

アルゴリズム・データ構造 II

授業の目的・概要

SQLの基礎的な文法やデータ構造を理解し、「WebPerformer」で作成したアプリケーションやスプレッドシートを利用してデータベースを構築、操作できるようになる。

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

目標

前期

1. 高度なアルゴリズムを理解し、フローチャートを作成できる。
2. SQLを用いてデータベースを作成することができる。
3. SQLを用いてデータベースに検索をかけ、結果を取得することができる。
4. SQLを用いて2段階の集計を一度に実行することができる。

後期

5. Googleスプレッドシートを用いて簡易的なデータベースを構築できる。
6. Googleスプレッドシートを用いてデータベースの操作を行うことができる。
7. 必要な要望から逆算しGoogleスプレッドシートを用いて、データ管理システムを作成し、操作することができる。

授業計画

前期

第1週 オリエンテーション、1年次の復習

授業の目的、成績評価、平常点について、定番アルゴリズム(探索、整列)

第2週 木構造

第3週 2分木と2分探索木

第4週 シェルソート

高度なソートアルゴリズム

第5週 データ構造

スタックとキュー

第6週 SQLとデータベースの基礎

SQLとは何か、データベースの概要、データベース管理システム(DBMS)の紹介

第7週 データベースの作成と基本操作

データベースの作成(CREATE DATABASE)、テーブルの作成(CREATE TABLE)、データ型

第8週 データの挿入、更新、削除

データの挿入(INSERT)、データの更新(UPDATE)、データの削除(DELETE)

第9週 データの検索(基本)

SELECT文の基礎、WHERE句による条件指定

第10週 データの検索(応用)

複数の条件(AND、OR)、ソート(ORDER BY)

第11週 集約関数とグルーピング

集約関数(SUM、AVGなど)、GROUP BY句の使用

第12週 複数のテーブルを使った検索

JOINの基本(INNER JOIN)、複数テーブルからのデータ取得

第13週 サブクエリ

サブクエリ概念と基本的な使い方、サブクエリを使ったデータの抽出

第14週 ビュー

ビューの作成と利用、ビューの利点と制約

第15週 前期総復習

第16週 資格試験問題演習①

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 表計算ソフトを用いたデータ管理(Googleスプレッドシート)①

身近なツールを用いて簡易データベースを作成

第3週 表計算ソフトを用いたデータ管理(Googleスプレッドシート)②

身近なツールを用いて簡易データベースを作成

第4週 複数のGoogleスプレッドシートを使う(importrange関数)

便利な関数を利用する

第5週 データの意図しない上書きを防ぐ(arrayformula関数)

便利な関数を利用する

第6週 フィルタの自動化(query関数)

便利な関数を利用する

第7週 query関数を利用したデータ管理

第8週 関数の総復習

第9週 データベース管理演習①

第10週 データベース管理演習②

第11週 データベース管理演習③

第12週 資格試験問題演習①

2025年度

第13週 資格試験問題演習②

第14週 資格試験問題演習③

第15週 後期総復習

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

中山清喬・飯田理恵子(2024)『スッキリわかるSQL入門 第4版』インプレス

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

Webサービス「paiza.io」(<https://paiza.io/ja>)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

キャリアデザイン I

授業の目的

- ・自身のキャリアプランを考え、そのために必要な行動(いつ・なにを・どうやって)を理解する。
- ・就職活動を通じ、DX人材として必要な逆算の思考を身につける。
- ・企業からの内定を獲得するために必要な就職活動に関する技術を身につける。

科	DXビジネス	教員	古林
コース	2年制コース	教員の実務経験	41
対象年次	2年次	年間単位時間	36

目標

前期

- ・自分がどういうところで働きたいか考察し、言語化できるようになる
- ・自己理解を深め、卒業後のキャリアデザインを描くことができるようになる
- ・「働く意義・目的」を理解し、「社会の一員となり、社会の役割の一端を担う」ことを理解する
- ・就職活動を行う上で必要な自己分析を行うことができるようになる

後期

- ・就職活動への円滑な移行ができる「リテラシー」を理解する
- ・就職活動への主体的な行動を起こせる「コンピテンシー」を理解する
- ・逆算の思考を用い、卒業後の進路のために、いつ・なにをすればよいか計画性を身につける
- ・誰にでも伝わりやすく、企業に好印象を与えられる履歴書を作成する技能を身に付ける

授業計画

前期

- | | |
|------|--|
| 第1回 | オリエンテーション、キャリアデザインの必要性
授業の目的、成績評価、平常点について |
| 第2回 | 仕事の価値観とライフスタイルの明確化 |
| 第3回 | 働き方にはどんな種類があるのか |
| 第4回 | 世の中にはどんな仕事があるのか(職種・業種を知る) |
| 第5回 | 就職活動において必要なことを理解する(目標の言語化と逆算思考) |
| 第6回 | 日本社会での就職活動の進め方 |
| 第7回 | 自己評価の理論 |
| 第8回 | 現代社会の理解 |
| 第9回 | キャリアデザインマップの作成手法を学習 |
| 第10回 | キャリアデザインマップの作成 |

第11回	キャリアデザインマップのプレゼンテーション
第12回	社会で求められる人材について
第13回	自己分析① 自己分析は何のために行うのか
第14回	自己分析② 自己分析と就職活動の戦略
第15回	自己分析③ 自己分析と自己PR
第16回	前期のまとめ
第17回	前期試験
第18回	前期試験フィードバック
後期	
第1回	introduction 前期の復習と後期の進め方
第2回	就職活動を行うにあたって意識すべきこと
第3回	進路選択の手法とエントリーシートの書き方
第4回	履歴書① 履歴書の重要性
第5回	履歴書② 面接で好印象な自己紹介
第6回	履歴書③ 自分の長所・短所を知る
第7回	履歴書④ 職種ごとの自己PRを学ぶ
第8回	面接練習① 面接の種類とマナー
第9回	面接練習② 面接実践
第10回	面接練習③ グループディスカッション実践Ⅰ
第11回	面接練習④ グループディスカッション実践Ⅱ
第12回	就職基礎能力の開発Ⅰ（SPI試験対策①）
第13回	就職基礎能力の開発Ⅱ（SPI試験対策②）
第14回	就職基礎能力の開発Ⅲ（SPI試験対策③）
第15回	後期のまとめ
第16回	後期試験
第17回	後期試験フィードバック

授業の方法

授業計画に従って、講義形式又はグループディスカッション、グループワークを行う。
グループワークではアクティブラーニングの一種である「チーム基盤型学習Team-based-learning」を行う。

教材

主教材:なし

副教材:

村山昇(2018)「働き方の哲学 360度の視点で仕事を考える」ディスカヴァー・トゥエンティワン

坪谷邦生(2020)「図解 人材マネジメント 入門 人事の基礎をゼロからおさえておきたい人のための「理論と実践」100のツボ」ディスカヴァー・トゥエンティワン

岡 茂信(2022)「マイナビ2024 オフィシャル就活BOOK 内定獲得のメソッド 自己分析 適職へ導く書き込み式ワーク

2025年度

シート (マイナビオフィシャル就活BOOK) 」マイナビ出版

評価の方法

学期末試験80%、授業態度・課題等20%

授業外での学習方法

復習: 毎回授業の後は、どのような事を学んだのか振り返り、最終的に自分の言葉で人に説明できるようになる。

予習: ニュースから社会情勢を積極的に予習し、自己のキャリアビジョンに基づき、就職環境の理解に努めること。

実務経験と授業科目の関係

学校法人にて学生の履歴書添削や、キャリアチームとして企業へのアプローチ、学生と企業のマッチング、企業説明会開催・運営等に従事。

デザイン思考

授業の目的・概要

ユーザーの視点から課題を発見するデザイン思考の考え方を身につけ、デジタル技術を活用して顧客に新しい価値提供ができる方法を考えられるようになる。

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

目標

- 「観察・共感(Empathize)」「定義(Define)」「概念化(Ideate)」「試作(Prototype)」「テスト(Test)」を構成要素とするデザイン思考のフレームワークを実例に基づいて説明できるようになる。
- ビジネスで活用しやすい、標準化・正規化されたデータを作成できる。
- デジタル技術を活用して顧客データから確度の高い見込客を選別するプロセスを、サンプルデータを使って再現できるようになる。
- 未来予想やユーザー観察から得られた知見をもとに「理想」を描き、自動化・効率化に取り組むことができるようになる。

授業計画

前期

第1回 アイスブレイク、逆算のDXとは

1年次の「デジタルトランスフォーメーション」第1回～第5回の内容を振り返り、
定着度を確認する。

第2回 デザイン思考とは:トヨタ×富士通、Spotify

トヨタの多治見サービスセンターにおけるアイデア出しのワークショップ、
ユーザーの意見が自由に出されその内容は実際に社内で検討されるSpotify Communityを例に、
デザイン思考というフレームワークの特徴と利点を理解する。

第3回 データの標準化・正規化

課題発見と顧客への新しい価値提供には適切なデータ分析が不可欠であることを理解する。
その前提として形式がバラバラなローデータの繰り返しを排除して正規化できるようになる。

第4回 BtoBにおけるアプローチリストの収集と管理

営業リストの基本的な記載項目と企業情報の収集方法にはどのようなものがあるか理解する。
リストを形成せず営業活動を行うことのデメリットと、リスト管理の重要性を理解する。

第5回 演習:問い合わせフォームによる情報収集、スプレッドシートによるリスト作成

HubSpotフォームを用いて個人情報・顧客情報収集のシミュレーションを行う。

また第3回の内容を生かし、取得した情報をスプレッドシートで過不足なく整理できる。

第6回 リスト管理のポイント・失敗例

スプレッドシートでリストを運用する上で有効な機能を権限管理・入力規則を中心に理解する。

また適切なデータ入力できていないことで営業活動の効率さが下がることを理解する。

第7回 グループワーク: 問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案

第8回 グループワーク: 問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案

第9回 グループワーク: 問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案発表

問い合わせフォーム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、具体的にどんなサービスを用いて業務を改善するかを発表する。

第10回 グループワーク: スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善提案

第11回 グループワーク: スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善提案

第12回 グループワーク: スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善提案発表

スプシで顧客リストを管理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、具体的にどんな項目を設けてリストを運用するかを発表する。

第13回 グループワーク: フィードバック

第14回 試験

第15回 再試験

後期

第1回 前期の復習、逆算の思考法

前期第1回の内容と、前期全体の内容と逆算のDXとの関係性について、定着度を確認する。

第2回 BtoBにおけるリードナーチャリング

前期の内容を振り返りながら、マーケティング全体の流れの中でリスト獲得が

「リードジェネレーション」に該当することを理解する。

また、獲得したリードの購入意欲を高める「リードナーチャリング」のメリットと、

具体的にどういった取り組みをしたらよいか理解する。

第3回 演習: メール一斉配信ツール(配メール)

配メールを用いてメール一斉配信のシミュレーションを行う。

配信対象に開封してもらうようなタイトルや記載内容を工夫して各自文案を起案する。

第4回 グループワーク: メール一斉配信ツールを用いたリード育成の提案

第5回 グループワーク: メール一斉配信ツールを用いたリード育成の提案

第6回 グループワーク: メール一斉配信ツールを用いたリード育成の提案発表

どういうアプローチを受けたら企業はNEXTJAPANサイトに求人を掲載したくなるか

グループごとに考え、一斉メールの内容を起案する。

第7回 BtoBにおけるリードクオリフィケーション

後期第2回の内容を振り返りながら、リードナーチャリングの後で

購入の可能性の高い顧客を選別するプロセスである

「リードクオリフィケーション」の段階では具体的にどのような取り組みを行うか理解する。

第8回 CRMツールの役割と機能: Hubspot、Salesforce、Kintone

後期前半の内容について、Hubspot、Salesforce、Kintone を例に、

CRMツールの活用によってより効率的にマーケティング活動が行えることを理解する。

また各ツールに備えられた機能とそれぞれの特徴について知る。

第9回 演習: CRMツール (Hubspot)

