回 HTMLファイルを作成(講義・実習)
- 第4回 HTMLファイルの骨組み・文字コードによる違い(講義・実習)
- 第5回 HTMLの基本の書き方を身につける(講義・実習)
- 第6回 見出しをつける・文章の表示・画像の挿入(講義・実習)
- 第10回 リンクを貼る・リストの表示・表を作る(講義・実習)
- 第11回 フォームを作る・ブロック要素でグループ分け(講義・実習)
- 第12回 自己PRサイト制作(講義・実習)
- 第13回 CSSの基本(講義・実習)
- 第14回 CSSで文字や文章の装飾(講義・実習)
- 第15回 WEBフォントを使う(講義・実習)

後期

- 第16回 色をつける・背景を彩る・幅と高さを指定(講義・実習)
- 第17回 余白の調整・線を引く・リストの装飾(講義・実習)
- 第18回 クラスとIDを使った指定方法(講義・実習)
- 第19回 レイアウトを組む・CSS Flexbox(講義・実習)
- 第20回 FigmaでスマートフォンのWebデザイン(講義・実習)
- 第21回 Figmaでスクロールするスマートフォン画面の作成(講義・実習)
- 第22回 Figmaでページ遷移するカード型ページ作成(講義・実習)
- 第23回 Figmaでハンバーガーメニューとカルーセル作成(講義・実習)
- 第24回 FigmaでレスポンスなWebデザイン作成(講義・実習)
- 第25回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第26回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第28回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第29回 卒展用WEBサイト制作(実習)
- 第30回 卒展用WEBサイト制作(実習)

2025年度

第31回 卒展用WEBサイト制作(実習)

第32回 卒展用WEBサイト制作(実習)・発表・意見交換

授業の方法

現在のトレンドの技術、講師の関わった制作事例を基に参考にした講義と実習。

デザインのアイデアの出し方や思考や方法、コーディングに至るまでのプロセスを学習。

WEBを取り巻く世界と技術とシステム構築まで。

教材

講師自身が作成する資料を使い講義。

評価の方法

実技課題50%、授業態度50%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

※教えたルールを無視した制作物は不可。

・実習課題で使用する資料を用意しているかどうか

授業外での学習方法

学内での講義、実習を行います。

使用するのはPC、スマホ、紙、筆記具。データ収集や確認のために各自のスマホ、タブレットを使用します。(許可したとき以外はスマホ使用不可)

実務経験と授業科目の関係

28年のWEB業界実務経験とグラフィックデザイン経験有り又23年間の制作会社経営経験(直クライアントワーク・デザイン・ディレクション)、社員指導・人材採用の経験。

グラフィックデザイン I

授業の目的(概要)

- ・ デザインの基礎概念を学び、実践的製作のための発想力とレイアウト力を習得する。
- ・ デザインの歴史と現在の動向を学び、多様な提案力を養う。
- ・ 就職を見据えた制作実習を通して、課題解決のできるデザイナーの土台を確立する。

科	イラストデザイン学科	教員	井上 智恵美
コース	全コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. 各課題を通してグラフィックデザインとは何なのか本質を理解する。
2. シンボルマーク・ロゴマークについて学び制作を行うことができる。
3. 課題のテーマに基づいた案の絞り込みや制作を行い実践力を身につけ、問題点がないか自分で判断できる力を養う。
4. PCを使用し制作を行い、仕事に直結する技術力を身につける。

後期

5. 自ら企画しプレゼンテーションを行うことでプレゼン力を養い効果的なデザインの技術を向上できる。
6. 各自、自由なテーマで作品制作を行い幅広い制作能力を身につける。
7. 進級作品制作。

授業計画

前期

第1-3回	授業の方針と目標、自己紹介、自己紹介ワークショップ(配色の基礎1)
第4-6回	配色の基礎2、色を知る
第7-9回	配色の基礎3、色を区別する
第10-12回	書体の基礎1、キャッチコピー概論(書体の影響力を知る)
第13-15回	書体の基礎2、キャッチコピー概論(書体を楽しむ)
第16-18回	書体の基礎3、キャッチコピー概論(タグライン制作実習)
第16-18回	デザインの基礎原則/強弱1、実例からスポットライトの場所を知る
第19-21回	デザインの基礎原則/強弱2、強弱と色の応用
第22-24回	デザインの基礎原則/強弱3、強弱を意識した構成力を養う
第25-27回	デザインの基礎原則/近接1、構成力を養う/写真の効果を学ぶ
第28-30回	デザインの基礎原則/近接2、構成力を養う/写真の効果を学ぶ
第31-33回	デザインの基礎原則/近接3、構成力を養う/実習:ラフの制作を学ぶ
第34-36回	デザインと編集を学ぶ・実例からの逆算、ラフの応用

第37-39回 デザインと編集を学ぶ・実例からの逆算、ラフの応用/実習:指示、課題からの編集
第40-42回 実習課題(ポスター制作)に向けてリサーチを学ぶ

後期

第1-3回 課題提出・講評 (リサーチ資料)
第4-6回 デザインの基礎原則/整列1、レイアウト力を身につける/ポスター作成
第7-9回 デザインの基礎原則/整列2、レイアウト力を身につける/ポスター作成
第10-12回 デザインの基礎原則/整列3、レイアウト力を身につける/ポスター作成
第13-15回 デザインの基礎原則/反復1、DTPデザイン
第16-18回 デザインの基礎原則/反復2、版下データを学ぶ/名刺作成
第19-21回 デザインの基礎原則/反復3、版下データを学ぶ/名刺作成
第22-24回 実習課題(ポスター制作)に向けてブラッシュアップを学ぶ
第25-27回 実習課題(ポスター制作)、制作実習
第28-30回 実習課題(ポスター制作)、制作実習・入稿データの確認
第31-33回 実習課題(ポスター制作)、制作実習
第34-36回 実習課題(ポスター制作)、制作実習・入稿データ提出
第37-39回 実習課題完成・講評
第40-42回 進級制作
第43-45回 進級制作
第46-48回 進級制作
第49-51回 進級制作

授業の方法

講義、実践ワークシート、PCを使つての実習制作

教材

- ・ Mac PC
- ・ Adobeソフト(Illustrator、Photoshop)
- ・ 紙・色鉛筆など画材

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

授業外での学習方法

近隣図書館やデザイン関連施設、またはインターネットでのリサーチ

実務経験と授業科目の関係

多業種でのグラフィックデザイナーとしての経験を活かした、表現力・実践力を培う授業の実施

デジタルイラストⅠ

デジタルイラストやキャラクターデザインを制作する上での描画力や表現力、表現幅を高めることができる。

デジタルイラストやキャラクターを魅力的に見せるためのポージングや構図、視線誘導などの技法を習得する。

実習ではデジタルイラストの描画基礎やデジタルイラスト独自の表現方法を身に付けていく。

また、授業を通してキャラクターデザインやデジタルイラストの仕事に必要な企画提案の力を培い、デジタルイラストの企画書やキャラクターの三面図などを作成し、それらをポートフォリオに載せることでデジタルイラスト関係の就職活動で能力をアピールすることができる。

科	イラストデザイン学科	教員	山本美優
コース		教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. 目標とする絵柄と表現したいものを明確にして、デジタルイラストの制作に取り組むことができる。
2. デジタルイラストを描く上で必要なレイヤー構造を理解し、下書き・線画・着色レイヤーに分けて塗り残しなく一枚の全身イラストを制作できる。
3. カラーラフを作成して、完成前から最終的なイラストのイメージを把握し説明をすることができる。
4. 簡単な背景ありの構図でオリジナルキャラクターの1枚絵を下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けてイラスト全体のバランスを取った上でデジタルイラストを描くことができる。
5. キャラクターの服飾デザインを自ら考え、資料を参考にしながらオリジナルデザインとしてキャラクターに合わせて作成できる。

後期

1. 簡単な指定がある中でキャラクターデザインを下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けてキャラクター全体のバランスを取り、カラーバランスを考えた上でデジタルイラストとして作成できる。
2. コンテストなどを想定した1枚絵を下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けて画面全体のバランスを考えた上でデジタルイラストとして描くことができる。
3. 就職、個人活動に繋がるイラスト制作が一人でできる。ポートフォリオを想定した作品を作成できる。また作品についてのコンセプトや拘りを説明ができる。

授業計画

前期

- 第1-3回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第4-6回 デジタルイラストでのアタリの取り方について
- 第7-9回 デジタルイラスト制作時に使用する資料の探し方について
- 第10-12回 CLIP STUDIO PAINTの使用した一枚絵の作成について
- 第13-15回 デジタルでの人体の描き方について(バストアップ)①
- 第16-18回 デジタルでの人体の描き方について(バストアップ)②
- 第19-21回 デジタルでの人体の描き方について(全身の描画)②
- 第22-24回 簡単な背景を含めたデジタルイラストの描き方について①
- 第25-27回 簡単な背景を含めたデジタルイラストの描き方について②
- 第28-30回 簡単な背景を含めたデジタルイラストの描き方について③
- 第31-33回 簡単な指定があるデジタルイラストの作成①
- 第34-36回 簡単な指定があるデジタルイラストの作成②
- 第37-39回 簡単な指定があるデジタルイラストの作成③
- 第37-39回 簡単な指定があるデジタルイラストの作成④

後期

- 第1-3回 授業目標の再設定、複数の簡単な指定があるデジタルイラストの作成
- 第4-6回 視線誘導とデジタルイラストの情報量について
- 第7-9回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成①
- 第10-12回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成②
- 第13-15回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成③
- 第16-18回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成①
- 第19-21回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成②
- 第22-24回 コンセプトを決めた作品制作について①
- 第25-27回 コンセプトを決めた作品制作について②
- 第28-30回 企画書ラフ(キャラ・世界観)をデジタルで作成
- 第31-33回 企画書(キャラ・世界観)の完成
- 第34-36回 進級制作
- 第37-39回 進級制作
- 第40-42回 進級制作
- 第43-45回 進級制作
- 第46-48回 進級制作

2025年度

第49-51回	進級制作
第52-54回	進級制作
第55-57回	進級制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

期末試験80%、授業態度20%

授業態度は、出席状況と実技練習に積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。月に1～2回程度配布し、完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

イラストレーターとしての経験 ⇄ デジタルイラストの表現幅を広げるための内容

科目名 モーション制作 I

授業の目的(概要)

- ・ TVアニメーション業界へ就職を目標に作画の基礎技術を習得する。
- ・ キャラクターデザイン・原画・動画・絵コンテの導入までを学習。

科	イラストデザイン学科	教員	千光士義和
コース		教員の実務経験	40年、現役アニメ作家
対象年次	1 年次	年間単位時間	108

目標

前期

- ・ アニメーション基礎知識を学習。
- ・ アニメーションの作画基礎となる、ツメ、のこし、タメ、つぶし、のばしを課題作品から習得。

後期

- ・ 動きの基本となる、人間の走り・動物の走り・乗馬・鳥の羽ばたき・魚の泳ぎを作画
- ・ 想像の生物のキャラクターデザインとその動きを創作する。
- ・ 絵コンテの学習のための4コマ漫画を描く。

授業計画

前期

- 第1回 アニメーションはどうして動いて見える。図形とキャラクターのイメージ
第2回 作画基礎課題「おじぎ」(ツメの学習)
第3回 作画基礎課題「座る」(原画と動画の学習)(重心移動)
第4回 作画基礎課題「ジャンケン」(のこし、タメの学習)
第5回 作画基礎課題「飛び込み台のアニメ」(セル分割とアタリの学習)
第6回 作画基礎課題「飛び込み台のアニメ」撮影と合評上映
第7回 作画基礎課題「跳び箱のアニメ」(遠近のパースの動き、予備運動)
第8回 作画基礎課題「跳び箱のアニメ」撮影と合評上映
第9回 顔の研究「アングルの研究」キャラクターデザイン
第10回 顔の研究「驚く」(つぶし・のばしの効果)
第11回 顔の研究「驚く」撮影と合評上映。「笑う」作画
第12回 顔の研究「笑う」作画と撮影。
第13回 顔の研究「食べる+味覚」作画
第14回 顔の研究「食べる+味覚」作画と撮影。
第15回 顔の研究「食べる+味覚」撮影と前期全課題の上映と合評会

後期

第16回 動きの基本 「動物と一緒に走る」レイアウト・キャラクターデザイン
 第17回 動きの基本 「動物と一緒に走る」作画
 第18回 動きの基本 「動物と一緒に走る」作画・撮影
 第19回 動きの基本 「動物と一緒に走る」撮影と合評 「乗馬のアニメ」作画
 第20回 動きの基本 「乗馬のアニメ」作画・撮影と合評
 第21回 動きの基本 「鳥人間」キャラクターデザイン・作画
 第22回 動きの基本 「鳥人間」作画・撮影
 第23回 「空想生物の移動と食事」キャラクターデザイン
 第24回 「空想生物の移動と食事」作画
 第25回 「空想生物の移動と食事」作画・撮影
 第26回 エフェクトアニメ「風の表現」キャラクターデザイン・作画
 第27回 エフェクトアニメ「風の表現」作画・撮影
 第28回 エフェクトアニメ「魔法」レイアウト・作画
 第29回 エフェクトアニメ「魔法」作画
 第30回 エフェクトアニメ「魔法」作画・撮影
 第31回 絵コンテトレーニング導入 「4コマまんが」
 第32回 絵コンテトレーニング導入 「4コマまんが」合評とまとめ

授業の方法

エンピツで描く課題制作。アニメーションソフト：クイックチェッカーで撮影。合評会。

教材

アニメーションの本

評価の方法

平常課題作品:40% ・ 前期後期の最終まとめ課題作品:60%

授業外での学習方法

TVアニメーションなどの作品等の模写

実務経験と授業科目の関係

アニメーションの基礎力を現役作家が指導。

作画基礎・ストーリー・演出 I

授業の目的(概要)