後期前半の内容について、実際のマーケティングをHubSpot上で行う場合、

どのプロセスでどの機能を使うことになるかを理解する。

第10回 グループワーク: 自動返信機能(メール・チャットボット)の活用提案

第11回 グループワーク: 自動返信機能(メール・チャットボット)の活用提案発表

CRMツールの自動返信機能(メール・チャットボット)の活用で

業務効率や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、具体的にどんなシチュエーションで導入すべきかを発表する。

第12回 グループワーク: 集計機能の活用提案

第13回 グループワーク: 集計機能の活用提案発表

CRMツールの集計機能の活用で

業務効率や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、具体的にどんなシチュエーションで導入すべきかを発表する。

第14回 グループワーク: 業務改善提案

第15回 グループワーク: 業務改善提案

第16回 グループワーク: 業務改善提案発表

教師が学校で行っている業務を例に出し、グループで業務の効率化や自動化を行える部分はないか討論を行う。具体的にどのような改善案が考えられるか、発表を行う。

第14回 グループワーク: 見込客割り出し・新規提案デモ

第15回 グループワーク: 見込客割り出し・新規提案デモ

第16回 グループワーク: 見込客割り出し・新規提案デモ発表

HubSpot上のNEXTJAPAN企業データをサンプルとして一部用い、

オプションサービスを購入する可能性が高い顧客を割り出すシミュレーションを行う。

対応記録を参考に、どういったやり方でどんな商品を提案すれば

サービスを購入してもらえるか、グループで議論してアイデアを発表する。

第17回 グループワーク: 全体フィードバック

第18回 総復習

第19回 試験

第20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

- ・Googleスプレッドシート
- ・Hubspot / WebPerformer
- ・GAS

<参考書>

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)

ティム・ブラウン『デザイン思考が世界を変える イノベーションを導く新しい考え方』(早川書房、2019)

庭山一郎『BtoBのためのマーケティングオートメーション 正しい選び方・使い方 日本企業のマーケティングと営業を考える』(翔泳社、2015)

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

ケーススタディについては、各自前もって必要な調べ学習を行う。

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Ⅱ

1. 交渉が必要となるケースから、当事者にとって共通して利益となるゴールを設定することができる
2. 交渉相手と共通の利益を目指して創造的に問題を解決することをゴールとして、相手に意見を伝えることができる

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

前期

1. ミッション設定、目標設定、アンカリング、創造的選択肢、BATNAの5ステップで交渉の準備を行うことができる。
2. 実際に行われた交渉に対し、自分なりのミッション設定を行うことができる
3. 実際に行われた交渉に対し、事後評価を行い、改善点を提案することができる

後期

4. 具体的なケースに基づく交渉の中で、自身で行ったミッション設定に基づいて相手に意見を伝えることができる
5. 具体的なケースに基づく交渉の中で、自身で行ったミッション設定に基づいて相手からの意見に回答することができる

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 イントロダクション：問題発見力ディスカッション（銀行強盗事例）
- 第4回・第5回 イントロダクション：問題発見力ディスカッション（銀行強盗事例）・まとめ
- 第6回・第7回 交渉の事前準備の5ステップ（ミッション設定、目標設定、アンカリング）
- 第8回・第9回 交渉の事前準備の5ステップ（創造的選択肢、BATNA）
- 第10回・第11回 「三方よし」の考え方／利害の調整
- 第12回・第13回 創造的選択肢の形成／クールダウン
- 第14回・第15回 MBTOアプローチ
- 第16回・第17回 事例研究：概要説明、調べ学習（出光興産と昭和シェル石油合併）
- 第18回・第19回 事例研究：MBTOアプローチによる分析（出光興産と昭和シェル石油合併）
- 第20回・第21回 事例研究：MBTOアプローチによる事後評価（出光興産と昭和シェル石油合併）
- 第22回・第23回 事例研究：改善案発表、フィードバック（出光興産と昭和シェル石油合併）
- 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 論理と交渉、会話と対話の違い

第4回・第5回 事例研究: 値引き交渉を行う会話の問題点

第6回・第7回 事例研究: コンフリクト・マネジメント(ケネディ政権とキューバ危機)

第8回・第9回 事例研究: 調べ学習(ケネディ政権とキューバ危機)

第10回・第11回 事例研究: 事後評価(ケネディ政権とキューバ危機)

第12回・第13回 事例研究: 発表、フィードバック(ケネディ政権とキューバ危機)

第14回・第15回 模擬交渉: ケース説明

ex. コストを限界まで抑えたい依頼者・テンプレートを守り利便性の低下を防ぎたいHP制作会社

第16回・第17回 模擬交渉: 事前準備(5ステップ)

第18回・第19回 模擬交渉①

第20回・第21回 模擬交渉②(役割反転)

第22回・第23回 フィードバック、振り返り

第24回 総復習・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%

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

2025年度

プログラミングⅡ

授業の目的・概要

企業における課題を解決するために、ローコード開発ツールを活用しWebアプリケーションを開発できるようになる。

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

目標

前期

1. システム開発の全体像と、各業務プロセスの開発における役割を理解できる。
2. 企業の持つ課題を特定し、効果的な解決策を提案できる。
3. システム開発において作成される各種ドキュメントの内容と作成目的を理解できる。

後期

4. ローコード開発ツールを使用して、Webアプリケーション開発の流れを実践し理解できる。
5. グループワークを通して協働作業の重要性和効果的なコミュニケーション方法を身につける。

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、WebPerformerアカウント確認

第2,3週

SI開発について

- ・SI開発業務の流れ
- ・SI開発の目的,体制,役割
- ・開発手法
- ・スクラッチ開発とローコード開発

第4週

【実践】サンプルアプリケーションの作成と実行

【課題】企業課題を抽出し、システムによる解決策を提案する。

第5,6週

要件定義

- ・要件定義作業
- ・プロジェクト計画書

第7週

【実践】各開発機能の操作方法

【課題】要件定義書を作成する。

第8,9週

機能要件・非機能要件

	・機能要件と非機能要件 ・セキュリティ
第10週	【実践】 各運用機能の操作方法 【課題】 要件定義書を作成する。
第11,12週	外部設計 ・外部設計の目的 ・SEP(Software Engineering Process)の目的
第13週	【実践】 UI画面の作成,プレビュー 【課題】 画面設計書を作成する。
第14,15週	データベースとSQL設計 ・データベースの目的,種類 ・データベース管理システム ・データベース設計 ・SQL
第16週	【実践】 DBテーブルの作成, SQLの実施 【課題】 DB定義書を作成する。
第17,18週	前期まとめ
第19週	前期期末試験
第20週	前期期末試験返却
後期	
第1,2週	プロジェクト計画書の作成 ・プロジェクト計画書
第3週	【実践】 受注管理アプリケーションの作成① 【課題】 プロジェクト計画書を作成する。
第4,5週	品質目標の設定 ・品質検証(テスト) ・テストの種類,目的
第6週	【実践】 受注管理アプリケーションの作成② 【課題】 プロジェクト計画書を作成する。
第7週	【実践】 WebPerformer-NXの使い方, フォームアプリケーションの作成 【演習】 チーム分け
第8,9週	【演習】 新規開発,画面作成
第10週	【演習】 DB作成,テーブル作成
第11,12週	【演習】 更新操作,画面遷移
第13週	【演習】 組込オブジェクト,組込関数
第14週	【演習】 入力チェック,ファイル出力
第15,16週	【演習】 認証機能

2025年度

第17,18週 【演習】テストケース作成,アプリケーションテスト

授業の方法

講義、問題演習、グループワーク

教材

WebPerformer-NX (<https://nx.webperformer.jp>)

(参考書)

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

評価の方法

前期:試験80%、授業態度20%

後期:成果物50%、授業態度50%

授業外での学習方法

各回に行われる確認テストに向けて、授業内容の復習を行う

実務経験と授業科目の関係

マーケティング・デザイン

授業の目的・概要

1. ターゲットのニーズから逆算して商品やサービスを作り出すマーケティングができるようになる。
2. WebサイトやSNSを通じて、集客や売り上げ増加などのゴールを意識したデジタルマーケティングができるようになる。

科	DXビジネス	教員	古林
コース	2年制コース	教員の実務経験	41
対象年次	2年次	年間単位時間	72

目標

前期

1. マーケティングのスタイルの移り変わり、現代におけるデジタルマーケティングの重要性について理解し、説明することができる
2. 実際の事例から、消費者のニーズとウォンツを抽出することができる
3. 顧客のニーズ把握から始まるマーケティングの流れについて説明することができる
4. 消費者の満足度を数値化して表す純顧客価値の考えについて、実例を交えて説明することができる
5. STPマーケティング、4P、4Cの考えに基づき、市場での実例を分析することができる

後期

6. デジタルマーケティングを、認知拡大・理解の促進・顧客化、リピーター化までの流れに沿って説明することができる
7. ホームページ、サービスサイト、オウンドメディア、ランディングページ、ECサイト、採用サイト、ブランドサイトのそれぞれの特徴と用途の違いを説明することができる
8. 集客効果を高めるために必要なWebページの要素を説明することができる
9. Googleサイトを用いてサイトを作成することができる
10. Webサイト閲覧者の離脱を防ぐために必要な措置をページごとに取り組むことができる
11. デザイン・UI・UXの観点から作成したHPを改善することができる

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、デジタルマーケティングの導入

第2回 デジタルマーケティングの歴史

第3回 現代におけるデジタルマーケティング

第4回 マーケティングとは？／ニーズとウォンツ①

- 第5回 マーケティングとは？／ニーズとウォンツ②
- 第6回 マーケティング1. 0～マーケティング4. 0
- 第7回 マーケティングの流れ
- 第8回 消費者の満足度をあらわす方程式(コトラー)
- 第9回 総顧客価値と総顧客コスト
- 第10回 様々なマーケティング手法(STP、4P、4C)
- 第11回 様々なマーケティング手法(R・STP・MM・I・C)
- 第12回 ケースワーク: 有名企業のマーケティング①(スターバックス、Appleの4P)
- 第13回 ケースワーク: 有名企業のマーケティング②(Appleの4P)
- 第14回 期末テスト
- 第15回 再試験

後期

- 第1回 前期の復習、後期の導入
- 第2回 デジタルマーケティングの3STEP・6phase①
- 第3回 Webサイトの種類①(ホームページ、サービスサイト)
- 第4回 Webサイトの種類②(オウンドメディア、ランディングページ)
- 第5回 Webサイトの種類③(ECサイト、採用サイト、ブランドサイト)
- 第6回 離脱について／ページごとの離脱防止策
- 第7回 デザインの基礎
- 第8回 Webデザインの基礎
- 第9回 WebデザインとUX
- 第10回 サイト制作①(学校を紹介するサイトを想定)
- 第11回 サイト制作②(学校を紹介するサイトを想定)
- 第12回 サイト改善①(学校を紹介するサイトを想定)
- 第13回 サイト改善②(学校を紹介するサイトを想定)
- 第14回 期末試験
- 第15回 再試験

授業の方法

講義、ケースワーク

教材

- ・平野敦士カール『新版 大学4年間のマーケティング見るだけノート』宝島社, 2024
- ・森和吉『日本一詳しいWeb集客術 デジタル・マーケティング超入門』ぱる出版, 2023
- ・栗谷幸助、相原典佳、藤本勝己、村上圭、吉本孝一『初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門 改訂2版』株式会社インプレス, 2023

2025年度

評価の方法
試験70%、授業態度30%

授業外での学習方法
・日常生活で、自身が商品の購入やサービスの利用を行う際、それがどのようなニーズを想定して作り出されたものかを分析する。 ・日常生活で、自身がWebサイトやSNSを通じて商品の購入やサービスの利用を行う際、どのような狙いでサイト制作やSNS運用がなされているかを分析する。

実務経験と授業科目の関係

人的資源管理

授業の目的・概要

- ・経営学検定初級レベルの「人的資源管理」の知識をつける
- ・売上(業務効率)を最大化するような、合理的で無駄のないタスク管理ができる

科	DXビジネス	教員	遠藤
コース	2年制	教員の実務経験	0
対象年次	2年次	年間単位時間	36

目標

前期

1. 逆算のDXの観点から、人的資源の重要性を説明することができる。
2. 人的資源管理を行うことのメリット・デメリットを挙げることができる。
3. 採用や雇用形態の種類を挙げ、メリット・デメリットを説明することができる。
4. 企業の成功事例から人的資源管理を行う上で重要な要素を考察することができる。

後期

5. 賃金の仕組み、人材配置の重要性を説明することができる。
6. 目標から逆算し、アローダイアグラム・ガントチャートを作成することができる。
7. 作成したガントチャート・アローダイアグラムから必要な人的資源を見積もることができる

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 人的資源とは

第3回 人的資源管理とは(人事管理との違い・経営戦略との関係性・従業員の能力活用の最適化)

第4回 人的資源管理を行うことのメリット・デメリット(グループワーク)

第5回 人的資源管理を行うことのメリット・デメリットの発表(グループワーク)

第6回 人的資源管理の要素

第7回 採用の種類、採用方法ごとのメリット・デメリット(グループワーク)

第8回 採用方法ごとのメリット・デメリットの発表(グループワーク)、まとめ

第9回 雇用形態、雇用形態の種類

第10回 雇用形態ごとのメリット・デメリット(グループワーク)

第11回 雇用形態ごとのメリット・デメリットの発表(グループワーク)、まとめ

第12回 人材育成・人材育成の方法

第13回 企業事例紹介、企業事例から成功する要因を議論(グループワーク)

第14回 企業事例から成功する要因を議論・発表(グループワーク)

第15回 前期の復習

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 前期の復習、後期の目標伝達

第3回 賃金の種類、種類ごとのメリット・デメリット(グループワーク)

第4回 種類ごとのメリット・デメリットの発表(グループワーク)

第5回 福利厚生

第5回 人材の配置、異動

第6回 人的資源管理の要素まとめ

第7回 小テスト

第8回 テストフィードバック

第9回 業務スケジュール作成の工程

第10回 業務スケジュールデモンストレーションのテーマ・目標発表

(半年後にキャリアフォーラムの開催)、To do リストの作成(グループワーク)

第11回 To do リストの作成・発表(グループワーク)

※目標から業務をブレイクダウンする

第12回 プロジェクトの進め方を計画(グループワーク)

第13回 ガントチャート、アローダイアグラムの作成

第14回 ガントチャート、アローダイアグラの作成

第15回 必要な人的資源の見積もり(各作業でどのくらいの人数が必要か)(グループワーク)

第16回 グループごとの発表・フィードバック

第17回 グループごとの発表・フィードバック

第18回 後期の復習

授業の方法

講義・グループワーク

教材

・『人的資源管理』(上林 憲雄)

[人的資源管理 \(\[ベーシック+\]\) | 上林 憲雄 | 本 | 通販 | Amazon](#)

・『経験から学ぶ人的資源管理 新版』(上林 憲雄)

[経験から学ぶ人的資源管理 新版 \(有斐閣ブックス\) | 上林 憲雄, 厨子 直之, 森田 雅也 | 本 | 通販 | Amazon](#)

・『新しい人事労務管理 第6版』(佐藤 博樹, 藤村 博之, 八代 充史)

2025年度

[新しい人事労務管理 第6版 \(有斐閣アルマ > Specialized\) | 佐藤 博樹, 藤村 博之, 八代 充史 | 本 | 通販 | Amazon](#)

評価の方法

前期:試験50%、グループワーク成果物30%、授業態度20%

後期:グループワーク成果物50%、小テスト・授業態度:50%

授業外での学習方法

バイトなどで人的資源管理の実態を把握し、授業内容の理解を深める。

実務経験と授業科目の関係

情報ネットワーク

DX人材として、ネットワーク方式や通信プロトコル、情報に関するセキュリティの脅威や技術について、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	小堀
コース	2年制コース	教員の実務経験	0
対象年次	2年次	年間単位時間	36

目標

前期

1. ネットワークの仕組みを理解し、「逆算」の観点からインフラ設計や問題解決に活用できる
2. ネットワークの種類とネットワーク機器の役割について理解し、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
3. 主に電子メールに関連する通信プロトコルの種類とその違いについて理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる
4. インターネットの仕組みについて、通信相手を特定するためのシステムやルールについて理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる
5. 電子メールとWebを中心としたインターネットサービスの特徴とその中で用いられる主要な技術について理解し、ITパスポート試験の選択問題を解けるようになる
6. 電子メールの設定を正しく行い、自身の使用するコンピュータでメールの送受信ができるようになる

後期

7. ネットワーク方式について、その動作原理を理解し、回線速度についての基本情報技術者試験レベルの計算問題やIPアドレスの仕組みに関する選択問題を解けるようになる
8. ネットワークのデータ通信について、OSI基本参照モデルを理解し、それぞれの階層についての基本情報技術者試験レベルの選択問題を解けるようになる
9. ネットワークの通信プロトコルについて、その動作原理を理解し、基本情報技術者試験レベルの選択問題を解けるようになる
10. 情報セキュリティについて、攻撃手段や情報セキュリティに関する技術を理解し、それらに関する基本情報技術者試験レベルの選択問題を解けるようになる
11. 情報セキュリティについて、そのリスクやセキュリティ対策を理解し、それらに関する基本情報技術者試験レベルの選択問題を解けるようになる

授業計画

前期

第1回 授業の導入

第2回 ネットワーク(LANとWAN、ネットワーク機器)

第3回 通信プロトコル(SMTP、POP、IMAP)

第4回 選択問題演習(テキスト演習11問 / 第4章より引用)※テキストも過去問から引用している

第5回 インターネットの仕組み①(IPアドレス、MACアドレス)

第6回 インターネットの仕組み②(ドメイン名、IPv4・IPv6、IPアドレスの種類)

第7回 インターネットの仕組みを通じた「逆算」の説明(TCP/IP、OSI基本参照モデル)

第8回 選択問題演習(テキスト演習10問 / 第4章より引用)

第9回 中間テスト

第10回 インターネットサービス①(電子メール)

第11回 インターネットサービス②(Web)

第12回 選択問題演習(テキスト演習8問 / 第4章より引用)

第13回 メール設定実習

第14回 復習

第15回 期末テスト

後期

第1回 ネットワーク方式①(LAN、MACアドレス、IP)

第2回 ネットワーク方式②(回線に関する計算)

第3回 選択問題演習(基本情報テキストより3問+過去問道場を参考に過去問より引用)

第4回 データ通信と制御(OSI基本参照モデル)

第5回 データ通信と制御(伝送制御)

第6回 選択問題演習(基本情報テキストより3問+過去問道場を参考に過去問より引用)

第7回 通信プロトコル(TCPとIP)

第8回 通信プロトコル(ネットワーク層、アプリケーション層のプロトコル)

第9回 計算問題演習、選択問題演習(基本情報テキスト演習10問 / 全13問より抜粋)

第10回 情報セキュリティ上の脅威と攻撃手段

第11回 情報セキュリティ管理(リスク分析、対応)

第12回 情報セキュリティ対策(不正アクセス対策、無線LANセキュリティ)

第13回 計算問題演習、選択問題演習(基本情報テキストより5問+過去問道場を参考に過去問より引用)

第14回 総復習

第15回 期末テスト

授業の方法

講義

教材

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 かやのき先生の基本情報技術者教室

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

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>

基本情報技術者過去問道場 <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。

実務経験と授業科目の関係

—

特別活動

授業の目的

- ・DX推進を担う人材として、実務に直結した応用的なビジネスマナーを身につけ、即戦力として活躍できる人材を目指す。
- ・職場での信頼関係構築、チーム内外との円滑な連携のためのマナーを理解する。
- ・就職活動における最終段階(面接・インターン・企業訪問等)に必要なビジネスマナーを高いレベルで習得する。

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

目標

前期

- ・DX業務における具体的なシーン別マナー(オンライン会議、資料共有、社内調整など)を理解・実践できる。
- ・自己紹介・プレゼンテーションを適切な態度・言葉遣いで行える。
- ・社外・社内向けメールやチャット文の作成力を向上させる。
- ・名刺管理、スケジュール共有、文書ファイリングなどのDXツールをビジネスマナーと連動して使いこなせる。

後期

- ・実際の職場を想定したロールプレイを通じて、実務マナーを体得する。
- ・内定後、入社直前に求められるマナー(入社前連絡、入社準備の相談、ビジネスSNSの使い方など)を習得する。
- ・社会人としての意識や姿勢を持ち、信頼される新人像を目指したふるまいができる。

授業計画

前期:

- 第1回 オリエンテーション(2年次の目標／評価)・1年次の復習とアップデート
- 第2回 社会人としての振る舞い①(表情・姿勢・第一印象)
- 第3回 社会人としての振る舞い②(声のトーン・話し方)
- 第4回 オンライン会議のマナー①(基本姿勢と事前準備)
- 第5回 オンライン会議のマナー②(発言・相槌・議事録)
- 第6回 自己紹介と自己PR演習①(構成・録画・フィードバック)
- 第7回 自己紹介と自己PR演習②(録画再演・改善とブラッシュアップ)
- 第8回 ビジネスメールの基本①(社外メール)
- 第9回 ビジネスメールの基本②(社内メールと返信)
- 第10回 ビジネスチャットのマナー(Slack・Teams等)
- 第11回 ファイル共有と整理のマナー(Google Drive・命名ルール)

- 第12回 スケジュール共有と管理のマナー(Googleカレンダー)
- 第13回 ファイル送付のマナー(PDF化・Zip・圧縮と確認)
- 第14回 名刺の管理とデジタル化(Eight等の活用)
- 第15回 プレゼン演習①(5分自己紹介プレゼン)
- 第16回 プレゼン演習②(社内会議プレゼン想定演習)
- 第17回 実務シナリオ演習(取引先対応・社内トラブル報告)
- 第18回 前期のまとめ(自己評価・個別フィードバック)

後期:

- 第19回 内定後の心構えと働く意識の確認
- 第20回 信頼関係を築くコミュニケーション(上司・同僚・部下)
- 第21回 ロールプレイ① 来客・電話対応
- 第22回 ロールプレイ② 上司への報告・連絡・相談
- 第23回 ロールプレイ③ 社内会議の進行とまとめ
- 第24回 就業規則とマナー(身だしなみ・欠席・遅刻連絡など)
- 第25回 ビジネス文書演習①(報告書・議事録)
- 第26回 ビジネス文書演習②(請求書・注文書・社内書類)
- 第27回 出張・イベント時のマナー(移動・宿泊・同行)
- 第28回 情報発信マナーとSNSリスクの理解
- 第29回 企業とのやり取りマナー(内定後のメール・連絡)
- 第30回 社会人基礎力チェックと自己評価
- 第31回 ケーススタディ①(ミスの報告)
- 第32回 ケーススタディ②(社内トラブルの処理)
- 第33回 総合ロールプレイ①(模擬面接・発表)
- 第34回 総合ロールプレイ②(社内外での応用場面)
- 第35回 社会人準備計画(生活・健康・お金の管理)
- 第36回 最終発表と1年間の振り返り・クラス全体共有

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、Google Workspace(カレンダー・ドキュメント・Meet等)活用

教材

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 メールの手書き方編』出版:株式会社アルク

2025年度

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

簿記

授業の目的・概要

- ・仕訳の基礎を習得し、企業の経済活動を記帳する事ができるようになる
- ・借入金や株式発行など、資金繰りの基礎知識を習得する
- ・財務諸表作成の基礎知識をつける
- ・日商簿記3級の資格を取得する
- ・ITパスポート、基本情報技術者試験の会計・財務範囲の問題を解くことができるようになる
- ・「管理会計」の基礎を学ぶことにより、企業活動の将来の目標を達成するために、逆算して財務の戦略を考えるという思考法を身に着ける

科	DXビジネス	教員	青木
コース	2年制コース	教員の実務経験	0
対象年次	2年次	年間単位時間	36

目標

- ・簿記を学ぶ目的(会社の財政状態が把握できる)を説明できる
- ・取引の発生→仕訳→総勘定元帳への転記→試算表作成→決算整理→財務諸表作成→帳簿の締切という経理の流れを説明できる
- ・簿記の仕訳で使用される用語(82語)を覚え、取引を確認した際に貸方と借方への仕訳を正しく行うことができる
- ・取引を確認して、帳簿(仕訳帳・総勘定元帳・現金出納帳・当座預金出納帳・小口現金出納帳・仕入帳・売上帳・受取手形記入帳・支払手形記入帳・商品有高帳・買掛金元帳・売掛金元帳・固定資産台帳)を正しく作成することができる

後期

- ・会計の主なDX企業(マネーフォワードやfreee)のサービスの概要を説明できる
- ・総勘定元帳を元に試算表(合計試算表・残高試算表・合計残高試算表)を正しく作成することができる
- ・取引を確認して、伝票(入金伝票・出勤伝票・振替伝票)へ正しく記入することができる
- ・決算整理(現金過不足の処理・当座借越の振替・貯蔵品の振替・貸倒引当金の設定・固定資産の減価償却・消費税の処理・前払、前受、未払、未収の処理・売上原価の算定・法人税等の計上・当期純利益、当期純損失の計上)を正しく行い、試算表から精算表を作成することができる
- ・精算表から財務諸表(損益計算書・貸借対照表)を正しく作成することができる
- ・各勘定科目の振替及び締切を行い、正しく帳簿を締め切ることができる
- ・売上と利益の関係を理解し、財務諸表から利益率や損益分岐点を求めることができる。
- ・未来の事業計画を考えるための「管理会計」とは何か、説明できる

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、
簿記とは何か(P2～P12)
- 第2回 商品売買①(P13～P21)
- 第3回 商品売買②(P22～P30)
- 第4回 現金(P31～P40)
- 第5回 普通預金、定期預金、当座預金、当座借越(P41～P52)
- 第6回 小口現金(P53～P60)
- 第7回 手形と電子記録債権(債務)(P61～P72)
- 第8回 貸付金・借入金、手形貸付金・手形借入金(P73～P80)
- 第9回 その他の債権債務①(P81～P92)
- 第10回 その他の債権債務②(P93～P106)
- 第11回 その他の費用(P107～P118)
- 第12回 貸倒れと貸倒引当金(P119～P128)
- 第13回 有形固定資産と減価償却(P129～P146)
- 第14回 株式の発行、剰余金の配当と処分(P147～P158)
- 第15回 第11回～第14回の復習
- 第16回 前期試験
- 第17回 試験返却・解説
- 第18回 前期試験再試験

後期

- 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、
簿記の世界のDX企業について(マネーフォワードやfreee)
- 第2回 費用・収益の前払い・前受けと未払い・未収、訂正仕訳①(P173～P180)
- 第3回 費用・収益の前払い・前受けと未払い・未収、訂正仕訳①(P181～P190)
- 第4回 帳簿への記入①(P191-201)
- 第5回 帳簿への記入②(P202-212)
- 第6回 試算表(P213～P220)
- 第7回 伝票と仕訳日計表、証ひょう①(P221～P234)
- 第8回 伝票と仕訳日計表、証ひょう②(P235～P244)
- 第9回 決算表と財務諸表①(P245～P260)
- 第10回 決算表と財務諸表②(P261～P276)
- 第11回 帳簿の締め切り(P277～P287)
- 第12回 管理会計① 会計の種類(P16～P23)
- 第13回 管理会計② 財務会計と管理会計の比較(P24～P39)
- 第14回 管理会計③ 変動費と固定費、埋没コストと機会コスト(P40～P50)
- 第15回 第11回～第14回の復習

2025年度

第16回 後期試験

第17回 後期試験返却・復習

第18回 後期試験再試験

授業の方法

講義・問題演習

教材

著者: 滝澤ななみ(2024)『スッキリわかる 日商簿記3級 2024年度版 テキスト+問題集』出版: TAC出版

著者: 栢木 厚(2024)『令和07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』出版: 技術評論社

著者: 金子智朗(2017)『「管理会計の基本」がすべてわかる本 第2版』出版: 秀和システム

評価の方法

試験70%・授業態度30%

授業外での学習方法

授業内容の復習・問題演習

- ・スッキリわかる日商簿記3級の演習問題
- ・ITパスポート、基本情報技術者の過去問道場 ※試験の過去問演習を行い、知識の定着を図る
- ・Google翻訳(用語の意味理解の補助) ※留学生の場合

実務経験と授業科目の関係

統計学・データアナリティクス

授業の目的・概要

データを効率的に処理・分析し、その結果から売上を向上させるアイデアを提案できるようになる。

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

目標

前期

- 表計算ソフトでMOS Expertレベルの関数を用いた計算やデータの抽出を行うことができる。
- 表計算ソフトのマクロ機能を用いて一連の操作を記録しておいた状態で実行し、作業時間を短縮することができる。
- 表計算ソフトの機能を利用してグラフとしてデータを図示することができる。
- データを正規化し、表計算ソフトのピボットテーブル機能を利用して分析・集計することができる。

後期

- 特定のデータについて、表やグラフを含む資料を用いて状況を説明できるようになる。
- 統計学の手法を用いて、特定のデータが持っている傾向やデータ内の要素同士の関係性を読み取ることができる。
- 経営戦略から逆算し、どのようなデータを集計・分析すべきか判断することができる。
- データの集計・分析結果に基づいて、次にとるべき戦略を起案し提案することができる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業の目的、本講義の全体像、成績評価、平常点について

統計学とは、データアナリティクスとは

第2回 1年次の復習①(基本的な関数)

SUM、AVERAGE等

第3回 1年次の復習②(高度な関数)

IF、IFS、VLOOKUP等

第4回 資格試験問題演習(関数)

第5回 マクロ機能について

マクロの作成、実行、編集

第6回 実践演習(マクロ)

第7回 集計・分析に適したデータの形式について

クロス集計表とリスト集計表、表形式の変換、書式の統一

第8回 高度な機能を使用したグラフ①

2軸グラフ、ヒストグラム、パレート図、箱ひげ図

第9回 高度な機能を使用したグラフ②

マップグラフ、サンバースト、じょうごグラフ、ウォーターフォール図

第10回 資格試験問題演習(グラフ)

第11回 ピボットテーブル

第12回 ピボットグラフ

第13回 資格試験問題演習(ピボットテーブル)

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 平均と中位数

第3回 四分位範囲

第4回 分散

第5回 相関分析

第6回 クラスター分析

第7回 報告書作成演習①

第1章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第8回 報告書作成演習②

第2章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第9回 報告書作成演習③

第3章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第10回 報告書作成演習④

第4章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第11回 報告書作成演習⑤

第5章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第12回 報告書作成演習

第6章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第13回 統計を用いた戦略立案

※ビジネスに役立つ！はじめての統計データ活用セミナー(令和3年度版)のp.455

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

教材

山下秀二(2023)『よくわかるマスター Microsoft® Office Specialist Excel 365&2019 Expert 対策テキスト&問題集』(富士通エフ・オー・エム株式会社)

倉田博史(2019)『図解 大学4年間の統計学が10時間でざっと学べる』(KADOKAWA)

岡嶋裕史・吉田雅裕(2021)『はじめてのAIリテラシー(基礎テキスト)』(技術評論社)

横山暁・花井友美(2024)『POSデータで学ぶ はじめてのマーケティングデータ分析』(オーム社)

ビジネスに役立つ！はじめての統計データ利活用セミナー(令和3年度版)

<https://www.stat.go.jp/rikatsuyou/pdf/2022seminar.pdf>

評価の方法

試験・レポート70%、授業態度30%

授業態度点には授業時間内で作成する報告書・提案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

「ビジネスに役立つ！はじめての統計データ利活用セミナー」の動画視聴

<https://www.youtube.com/watch?v=Era5HJLg4a4>

実務経験と授業科目の関係

—

資格対策講座A

授業の目的

- ・ITパスポート試験、基本情報技術者試験に合格する

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	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- ・システム構成の分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を解けるようになる
- ・企業活動と法務の分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を解けるようになる
- ・マネジメントの分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を解けるようになる

後期

- ・基礎理論の分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を解けるようになる

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/目標/評価について)とアイスブレイク
逆算のDXIにおけるITパスポートの位置づけの説明
- 第 2 回 コンピュータの処理形態・利用形態
- 第 3 回 稼働率・システムの性能評価
- 第 4 回 RAIDと信頼性設計・システムの信頼性評価
- 第 5 回 第2～4回の選択問題演習
- 第 6 回 第2～4回の計算問題演習
- 第 7 回 個人情報保護法
- 第 8 回 知的財産権
- 第 9 回 第7・8回の問題演習
- 第 10 回 不正アクセス禁止法、サイバーセキュリティ基本法
- 第 11 回 第10回問題演習
- 第 12 回 ITサービスマネジメント
- 第 13 回 システム監査

第 14回 第12・13回問題演習
第 15回 前期の復習(問題演習)
第 16回 前期試験
第 17回 前期期末試験返却・フィードバック、逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明
第 18回 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)、
逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明
第 2回 基数変換
第 3回 補数・固定小数点、浮動小数点
第 4回 第2、3回問題演習
第 5回 誤差
第 6回 第7回問題演習
第 7回 シフト演算
第 8回 論理演算
第 9回 半加算器・全加算器
第10回 第8～10回問題演習
第 11回 計測と制御
第 12回 オートマトン
第13回 第12・13回問題演習
第 14回 AI、問題演習
第 15回 後期復習
第 16回 後期試験
第17回 試験返却、フィードバック、逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明
第 18回 再試験

授業の方法

講義

※前期の最初と最後・後期の最初と最後に、逆算のDXにおけるITパスポート・基本情報技術者試験の位置づけと、学ぶ意義について説明

教材

・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)
※前期は1年次に一度習っているため、復習と問題演習が中心