- ・ 漫画を描くために必要な画力、構成力、演出力を身につける。
- ・ デジタルで漫画を描く際のソフトの扱い方を身につける。

科	イラストデザイン学科	教員	平田 佳祐
コース		教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. 漫画作成に必要な用語を理解できる
2. 漫画作成におけるCLIP STUDIOの操作方法を理解できる
3. 4ページ漫画を作成できる

後期

4. ストーリー作りの基本を理解し、ネームを作成できる
5. 商品の紹介を目的とした広告漫画を作成できる
6. 10ページ以上の漫画を作成できる

授業計画

前期

- | | |
|------|-----------------------------|
| 第1回 | 自己紹介、CLIP STUDIOの説明、4コマ漫画制作 |
| 第2回 | 1ページ漫画制作 |
| 第3回 | 1ページ漫画制作 |
| 第4回 | ネームについて |
| 第5回 | ネーム制作 |
| 第6回 | ネーム制作 |
| 第7回 | 2ページ漫画制作 |
| 第8回 | 2ページ漫画制作 |
| 第9回 | 2ページ漫画制作 |
| 第10回 | 2ページ漫画制作 |
| 第11回 | ストーリー、構成について |
| 第12回 | 4ページ漫画制作 |
| 第13回 | 4ページ漫画制作 |
| 第14回 | 4ページ漫画制作 |
| 第15回 | 4ページ漫画制作 |
| 第16回 | 2ページ広告漫画制作 |
| 第17回 | 2ページ広告漫画制作 |

後期

第18回	2ページ広告漫画制作
第19回	10ページ漫画 企画について
第20回	10ページ漫画 企画、ネーム制作
第21回	10ページ漫画 ネーム制作
第22回	10ページ漫画 ネーム制作
第23回	10ページ漫画 ネーム制作
第24回	10ページ漫画 ネーム添削、修正
第25回	10ページ漫画制作
第26回	10ページ漫画制作
第27回	10ページ漫画制作
第28回	10ページ漫画制作
第29回	10ページ漫画制作
第30回	進級制作
第31回	進級制作
第32回	進級制作
第33回	進級制作
第34回	進級制作
第35回	進級制作
第36回	進級制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

課題評価と授業態度

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配

実務経験と授業科目の関係

漫画家としての経験

動画

授業の目的(概要)

- ・ 企画・撮影・編集の一連の流れを把握し、自分自身でコンテンツをうみだす力を獲得する。
- ・ 映像を通して、思考力や判断力、表現力などを養う

科	イラストデザイン学科	教員	田中 知奈
コース		教員の実務経験	1
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. Premier Proの操作方法を理解する。
2. 一から作品を自分の力でうみだす。
3. 自分で企画をたてるなどの発案ができるようになる。

後期

4. 自分が思い描いている映像を制作する事ができる。
5. Premier Proの操作方法をマスターする。
6. 人の映像作品をみて、簡単に評価する事ができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション 映像鑑賞
- 第2回 Premier Proの基本操作を覚える
- 第3回 トリミング
- 第4回 テロップ・色彩
- 第5回 アニメーション
- 第6回 音響・BGM
- 第7回 ビデオトランジション
- 第8回 カメラの使い方・撮影の仕方
- 第9回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 企画説明・企画書提出
- 第10回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 撮影
- 第11回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 編集
- 第12回 5分間映像「自分の好きなもの紹介」 鑑賞会
- 第13回 ショートカットキー
- 第14回 Effectの活用(クロップ・トラックマットキー)
- 第15回 photoshopの基本操作
- 第16回 photoshopを使った映像制作(アニメーション)
- 第17回 映像評価

後期

第18回	Premier Proの操作方法の復習	
第19回	映像の書き出し設定(フォーマット、解像度、ビットレートなど)書き出し前の最終チェック	クリスト
第20回	サムネイル作成(Youtube)	
第21回	タイムラプス・スローモーション	
第22回	CM作成(グループ)企画・絵コンテの書き方	
第23回	CM作成(グループ)撮影	
第24回	CM作成(グループ)編集	
第25回	CM作成(グループ)鑑賞	
第26回	映像制作業界の概要、プロフェッショナルな働き方	
第27回	さらに学びたい人のための上級テクニック・その他の編集ソフトの紹介	
第28回	映像制作 効率化ポイント	
第29回	合成技術	
第30回	音声加工	
第31回	進級制作	
第32回	進級制作	
第33回	進級制作	
第34回	進級制作	
第35回	進級制作	
第36回	進級制作	

授業の方法

講義、演習、グループワーク、講評会

教材

- ・パソコン(Mac)
- ・動画編集ソフト(Adobe Premiere Pro, Photoshop)

評価の方法

期末試験80%、平常点20%、

授業外での学習方法

タブレットやスマートフォンでの撮影や動画編集(InShot、TikTokなど)を用いた課題
動画編集の際素材となるような動画、写真のストック

実務経験と授業科目の関係

実践制作 I

授業の目的

コンテスト参加、イベントにおける作品制作、仕事を意識した基礎的な考え方と作り方が身に付く。

評価される作品制作をすることにより就職または個人活動における基盤となる制作力と行動力を身に付けることができる。

卒業後の働き方を1年次から想定し、それに合わせた基礎的な総合力を身に付けることができる。

科	イラストデザイン学科	教員	早川 勝大
コース		教員の実務経験	6
対象年次	1年次	年間単位時間	108

目標

前期

- 1, 評価される作品と働くために必要な作品作りについて理解できる
- 2, コンテストやイベントに向けて自身の作品を完成させることができる
- 3, 将来的な目的意識を持って作品制作をすることができる
- 4, 自身の得意分野を理解し、評価される作品作りができる

後期

- 1, 商業的な需要を研究し、自身で考え作品作りに臨める
- 2, クリエイターとしての自身の将来設計について考えることができる
- 3, 需要と供給を考えた作品作りができる
- 4, 1年間の実践における経験を活かした制作ができる

授業計画

前期

第1-3回 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標

第4-6回 評価される作品と働くために必要な作品作りについて

第7-9回 コンテストの種類と参加について

第10-12回 コンテスト作品の制作①

2025年度

- | | |
|---------|----------------------|
| 第13-15回 | コンテスト作品の制作② |
| 第16-18回 | コンテスト作品の制作③ |
| 第19-21回 | コンテスト作品の制作④ |
| 第22-24回 | コンテスト作品の制作⑤ |
| 第25-27回 | コンテスト作品の制作⑥ |
| 第28-30回 | コンテスト作品の制作⑦ |
| 第31-33回 | コンテスト作品の制作⑧ |
| 第34-36回 | コンテスト作品の制作⑨ |
| 第37-39回 | 自身の得意分野とそれに対する評価について |
| 第40-43回 | 卒業進級制作展、展示会における作品制作 |
| 第44-47回 | 進級制作における制作の違い |
| 第48-51回 | 前期の授業まとめ |

後期

- | | |
|---------|------------------------|
| 第1-3回 | 商業的な需要を研究する |
| 第4-6回 | 自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作① |
| 第7-9回 | 自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作② |
| 第10-12回 | 自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作③ |
| 第13-15回 | 自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作④ |
| 第16-18回 | 自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑤ |
| 第19-21回 | 自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑥ |

2025年度

第22-24回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑦
第25-27回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑧
第28-30回	作品作りにおける需要と供給①
第31-33回	作品作りにおける需要と供給②
第34-36回	進級制作
第37-39回	進級制作
第40-42回	進級制作
第43-45回	進級制作
第46-48回	進級制作
第49-51回	進級制作
第52-54回	進級制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

講師自身が作成する資料を使い講義。

評価の方法

課題80%、授業態度20%

授業態度は、出席状況と実技練習に積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。

3か月に1回程度自由課題も配布。完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

約15年間プロとしてイラストレーターをしてきた経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

アルゴリズム・データ構造 I

授業の目的・概要

アプリケーション開発・運用・利用をマネジメント・評価する上で基礎となる、アルゴリズムの考え方を身につける。

科	通信制学科	教員	中川
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

アルゴリズムによって、目標に到達するまでのプロセスを効率化できることを理解できる。

アルゴリズムの基礎となる、「変数」と「配列」のデータ構造を理解できる。

流れ図/疑似言語の読み取りができる。

流れ図を用いて、記号が10個程度のアルゴリズムを記述できる。

後期

基礎的な探索アルゴリズム/整列アルゴリズムを理解できる。

流れ図を用いて、記号が15個程度のアルゴリズムを記述できる。

ITパスポート「アルゴリズムとプログラミング」分野の既習範囲において、8割の正答率を達成できる。

授業計画

前期

第1週 オリエンテーション

授業の目的、成績評価、平常点について

第2週 アルゴリズムとプログラムの関係

アルゴリズムとは？プログラムとは？

第3週 コンピュータ基礎知識

第4週 良いアルゴリズムとは

分かりやすい/高速/効率的/再利用が容易

第5週 アルゴリズムの基本形

制御構造

第6週 流れ図と疑似言語

それぞれの書き方

第7週 変数(データ型/代入)

メモリ/変数の宣言

第8週 配列(参照)

データをまとめて使う方法

第9週 三角形の面積を計算する

四則演算

第10週 データの大小を判定する

データを比較する/関係演算子

第11週 変数のデータを入れ替える

入替用の変数

第12週 フローチャート読み取り演習

定着度の確認

第13週 合計を計算する

反復構造/変数の初期化/変数i/無限ループ

第14週 最大値を探す

暫定値の変数

第15週 フローチャート穴埋め演習

第16週 定番アルゴリズム

どのようなアルゴリズムがあるか？

第17週 前期期末試験

第18週 前期期末試験返却・フィードバック

後期

第1週 前期の復習

第2週 定番アルゴリズムについて

第3週 探索アルゴリズム(リニアサーチ/概要)

アルゴリズムの内容を理解する

第4週 探索アルゴリズム(バイナリサーチ/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第5週 探索アルゴリズム(ハッシュ探索法/概要)

アルゴリズムの内容を理解する/同じハッシュ値が出たときの対応

第6週 探索アルゴリズム(ハッシュ探索法/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第7週 整列アルゴリズム(単純選択法/概要)

アルゴリズムの内容を理解する

第8週 整列アルゴリズム(単純選択法/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第9週 整列アルゴリズム(単純交換法/概要)

アルゴリズムの内容を理解する

第10週 整列アルゴリズム(単純交換法/実装)

	アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる
第11週	整列アルゴリズム(単純挿入法/概要) アルゴリズムの内容を理解する
第12週	整列アルゴリズム(単純挿入法/実装) アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる
第13週	整列アルゴリズム(クイックソート/概要) アルゴリズムの内容を理解する
第14週	整列アルゴリズム(クイックソート/実装) アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる
第15週	ITパスポート対策補足講義① 10進数、2進数、16進数
第16週	ITパスポート対策補足講義② 集合とベン図/データの単位
第17週	後期期末試験
第18週	後期期末試験返却・フィードバック

授業の方法

講義、問題演習

教材

伊東静香(2012)『アルゴリズムを、はじめよう』インプレス

高橋京介(2024)『【令和7年度】いちばんやさしいITパスポート』SBクリエイティブ

評価の方法

試験・レポート70%、授業態度30%

授業外での学習方法

ITパスポート過去問道場(<https://www.itpassportsiken.com/ipkakomon.php>)

実務経験と授業科目の関係

サイバーセキュリティ

授業の目的・概要

- (1) DXにおけるサイバーセキュリティの重要性を理解し、情報セキュリティリスクを排除したデータ運用ができる。
- (2) 情報セキュリティに関して、ITパスポート試験に合格できる知識を身に着ける。

科	通信制学科	教員	小堀
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. 逆算のDXにおけるサイバーセキュリティの重要性を、ISMSと結びつけて説明することができる。
2. 情報セキュリティの目的とその種類を説明することができる。
3. 情報資産への脅威・脆弱性について説明することができる。
4. サイバー攻撃の手法とその対策について説明することができる。
5. セキュリティ技術とその種類について説明することができる。
6. リスクアセスメントを行い、目標から逆算してリスクへの対応方法を選択することができる。

後期

7. マルウェアの種類を説明することができる。
8. マルウェア対策の種類について説明することができる
9. 情報セキュリティに関する法規の種類とその内容について説明することができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション(授業の目的、成績評価、平常点について)
逆算のDXにおけるサイバーセキュリティの重要性(セキュリティインシデントの紹介)
- 第2回 情報セキュリティの目的、3つの観点(機密性・完全性・可用性)
- 第3回 情報資産、脅威、脆弱性
- 第4回 脅威の種類(物理的脅威、技術的脅威、人的脅威)
- 第5回 脆弱性の種類(物理的脆弱性、技術的脆弱性、人的脆弱性)
- 第6回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第7回 サイバー攻撃方法(不正アクセス)、
ブルートフォース攻撃、辞書攻撃、パスワードリスト攻撃と各攻撃への対策
- 第8回 盗聴、盗聴の種類(スニファ、電波傍受、キーボードロギング)とその対策
- 第9回 なりすまし

なしすましの種類(パスワードリスト攻撃、フィッシング、MITB・MITM)とその対策

第10回 問題演習(ITパスポート過去問道場)

第11回 DoS攻撃・DDoS攻撃とその対策

第12回 ソーシャルエンジニアリング(ショルダーハッキング、スキャビンジング、会話)とその対策

第13回 クロスサイトスクリプティング、クロスサイトリクエストフォージェリ、SQLインジェクション
とその対策

第14回 標的型攻撃(メール、水飲み場型攻撃、やり取り型攻撃)、ゼロデイ攻撃とその対策

第15回 問題演習(ITパスポート過去問道場)

第16回 セキュリティの概要(組織的・人的な取り組み、セキュリティ技術)

セキュリティ技術の種類(暗号化、認証、マルウェア対策、フィルタリング)

第17回 暗号化、復号、共通鍵暗号方式

第18回 公開鍵暗号方式、共通鍵暗号方式と公開鍵暗号方式の違い

第19回 問題演習(ITパスポート過去問道場)

第20回 認証の概要、パスワード認証、ワンタイムパスワード

第21回 バイオメトリクス認証(指紋、虹彩、声紋、静脈パターン)