評価の方法

2025年度

期末試験 80%、授業態度 20%

授業態度は、取り組む姿勢や出席状況等を含み評価する。

授業外での学習方法

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

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

ITパスポート、基本情報技術者試験についての「過去問道場」を使用して授業外でも知識の定着を図る。

実務経験と授業科目の関係

アプリ開発

- ・Microsoft Excelの基本操作から応用機能までを体系的に学び、MOS資格の取得を目指す。これにより、実務で求められるデータ管理のスキルを身につけ、逆算のDXに必要なITリテラシーを高める。
- ・アプリ開発に必要なユーザーインターフェースの設計やデータの整備・分析、業務支援ツールとの連携などに応用できる基礎的なITスキルの習得をする。
- ・これまでに学んだITスキルを活用し、問題解決を目標とした卒業制作を企画・作成する。さらに成果物を展示・発表することで、実践的なスキルの定着を図る。

科	DXビジネス	教員	兼實
コース	2年制コース	教員の実務経験	0
対象年次	2年生	年間単位時間	108

目標

前期

- ・Microsoft Excelの基本操作から応用機能までを体系的に学び、MOS資格の取得ができる。

後期

- ・アプリ開発に必要なユーザーインターフェースの設計やデータの整備・分析、業務支援ツールとの連携などに応用できる。
- ・問題解決を目標とした卒業制作を企画・作成することができる。

授業計画

1st term

第1週 アイスブレイク、授業の目標、授業外での実習方法実習、
実習(Excel基本1-3)

練習問題①＋実習(Excel基本4-8)

第2週

練習問題②＋実習(Excel基本9-13)

練習問題③＋実習(Excel基本14-18)

第3週

練習問題④＋実習(Excel基本19-23)

練習問題⑤＋実習(Excel基本23-27)

第4週

練習問題⑥＋実習(Excel基本28-32)

練習問題⑦＋実習(Excel基本33-37)

第5週

練習問題⑧＋実習(Excel基本38-42)

練習問題⑨＋実習(Excel基本43-47)

第6週

練習問題⑩＋実習(Excel基本48-50)

練習問題⑪＋実習(Excel応用1-3)

第7週

練習問題⑫＋実習(Excel応用4-6)

練習問題⑬＋実習(Excel応用7-9)

第8週

練習問題⑭＋実習(Excel応用10-12)

練習問題⑮＋実習(Excel応用13-15)

第9週

練習問題⑯＋実習(Excel応用16-18)

練習問題⑰＋実習(Excel応用19-21)

第10週

練習問題⑱＋実習(Excel応用22-24)

練習問題⑲＋実習(Excel応用25-27)

第11週

練習問題⑳＋実習(Excel応用28-30)

練習問題㉑＋実習(Excel応用31-33)

第12週

練習問題㉒＋実習(Excel応用34-36)

練習問題㉓＋実習(Excel応用37-39)

第13週

実習(Excel応用40-41)・総復習

第14週

Excel練習問題復習

第15週

Excel実践 資料作成

総復習・振り返り・授業内ミニテスト

第16週

期末試験

2nd term

第1週 卒業制作準備1

卒業制作展のアプリ作品制作スケジュールについて理解して、作成に向けたアイデア出しを行う。

第2週 卒業制作準備2

アイデアをもとに作成するアプリの企画書を作成する。

第3週 卒進展審査会1

企画書をもとに卒進展審査会用の資料を作成する。

第4週 卒進展審査会2

企画書をもとに卒進展審査会用の資料を作成して発表する。

第5週 プロジェクト計画

アプリ開発に必要な工程や担当をまとめてスケジュールを作成する。

第6週 要件定義

アプリに実装する機能をまとめた要件定義を行う。

第7週 外部設計

アプリのUIや実行環境を含めた外部設計を行う。

第8週 内部設計

アプリ内のプログラム構成や、他のアプリとの連携を含めた内部設計を行う。

第9週 実装1

設計した項目について、担当された項目を開発する。

第10週 実装2

設計した項目について、担当された項目を開発する。

第11週 実装3

設計した項目について、担当された項目を開発する。

第12週 テスト

アプリが設計した仕様に適合しているかテストを行い、改善点をリストアップする。

第13週 障害の修正と完成

アプリの不具合を改善して、作品を完成させる。

第14週 ドキュメント作成

アプリに必要なドキュメントを作成する。

第15週 展示物作成

会場の展示物を作成する。

第16週 展示物作成

会場の展示物を作成する。

授業の方法

実習、テスト

教材

- ・「ワード&エクセル初歩基本練習問題」<http://www.beginners-site.com/word-excel-sozai/excel-kihon.html>
- ・練習問題「よくわかるマスター MOS Excel2016」

評価の方法

期末試験40%、平常点40%、出席20%

2025年度

平常点は、授業態度と問題演習への取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

自宅やPC教室での自習

実務経験と授業科目の関係

なし

英語Ⅱ

授業の目的・概要

グローバル社会が謳われて久しい日本の社会にとって、ビジネスもまた、国際化が進んでいる。それに合わせ、企業が求める人材も、少なからず変化が生じ、グローバルに対応した人材育成が急務となっている。

本授業では、上述の問題を解消すべく、本学生が英語力を向上させることで、国際化が進むビジネスの場でも活躍することが見込まれるのである。よって、この授業では、特に英語力の向上を図るため、TOEICをベースに進めていく。語学力を高めた学生を多く育てることによって、日本のグローバルに対応した人材育成の急務という課題を克服する一助となることも狙っていく。

科	DXビジネス	教員	東山 将之
コース	2年制コース	教員の実務経験	0
対象年次	2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Part 6、Part 7)。
- 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。

・実践力の向上

- 目的: 本番さながらの模擬試験で、試験環境に慣れ、本番に近い状態でスコアを出せるようにする。
- 指標: 模擬試験でのスコアを本番試験と一致させ、合格ラインを超えることを目指す。

【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

第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成、TOEIC会員登録案内

第2回 前置詞 Listening Part

第3回 第1回TOEIC模擬試験

第4回 前置詞 Reading Part

第5回 形容詞 Listening Part

第6回 形容詞 Reading Part

第7回 接続詞 Listening Part

第8回 接続詞 Reading Part

第9回 相関接続詞 Listening Part

第10回 相関接続詞 Reading Part

第11回 分詞構文 Listening Part

第12回 分詞構文 Reading Part

第13回 第2回TOEIC試験対策

第14回 期末試験

第15回 試験返却

第16回 英会話準備

第17回 英会話発表

【後期】

第1回 不定詞

第2回 副詞

第3回 関係代名詞 Listening Part

第4回 関係代名詞 Reading Part

第5回 複合関係詞

第6回 第3回TOEIC模擬試験

第7回 過去完了

第8回 使役 Listening Part

第9回 使役 Reading Part

第10回 倒置

第12回 受動態

第13回 比較

第14回 期末試験

第15回 試験返却

第16回 英会話 プレゼンテーション準備

第17回 英会話 プレゼンテーション準備

第18回 英会話 プレゼンテーション発表

授業の方法

講義、問題演習

教材

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

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	2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Ⅱ

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。より高度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。長期的プロジェクトを起案する。

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	2年次	年間単位時間	60

目標

前期

- ・配信ソフトのより高度な設定を理解する。
- ・収益化の仕組みを理解する。
- ・長期的なプロジェクトの起案、立案する。

後期

- ・コンテンツの法的側面を理解しグローバルコンテンツを作成できる
- ・配信に必要な様々な戦略を理解する。

授業計画

前期

- 第1回 1年次の振り返りと2年次の目標設定
- 第2回 オリエンテーション
- 第3回 配信ソフト設定(応用)
- 第4回 Stream Labsの仕組みと基本設定
- 第5回 収益化の方法
- 第6回 視聴者データの活用
- 第7回 長期プロジェクトの計画・管理
- 第8回 特定のゲームジャンルに特化した実況
- 第9回 技術的なトラブルシューティング
- 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 中間プロジェクト④
- 第14回 プロジェクトの見直し
- 第15回 前期末試験

前期	
第1回	前期の復習と後期の目標設定
第2回	国際的な視聴者対応
第3回	コンテンツの法的側面
第4回	ソーシャルメディア戦略
第5回	スポンサーシップの取得
第6回	ブランドとのコラボレーション
第7回	双方に利益をもたらす戦略
第8回	効果的なプロモーションビデオの制作方法
第9回	SNSを用いた戦略
第10回	期末プロジェクト①
第11回	期末プロジェクト②
第12回	期末プロジェクト③
第13回	期末プロジェクト④
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
プログラ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

Webデザイン

授業の目的

Webの知識と技術を身に付け、基本スキルを習得する。

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	2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。
- ・SEOの基本とWEBマーケティングの基礎を習得する。
- ・Figmaの基礎を習得する。

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 SEOの基本(講義・実習)
- 第14回 SEOの基本(講義・実習)
- 第15回 WEBマーケティングの基本(講義・実習)

後期

- 第16回 CSSの基本・CSSで文字や文章の装飾(講義・実習)
- 第17回 WEBフォントを使う・色をつける・背景を彩る・幅と高さを指定(講義・実習)
- 第18回 余白の調整・線を引く・リストの装飾(講義・実習)
- 第19回 クラスとIDを使った指定方法(講義・実習)
- 第20回 レイアウトを組む・CSS Flexbox(講義・実習)
- 第21回 Figmaを使ったWebデザインの基本1(講義・実習)
- 第22回 Figmaを使ったWebデザインの基本2(講義・実習)
- 第23回 Figmaを使ったWebデザインの基本3(講義・実習)
- 第24回 卒展用WEBサイト制作(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)

2025年度

第30回 卒展用WEBサイト制作(実習)
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ネットワーク概論まで。

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Ⅱ

科目の目的、大きな目標、

プロゲーマー昇格に向けてプロの考え方やスキルなど応用を習得する。
プロに昇格できるよう昇格基準を満た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	2年次	年間単位時間	630

目標

前期

- ・自らがチームの起点となる声かけの仕方を習得し、アウトプットできるようになる。
- ・ミクロの応用を習得
- ・プロゲーマーの心得を理解し、1年生の模範となる行動・発言が出来る。

後期

- ・マクロの応用を習得
- ・プロリーグの各チームの特徴を理解し、プロゲーマーのアクションの意図を理解できるようになる。
- ・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する

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 基礎の反復練習・プロゲーマーの心得
- 第7-9回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第10-12回 チーム内コミュニケーション応用①
- 第13-15回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第16-18回 ミクロ応用①
- 第19-21回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第22-24回 ミクロ応用②
- 第25-27回 ゲーム内ランク/カスタムマッチ
- 第28-30回 チーム内コミュニケーション応用②
- 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	マクロ応用①
第4-6回	プロリーグ動画解説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	マクロ応用②
第19-21回	プロリーグ動画解説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	プロリーグ動画解説③
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

目的(授業概要)

相手への印象の与え方や、制作方法に対する興味など、アート全般における表現力を身に付け、自身の映像編集等の創作活動に生かすことができる。

将来仕事として映像制作に関われるよう、表現技法や理論的な制作手順を理解し、映像制作を行うことができる。

就職活動にて用いるポートフォリオを作成する。

科	eスポーツ学科	教員	田中
コース	プロ育成	教員の実務経験	1
対象年次	2年次	年間単位時間	90

目標

前期

- ・Adobe Premiere Proの基本操作を理解し、これを用いた映像編集を行うことができる。
- ・映像の録音や、画面の収録等を行うことができる。
- ・Adobe Photoshopの基本操作を簡単に理解し、これを用いたテロップづくりやデザインを行うことができる。