第22回 デジタル署名、PKI

第23回 問題演習(ITパスポート過去問道場)

第24回 リスク、リスクの要素、リスクマネジメントの流れ

第25回 リスクの特定と分析

第26回 リスクの評価、受容水準

第27回 リスク対応(回避、低減、移転、保有)

第28回 問題演習(ITパスポート過去問道場)

第29回 情報資産・脅威・脆弱性の復習、問題演習

第30回 サイバー攻撃方法の復習①、問題演習(ITパスポート過去問道場)

第31回 サイバー攻撃方法の復習②、問題演習(ITパスポート過去問道場)

第32回 セキュリティ対策の復習①、問題演習(ITパスポート過去問道場)

第33回 セキュリティ対策の復習②、問題演習(ITパスポート過去問道場)

第34回 リスクに関する復習、問題演習

第35回 試験

第36回 試験返却、フィードバック

後期

第1回 前期の学習内容確認、後期の授業概要説明

第2回 マルウェアの分類(ウイルス、ワーム、トロイの木馬)と
機能(自己伝染機能、潜伏機能、発病機能)

第3回 マルウェアの種類(スパイウェア、ランサムウェア、ボット)

第4回 マルウェア対策(予防:ウイルス対策ソフト、ビヘイビア法、検疫ネットワーク)

第5回 マルウェア対策(感染後対応、端末管理)

- 第6回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第7回 不正アクセス対策(ファイアウォール、WAF、プロキシサーバ)
- 第8回 不正アクセス対策(DMZ、IDS)
- 第9回 情報漏洩対策(リモートアクセスと認証サーバ)
- 第10回 アクセス管理(SSL/TLS)
- 第11回 アクセス管理(VPNとその種類)
- 第12回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第13回 物理的対策(火災:防火壁、スプリンクラー、消火器、地震:バックアップサイト、データの遠隔保管、危機管理計画の作成、落雷・停電:予備電源、避雷針)
- 第14回 物理的対策(機器の故障:冗長化・ライフサイクル管理、過失によるデータ破壊:バックアップ、フルプルーフ)
- 第15回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第16回 人的対策(内部不正の防止、システム運用の管理)
- 第17回 人的対策(入室管理・アンチパスバック、セキュリティ教育)
- 第18回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第19回 情報セキュリティポリシーその種類(基本方針、対策基準、実施手順)
- 第20回 情報セキュリティマネジメントシステムと国際基準・国内基準
- 第21回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第22回 個人情報保護法、プライバシーマーク制度
- 第23回 知的財産権:著作権とその種類(著作人格権、著作財産権、著作隣接権)
- 第24回 知的財産権:特許権、意匠権、実用新案権、商標権
- 第25回 知的財産権の事例紹介
- 第26回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第27回 不正アクセス禁止法、事例紹介
- 第28回 サイバーセキュリティ基本法、事例紹介
- 第29回 問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第30回 マルウェアの復習、問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第31回 不正アクセス対策の復習、問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第32回 人的対策・物理的対策の復習、問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第33回 法規に関する復習、問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第34回 法規に関する復習②、問題演習(ITパスポート過去問道場)
- 第35回 試験
- 第36回 試験返却、フィードバック

授業の方法

講義、問題演習

教材

2025年度

生徒用教科書

・情報セキュリティマネジメント合格教本 令和07年(岡嶋裕史)

教師用参考資料

・図解入門よくわかる最新情報セキュリティの技術と対策(若狭直道)

評価の方法

試験70%、授業態度30%

授業外での学習方法

[ITパスポート過去問道場 | ITパスポート試験ドットコム \(itpassportsiken.com\)](http://itpassportsiken.com)

[基本情報技術者過去問道場 | 基本情報技術者試験.com \(fe-siken.com\)](http://fe-siken.com)

※試験の過去問演習を行い、知識の定着を図る

実務経験と授業科目の関係

デジタルトランスフォーメーション

授業の目的・概要

大規模な集客を実現する方法やより多くの収益をあげる方法、業務を効率化する方法など、デジタル技術をビジネスに活用する方法を考えられるようになる。多くの顧客を集客できるようなWebページを構築できるようになる。あらゆるビジネスを「逆算」で捉えられるようになる。

科	通信制学科	教員	遠藤
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- DXの根幹となる逆算の考え方をを用いて、様々な企業のケースを説明することができる。
- DXがビジネス改革だということを、具体的な例を挙げながら説明することができる。
- ホームページとソーシャルメディアを活用し、潜在顧客に自社製品を認知してもらうための情報発信ができるようになる。
- 商品を遠くに早くたくさん売ることができるECプラットフォームを活用するメリットについて理解を深められるようになる。
- 取引から在庫管理・売上管理を一元化できるPOSレジアプリを活用するメリットについて理解を深められるようになる。
- 十分な顧客獲得に必要なセッション数の目標を逆算して設定し、達成するためのWebページを制作することが出来る。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション、現代ビジネスのキーワード「DX」とは何か

「デジタルトランスフォーメーション」という言葉の意味と、登場した背景を知る。

身近に触れることもあるNetflix、Spotify、Airbnb、Uber、メルカリなどのサービスを例に、

DXと呼ばれる代表的な取り組みとその意義について知る。

第2回 なぜDXが重要か—ニューノーマルとデジタルディスラプション—

新型コロナウイルスの流行前後でどのように社会の在り方が変わったか、

それにより私たちの社会生活はどういった変化を強いられてきたかをとり上げるとともに、

コロナウイルス流行後のニューノーマル時代でデジタル技術が果たす役割を知る。

またデジタル技術のをうまく活用できないことで市場を追われるリスクがあることを理解する。

第3回 逆算の思考法: バックキャストिंग／フォアキャストिंग

プロジェクトの進め方として、現在を起点にする考えと未来を起点にする考えの二つがあり、フォアキャストは短期的な、バックキャストは長期的な課題解決にそれぞれ適していることを理解する。

その上で、DXにおいては理想を描いた上で適切なデジタルツールを選択できるバックキャストの方が適していることを理解する。

第4回 DXのよくある失敗

金融系システムの統合や紙媒体とハイブリットになった行政のオンライン申請を例に、長期的なゴールを明確にできず、目先の課題にとらわれたり形式だけのデジタル技術導入を目指してしまうことでDXが失敗に陥ることを理解する。

第5回 売上を上げるためのDX: 技術の開発と活用の違い

第1回で取り上げたようなドラスティックな変革を振り返り、全く新しいシステムを生み出し業界を先導できる存在は一握りであることを理解する。

一方で、メディア発信、ECサイト参画、セルフレジ導入のように既存のツールを適切に選択・導入し業務を効率化させることによって小規模な企業組織であってもDXに成功できる事例があることを知る。

第6回 オウンドメディアの役割と特性: オムロン／キーエンス／サイボウズ

オムロン／キーエンス／サイボウズを例に、オウンドメディアの使い方として、分かりやすく自社製品の特長を打ち出し購入への動線を強化する切り口と多くの人の興味を喚起するコンテンツを契機に間接的に自社の認知を増やす切り口とがありその目的の違いによってどのようにHPの設計やデザインが変わるかを理解する。

第7回 HP制作ツールとアナリティクスについて

Google Site、ペライチ、WordPressを例に、コーディングせずにHP制作ができるツールのそれぞれの特色と具体的な機能について知る。

第8回 グループワーク: HP制作① (NJサイトコラム)

第9回 グループワーク: HP制作② (NJサイトコラム)

第10回 グループワーク: HP制作③ (NJサイトコラム)

NEXTJAPANサービスが外国人留学生から認知をより幅広く得られるためにはどのHP制作ツールを使ってどういった内容を発信したらよいか、グループで議論し実際にページを制作する

第11回 フィードバック: 数値解析

第8回～第10回の成果物に対してアナリティクスツールで解析を行い、どういった結果が得られるかをクラスで共有するとともに、そこからどういった課題が見えるか、それを解決するにはどういった打ち手があるか議論する。

第12回 セッション数増加のための取り組み

第11回で分析した結果をもとに、HPのセッション数を増やすために考えられる取り組みについて議論し、実際に改善を行う

第13回 フィードバック: 効果検証

第12回で行った改善対応に関して実際に効果が表れているかの確認を行う。

第14回 コンバージョン率上昇のための取り組み

第11回で分析した結果をもとに、HPのコンバージョン率を増やすために考えられる取り組みについて議論し、実際に改善を行う

第15回 フィードバック:効果検証

第14回で行った改善対応に関して実際に効果が表れているかの確認を行う。

第16回 HP制作まとめ

第8回～第15回の内容をもとに、集客できるWebページの制作に必要な要素を理解する。

第17回 試験

第18回 再試験

後期

第1回 前期の復習、逆算の思考法

第3回を中心に、第1回～第5回の内容を再度振り返り、定着度をチェックする。

第2回 エコマース:既存ECサイトの活用

実店舗とECサイト、またモール型ECサイトと自社サイト型ECサイトについて、それぞれを比較し互いのメリットデメリットについて理解する。
また小規模な企業組織にとっては既存モールの知名度や集客力を活かせるという意味でモール型ECサイトを用いるメリットが大きいことを理解する。

第3回 グループワーク:ECサイト活用事例調査

第4回 グループワーク:ECサイト活用事例調査

第5回 グループワーク:ECサイト活用事例発表

実際にモール型ECサイトを活用して売上向上に成功した企業の事例をグループで調べそれぞれの企業がどの特徴に注目してそのサイトを選定し、
結果としてどういった課題をカバーすることに成功したかを軸に発表を行う。

第6回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案

第7回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案

第8回 ケースワーク:ECサイトの活用による改善提案発表

モール型ECサイトを活用することで売り上げの改善が図れると思われる業態やサービスをグループで見つけ、具体的にどんなサイトを用いて業務を改善するかを発表する。

第9回 エコマース 発表フィードバック・復習

第10回 POSシステム:顧客情報の分析

第11回 POSレジアプリ デモンストレーション

全サービス無料の「Airレジ」を用い、
一般的にPOSレジアプリにどのような機能が備わっているかを理解する。

第12回 POSデータを活用するための分析手法

サンプルデータを用意し、スプレッドシートを用いて
ABC分析、トレンド分析、バスケット分析、RFM分析のシミュレーションを行う。

第13回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案

第14回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案

第15回 ケースワーク:POSレジアプリの活用による改善提案発表

POSレジアプリを活用することで売上げの改善が図れると思われる業態やサービスを
グループで見つけ、具体的にどういった運用を行えば業務を改善できるかを発表する。

第16回 POSシステム 発表フィードバック・復習

第17回 試験

第18回 再試験

授業の方法

講義、ケーススタディ、グループワーク

教材

自作教材を使用する

- ・Twitter, LINE, Instagram, Tiktok
- ・ペライチ / Google site / WordPress
- ・モール(amazon, 楽天), ショッピングカートASP, CMSパッケージ
- ・Airレジ

<参考書>

岡嶋裕史『プログラミング教育はいらない GAFAで求められる力とは?』(光文社、2019)

岡嶋裕史『実況! ビジネス力養成講義 プログラミング/システム』(日本経済新聞出版、2022)

小川卓『「やりたいこと」からパツと引ける Googleアナリティクス4 設定・分析のすべてがわかる本』(ソーテック社、2022)

評価の方法

期末試験60%、グループワーク40%

グループワークについては成果物をもって評価する。

授業外での学習方法

1. 日々のニュースを見て、企業のDXへの取り組みについて情報を集めること。
2. 就職活動の一環として、志望する企業のホームページ等を見て、DXへの取り組みを調べること。

実務経験と授業科目の関係

ビジネス文書

授業の目的・概要

- ・DX人材におけるコミュニケーションの重要性を理解し、文書によって適切なコミュニケーションをとることができるようになる。
- ・文書作成ソフトMicrosoft Word、Googleドキュメントの操作方法を習得し、用途に応じて適切に機能を使い分け、短時間で効率的にビジネス文書を作成できるようになる。

科	通信制学科	教員	小川
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

- ・DX人材におけるコミュニケーションの重要性を説明できるようになる。
- ・ビジネスシーンにおける文書作成の重要性を理解し、説明できるようになる。
- ・Microsoft Wordの基本的な操作方法を習得し、適切な体裁で報告書(授業レポート)を作成できるようになる。
- ・Googleドキュメントの基本的な操作方法を習得し、見出し機能を用いた適切な体裁で会議資料(授業レジュメ)を作成できるようになる。
- ・インデントや行間など、体裁に関する文書作成ソフトの基本的な機能について理解し、体裁が乱れた文書を適切に修正できるようになる。
- ・1分間で30文字以上の日本語をタイピングできるようになる。

後期

- ・Microsoft Wordを用いて適切な体裁で送付状を作成できるようになる。
- ・Microsoft Wordを用いて読みやすくなりやすい提案書を作成できるようになる。
- ・Googleドキュメントを用いて他の人が話している内容を議事録にまとめることができるようになる。
- ・適切な挨拶文や署名を用いてビジネスメールの文面を作成することができる。
- ・紙媒体で提示された簡潔なビジネス文書を文書作成ソフトで再現できるようになる。
- ・1分間で50文字以上の日本語をタイピングできるようになる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業目的・目標・DX人材の役割とコミュニケーションの重要性・評価・自宅でのタイピング練習(iPad 活用方法)について、PC 取扱注意事項

第2回 文字の入力

ローマ字・ひらがな・漢字、タッチタイピングの覚え方、入力モードと日本語 IME、ひらがなの入力、漢字変換

第3回 Word の基本操作①

起動と終了、画面構成、新規文書の作成と個々の文書を閉じる、文書の保存、読込

第4回 Word の基本操作②

ひらがなの入力と改行、文節の変更と漢字変換、ひらがな・カタカナ・ローマ字の変更、文字の削除と挿入、文字のコピーと貼り付け

第5回 書式設定

文字の書式、段落の書式、書式のコピーとクリア、箇条書きと段落番号の設定、段組み、ヘッダーとフッターの設定

第6回 Googleドキュメントの基本操作①

Wordとの違い、ファイル共有、同時編集、コメント、編集履歴の表示

第7回 Googleドキュメントの基本操作②

見出し、リンク

第8回 Googleドキュメントの機能

OCR機能の活用、翻訳機能の活用

第9回 文書の乱れのよくあるパターン

インデントの乱れ、行間隔の乱れ、ルーラー、書式のリセット、書式のコピー

第10回 文書修正演習

第11回 社内文書の基本的な記載内容とレイアウト

第12回 Microsoft Word文書作成演習(報告書)

第13回 Googleドキュメント文書作成演習(会議資料)

第14回 前期期末試験

第15回 前期期末試験返却・フィードバック

後期

第1回 前期の復習

第2回 社外文書の基本的な記載内容とレイアウト

挨拶文、頭語と結語、記書き

第3回 文書の装飾①

表の構成、範囲選択方法、行・列の挿入と削除、高さやサイズ変更、結合・分割、表のデザイン、Excel・スプレッドシートとの連携

第4回 文書の装飾②

ヘッダーとフッター、いろいろなページ区切りと段組み、ワードアートの挿入、画像の挿入、図形の挿入

第5回 ビジネスメールの書き方

題名の書き方、宛名の書き方、挨拶文、結びの表現、署名

第6回 ビジネスメール作成演習

第7回 送付状作成演習

第8回 提案書作成演習① アイデアとりまとめ

第9回 提案書作成演習② 文書作成

第10回 日本語ワープロ検定試験文書作成問題演習①

第11回 日本語ワープロ検定試験文書作成問題演習②

第12回 議事録作成演習①

議事録の基本的な記載内容とレイアウト、文字起こしのポイント

第13回 議事録作成演習②

グループワーク

第14回 後期期末試験

第15回 後期期末試験返却・フィードバック

授業の方法

講義、演習、グループワーク

教材

主教材

・著者:楳村麻里子・松下孝太郎・津木裕子・平井智子・山本光・両澤敦子 (2020)

『留学生のためのかんたん Word/Excel/PowerPoint 入門』出版:株式会社技術評論社

・著者:富士通エフオーエム株式会社 (2020)

『よくわかる Word2019&Excel2019 スキルアップ問題集 操作マスター編』出版:FOM 出版

参考書

・著者:日本情報処理検定協会 (2019)

『日本語ワープロ検定試験(Word)模擬問題集』3・4 級編

・著者:相澤裕介 (2019)

『留学生のためのタイピング練習ワークブック Window's10 版』出版:株式会社カットシステム

出版:日本情報処理検定協会

・著者:桑名由美(2022)『Googleworkspace完全マニュアル[第2版]』出版:秀和システム

評価の方法

期末試験 70%、授業態度 30%

授業態度点には毎回の授業の最初に実施する寿司打(<https://sushida.net/>)を用いたタイピング小テストの結果及び授業時間内で作成する文書作成課題の結果を含めるものとする。

授業外での学習方法

Microsoft Word・Googleドキュメントの使い方について復習を行う。

寿司打を利用してタイピングの練習を行う。

実務経験と授業科目の関係

2025年度

--

ビジネス表計算

授業の目的・概要

表計算ソフトMicrosoft Excel、Googleスプレッドシートの操作方法を習得し、用途に応じて適切に機能を使い分け、短時間で効率的にリストや管理表を作成しデータの集計ができるようになる。

科	通信制学科	教員	澤
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

- ・Microsoft Excelの基本的な操作方法を習得し、適切な体裁で顧客名簿を作成できるようになる。
- ・Microsoft Excelを用いて、名簿と紐づけられた数値データに対して関数による自動計算ができる。
- ・セルの書式設定や罫線など、体裁に関する表計算ソフトの基本的な機能について理解し、体裁が乱れたデータを適切に修正できるようになる。

後期

- ・IF関数とVLOOKUP関数を組み合わせ、全ての情報が格納されたマスターデータから、一定の条件を満たす特定のデータだけを適切なレイアウトで取り出したレポートを作成できるようになる。
- ・操作ミスによって破損してしまったGoogleスプレッドシートのデータを復元することができる。
- ・多すぎる種類の情報が格納されたリストを分割し、主キーを軸に複数のリストを正確に紐づけることができる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業目的・目標・評価・ホームワーク(iPad の活用方法)について、PC 取扱注意事項

第2回 Excel の基本

起動と終了、画面構成、シートの作成・削除、保存、読込、フォルダ作成

第3回 セル操作の基本

セルとシート、データの入力と修正、データの消去、セルや行列の削除・挿入、データのコピーと移動、オートフィル、セルの表示形式

第4回 表の作成と編集①

配置、フォント、フォントサイズ、罫線、線種、塗りつぶし

第5回 表の作成と編集②

表のスタイル、表の検索と置換、表の並べ替えとテーブルの解除リスト作成演習(クラス名簿)

第6回 リスト作成演習①

クラス名簿を作る

第7回 数式と参照①

合計の計算、関数を使った合計や平均の計算、最大、最小

第8回 数式と参照②

相対参照、絶対参照、複合参照

第9回 グラフ機能

円グラフの作成、グラフの移動とサイズ変更、グラフの色やレイアウト、スタイルの変更、棒グラフの作成、グラフの種類や表示の変更

第10回 リスト作成演習②(顧客名簿)

クラス名簿と数値データを紐づけ計算を行い、その結果をグラフ化する

第11回 リストの体裁を維持・保護する機能

シートの保護・範囲の保護、セルのサイズ調整、行と列の固定、形式を選択して貼り付け、データの入力規則、理想的なデータの形状

第12回 リスト修正演習①

体裁の乱れたリストの見た目を整える

第13回 リスト修正演習②

フィルターが正常に機能しないリストを修正する(表記ゆれ、半角全角、数値と文字列、セル結合)

第14回 前期期末試験

第15回 前期期末試験返却・フィードバック

後期

第1回 前期の復習

第2回 高度な関数①

IF 関数と条件分岐、IFS 関数と複数の条件分岐

第3回 高度な関数②

数値の四捨五入、切り捨て、切り上げ、順位付け、昇順と降順

第4回 高度な関数③

VLOOKUP関数、関数のネスト、エラーコードの解説

第5回 リスト作成演習③

マスターデータから必要な必要な情報だけ取得したい、IF 関数とVLOOKUP関数

第6回 リスト作成演習④

前期に作成したクラス名簿から証明書フォーマットを作成する

第7回 スプレッドシートについて

Excelとの違い、Googleドライブを用いた共有、同時編集機能、編集履歴の保存機能

第8回 リスト復元演習

破損・消去されてしまったGoogleスプレッドシートのデータを復元する

第9回 データの正規化

冗長性の排除、主キーの抽出、完全関数従属の実現

第10回 リスト分割演習①

第11回 リスト分割演習②

要素が多すぎる一つのリストを複数のリストに分割する

主キーがあるリストの情報をもとに他のリストの情報も一意に定まるようにする

第12回 資格試験問題演習①

第13回 資格試験問題演習②

第14回 後期期末試験

第15回 後期期末試験返却・フィードバック

授業の方法

講義、演習、グループワーク

演習ではDXの逆算の考えを取り入れ、「この機能を使うと、こうなります」ではなく、「こうしたいから、この機能を使います」といった指導を行う。たとえば「オートフィルを使うと、連番が簡単にできます」ではなく、「連番を大量に入力するのは、時間もかかり間違いもある。簡単に確実にできるようにしたいから、オートフィルを使います」といったように指導する。

教材

主教材

・著者:榎村麻里子・松下孝太郎・津木裕子・平井智子・山本光・両澤敦子 (2020)

『留学生のためのかんたん Word/Excel/PowerPoint 入門』出版:株式会社技術評論社

・著者:富士通エフオーエム株式会社 (2020)

『よくわかる Word2019&Excel2019 スキルアップ問題集 操作マスター編』出版:FOM 出版

参考書

・著者:日本情報処理検定協会 (2019)『情報処理技能検定試験(表計算)模擬問題集』3・4 級編

出版:日本情報処理検定協会

・著者:桑名由美(2022)『Googleworkspace完全マニュアル[第2版]』出版:秀和システム

・著者:薬師寺国安(2022)『Googleスプレッドシートとツボとコツがゼッタイにわかる本』

出版:秀和システム

・著者:相澤裕介 (2019)

『留学生のためのタイピング練習ワークブック Window's10 版』出版:株式会社カットシステム

評価の方法

期末試験 70%、授業態度 30%

授業態度点には授業時間内で作成するリスト作成課題の結果を含めるものとする。

授業外での学習方法

Googleスプレッドシートを用いて、セル操作やデータの作成・関数の使用などの授業の内容を復習する。

2025年度

実務経験と授業科目の関係

プログラミング I

授業の目的・概要

アプリケーションの開発・運用・利用をマネジメント・評価するために、プログラミングの基礎的な文法と考え方を理解し、簡単なプログラムを作成し実行できるようになる。

科	通信制学科	教員	澤
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. Javaにより書かれたプログラムが実行されるまでの流れを理解できる。
2. 基本的なコンピュータ上の計算を、Javaを用いて記述できる。
3. 配列・メソッドを利用して、冗長なソースコードを整理できる。

後期

4. JavaScriptを用いて、プログラミング言語による設計思想の違いを理解できる。
5. 基本的なコンピュータ上の計算を、JavaScriptを用いて記述できる。
6. ローコード開発ツールWebPerformer内にJavaScriptを記述し、プログラムを実行できる。

授業計画

前期

- | | |
|-------|--|
| 第1週 | オリエンテーション
授業の目的・成績評価・平常点について、サンプルプログラムの作成,実行/開発の流れ |
| 第2週 | Javaの基本構造
ブロック/クラス名/インデント/コメント |
| 第3,4週 | 変数/データ型
変数宣言の文/変数の名前/基本データ型/変数の初期化/定数 |
| 第5,6週 | 評価/算術演算子/代入演算子
計算の文/優先順位/結合規則
算術演算子/文字列結合演算子/代入演算子
インクリメント/デクリメント |
| 第7,8週 | 型の変換/条件式と論理演算子 |

	型の変換/命令実行/制御構造/条件式/論理演算子
第9,10週	選択構造/反復構造 if/while/switch/for
第11,12週	配列/配列とfor文 配列/配列for文/拡張for文
第13,14週	配列とメモリ/null/多次元配列 ガベージコレクション/NullPointerException/多次元配列
第15,16週	メソッド① メソッド/引数
第17,18週	メソッド② 戻り値/オーバーロード
第19週	前期期末試験
第20週	前期期末試験返却/フィードバック
後期	
第1週	コンパイラ言語とスクリプト言語
第2週	JavaScriptの基本構造
第3週	WebPerformer アカウント作成
第4,5週	変数
第6,7週	関数
第8,9週	関数(配列,戻り値)
第10,11週	配列
第12週	配列要素の取得
第13週	配列内容の変更
第14週	複数要素の取得
第15週	配列要素の追加/削除
第16週	選択構造,反復構造
第17週	オブジェクト
第18週	JSON
第19週	後期期末試験
第20週	後期期末試験返却/フィードバック

授業の方法

講義、問題演習

教材

(参考書)

2025年度

相澤裕介(2020)『留学生のためのJavaScriptワークブックルビ付き』株式会社カットシステム
中山清喬/国本大悟(2023)『スッキリわかる Java入門 第4版』インプレス
※第3版でも対応可能
中山清喬/国本大悟(2019)『スッキリわかる Java入門 第3版』インプレス

評価の方法

試験・レポート80%、授業態度20%

授業外での学習方法

Webサービス「paiza.io」(<https://paiza.io/ja/projects/new?language=java>)を用いて実際にコードを入力してプログラムを実行し授業の内容を復習する。

実務経験と授業科目の関係

経営学・プロジェクトマネジメント

授業の目的・概要

大目標を複数のプロジェクトにブレイクダウンし、期日を決めて目標設定できる。

科	通信制学科	教員	湯山
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

- ・経営学の理論を「逆算」の観点で分析し、実務での応用方法を理解できる。
- ・経営学を学ぶ意義を説明できる。
- ・経営戦略の種類を理解し、効率化の観点から戦略の提案ができる。
- ・経営管理の視点を加味して、経営戦略案の提案ができる。

後期

- ・プロジェクトマネジメント手法を学び、ゴール達成に向けた「逆算」型の計画を構築できる。
- ・リスクについて理解し、リスク分析ができる。
- ・様々な視点からプロジェクトの現状を説明することができる。
- ・テーマに沿ったプロジェクトを企画し、目標の設定・実施要領の作成・役割分担表の作成ができる。
- ・目標を達成するための適切な業務設定を行い、実行することができる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業の目的、成績評価、平常点について

第2回 経営学とは何か

第3回 企業とは何か

第4回 経営戦略(概要・種類)

第5回 経営戦略における逆算(KPI・SWOT分析)

第6回 現在求められている経営戦略(環境戦略・サステナビリティ戦略)

第7回 現在求められている経営戦略(システム・DX戦略)

第8回 学校の営業戦略提案(グループワーク)

第9回 学校の営業戦略発表(グループワーク)

第10回 発表へのフィードバック

- 第11回 経営管理(ヒト・モノ)
- 第12回 経営管理(予算)
- 第13回 経営管理(SDGs)
- 第14回 第9回で発表した戦略の修正
- 第15回 フィードバック・前期の復習
- 第16回 試験
- 第17回 試験返却・フィードバック
- 第18回 再試験