後期

- ・映像撮影の一連の流れを理解し、実践することができる。
- ・映像の制作を1から行うことで、必要な項目を身を持って体験するとともに、就職や仕事で利用するに足るポートフォリオを入手する。

授業計画

(基本的には各授業で、内容の理解度を確かめるための課題を作成する)

前期

- 1回 初回オリエンテーション(授業計画、内容方針、評価方法、意義)、映像鑑賞(前年度の作品)
- 2回 映像編集(エンドロール、キーイング)
- 3回 配信・2Dモデリング(メッシュ)
- 4回 2Dモデリング(パラメータとアニメーション)
- 5回 2Dモデリング(アニメーション)
- 6回 2Dモデリング(物理演算)
- 7回 2Dモデリング・フェイストラッキング・配信ソフト
- 8回 講評会
- 9回 映像編集(素材のトリミング)
- 10回 映像編集(トランジション)
- 11回 映像編集(効果、BGM)
- 12回 映像編集(ロゴ、仕上げ)
- 13回 映像編集(アドオン、プラグイン)
- 14回 映像用語説明、画像編集(capcut)

後期

- 15回 映像編集(実習)
- 16回 映像編集(実習)
- 17回 映像編集(実習)
- 18回 講評会
- 19回 進級制作企画(チーム分け、役割分担、テーマ、その他)

2025年度

20回 進級制作① (実写 or アニメーション)
21回 進級制作①
22回 進級制作①
23回 進級制作①
24回 進級制作①
25回 進級制作①
26回 進級制作企画(チーム分け、役割分担、テーマ、その他)
27回 進級制作②
28回 進級制作②
29回 進級制作②
30回 進級制作②
31回 進級制作②
32回 進級制作②

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, Live2D, OBS)
- ・カメラ、三脚、照明

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

マーケティング ブランディングⅡ

授業の目的・概要

1 年生で学んだ理論を駆使し、ユーザーのニーズや要望をより深く理解し、実社会においても遜色のないデザインラフを作成し、企画書にのっとった説得力のあるプレゼンテーションをおこなうことができる。

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 コミュニケーションデザインコース デジタルマンガコース	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	2 年 生	ねんかんたんいじかん 年 間 単 位 時 間	105

目 標

前期

- ・ マーケティング・ブランディングの基礎の復習。(フレームワーク・3C 分析・コンセプトなど)
- ・ 説得力のある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 1～3 回 マーケティング・ブランディングの理解度テスト
- 第 4～6 回 マーケティング・ブランディングの復習 (グループディスカッション)
- 第 7～9 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 10～12 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 13～18 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 19～39 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 40～42 回 グループによる企業へのプレゼンテーション
- 第 43～45 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 46～51 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 52～54 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)

後期

- 第 55～57 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 58～60 回 グループワークによるビジュアルデザインおよび企画書の作成（企業協力）

第 61～63 回 グループによる企業へのプレゼンテーション

第 64～105 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 5 人～6 人のグループに分け、企業から示された案件を分析、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。グループで企業に対して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むことによってグループワークの中で自身が何をすべきなのかを学ばせる。

後期も企業協力によりマーケティングとブランディングをグループでおこない、企画書を作成して、プレゼンテーションをおこなう。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。

DTP II

実際の仕事に近い制作内容で、DTP・グラフィックデザインに必要なスキルやワークフローを学びます。
主に課題とコンペを中心とし、基礎でありながら失敗の許されないデータの正しい作り方から質の高いデザイン制作に
必須なブラッシュアップの工程を繰り返し、しっかりと身につけることを目指します。

科	イラストデザイン学科	教員	玉川 泰然
コース	全コース	教員の実務経験	10
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標
前期 1. データ制作に必要なDTPの基礎の修得 2. 実案件をベースとした練習問題 3. 基礎課題制作
後期 1. 応用課題制作 2. 卒業進級成果展 作品制作

授業計画

前期

第1-3回	[DTP概論1]	DTPとは／DTPの歴史／正しいデータ制作
第4-6回	[DTP概論2]	印刷について／DTPの現状／練習問題
第7-9回	[DTP基礎1]	課題制作(ベクターデータ)
第10-12回	[DTP基礎1]	課題制作／ブラッシュアップ
第13-15回	[DTP基礎1]	課題制作／ブラッシュアップ／データチェック
第16-18回	[DTP基礎2]	課題制作(画像＋ベクターデータ)
第19-21回	[DTP基礎2]	課題制作
第22-24回	[DTP基礎2]	課題制作／ブラッシュアップ
第25-27回	[DTP基礎2]	課題制作／ブラッシュアップ／データチェック
第28-30回	[コンペ課題1]	課題発表(京都デザイン賞)／アイデア出し／サムネイル制作
第31-33回	[コンペ課題1]	アイデア出し／サムネイル制作
第34-36回	[コンペ課題1]	課題制作
第37-39回	[コンペ課題1]	課題制作
第40-42回	[コンペ課題1]	課題制作
第43-45回	[コンペ課題1]	課題制作
第46-48回	[コンペ課題1]	ブラッシュアップ／合評
第49-51回	[コンペ課題1]	ブラッシュアップ／パネル製作(出展作品のみ)

後期

第52-54回	[DTP基礎3]	課題発表／制作
第55-57回	[DTP基礎3]	課題制作
第58-60回	[DTP基礎3]	課題制作
第61-63回	[DTP基礎3]	課題制作
第64-66回	[DTP基礎3]	課題制作
第67-69回	[DTP基礎3]	課題制作／ブラッシュアップ／データチェック
第70-72回	[コンペ課題2]	課題発表／アイデア出し／サムネイル制作
第73-75回	[コンペ課題2]	アイデア出し／サムネイル制作
第76-78回	[コンペ課題2]	課題制作
第79-81回	[コンペ課題2]	課題制作
第82-84回	[コンペ課題2]	課題制作
第83-87回	[コンペ課題2]	ブラッシュアップ／合評

授業の方法

デジタルを使用した課題を制作を繰り返し経験し、特にブラッシュアップ(クライアントからの要望への対応)や入稿データとして問題ないか徹底的にチェックする。デザイン専攻以外でも、DTPスキルが必須な就職先へ進む生徒が多い中、ウィークポイントになりがちだった基礎を反復する。

教材

iMac／Adobe Photoshop／Illustrator／InDesign／プロジェクター／プリンター／カメラ／スマートフォン／筆記具／カッター／金定規など

評価の方法

課題点50%＋出席点40%＋評価点10%

授業外での学習方法

授業内の制作時間も十分に設定しているため、時間が足りない場合は昼休憩や放課後など各自で時間を作り進行。納期を逆算したタスクマネジメントも修得してもらう。

実務経験と授業科目の関係

15年以上経験のある現役のグラフィックデザイナーとして培ってきたスキルと最新の情報を織り交ぜた授業を実施。

Illustrator II

授業の目的(概要)

- ・ デザイン制作において、必須となるツールを適切に扱い、より高度な技術を習得。
- ・ 課題演習を通じて、多彩な表現方法やスキルを向上させ、進級や就職活動などへの意欲を高める。
- ・ 課題演習を通して、デザイン制作における視点やアイデアの引き出し方、発想力をトレーニングし、さらなる成長を目指す。

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	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. デザイン制作で不可欠なツールの適切な活用と、さらなる技術の習得
2. 課題演習を通じて、より幅広い表現方法やスキルの向上

後期

3. 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、発想力の引き出し方をトレーニングし、進級や就職活動などに対する意欲を一層高める

授業計画

前期

第1回	自己紹介、授業の方針と目標
第2回	インフォメーショングラフィックス制作1
第3回	インフォメーショングラフィックス制作2
第4回	インフォメーショングラフィックス制作3
第5回	インフォメーショングラフィックス制作4
第6回	インフォメーショングラフィックス制作5
第7回	インフォメーショングラフィックス制作6、相互評価・講評、オリジナルフォント制作1
第8回	オリジナルフォント制作2
第9回	オリジナルフォント制作3
第10回	オリジナルフォント制作4
第11回	オリジナルフォント制作5
第12回	オリジナルフォント制作6、相互評価・講評、ビジュアルコンテンツ制作1(※テーマに沿ったビジュアルを考案・作成し、フライヤーもしくはポスター仕立てにする。完結型)、相互評価・講評
第13回	ビジュアルコンテンツ制作2
第14回	ビジュアルコンテンツ制作3
第15回	ブランディング1(CI、VIを軸として各種媒体への展開・発展)
第16回	ブランディング2
第17回	ブランディング3

後期

第18回	ブランディング4
第19回	ブランディング5
第20回	ブランディング6、相互評価・講評
第21回	リブランディング1(既存製品を新しい切り口から表現する取り組みとデザインスキルの向上)
第22回	リブランディング2
第23回	リブランディング3
第24回	リブランディング4
第25回	リブランディング5、相互評価・講評
第26回	公募・コンテスト作品制作にチャレンジ1(※該当する公募が無い場合はイベント企画&ポスター制作に変更)、卒業制作
第27回	公募・コンテスト作品制作にチャレンジ2、卒業制作
第28回	公募・コンテスト作品制作にチャレンジ3、卒業制作
第29回	卒業制作
第30回	卒業制作
第31回	卒業制作
第32回	卒業制作
第33回	卒業制作
第34回	卒業制作
第35回	卒業制作
第36回	卒業制作

授業の方法

ポートフォリオに収められる作品制作につながるよう、多岐にわたるアプローチでの課題制作を行う。また、個々にフォローアップも実施。

教材

macでの実務作業、アナログでの制作時に必要な画材、適宜資料等のプリント配布など

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。

図書館等での資料収集、美術展・ギャラリー等への見学も検討。

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。

Monoデザイン2

授業の目的(概要)

- ・ 表現の根底にある部分に触れ、それらを自分の表現にどう取り込み使うのか。
- ・ 他者とうどう共感をつくれるか探り考え、新しいものをつくることを目標とする。

科	イラストデザイン学科	教員	畑 雅彦
コース	コミュニケーションデザイン	教員の実務経験	20
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. 平面と立体の境の研究
2. 視覚の問題などを再確認する
3. _____

後期

4. ホトモ制作
5. BOXアート制作
6. オリジナル作品制作

授業計画

前期

- | | |
|------|---------------------|
| 第1回 | 平面と立体、錯覚の絵を描く |
| 第2回 | 同上 |
| 第3回 | 2つ折り平面に絵を描く |
| 第4回 | 同上 |
| 第5回 | 同上 |
| 第6回 | ケント紙メインに使って不可能立体を制作 |
| 第7回 | 同上 |
| 第8回 | 同上 |
| 第9回 | 同上 |
| 第10回 | 同上 |
| 第11回 | 同上 |
| 第12回 | 同上 |
| 第13回 | 同上 |
| 第14回 | 同上 |
| 第15回 | 同上 |
| 第16回 | 同上 |
| 第17回 | 同上 |

後期

第18回	前期に続きケント紙メインに使用して不可能立体を制作
第19回	同上
第20回	BOXアート制作
第21回	同上
第22回	同上
第23回	同上
第24回	同上
第25回	同上
第26回	同上
第27回	同上
第28回	同上
第29回	同上
第30回	同上
第31回	同上
第32回	同上
第33回	同上
第34回	卒業制作
第35回	卒業制作
第36回	卒業制作

授業の方法

座学、演習、課題制作

教材

適便使用

評価の方法

提出課題80__%、授業態度15__%、_____%、_____%

授業外での学習方法

他科目との連携制作(可能であれば)

実務経験と授業科目の関係

様々な造形制作、発表等からの技法、低f時方法などを指導できる。

Photoshop II

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		教員の実務経験	12年
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- 名刺作成
- コンテスト作品作成
- Plofile作成、プレゼン、交流