後期

- 第1回 前期の復習、後期授業の目標・全体像
- 第2回 プロジェクト事例紹介
- 第3回 リスク分析手法
- 第4回 リスク分析(グループワーク:具体例から実際にリスク分析を行う)
- 第5回 リスク分析結果発表
- 第6回 プロジェクト管理方法
- 第7回 プロジェクト管理方法における逆算(WBS・クリティカルパス)
- 第8回 プロジェクト計画(ゴールの設定・やらないことの決定・制約条件)
- 第9回 プロジェクト計画(Todoリストの作成・スケジュールの作成・全体を見る)
- 第10回 プロジェクト計画(リスク管理・トラブル対応)
- 第11回 トラブル事例紹介、対処法・改善策議論(グループワーク)
- 第12回 対処法・改善策発表
- 第13回 プロジェクト設定(テーマ:1年後の企業説明会の開催など)
 - 設定したプロジェクトの実施要領・役割分担表の作成(グループワーク)
 - ※役割分担表は、対象をクラス全体として作成
- 第14回 設定したプロジェクトの実施要領・役割分担表の作成(グループワーク)
- 第15回 設定したプロジェクトの実施要領・役割分担表の作成(グループワーク)
- 第16回 作成した実施要領・役割分担表の発表・フィードバック
- 第17回 作成した実施要領・役割分担表の発表・フィードバック、提出
- 第18回 実施要領・役割分担表へのフィードバック(担任から)

授業の方法

講義・グループワーク

教材

教科書:特になし

参考資料:

・「童話でわかるプロジェクトマネジメント」(飯田剛弘(著))

2025年度

- ・「経営管理 (有斐閣アルマ)」(塩次 喜代明 (著), 小林 敏男 (著), 高橋 伸夫 (著))
- ・「経営戦略入門」(網倉 久永 (著), 新宅 純二郎 (著))

評価の方法

前期:試験50%、グループワーク成果物25%、授業態度25%

※グループワークの評価基準は下記の通り

内容⇒様々な視点から考えられているか

その他⇒意見をまとめる際多数決のみやなんとなくで決めていないか

発表時に意見の寄せ集めになっていないか

後期:グループワーク成果物50%、授業態度50%

※グループワークの評価基準は下記の通り

内容⇒プロジェクト実施に向けて業務をブレイクダウンできているか

様々な観点からタスクの整理を行うことができているか

各業務の期日を設定できているか

授業外での学習方法

日々ニュースを見て、実際の企業の経営戦略についての知識をつける。

実務経験と授業科目の関係

英語 I

授業の目的・概要

日本企業の現状に目を向けてみると、インバウンドの増加に伴うグローバル社会への対応が顕著である。特に、多くの外国人が使用する英語については、その能力如何によって、就職先の窓口に影響を及ぼしている。つまり、就職活動において英語のスキルが求められることも多くなってきている。こうした現状からすると、英語能力の向上は、今後の国際ビジネスを語るうえで必要不可欠な能力であろう。

よって、本授業では、国際ビジネスの場でも通用する英語力を身に付けていくために、まずは、日常会話に支障が出ない会話力を目指していく。TOEICのスコア向上に向けて、実践的なスキルを身につけてもらうことを狙いとした。頻出問題タイプの攻略法、効率的な時間管理、実践的な語彙力・文法力の強化をしていく過程で、根本的な英語力を養っていく。

科	通信制学科	教員	東山 将之
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 目的: 各セクションを制限時間内に解き終わるスピードを向上させる(特にPart5)。
- 指標: 練習問題で時間通りに解答する回数を増やし、模擬試験で時間配分を守れるようにする。

・語彙力・文法力の強化

- 目的: TOEIC頻出の語彙・文法項目を習得し、正答率を15%向上させる。
- 指標: 毎回の授業で新しい語彙や文法を習得し、模擬試験でそれらを正しく使用できるかどうかをチェック。

【後期】

・総合スコアの向上

- 目的: 学生全体のTOEICスコアを50～100点向上させる。
- 指標: コース開始時と終了時の模擬試験を比較し、全体のスコアアップを達成する。

・リスニングスコアの向上

- 目的: リスニングセクション(Part 1～4)の正答率を20%以上向上させる。
- 指標: 各回のリスニング練習後のフィードバックと模擬試験の結果をもとに進捗を測定。

・リーディングスコアの向上

- 目的: リーディングセクション(Part 5～7)の正答率を20%以上向上させる。
- 指標: 受講生が特に苦手なPart 7(長文読解)やPart 6(文法・語彙)の正答率を強化。

授業計画

【前期】

- 第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成説明、TOEIC会員登録案内
- 第2回 第一回TOEIC Reading Section模擬試験(TOEICの試験を実際に解いて学生のレベルを図る)
- 第3回 文の要素と品詞(主語、動詞、目的語、補語など)
- 第4回 動詞(現在進行形)
- 第5回 動詞(過去形)
- 第6回 動詞(現在完了形)
- 第7回 動詞(未来形)
- 第8回 形容詞、副詞
- 第9回 前置詞
- 第10回 前置詞②
- 第11回 名詞、代名詞
- 第12回 接続詞
- 第13回 期末前復習
- 第14回 期末試験
- 第15回 テスト返却
- 第16回 第2回TOEIC模擬試験
- 第17回 英会話

【後期】

- 第1回 前期の復習、夏休みの思い出を英語で発表
- 第2回 Listening Practice写真描写問題(TOEIC Part1)
- 第3回 Listening Practice応答問題(TOEIC Part2)
- 第4回 Listening Practice会話問題(TOEIC Part3)
- 第5回 Listening Practice説明文問題(TOEIC Part4)
- 第6回 Reading Practice長文穴埋め問題(TOEIC Part6)
- 第7回 Reading Practice長文穴埋め問題(TOEIC Part6)
- 第8回 Reading Practice読解問題(TOEIC Part7)
- 第9回 Reading Practice読解問題(TOEIC Part7)
- 第10回 期末試験
- 第11回 テスト返却
- 第12回 第3回TOEIC模擬試験

授業の方法

講義、問題演習

教材

Educational Testing (2020)『公式TOEIC Listening & Reading (プラクティス リーディング編)』国際ビジネスコミュ

ニケーション協会

課題↓

はじめて受けるTOEIC(R) L&Rテスト全パート完全攻略

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

- ・平常点は授業態度と課題の評価点を基に総合的に評価する。

授業外での学習方法

- ・毎週、配布した教科書から課題を出す。
- ・英語のニュースを毎週提示し、リスニングを行う。

実務経験と授業科目の関係

ゲーム基礎総合実習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。

League of Legendsの基礎知識や基本的なプレイングスキル・技法を習得する。

基本的な技術から応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なスキルを向上する。

あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、

プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- 1, League of Legendsのチャンピオン性能について理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsのルールについて理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

授業計画

- | | |
|------|-------------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends チャンピオンについて① |
| 第03回 | League of Legends チャンピオンについて② |
| 第04回 | League of Legends チャンピオンについて③ |
| 第05回 | League of Legends チャンピオンについて④ |
| 第06回 | League of Legends チャンピオンについて⑤ |
| 第07回 | League of Legends チャンピオンについて⑥ |
| 第08回 | League of Legends チャンピオンについて⑦ |
| 第09回 | League of Legends チャンピオンについて⑧ |
| 第10回 | League of Legends チャンピオンについて⑨ |
| 第11回 | League of Legends チャンピオンについて⑩ |
| 第12回 | League of Legends ルールについて① |
| 第13回 | League of Legends ルールについて② |
| 第14回 | League of Legends ルールについて③ |
| 第15回 | League of Legends ルールについて④ |
| 第16回 | League of Legends ルールについて⑤ |

第17回	League of Legends	ルールについて⑥
第18回	League of Legends	ルールについて⑦
第19回	League of Legends	ポジションについて①
第20回	League of Legends	ポジションについて②
第21回	League of Legends	ポジションについて③
第22回	League of Legends	ポジションについて④
第23回	League of Legends	ポジションについて⑤
第24回	League of Legends	ポジションについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

での

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

との

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

理論ミクロ総合実習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。

League of Legendsの基礎知識や基本的なプレイングスキル・技法を広域的に理論化して習得する。

基本的な技術から応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう狭域的に理論化して実践的なスキルを向上する。

あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、

プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- 1, League of Legendsのミクロについて理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsの戦術について狭域的に理論化して理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

授業計画

- | | |
|------|------------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends 戦術ミクロについて① |
| 第03回 | League of Legends 戦術ミクロについて② |
| 第04回 | League of Legends 戦術ミクロについて③ |
| 第05回 | League of Legends 戦術ミクロについて④ |
| 第06回 | League of Legends 戦術ミクロについて⑤ |
| 第07回 | League of Legends 戦術ミクロについて⑥ |
| 第08回 | League of Legends 戦術ミクロについて⑦ |
| 第09回 | League of Legends 戦術ミクロについて⑧ |
| 第10回 | League of Legends 戦術ミクロについて⑨ |
| 第11回 | League of Legends 戦術ミクロについて⑩ |
| 第12回 | League of Legends 理論ミクロについて① |
| 第13回 | League of Legends 理論ミクロについて② |
| 第14回 | League of Legends 理論ミクロについて③ |
| 第15回 | League of Legends 理論ミクロについて④ |
| 第16回 | League of Legends 理論ミクロについて⑤ |

第17回	League of Legends	理論ミクロについて⑥
第18回	League of Legends	理論ミクロについて⑦
第19回	League of Legends	ポジションについて①
第20回	League of Legends	ポジションについて②
第21回	League of Legends	ポジションについて③
第22回	League of Legends	ポジションについて④
第23回	League of Legends	ポジションについて⑤
第24回	League of Legends	ポジションについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

理論マクロ総合演習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。
League of Legendsの基礎知識や基本的なプレイングスキル・技法を広域的に理論化して習得する。
基本的な技術から応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう広域的に理論化して実践的なスキルを向上する。
あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、
プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

- 1, League of Legendsのマクロについて理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsの戦術について広域的に理論化して理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

- | | |
|------|------------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends 戦術マクロについて① |
| 第03回 | League of Legends 戦術マクロについて② |
| 第04回 | League of Legends 戦術マクロについて③ |
| 第05回 | League of Legends 戦術マクロについて④ |
| 第06回 | League of Legends 戦術マクロについて⑤ |
| 第07回 | League of Legends 戦術マクロについて⑥ |
| 第08回 | League of Legends 戦術マクロについて⑦ |
| 第09回 | League of Legends 戦術マクロについて⑧ |
| 第10回 | League of Legends 戦術マクロについて⑨ |
| 第11回 | League of Legends 戦術マクロについて⑩ |
| 第12回 | League of Legends 理論マクロについて① |
| 第13回 | League of Legends 理論マクロについて② |
| 第14回 | League of Legends 理論マクロについて③ |
| 第15回 | League of Legends 理論マクロについて④ |
| 第16回 | League of Legends 理論マクロについて⑤ |

第17回	League of Legends	理論マクロについて⑥
第18回	League of Legends	理論マクロについて⑦
第19回	League of Legends	ポジションについて①
第20回	League of Legends	ポジションについて②
第21回	League of Legends	ポジションについて③
第22回	League of Legends	ポジションについて④
第23回	League of Legends	ポジションについて⑤
第24回	League of Legends	ポジションについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

理論コミュニケーション総合実習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。

League of Legendsで必要なコミュニケーションスキルを理論的に習得する。

基本的なコミュニケーションから応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なスキルを向上する。

あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、

プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

- 1, League of Legendsのコミュニケーションについて理論的に理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsの連携について理論的に理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

- | | |
|------|----------------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends コミュニケーションについて① |
| 第03回 | League of Legends コミュニケーションについて② |
| 第04回 | League of Legends コミュニケーションについて③ |
| 第05回 | League of Legends コミュニケーションについて④ |
| 第06回 | League of Legends コミュニケーションについて⑤ |
| 第07回 | League of Legends コミュニケーションについて⑥ |
| 第08回 | League of Legends コミュニケーションについて⑦ |
| 第09回 | League of Legends コミュニケーションについて⑧ |
| 第10回 | League of Legends コミュニケーションについて⑨ |
| 第11回 | League of Legends コミュニケーションについて⑩ |
| 第12回 | League of Legends 連携について① |
| 第13回 | League of Legends 連携について② |
| 第14回 | League of Legends 連携について③ |
| 第15回 | League of Legends 連携について④ |
| 第16回 | League of Legends 連携について⑤ |

第17回	League of Legends	連携について⑥
第18回	League of Legends	連携について⑦
第19回	League of Legends	ポジションについて①
第20回	League of Legends	ポジションについて②
第21回	League of Legends	ポジションについて③
第22回	League of Legends	ポジションについて④
第23回	League of Legends	ポジションについて⑤
第24回	League of Legends	ポジションについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

理論アナリスト・コーチ総合演習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為の理論理解・実習。

League of Legendsの分析スキル・コーチング技法を理論的に理解し、習得する。

基本的な分析スキルから応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なコーチングスキルを向上する。あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

- 1, League of Legendsの分析視点について理論を理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsのコーチングについて理論を理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

第01回	自己紹介、アイスブレイク、授業の目標
第02回	League of Legends 分析について①
第03回	League of Legends 分析について②
第04回	League of Legends 分析について③
第05回	League of Legends 分析について④
第06回	League of Legends 分析について⑤
第07回	League of Legends 分析について⑥
第08回	League of Legends 分析について⑦
第09回	League of Legends 分析について⑧
第10回	League of Legends 分析について⑨
第11回	League of Legends 分析について⑩
第12回	League of Legends 分析・実践について①
第13回	League of Legends 分析・実践について②
第14回	League of Legends 分析・実践について③
第15回	League of Legends 分析・実践について④
第16回	League of Legends 分析・実践について⑤

第17回	League of Legends	分析・実践について⑥
第18回	League of Legends	分析・実践について⑦
第19回	League of Legends	コーチングについて①
第20回	League of Legends	コーチングについて②
第21回	League of Legends	コーチングについて③
第22回	League of Legends	コーチングについて④
第23回	League of Legends	コーチングについて⑤
第24回	League of Legends	コーチングについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

理論アナリスト・コーチ総合演習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為の理論理解・実習。

League of Legendsの分析スキル・コーチング技法を理論的に理解し、習得する。

基本的な分析スキルから応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なコーチングスキルを向上する。あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

- 1, League of Legendsの分析視点について理論を理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsのコーチングについて理論を理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

第01回	自己紹介、アイスブレイク、授業の目標
第02回	League of Legends 分析について①
第03回	League of Legends 分析について②
第04回	League of Legends 分析について③
第05回	League of Legends 分析について④
第06回	League of Legends 分析について⑤
第07回	League of Legends 分析について⑥
第08回	League of Legends 分析について⑦
第09回	League of Legends 分析について⑧
第10回	League of Legends 分析について⑨
第11回	League of Legends 分析について⑩
第12回	League of Legends 分析・実践について①
第13回	League of Legends 分析・実践について②
第14回	League of Legends 分析・実践について③
第15回	League of Legends 分析・実践について④
第16回	League of Legends 分析・実践について⑤

第17回	League of Legends	分析・実践について⑥
第18回	League of Legends	分析・実践について⑦
第19回	League of Legends	コーチングについて①
第20回	League of Legends	コーチングについて②
第21回	League of Legends	コーチングについて③
第22回	League of Legends	コーチングについて④
第23回	League of Legends	コーチングについて⑤
第24回	League of Legends	コーチングについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

実習ミクロ・マクロ総合実習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。

League of Legendsを幅広い視点からプレイするための技法を習得する。

基本的な技術から応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なスキルを向上する。

あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、

プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- 1, League of Legendsのミクロについて理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsのマクロについて理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

授業計画

- | | |
|------|----------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends ミクロについて① |
| 第03回 | League of Legends ミクロについて② |
| 第04回 | League of Legends ミクロについて③ |
| 第05回 | League of Legends ミクロについて④ |
| 第06回 | League of Legends ミクロについて⑤ |
| 第07回 | League of Legends ミクロについて⑥ |
| 第08回 | League of Legends ミクロについて⑦ |
| 第09回 | League of Legends ミクロについて⑧ |
| 第10回 | League of Legends ミクロについて⑨ |
| 第11回 | League of Legends ミクロについて⑩ |
| 第12回 | League of Legends マクロについて① |
| 第13回 | League of Legends マクロについて② |
| 第14回 | League of Legends マクロについて③ |
| 第15回 | League of Legends マクロについて④ |
| 第16回 | League of Legends マクロについて⑤ |

第17回	League of Legends	マクロについて⑥
第18回	League of Legends	マクロについて⑦
第19回	League of Legends	ポジションについて①
第20回	League of Legends	ポジションについて②
第21回	League of Legends	ポジションについて③
第22回	League of Legends	ポジションについて④
第23回	League of Legends	ポジションについて⑤
第24回	League of Legends	ポジションについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

実習コミュニケーション総合演習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。

League of Legendsで必要なコミュニケーションスキルを習得する。

基本的なコミュニケーションから応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なスキルを向上する。

あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、

プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- 1, League of Legendsのコミュニケーションについて理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsの連携について理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

授業計画

- | | |
|------|----------------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends コミュニケーションについて① |
| 第03回 | League of Legends コミュニケーションについて② |
| 第04回 | League of Legends コミュニケーションについて③ |
| 第05回 | League of Legends コミュニケーションについて④ |
| 第06回 | League of Legends コミュニケーションについて⑤ |
| 第07回 | League of Legends コミュニケーションについて⑥ |
| 第08回 | League of Legends コミュニケーションについて⑦ |
| 第09回 | League of Legends コミュニケーションについて⑧ |
| 第10回 | League of Legends コミュニケーションについて⑨ |
| 第11回 | League of Legends コミュニケーションについて⑩ |
| 第12回 | League of Legends 連携について① |
| 第13回 | League of Legends 連携について② |
| 第14回 | League of Legends 連携について③ |
| 第15回 | League of Legends 連携について④ |
| 第16回 | League of Legends 連携について⑤ |

第17回	League of Legends	連携について⑥
第18回	League of Legends	連携について⑦
第19回	League of Legends	ポジションについて①
第20回	League of Legends	ポジションについて②
第21回	League of Legends	ポジションについて③
第22回	League of Legends	ポジションについて④
第23回	League of Legends	ポジションについて⑤
第24回	League of Legends	ポジションについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

実習アナリスト・コーチ総合実習

プロスポーツ選手を目指す上でのプレイングスキル向上、対応幅を広げる為のゲームプレイ実習。

League of Legendsの分析スキル・コーチング技法を習得する。

基本的な分析スキルから応用操作・対応まで実習し、試合で勝てるよう実践的なコーチングスキルを向上する。あわせてプロスポーツ選手として仕事で必要とされる連携や用語が理解できるようになり、プロスポーツ団体のトライアウトなど就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	石井 政人
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- 1, League of Legendsの分析視点について理解・説明ができる。
- 2, League of Legendsのコーチングについて理解・説明ができる。
- 3, プロ選手としての在り方や立ち振る舞いを理解し、プロ選手になった未来を想像できるようになる。
- 4, インターネット上のルールやマナーを理解し、人気のあるプロ選手になる方法を見つける。

授業計画

- | | |
|------|------------------------------|
| 第01回 | 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標 |
| 第02回 | League of Legends 分析について① |
| 第03回 | League of Legends 分析について② |
| 第04回 | League of Legends 分析について③ |
| 第05回 | League of Legends 分析について④ |
| 第06回 | League of Legends 分析について⑤ |
| 第07回 | League of Legends 分析について⑥ |
| 第08回 | League of Legends 分析について⑦ |
| 第09回 | League of Legends 分析について⑧ |
| 第10回 | League of Legends 分析について⑨ |
| 第11回 | League of Legends 分析について⑩ |
| 第12回 | League of Legends 分析・実践について① |
| 第13回 | League of Legends 分析・実践について② |
| 第14回 | League of Legends 分析・実践について③ |
| 第15回 | League of Legends 分析・実践について④ |
| 第16回 | League of Legends 分析・実践について⑤ |

第17回	League of Legends	分析・実践について⑥
第18回	League of Legends	分析・実践について⑦
第19回	League of Legends	コーチングについて①
第20回	League of Legends	コーチングについて②
第21回	League of Legends	コーチングについて③
第22回	League of Legends	コーチングについて④
第23回	League of Legends	コーチングについて⑤
第24回	League of Legends	コーチングについて⑥
第25回	League of Legends	実戦基礎
第26回	League of Legends	実戦基礎
第27回	League of Legends	実戦基礎
第28回	League of Legends	実戦基礎
第29回	League of Legends	実戦基礎
第30回	League of Legends	実戦基礎
第31回	League of Legends	実戦基礎
第32回	League of Legends	実戦基礎
第33回	League of Legends	実戦基礎
第34回	League of Legends	実戦基礎
第35回	League of Legends	実戦応用
第36回	League of Legends	実戦応用
第37回	League of Legends	実戦応用
第38回	League of Legends	実戦応用
第40回	League of Legends	実戦応用
第41回	League of Legends	実戦応用
第42回	League of Legends	実戦応用
第43回	League of Legends	進級試験
第44回	League of Legends	進級試験
第45回	League of Legends	進級試験

授業の方法

実技練習

教材

評価の方法

課題100%、
課題は、提出状況と内容を総合的に評価する。

授業外での学習方法

(夏季休暇中)タブレットによる課題配布。実戦を想定とした実習課題。期間中に課題に沿ったゲームプレオを行い録画、Googleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

プロスポーツ選手としての経験 ⇔ プロとして活躍する為の実践的な内容

理論/実習プロ講義総合演習

授業の目的

DX、情報リテラシーを学び、eスポーツで培ったデジタル技術を仕事で活かすことのできるスキルを身につける

科	通信制学科	教員	小川 智也
コース	eスポーツコース	教員の実務経験	1
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 現代の日本における身近なDX活用事例を学びDXの重要性を理解する
- DX人材とはどういった人材かを学び、将来の設計図を立てることができる
- 情報セキュリティの3要素を学び、個人、企業におけるセキュリティの基本的な手順を理解する

後期

- 逆算のDXを理解し、自らのゴールを設定することができる
- 自らのゴールから逆算し、いいビジョンの描き方を学ぶ
- 情報資産に潜む様々な脅威を理解する
- 情報に対する脅威の対策を学び実践する

授業計画

前期

- 第1回 授業の目的および、DXの概論を学ぶ
- 第2回 なぜDXが重要か、情報セキュリティの概要を理解する
- 第3回 DX人材に求められる像を理解し、アウトプットする
- 第4回 情報セキュリティの3要素を理解し、セキュリティの基本手順を説明できるようになる

後期

- 第5回 逆算のDXを学び自らのゴールを設定できるようになる
- 第6回 情報資産に対する脅威を理解する
- 第7回 情報資産に対する脅威への対処法を学び実践法を理解する
- 第8回 逆算のDXを理解し、いいビジョンの描き方を実践する

2025年度

授業の方法

毎時間の動画視聴とレポート課題を実施する

教材

動画、情報セキュリティ初級認定試験公式テキスト

評価の方法

レポート課題内容100%

レポート内容と積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、自らのPCで情報セキュリティに取り組む

実務経験と授業科目の関係

業務のDX化への取り組みを行い、実践的な技術を伝えることができる

E スポーツ実践トレーニング演習

基本的な操作技術を習得して、プロゲーマーとしての練習量を理解する。また、集中力を身に付けるための練習と持続するための体力を身に付ける。

科	通信制学科	教員	石井
コース	e スポーツコース	教員の実務経験	7
対象年次	1 年生	年間単位時間	360

目標

1. League of Legends の基本的な操作技術の習得
2. 学生それぞれに合ったポジション設定
3. プロゲーマーを目指す際に必要な練習量を理解し、集中力が持続できるよう体力をつける

授業計画

前期

- | | |
|--------|---------------------|
| 第 1 回 | 自己紹介、クラスのルール、授業の進め方 |
| 第 2 回 | ポジション説明、理解 |
| 第 3 回 | ポジション決定、大会等目標設定 |
| 第 4 回 | 実践、操作練習 |
| 第 5 回 | 実践、操作練習 |
| 第 6 回 | 実践、操作練習 |
| 第 7 回 | 実践、操作練習 |
| 第 8 回 | 実践、操作練習 |
| 第 9 回 | 実践、操作練習 |
| 第 10 回 | 実践、操作練習 |
| 第 11 回 | 実践、操作練習 |
| 第 12 回 | 実践、操作練習 |
| 第 13 回 | 実践、操作練習 |
| 第 14 回 | 実践、操作練習 |
| 第 15 回 | 基礎習得状況確認、試験 |

後期

第 1 回	前期の振り返り
第 2 回	実践、操作練習
第 3 回	実践、操作練習
第 4 回	実践、操作練習
第 5 回	実践、操作練習
第 6 回	実践、操作練習
第 7 回	集中力強化
第 8 回	集中力強化
第 9 回	集中力強化
第 10 回	集中力テスト
第 11 回	実践、操作練習
第 12 回	実践、操作練習
第 13 回	実践、操作練習
第 14 回	実践、操作練習
第 15 回	最終試験

じゅぎょう ほうほう 授業の方法

オンライン授業 Discord アプリを使用しての指導

きょうざい 教材

オリジナル教材

ひょうか ほうほう 評価の方法

筆記・実技試験の結果及び課題評価、授業態度で総合評価する。100 点満点で 60 点以上は単位取得。

じゅぎょうがい がくしゅうほうほう 授業外での学習方法

公開されている動画から情報収集と個人でのゲームプレイ。

じつむけいけん じゅぎょうか もく かんけい 実務経験と授業科目の関係

プロチームでプレイヤー及びプロチームでコーチとしての経験から、必要な基礎知識を身に付けるための内容

Illustrator I

DTPの知識と技術を身に付け、実践に役立つアドビイラストレーターのスキルを習得する。

科	通信制学科	教員	古林 秀樹
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	41
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPの概論理解と、プリプレスにおける版下データを作成することが出来る。
- ・アドビイラストレーターの主なる機能をマスターする。
- ・アドビイラストレーターを駆使して、作画および印刷用出稿データを作成することができる。

授業計画

前 期

- 第1回 図形ツール
- 第2回 図形ツールで画を描く(色の指定)
- 第3回 ペンツール
- 第4回 ペンツール(トレース)
- 第5回 アンカーポイント
- 第6回 パスで絵を描く
- 第7回 グラデーション
- 第8回 グラデーションで絵を描く
- 第9回 三原色と印刷の仕組み
- 第10回 ブレンド
- 第11回 カラーバリエーションの作り方
- 第12回 レイヤー
- 第13回 レイヤーの重ね順
- 第14回 クリッピングマスク
- 第15回 複合パス
- 第16回 複合パスの応用
- 第17回 パスファインダー(合体・型抜・交差・中マド)
- 第18回 パスファインダー(分割・刈込)
- 第19回 パスファインダー(合流・切抜)
- 第20回 パスファインダー(応用)
- 第21回 テキスト
- 第22回 テキスト(アウトライン)
- 第23回 テキスト(着彩・グラデーション)
- 第24回 テキスト(変倍)
- 第25回 テキスト(段落)

- 第26回 テキスト(文章)
- 第27回 テキスト(字切り)
- 第28回 パスの編集
- 第29回 破線・アピアランス
- 第30回 パスのアウトライン・パスファインダー・矢印
- 第31回 地図の作成

後 期

- 第32回 ブラシ
- 第33回 ブラシ(アート系)
- 第34回 ブラシ(表現方法)
- 第35回 ブラシ(毛筆文字)
- 第36回 整列(選択範囲)
- 第37回 整列(アートボード)
- 第38回 パターン
- 第39回 スウォッチ
- 第40回 パターン(指定)
- 第41回 パターン(拡大縮小)
- 第42回 点線
- 第43回 文字組
- 第44回 アピアランス(文字フチくり・ドロップシャドウ)
- 第45回 テキスト加工
- 第46回 DTP
- 第47回 ポストカードの作成
- 第48回 ポストカードの作成(トンボ・ヌリタシ)
- 第49回 ポストカードの作成(トリムマーク)
- 第50回 ポストカードの作成(レイヤーの整理)
- 第51回 ポストカード添削
- 第52回 ポストカードブラッシュアップ→完成
- 第53回 遠近グリッド
- 第54回 女性キャラクター作画
- 第55回 女性キャラクター(ブラシ／カリグラフィ)
- 第56回 女性キャラクター着彩(面と線を合わせる)
- 第57回 女性キャラクター作画添削
- 第58回 女性キャラクターブラッシュアップ→完成
- 第59回 雀イラスト作成(グラデーション)
- 第60回 雀イラスト作成(図形の組み合わせ)
- 第61回 雀イラスト添削指導
- 第62回 雀イラストブラッシュアップ→完成
- 第63回 キャラクター(キャラクター設定シート)
- 第64回 キャラクター(世界観)
- 第65回 キャラクター(バランス)