後期

- 前期講評
- イラストメインのポスター作成
- コンテスト作品作成
- DM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 名刺に入れるロゴ、キャラクター、QRコードを作り、レイアウトして名刺の裏表をつくる。
- 第3回 名刺に入れるロゴ、キャラクター、QRコードを作り、レイアウトして名刺の裏表をつくる。
- 第4回 名刺に入れるロゴ、キャラクター、QRコードを作り、レイアウトして名刺の裏表をつくる。
- 第5回 名刺に入れるロゴ、キャラクター、QRコードを作り、レイアウトして名刺の裏表をつくる。
- 第6回 コンテストに向けて制作、応募要項に沿ったデザインの演習。
- 第7回 コンテストに向けて制作、応募要項に沿ったデザインの演習。
- 第8回 Profile用のイラストを作る Photoshopでのイラストの制作方法を学ぶ
- 第9回 Profile用のイラストを作る Photoshopでのイラストの制作方法を学ぶ
- 第10回 Profile用のイラストを作る Photoshopでのイラストの制作方法を学ぶ
- 第11回 Profile用の自画像を作る
- 第12回 Profile用イラスト、自画像を使用してPlofileを作成。B5サイズ裏表(表4色、裏1色)
- 第13回 Profile用イラスト、自画像を使用してPlofileを作成。B5サイズ裏表(表4色、裏1色)
- 第14回 Profile作成。印刷、プレゼン用に名刺の印刷、カッティング
- 第15回 プレゼン、交流会

2025年度

第16回 プレゼン、交流会
第17回 前期講評

後期

第18回 イラストメインのポスター制作
第19回 イラストメインのポスター制作
第20回 イラストメインのポスター制作
第21回 イラストメインのポスター制作
第22回 ポスタープレゼン
第23回 コンテスト作品制作
第24回 コンテスト作品制作
第25回 コンテスト作品制作
第26回 コンテスト作品制作
第27回 DM作成
第28回 DM作成
第29回 DM作成
第30回 授業なし

授業の方法

MacintoshのPhotoshopクイックマスター(教科書、教材データ)オリジナル教材データをメインに行う

教材

Photoshopクイックマスター(データ、教科書)

評価の方法

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、基本スキルを習得する。

科	イラストデザイン学科	教員	永田忠幸
コース		教員の実務経験	29
対象年次	2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。
- ・SEOの基本とWEBマーケティングの基礎を習得する。
- ・Figmaの基礎を習得する。

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 SEOの基本(講義・実習)
- 第14回 SEOの基本(講義・実習)
- 第15回 WEBマーケティングの基本(講義・実習)

後期

- 第16回 CSSの基本・CSSで文字や文章の装飾(講義・実習)
- 第17回 WEBフォントを使う・色をつける・背景を彩る・幅と高さを指定(講義・実習)
- 第18回 余白の調整・線を引く・リストの装飾(講義・実習)
- 第19回 クラスとIDを使った指定方法(講義・実習)
- 第20回 レイアウトを組む・CSS Flexbox(講義・実習)
- 第21回 Figmaを使ったWebデザインの基本1(講義・実習)
- 第22回 Figmaを使ったWebデザインの基本2(講義・実習)
- 第23回 Figmaを使ったWebデザインの基本3(講義・実習)
- 第24回 卒展用WEBサイト制作(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)

2025年度

第30回 卒展用WEBサイト制作(実習)
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ネットワーク概論まで。

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 II

今期コミュニケーションデザインコース向けとして個々の研究テーマに取り組む1st Termと、グループで作る2nd Termに分けて実施。グラフィックデザイン、エディトリアルデザイン、パッケージデザイン等の個々の分野でクライアントの望む以上の制作物を作れる能力を育てる。

科	イラストデザイン学科	教員	玉川 泰然
コース	コミュニケーションデザイン	教員の実務経験	10年
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. グラフィックデザインについてのより深い知識の習得。
2. 各自、研究テーマの設定。
3. 研究内容のプレゼンシート(パネル)発表。

後期

1. グループワーク／エディトリアル制作。
2. 卒業進級成果展 作品制作

授業計画

前期

- 第1-3回 [グラフィックデザイン概論] 各ジャンルの主要なデザインについて
第4-6回 [研究課題 1] 研究テーマを考える
第7-9回 [研究課題 1] 研究テーマ決定／発表
第10-12回 [研究課題 1] 研究課題制作
第13-15回 [研究課題 1] 研究課題制作
第16-18回 [研究課題 1] 研究課題制作
第19-21回 [研究課題 1] 研究課題制作
第22-24回 [研究課題 1] 研究課題制作／合評
第25-27回 [グラフィックデザイン考] デザイン物への考察
第28-30回 [研究課題 2] 研究テーマ決め／発表
第31-33回 [研究課題 2] 研究課題制作
第34-36回 [研究課題 2] 研究課題制作
第37-39回 [研究課題 2] 研究課題制作
第40-42回 [研究課題 2] 研究課題制作／合評
第43-45回 [グループワーク] 課題発表／エディトリアルワークフロー／プレスト
第46-48回 [グループワーク] ラフ制作
第49-51回 [グループワーク] ラフ制作
第52-54回 [グループワーク] ラフ制作／取材

後期

- 第55-57回 [グループワーク] ラフ制作／取材
第58-60回 [グループワーク] ラフ制作／取材／ラフチェック
第61-63回 [グループワーク] 本データ制作
第64-66回 [グループワーク] 本データ制作
第67-69回 [グループワーク] 本データ制作
第70-72回 [グループワーク] 本データ制作
第73-75回 [グループワーク] 本データ制作
第76-78回 [グループワーク] 本データ制作／データチェック
第79-81回 [グループワーク] 本データ修正
第82-84回 [グループワーク] データ入稿
第85-87回 [グループワーク] 合評・総括
第88-90回 卒業制作
第91-93回 卒業制作

2025年度

第94-96回 卒業制作

第97-99回 卒業制作

第100-102回 卒業制作

第103-105回 卒業制作

授業の方法

デジタル及びアナログ的手法を交え、自己の進みたい分野に沿った研究課題を行う。じっくりと時間をかけ、“完成させる”だけではなく“深い知識・考える力を得る”ことに重点を置く。

教材

iMac／Adobe Photoshop／Illustrator／InDesign／プロジェクター／プリンター／カメラ／スマートフォン／筆記具／カッター／金定規など

評価の方法

課題点50％＋出席点40％＋評価点10％

授業外での学習方法

授業内の制作時間も十分に設定しているため、時間が足りない場合は放課後など各自で時間を作り進行。納期を逆算したタスクマネジメントも修得してもらう。また、展覧会やイベントなどの校外学習も可能であれば組み込む。

実務経験と授業科目の関係

15年以上経験のある現役のグラフィックデザイナーとして培ってきた経験と最新の情報を織り交ぜた授業を実施。

デジタルイラストⅡ

授業の目的

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、表現幅をさらに高めることができる。
より高度なデジタル技術と表現方法を習得し、デジタルイラストⅠで習得した技術も使用してデジタルイラストを作成できる。

視線誘導を意識した構図やイラストに込める情報量を自ら考え、構成する力を身に付けていく。

企画書やキャラクターの三面図だけでなく背景や小物、デザインなどをポートフォリオに載せることで
より幅広い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	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	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- 1, 人体の構造を理解し、オリジナルキャラクターの全身イラストをデジタルで描くことができる。
- 2, ポーズを取った状態のオリジナルキャラクターの全身イラストをデジタルで描くことができる。
- 3, 視線誘導を考えた構図でオリジナルキャラクターの1枚絵をデジタルで描くことができる。
- 4, キャラクターの服飾デザインやその世界観を自ら考えデザインできる。

後期

- 1, 具体的な指定がある中でキャラクターデザインをデジタルで作成できる。
- 2, コンテストなどの賞獲得を想定し、1枚絵をデジタルで描くことができる。
- 3, 仕事を想定したキャラクターデザインをデジタルで作成できる。

テーマに沿ったキャラクターを提案する企画書や、そのキャラクターイラスト、キャラクターの世界観などのデジタルイラストを作成することができる。

授業計画

前期

- | | |
|---------|---------------------------------------|
| 第1-3回 | 自己紹介、授業の方針と目標、ビネットイラストと箱庭イラストについて(導入) |
| 第4-6回 | ビネットイラストと箱庭イラストについて(制作とフィードバック) |
| 第7-9回 | ビネットイラストと箱庭イラストについて(完成と応用) |
| 第10-12回 | 人物を含む風景イラストと小物イラストについて(導入) |
| 第13-15回 | 人物を含む風景イラストと小物イラストについて(制作とフィードバック) |
| 第16-18回 | 人物を含む風景イラストと小物イラストについて(完成と応用) |

第19-21回	自身の作品をリメイク(導入)
第22-24回	自身の作品をリメイク(制作とフィードバック)
第25-27回	自身の作品をリメイク(完成と応用)
第28-30回	レイヤー効果、フィルターを使った演出について(導入)
第31-33回	レイヤー効果、フィルターを使った演出について(制作とフィードバック)
第34-36回	レイヤー効果、フィルターを使った演出について(完成と応用)
第37-39回	商業を意識したキャラクターデザインについて(導入)
第40-43回	商業を意識したキャラクターデザインについて(制作とフィードバック)
第44-47回	商業を意識したキャラクターデザインについて(完成と応用)
第48-51回	前期の授業内容まとめ

後期

第1-3回	授業目標の再設定、光の表現と演出を含むイラスト作品について(導入)
第4-6回	光の表現と演出を含むイラスト作品について(制作とフィードバック)
第7-9回	光の表現と演出を含むイラスト作品について(完成と応用)
第10-12回	イラスト制作における自身の武器について(導入)
第13-15回	イラスト制作における自身の武器について(制作とフィードバック)
第16-18回	イラスト制作における自身の武器について(完成と応用)
第19-21回	季節のイベントとその作品について(導入)
第22-24回	季節のイベントとその作品について(制作とフィードバック)
第25-27回	季節のイベントとその作品について(完成と応用)
第28-30回	卒業制作に向けて
第31-33回	卒業制作
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-43回	卒業制作
第44-47回	卒業制作
第48-51回	卒業制作
第52-54回	卒業制作

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 ⇔ デジタルイラストの技術の向上と表現の幅を広げるための内容

ポートフォリオ

授業の目的(概要)

- ・ 自分の技術履歴や能力を企業に正確に伝達するテクニックを習得し、内定へと繋げる
- ・ 同時にフォーマットデザインにおける整合性の重要性などの知識を得る

科	イラストデザイン学科	教員	清水 優子
コース	全コース	教員の実務経験	5
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. ポートフォリオには何が必要かを知る
2. 自分の作品に似合ったデザインフォーマット・レイアウトを考える
3. どの作品をどのように魅せるか、作品ごとのジャンプ率の考察をする
4. 基本のポートフォリオデザインを完成させる

後期

5. 企業ごとの性質の違いを見極め、各自で推敲(ピックアップや削除、入れ替え)ができるようになる
6. ポートフォリオ完成者はキャリアサポートの時間として時間を利用
7. 内定者はデザイン課題の制作もしくは各自のコースの修練
8. 7が終了した学生は卒業制作