第66回 キャラクター(デフォルメ)
第67回 キャラクター添削指導
第68回 キャラクターブラッシュアップ→完成
第69回 デザインの意図
第70回 デザインの考え方
第71回 イニシャルロゴ作成
第72回 イニシャルロゴ作成(伝えたいこと)
第73～77回 イニシャルロゴ添削指導
第78回 イニシャルロゴブラッシュアップ→完成
第79回 B4ポスター作成
第80回 B4ポスター作成(出稿データ)
第81～83回 B4ポスター作成添削指導
第84回 B4ポスターブラッシュアップ→完成
第85回 自由作品(ポスター)
第86～89回 添削指導
第90回 ポスターブラッシュアップ→完成

授業の方法

以前講師が携わった実例を参考にした講義動画と実習課題。現在活用されているイラストレーターの技術を中心にした動画を授業として配信。デザインワークの流れを課題として実習。実務を想定したデザインワークをアドビのソフトで構築していく。重視されるポイントを添削して修正案を提出する工程を行う。これを繰り返し続けることで、技術だけではなく、感覚・感性としてのDTP作業を身体に覚え込ませる。

後半は授業理解と進級制作展の進捗状況を見ながら、進級制作展の制作と時間を併用いたします。

教材

クイックマスターテキストを中心に、実務で使用頻度の高い作業を授業動画で配信し、重点的に課題で復習する。後半は講師自身が作成する資料を使った動画授業と過去の事案、案件を利用した実習課題とその添削。(制作著作を所持しているもの)

評価の方法

実技課題80%、課題に取り組む姿勢20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

課題に取り組む姿勢は、期限後の提出や課題に対する質問・添削に対する再提出など。

※教えたDTPのルールを無視した制作物は不可。

授業外での学習方法

基本的にありません。

実務経験と授業科目の関係

商社、食品製造販売会社、製版会社、印刷会社、化粧品製造販売会社、それぞれ企画デザイン室で、新人育成を行ってきました。それぞれの時代の分野に合わせたデザイナーの育成を経験しております。

Photoshop I

DTPの知識と技術を身に付け、アドビフォトショップのスキルを習得する。

科	通信制学科	教員	古林 秀樹
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	41
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPの概論理解と、イメージ通りの画像を作成することが出来る。
- ・アドビフォトショップを駆使して、画像加工、編集などレタッチ作業ができる。

授業計画

前 期

- 第1回 フォトショップについて
- 第2回 選択範囲1(選択ツール)
- 第3回 着彩
- 第4回 画像解像度
- 第5回 dpi
- 第6回 画像の再サンプル
- 第7回 選択範囲2(色域指定)
- 第8回 選択範囲3(保存)
- 第9回 コピー・変形
- 第10回 レイヤー
- 第11回 変形
- 第12回 画像回転
- 第13回 カラーモード(モード変換)
- 第14回 色調補正1(自動補正)
- 第15回 色調補正2(カラーバランス・明暗・コントラスト)
- 第16回 ブラシツール
- 第17回 ヒストリーブラシ
- 第18回 色の置き換え
- 第19回 スタンプツール
- 第20回 グラデーション
- 第21回 レタッチ1(修復)
- 第22回 レタッチ2(パッチツール・赤目修正)
- 第23回 レタッチ2(ぼかし・シャープ・指先ツール)
- 第24回 レタッチ3(明暗・彩度)
- 第25回 レイヤー1(機能)
- 第26回 レイヤー2(移動)

- 第27回 レイヤー3(リンク)
- 第28回 レイヤー4(グループ・統合)
- 第29回 レイヤー5(調整レイヤー)
- 第30回 レイヤー6(パターンの定義)
- 第31回 レイヤー7(レイヤースタイル)

後 期

- 第32回 選択範囲4(ペンツール)
- 第33回 選択範囲5(境界のぼかし)
- 第34回 選択範囲6(色の変更)
- 第35回 ビットマップ
- 第36回 シェイプ
- 第37回 ベクトルマスク
- 第38回 テキスト1(入力)
- 第39回 テキスト2(段落)
- 第40回 テキスト3(着彩・変形)
- 第41回 フィルター1(シャープ)
- 第42回 フィルター2(ぼかし)
- 第43回 フィルター3(表現)
- 第44回 フィルター4(変形)
- 第45回 フィルター5(逆光・照明)
- 第46回 フィルター6(雲・フェード)
- 第47回 フィルター7(ぼかし)
- 第48回 保存形式
- 第49回 レタッチ5(色調補正)
- 第50回 レタッチ6(レベル補正)
- 第51回 レタッチ7(色の置換)
- 第52回 レタッチ8(シャドウ・ハイライト)
- 第53回 色調変更
- 第54回 カラーバリエーション
- 第55回 炎画像作成
- 第56回 炎画像作成(雲・極座)
- 第57回 炎画像作成(波形)
- 第58回 炎画像作成(オーバーレイ)
- 第59回 炎画像作成(新規調整レイヤー)
- 第60～62回 炎画像添削指導
- 第63回 炎画像ブラッシュアップ→完成
- 第64回 曇りガラスの結露作成
- 第65回 曇りガラスの結露(ガラスフィルター)
- 第66回 曇りガラスの結露(スクリーン)
- 第67回 曇りガラスの結露(クリッピングマスク)
- 第68～70回 曇りガラスの結露添削指導

第71回 曇りガラスの結露ブラッシュアップ→完成

第72回 メタリック素材作成

第73回 メタリック素材作成(ノイズ)

第74回 メタリック素材作成(ヘアライン)

第75回 メタリック素材作成(逆光)

第76回 メタリック素材作成(レイヤースタイル)

第77回 メタリック素材作成(ベベルとエンボス)

第78回 メタリック素材作成(境界線)

第79回 メタリック素材作成(ドロップシャドウ)

第80回 メタリック素材作成(カラーオーバーレイ)

第81～89回 メタリック素材添削指導

第90回 メタリック素材ブラッシュアップ→完成

授業の方法

以前講師が携わった実例を参考にした講義動画の配信と実習課題。現在活用されているフォトショップの技術を中心にした授業動画。実務に則した疑似クライアントからの要望とデザインワークの流れを実習。実務を想定したデザインワークをアドビのソフトで構築していく。重視されるポイントを添削して修正案を提出する工程を行う。これを続けることで、技術だけではなく、感覚・感性としてのDTP作業を身体に覚え込ませる。

後半は授業理解と進級制作展の進捗状況を見ながら、進級制作展の制作と時間を併用いたします。

教材

テキストを中心に、実務で使用頻度の高い作業を授業動画で配信し、重点的に課題で復習する。後半は講師自身が作成する資料を使った動画授業と過去の事案、案件を利用した実習課題とその添削。(制作著作を所持しているもの)

評価の方法

実技課題80%、課題に取り組む姿勢20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

課題に取り組む姿勢は、期限後の提出や課題に対する質問・添削に対する再提出など。

※教えたDTPのルールを無視した制作物は不可。

授業外での学習方法

基本的にありません。

実務経験と授業科目の関係

商社、食品製造販売会社、製版会社、印刷会社、化粧品製造販売会社、それぞれ企画デザイン室で、新人育成を行ってきました。それぞれの時代の分野に合わせたデザイナーの育成を経験しております。

アナログイラスト

授業の目的

様々な技法を学び、デッサンを行うことでモノの観察力を養い表現ができるようにする。

そして、デザイン総合の授業とリンクさせ案をブラッシュアップさせていくことで、トータルなクリエイティブ力を身に付けることができる。

それによりデザインスタジオはもとより、グラフィックデザイン関係の会社や広告代理店などへ幅広い就職先へつなげることができる。

科	通信制学科	教員	井上 智恵美
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

- 1, デッサンの基本を学び、デッサンとは何かを理解する。
- 2, 様々な素材の対象物のデッサンを行い多様な表現方法を身につける。
- 3, 添削内容を理解し、正しい表現方法を学び技術の向上につなげる。
- 4, 課題のテーマに基づいているか、制作するにあたって問題点がないか自分で判断できる力を養う。

後期

- 5, ビジュアル案を考えることを目的としたデッサンを行い企画力を養う。
- 6, ラフスケッチによるアイデア・グラフィックデザインの提案を行えるようになる。
- 7, 添削内容を理解し、作品制作を順当に行っていけるような能力を身に着ける。
- 8, 課題のテーマに基づいた制作を行い、客観的なデッサン画の作り方、プレゼン力を習得する。

授業計画

前期

- | | |
|-------|---|
| 第1回 | デッサンをどのように描けばよいかを考察及び講義を行う。 |
| 第2-4回 | 石膏立体物を使ってデッサンをおこない基礎を学ぶ。 |
| 第5回 | 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(コーヒーマグなど硬質感の物)。 |
| 第6回 | 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(紙など不規則な素材感の物) |
| 第7回 | 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(布) |
| 第8回 | 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(水面) |
| 第9回 | 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(透明なものガラスのコップ) |

2025年度

- 第10回 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(葉っぱなど自然物)
第11回 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(石など自然物)
第13回 様々な素材の異なる対象物を使って表現力を身につける(手)

後期

- 第14回 具体的なものではない抽象的なもののデッサンについて説明。
第15-18回 感情をテーマにしビジュアル案を考えデッサンを作成する。
第19-23回 感覚をテーマにしビジュアル案を考えデッサンを作成する。
第24-27回 自然をテーマにしビジュアル案を考えデッサンを作成する。
第28回 動物をテーマにしビジュアル案を考えデッサンを作成する。
第29回 デッサンのポートフォリオ作成
第30回 総括
(各生徒それぞれに評価、アドバイスをを行いグラフィックデザイナーへの道へ誘う)

授業の方法

筆記具と紙による作品作成、アドバイス

教材

筆記具・紙

評価の方法

課題作品技法80%、課題作品内容20%

実技内容と積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。月に1～2回程度配布し、完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

多業種でのグラフィックデザイナーとしての経験を活かした、表現力・実践力を培う授業の実施

デザイン総合I

授業の目的

グラフィックデザインとは何なのかを理解させ、アイデア、デザイン力、テクニック、プレゼン力などトータルなクリエイティブ力を身に付けさせる。

デザインスタジオはもとより、グラフィックデザイン関係の会社や広告代理店などへ幅広い就職先へつなげることができるようにする。

科	通信制学科	教員	井上 智恵美
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

- 1, グラフィックデザインとは何なのかを理解する。
- 2, ラフスケッチによるアイデア・グラフィックデザインの提案を学び行えるようにする。
- 3, 課題のテーマに基づいた案の絞り込みや制作を行いデザインの表現力を身に着ける。
- 4, 課題のテーマに基づいた制作を行い、問題点がないか自分で判断できる力を養う。

後期

- 1, グラフィックツール(ポスター・チラシ・DM・グッズ)について学び違いを理解する。
- 2, タイポグラフィについて学び、よりクオリティの高い表現を習得する。
- 3, グラフィックツール(ポスター・チラシ・DM・グッズ)の制作を行い、適切なデザイン技術を身につける。
- 4, ブランディングを行うことで、企画書、ビジュアル、グラフィックツールなどトータルな視点で文章力、ビジュアル、グラフィックの完成度を検証し、ブラッシュアップを行うことができる。

授業計画

前期

- 第1-3回 シンプルな図形を使ってレイアウトをすることでレイアウトの基本を学ぶ。
- 第4回 限られた数のエリアに色を配色し色彩感覚とレイアウトバランスを学ぶ。
- 第5回 自分の名前のアルファベットでデザインを行いタイポグラフィックの基本を学ぶ。
- 第6-8回 アルファベット一文字を使って「楽しそう」「おいしそう」など
イメージのテーマを与えロゴマークを作成し表現方法を学ぶ。
- 第9-10回 「花」「笑顔」「健康」など、それぞれのテーマを与え具象的なマークの表現方法を学ぶ。
- 第11-13回 6-10までに学んだ技術を駆使して「名前」「TOKYO」など具体的な文字をロゴ化して

	様々な表現力を身に着ける。
第14-15回	名前の一文字を使って、カタカナ・漢字でマーク化またはロゴ化し表現力を身に着ける。
後期	
第16-18回	タイトル・コピー・写真など素材を提供し、それを使って紙面をレイアウトすることで 紙面デザイン力を身に着ける
第19-20回	缶ジュースや化粧品などのパッケージデザインを行い 商品内容や目的に応じたデザイン力を身に着ける
第21回	「ゴミのポイ捨てはやめましょう」の公共広告を作成し、イメージの表現方法を学び 伝えるというデザイン力を学ぶ。
第22回	アートカレッジ神戸のイラストデザインコースのチラシデザインを行い 決められた素材、内容をつかって広告をつくる技術を学ぶ。
第23回	アニメ映画の広告のデザインを行い 決められた素材、内容をつかって広告をつくる技術を学ぶ。
第24回	カフェのメニューデザインを行い 決められた素材、内容をつかって広告をつくる技術を学ぶ。
第25回	セミナーの告知チラシデザインを行い 決められた素材、内容をつかって広告をつくる技術を学ぶ。
第26回	ファッションブランドの広告を作成し、ビジュアルやロゴも考え、 ブランドデザインの技術を学ぶ。
第27回	「JAPAN」(日本ではなく英語)をテーマにポスターを作成し、 外国から見た日本を意識したデザインを考え発想力を身に着ける。
第28回	「地球」をテーマにポスターを作成し、デザインを考え発想力を身に着ける。
第29回	「命」をテーマにポスターを作成し、デザインを考え発想力を身に着ける。
第30回	あなたの住んでいる街を広告したポスターを作成し、 デザインを考え発想力を身に着ける。

授業の方法

スケッチまたはPCを使用した作品作成、アドバイス

教材

スケッチ・パソコン

評価の方法

課題作品技法80%、課題作品内容20%

2025年度

実技内容と積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。月に1～2回程度配布し、完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

多業種でのグラフィックデザイナーとしての経験を活かした、表現力・実践力を培う授業の実施

デジタルイラスト I A

デジタルイラストやキャラクターデザインを制作する上での描画力や表現力、表現幅を高めることができる。

デジタルイラストやキャラクターを魅力的に見せるためのポージングや構図、視線誘導などの技法を習得する。

実習ではデジタルイラストの描画基礎やデジタルイラスト独自の表現方法を身に付けていく。

また、授業を通してキャラクターデザインやデジタルイラストの仕事に必要な企画提案の力を培い、デジタルイラストの企画書やキャラクターの三面図などを作成し、それらをポートフォリオに載せることでデジタルイラスト関係の就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	山本 美優
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

1. 目標とする絵柄と表現したいものを明確にして、デジタルイラストの制作に取り組むことができる。
2. デジタルイラストを描く上で必要なレイヤー構造を理解し、下書き・線画・着色レイヤーに分けて塗り残しなく一枚の全身イラストを制作できる。
3. カラーラフを作成して、完成前から最終的なイラストのイメージを把握し説明をすることができる。
4. 簡単な背景ありの構図でオリジナルキャラクターの1枚絵を下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けてイラスト全体のバランスを取った上でデジタルイラストを描くことができる。
5. キャラクターの服飾デザインを自ら考え、資料を参考にしながらオリジナルデザインとしてキャラクターに合わせて作成できる。

後期

1. 簡単な指定がある中でキャラクターデザインを下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けてキャラクター全体のバランスを取り、カラーバランスを考えた上でデジタルイラストとして作成できる。
2. コンテストなどを想定した1枚絵を下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けて画面全体のバランスを考えた上でデジタルイラストとして描くことができる。
3. 就職、個人活動に繋がるイラスト制作が一人でできる。ポートフォリオを想定した作品を作成できる。また作品についてのコンセプトや拘りを説明ができる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成(アイデア出し)
- 第3回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成(カラーラフ)
- 第4回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成(清書)
- 第5回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成
- 第6回 デジタルイラスト制作時に使用する資料の探し方について
- 第7回 バストアップの書き方(カラーラフ)
- 第8回 バストアップの書き方
- 第9回 バストアップの書き方(清書)
- 第10回 全身イラスト作成
- 第11回 全身イラスト作成
- 第12回 全身イラスト作成
- 第13回 CLIP STUDIO PAINTの使用した一枚絵の作成について
- 第14回 アイスの擬人化(カラーラフ)
- 第15回 アイスの擬人化(カラーラフ)
- 第16回 アイスの擬人化(カラーラフ)
- 第17回 デジタルでの人体の描き方について

後期

- 第18回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成①
- 第19回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成②
- 第20回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成③
- 第21回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成①
- 第22回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成②
- 第23回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成③
- 第24回 審査会に向けた作品作り
- 第25回 卒業進級制作
- 第26回 卒業進級制作
- 第27回 卒業進級制作
- 第28回 卒業進級制作
- 第29回 卒業進級制作
- 第30回 卒業進級制作
- 第31回 卒業進級制作
- 第32回 卒業進級制作
- 第33回 卒業進級制作

2025年度

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

期末試験80%、授業態度20%

授業態度は、出席状況と実技練習に積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。月に1～2回程度配布し、完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

イラストレーターとしての経験 ⇔ デジタルイラストの表現幅を広げるための内容

デジタルイラスト I B

デジタルイラストやキャラクターデザインを制作する上での描画力や表現力、表現幅を高めることができる。

デジタルイラストやキャラクターを魅力的に見せるためのポージングや構図、視線誘導などの技法を習得する。

実習ではデジタルイラストの描画基礎やデジタルイラスト独自の表現方法を身に付けていく。

また、授業を通してキャラクターデザインやデジタルイラストの仕事に必要な企画提案の力を培い、デジタルイラストの企画書やキャラクターの三面図などを作成し、それらをポートフォリオに載せることでデジタルイラスト関係の就職活動で能力をアピールすることができる。

科	通信制学科	教員	山本 美優
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

1. 目標とする絵柄と表現したいものを明確にして、デジタルイラストの制作に取り組むことができる。
2. デジタルイラストを描く上で必要なレイヤー構造を理解し、下書き・線画・着色レイヤーに分けて塗り残しなく一枚の全身イラストを制作できる。
3. カラーラフを作成して、完成前から最終的なイラストのイメージを把握し説明をすることができる。
4. 簡単な背景ありの構図でオリジナルキャラクターの1枚絵を下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けてイラスト全体のバランスを取った上でデジタルイラストを描くことができる。
5. キャラクターの服飾デザインを自ら考え、資料を参考にしながらオリジナルデザインとしてキャラクターに合わせて作成できる。

後期

1. 簡単な指定がある中でキャラクターデザインを下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けてキャラクター全体のバランスを取り、カラーバランスを考えた上でデジタルイラストとして作成できる。
2. コンテストなどを想定した1枚絵を下書き・線画・複数の着色レイヤーに分けて画面全体のバランスを考えた上でデジタルイラストとして描くことができる。
3. 就職、個人活動に繋がるイラスト制作が一人で行える。ポートフォリオを想定した作品を作成できる。また作品についてのコンセプトや拘りを説明ができる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成(アイデア出し)
- 第3回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成(カラーラフ)
- 第4回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成(清書)
- 第5回 SNSアイコンのを想定したイラスト作成
- 第6回 デジタルイラスト制作時に使用する資料の探し方について
- 第7回 バストアップの書き方(カラーラフ)
- 第8回 バストアップの書き方
- 第9回 バストアップの書き方(清書)
- 第10回 全身イラスト作成
- 第11回 全身イラスト作成
- 第12回 全身イラスト作成
- 第13回 CLIP STUDIO PAINTの使用した一枚絵の作成について
- 第14回 アイスの擬人化(カラーラフ)
- 第15回 アイスの擬人化(カラーラフ)
- 第16回 アイスの擬人化(カラーラフ)
- 第17回 デジタルでの人体の描き方について

後期

- 第18回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成①
- 第19回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成②
- 第20回 イラストコンテストを想定したデジタルイラストの作成③
- 第21回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成①
- 第22回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成②
- 第23回 具体的な指定があるデジタルイラストの作成③
- 第24回 審査会に向けた作品作り
- 第25回 卒業進級制作
- 第26回 卒業進級制作
- 第27回 卒業進級制作
- 第28回 卒業進級制作
- 第29回 卒業進級制作
- 第30回 卒業進級制作
- 第31回 卒業進級制作
- 第32回 卒業進級制作
- 第33回 卒業進級制作

2025年度

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

期末試験80%、授業態度20%

授業態度は、出席状況と実技練習に積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。月に1～2回程度配布し、完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

イラストレーターとしての経験 ⇔ デジタルイラストの表現幅を広げるための内容

作品制作 I A

授業の目的

コンテスト参加、イベントにおける作品制作、仕事を意識した基礎的な考え方と作り方が身に付く。

評価される作品制作をすることにより就職または個人活動における基盤となる制作力と行動力を身に付けることができる。

卒業後の働き方を1年次から想定し、それに合わせた基礎的な総合力を身に付けることができる。

科	通信制学科	教員	早川 勝大
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	6
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 1, 評価される作品と働くために必要な作品作りについて理解できる
- 2, コンテストやイベントに向けて自身の作品を完成させることができる
- 3, 将来的な目的意識を持って作品制作をすることができる
- 4, 自身の得意分野を理解し、評価される作品作りができる

後期

- 1, 商業的な需要を研究し、自身で考え作品作りに臨める
- 2, クリエイターとしての自身の将来設計について考えることができる
- 3, 需要と供給を考えた作品作りができる
- 4, 1年間の実践における経験を活かした制作ができる

授業計画

前期

- 第1-3回 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標
- 第4-6回 評価される作品と働くために必要な作品作りについて
- 第7-9回 コンテストの種類と参加について
- 第10-12回 コンテスト作品の制作①
- 第13-15回 コンテスト作品の制作②
- 第16-18回 コンテスト作品の制作③
- 第19-21回 コンテスト作品の制作④
- 第22-24回 コンテスト作品の制作⑤
- 第25-27回 コンテスト作品の制作⑥

第28-30回	コンテスト作品の制作⑦
第31-33回	コンテスト作品の制作⑧
第34-36回	コンテスト作品の制作⑨
第37-39回	自身の得意分野とそれに対する評価について
第40-43回	卒業進級制作展、展示会における作品制作
第44-47回	進級制作における制作の違い
第48-51回	前期の授業まとめ

後期

第1-3回	商業的な需要を研究する
第4-6回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作①
第7-9回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作②
第10-12回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作③
第13-15回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作④
第16-18回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑤
第19-21回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑥
第22-24回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑦
第25-27回	自身の将来設計を考えたコンテスト作品の制作⑧
第28-30回	作品作りにおける需要と供給①
第31-33回	作品作りにおける需要と供給②
第34-36回	進級制作
第37-39回	進級制作
第40-42回	進級制作
第43-45回	進級制作
第46-48回	進級制作
第49-51回	進級制作
第52-54回	進級制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

講師自身が作成する資料を使い講義。

評価の方法

2025年度

課題80%、授業態度20%

授業態度は、出席状況と実技練習に積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。

3か月に1回程度自由課題も配布。完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

約15年間プロとしてイラストレーターをしてきた経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

作品制作 I B

授業の目的

コンテスト参加、イベントにおける作品制作、仕事を意識した基礎的な考え方と作り方が身に付く。
評価される作品制作をすることにより就職または個人活動における基盤となる制作力と行動力を身に付けることができる。
卒業後の働き方を1年次から想定し、それに合わせた基礎的な総合力を身に付けることができる。

科	通信制学科	教員	早川 勝大
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	6
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 1, 評価される作品と働くために必要な作品作りについて理解できる
- 2, コンテストやイベントに向けて自身の作品を完成させることができる
- 3, 将来的な目的意識を持って作品制作をすることができる
- 4, 自身の得意分野を理解し、評価される作品作りができる

後期

- 1, 商業的な需要を研究し、自身で考え作品作りに臨める
- 2, クリエイターとしての自身の将来設計について考えることができる
- 3, 需要と供給を考えた作品作りができる
- 4, 1年間の実践における経験を活かした制作ができる

授業計画

前期

- 第1-3回 自己紹介、アイスブレイク、授業の目標
- 第4-6回 客観的な作品作りについて
- 第7-9回 他人に評価される機会について
- 第10-12回 コンテスト作品の制作①
- 第13-15回 コンテスト作品の制作②
- 第16-18回 コンテスト作品の制作③
- 第19-21回 コンテスト作品の制作④
- 第22-24回 コンテスト作品の制作⑤
- 第25-27回 コンテスト作品の制作⑥

2025年度

第28-30回	コンテスト作品の制作⑦
第31-33回	コンテスト作品の制作⑧
第34-36回	コンテスト作品の制作⑨
第37-39回	自身の得意と課題点について
第40-43回	見てもらうための作品制作
第44-47回	進級制作における制作の違い
第48-51回	前期の授業まとめ

後期

第1-3回	商業的な需要を知るために
第4-6回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作①
第7-9回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作②
第10-12回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作③
第13-15回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作④
第16-18回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作⑤
第19-21回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作⑥
第22-24回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作⑦
第25-27回	就職や個人活動を考えたコンテスト作品の制作⑧
第28-30回	作品作りにおける流行りと廃り①
第31-33回	作品作りにおける流行りと廃り②
第34-36回	進級制作
第37-39回	進級制作
第40-42回	進級制作
第43-45回	進級制作
第46-48回	進級制作
第49-51回	進級制作
第52-54回	進級制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

講師自身が作成する資料を使い講義。

評価の方法

2025年度

課題80%、授業態度20%

授業態度は、出席状況と実技練習に積極的に取り組んでいるかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

課題配布。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオに載せる事を想定とした作品制作実習課題。

3か月に1回程度自由課題も配布。完成作品はGoogleクラスルームにて提出。

実務経験と授業科目の関係

約15年間プロとしてイラストレーターをしてきた経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

動画編集

授業の目的

動画編集業界では、Premiere Proが最も多く使用されプロの現場でも用いられている為、将来的な就職や様々な活動に活かすために基本的な技術を身に着ける

科	通信制学科	教員	河野 蒼太
コース	イラストデザインコース	教員の実務経験	0
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. Adobe Premiere Proの基本的な操作を理解する
2. 基礎となるカット編集、テロップの挿入、トランジション、エフェクトを使用できるようにする

後期

1. 前期で学んだ技術と知識を使用して自分のテーマに沿った簡単な作品を1本完成させる

授業計画

前期

- 第1回 アイスブレイク、Adobe Premiere Proの概要とインストール
- 第2回 編集画面と基本操作、設定項目
- 第3回 カット編集の基本
- 第5回 トランジションの基本
- 第7回 音声編集の基本
- 第8回 テロップの基本
- 第10回 エフェクトの基本
- 第15回 色調補正の基本、まとめ

後期

- 第1回 前期の振り返り
- 第2回 著作権と素材
- 第3回 ロゴや画像の活用
- 第4回 Short動画制作方法
- 第5回 オープニングやエンディングの演出
- 第6回 モーショングラフィックス
- 第8回 作品への装飾・強化
- 第10回 スローモーションや早送り
- 第11回 テーマを企画し動画の制作を行う、進級政策

2025年度

第15回 作品提出

授業の方法

Google Classroomにてオンデマンド動画やテキストによる説明、及び課題の添付

教材

動画編集ソフト(Adobe Premiere Pro, Photoshop)

教師作成資料

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

授業外での学習方法

Youtubeや映画鑑賞による作品研究

実務経験と授業科目の関係