授業計画

前期

- 01: 第1回 自己紹介・授業の大まかな説明
01: 第2-3回 学生自身の履歴書制作
02: 第4-6回 ポートフォリオの重要性や必要性・大まかな構成について
03: 第7-9回 各自どのようなデザインが良いか・ページ数などの考察
04: 第10-12回 各自ページ構成の考察・作品のピックアップ
05: 第13-15回 04の続き+ポートフォリオ制作開始(随時チェック対応)①
06: 第16-18回 ポートフォリオ制作開始(随時チェック対応)②
07: 第19-21回 ポートフォリオ制作開始(随時チェック対応)③
09: 第22-24回 ポートフォリオ制作開始(随時チェック対応)④
10: 第25-27回 ポートフォリオ制作開始(随時チェック対応)⑤
11: 第28-30回 ポートフォリオ制作いったんFIX・全員回収→細かい修正指示を順番に行う
12: 第31-33回 修正指示が終了した学生からブラッシュアップ作業①
13: 第34-36回 修正指示が終了した学生からブラッシュアップ作業②
14: 第37-39回 修正指示が終了した学生からブラッシュアップ作業③

2025年度

15: 第40-42回 修正指示が終了した学生からブラッシュアップ作業③
16: 第43-45回 ブラッシュアップ完了→いったん回収
17: 第46-48回 全体の講評

後期

18-32: 第48-96回
・各自企業に合わせたポートフォリオの推敲・ブラッシュアップ
・内定決定者及びポートフォリオ完成した学生は①課題②各自作品の修練③卒業制作いずれかを行う
33: 第97-98回 同上
33: 第99回 全体の総まとめ

授業の方法

講義・実習

教材

Adobe Illustrator、Photoshop

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

課題に対する積極性なども照らし合わせて総合的な評価を行います

授業外での学習方法

基本的に授業中に完成させるようにします

実務経験と授業科目の関係

アートディレクターとしての採用側の経験から、希望した企業の求めているポートフォリオを作成してもらいます

科目名 モーション制作Ⅱ

授業の目的(概要)

- ・ TVアニメーション業界への就職のための学習と課題制作
- ・ 卒業制作展にて上映作品の制作

科	イラストデザイン学科	教員	千光士義和
コース	イラストデザインコース デジタルマンガコース	教員の実務経験	アニメ指導歴40年の 現役アニメーション作家
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- ・ アニメーション業界就職用のポートフォリオ作成
- ・ アニメーション作品企画トレーニング 企画書・キャラクターデザイン・絵コンテ課題

後期

- ・ 既成のキャラクターとオリジナルキャラクターによるショートアニメ制作
- ・ ショートストーリーアニメ制作 お題「サプライズ」

授業計画

前期

- 第1回 絵コンテ課題のキャラクターデザイン制作 と個別アニメーション業界就職面談
第2回 絵コンテトレーニング「画面サイズ」
第3回 絵コンテトレーニング「イマジナリーライン(会話軸)」
第4回 絵コンテトレーニング「イマジナリーライン(移動軸)」
第5回 絵コンテトレーニング「カメラワーク TB(トラックバック)・PAN(パン)」
第6回 絵コンテ課題の合評とまとめ
第7回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法「連想(メタファー)」
第8回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法「平行(同時進行)」
第9回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法「反復(繰り返し)」
第10回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法「対照(相反するもの)」
第11回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法課題の合評とまとめ
第12回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法「拡大と集中」
第13回 絵コンテトレーニング課題よりカットを選んで作画
第14回 作画作業
第15回 作画完成提出

後期

第16回 前期課題の作画作品上映と合評。前期の復習とまとめ
 第17回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 企画
 第18回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 キャラクターデザイン・絵コンテ
 第19回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 絵コンテ・レイアウト・美術設定
 第20回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 作画作業
 第21回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 作画作業
 第22回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 撮影
 第23回 ショートアニメ お題「サプライズ」制作 完成上映と合評
 第24回 卒業制作展上映作品制作企画（アートアニメーションの企画もあり）
 第25回 卒業制作展上映作品制作 デジタル作画・仕上げも可能（学生に選択）
 第26回 卒業制作展上映作品制作 作画（デジタル又はアナログドローイング）
 第27回 卒業制作展上映作品制作 作画
 第28回 卒業制作展上映作品制作 作画・彩色・背景
 第29回 卒業制作展上映作品制作 作画・彩色・背景
 第30回 卒業制作展上映作品制作 作画・彩色・背景・編集・音入れ
 第31回 卒業制作展上映作品制作 完成
 第32回 卒業制作展上映作品制作 完成と後期まとめ

授業の方法

エンピツで描く、課題制作

教材

アニメーションの本

評価の方法

平常課題 40%、最終課題ショートアニメ 60%

授業外での学習方法

話題のTVアニメーション等を鑑賞と既成キャラクターの模様

実務経験と授業科目の関係

現役アニメーション作家がアニメーション業界の人脈を活かして就職に向けて指導

作品実習Ⅱ

デジタル漫画・イラストを描く上での描写力向上、表現力や表現幅を高める為の応用を身に付ける。

デジタル漫画・イラストを描くために必要なPCペイントソフトの応用制作技法を習得する。

応用テクニックと業務上必要な実戦的概要を実習し、デジタルでの表現力や情報発信力を向上させる。

ポートフォリオに載せるための作品を制作することで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	全コース	教員の実務経験	0年
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- 1, ポートフォリオにおける作品制作について理解することができる
- 2, 制作する上で就職を前提に作品を作ることができる
- 3, 2年間で培ってきた技法に加え、応用技法を使って制作することができる
- 4, 完成作品を量産できる

後期

- 1, 得意分野だけでなく就職で必要となるモチーフも描く事ができる
- 2, デジタル入稿や製本について理解・説明することができる
- 3, ポートフォリオの中身の作品を入れ替え、自身のポートフォリオを臨機応変に変えることができる
- 4, 働き方を想定して作品の作り方を変えることができる

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 ポートフォリオに掲載する作品について①
- 第7-9回 ポートフォリオに掲載する作品について②
- 第10-12回 ポートフォリオの表紙制作①
- 第13-15回 ポートフォリオの表紙制作②
- 第16-18回 ポートフォリオの表紙制作③
- 第19-21回 自身の作品のレポートリーについて①
- 第22-24回 自身の作品のレポートリーについて②
- 第25-27回 自身の作品のレポートリーを目的別で増やす①

2025年度

第28-30回	自身の作品のレパートリーを目的別で増やす②
第31-33回	作品の演出について①
第34-36回	作品の演出について②
第37-39回	完成作品の重要性について
第40-42回	キャラクター以外の作品について「風景と小物」①
第43-45回	キャラクター以外の作品について「風景と小物」②
第46-48回	キャラクター以外の作品について「風景と小物」③
第49-51回	仕事を想定したイラスト作品

後期

第1-3回	構成力について①
第4-6回	構成力について②
第7-9回	自身の得意分野の作品を見極める①
第10-12回	自身の得意分野の作品を見極める②
第13-15回	自身の得意分野の作品を見極める③
第16-18回	働き方別の作品制作について①
第19-21回	働き方別の作品制作について②
第22-24回	働き方別の作品制作について③
第25-27回	卒業制作
第28-30回	卒業制作
第31-33回	卒業制作
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-42回	卒業制作
第43-45回	卒業制作
第46-48回	卒業制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

80%、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。

2025年度

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布。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。期間中に2作品を制作後、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

作画基礎・ストーリー・演出Ⅱ

授業の目的(概要)

- ・ デジタルで漫画を描く上での描写力、表現力を高めるための応用実習。
- ・ スケジュール管理や注文に沿った内容での制作など、仕事として漫画を描くために必要な力を身につける。

科	イラストデザイン学科	教員	平田 佳祐
コース	デジタルマンガ	教員の実務経験	なし
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

1. 30ページ程度のネームを作成できる
2. 30ページ程度の完成原稿を作成させ、コンテストに応募できる
3. 指定されたジャンルのネームを作成できる

後期

4. 読者の反応を想定して漫画を作成できる
5. 円滑に打ち合わせを行い、その内容に沿った漫画を作成できる
6. 漫画を描くことで報酬を得ることができる

授業計画

前期

- | | |
|------|--------------|
| 第1回 | 自己紹介、学生動向の把握 |
| 第2回 | 企画の作り方について |
| 第3回 | 投稿作品①企画 |
| 第4回 | 投稿作品①ネーム |
| 第5回 | 投稿作品①ネーム |
| 第6回 | 投稿作品①作画 |
| 第7回 | 投稿作品①作画 |
| 第8回 | 投稿作品①作画 |
| 第9回 | ネーム制作 スポーツ漫画 |
| 第10回 | ネーム制作 スポーツ漫画 |
| 第11回 | ネーム制作 ホラー漫画 |
| 第12回 | ネーム制作 ホラー漫画 |
| 第13回 | ネーム制作 恋愛漫画 |
| 第14回 | ネーム制作 恋愛漫画 |
| 第15回 | 投稿作品②企画 |
| 第16回 | 投稿作品②ネーム |

2025年度

第17回 投稿作品②ネーム

後期

第18回 投稿作品②作画
第19回 投稿作品②作画
第20回 投稿作品②作画
第21回 投稿作品③企画
第22回 投稿作品③ネーム
第23回 投稿作品③ネーム
第24回 投稿作品③作画
第25回 投稿作品③作画
第26回 投稿作品③作画
第27回 打ち合わせについて
第28回 スケジュール管理について
第29回 仕事としての描き方について
第30回 卒業制作
第31回 卒業制作
第32回 卒業制作
第33回 卒業制作
第34回 卒業制作
第35回 卒業制作
第36回 卒業制作

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布

実務経験と授業科目の関係

漫画家としての経験

写真Ⅱ

授業の目的(概要)

- ・写真撮影に必要な要素を講義と実習を通して学ぶ。
- ・各自の制作においての1ツールとして活かすことができる。
- ・制作物の記録写真の撮影をおこなうことができる。
- ・就職活動用のポートフォリオ作りに役立てることができる。

科	イラストデザイン学科	教員	徳永 好恵
コース	コミュニケーションデザイン	教員の実務経験	20
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- 1, 写真の原理を理解することができる。
- 2, カメラの仕組みを理解することができる。
- 3, 基本的な撮影技術を身に付けることができる。

後期

- 1, 意図を反映させる撮影ができる。
- 2, 撮影データの扱い方を学ぶことができる。
- 3, 記録写真を撮影することができる。

授業計画

前期

- 第1回 授業概要説明・ヒアリング・デモ撮影
- 第2回 一眼レフカメラの基本操作を学ぶ1
- 第3回 一眼レフカメラの基本操作を学ぶ2
- 第4回 被写界深度について学ぶ
- 第5回 シャッタースピードについて学ぶ
- 第6回 レフ板効果について学ぶ
- 第7回 露出補正について学ぶ
- 第8回 自身の制作物(立体)を被写体とした撮影実習1
- 第9回 自身の制作物(平面)を被写体とした撮影実習2
- 第10回 テーブルフォト撮影実習1
- 第11回 テーブルフォト撮影実習2
- 第12回 テーブルフォト撮影実習3

2025年度

第13回 Monoデザイン2の授業とのコラボ課題1
第14回 Monoデザイン2の授業とのコラボ課題2
第15回 前期の学びを活かした写真撮影1
第16回 前期の学びを活かした写真撮影2
第17回 前期授業講評
後期
第18回 レンズの特性を学ぶ1・接写レンズ
第19回 レンズの特性を学ぶ2・望遠レンズ
第20回 レンズの特性を学ぶ3・広角&魚眼レンズ
第21回 レンズの特性を学ぶ4・レンズの使い分け
第22回 写真の活用事例研究・ストックフォト1
第23回 写真の活用事例研究・ストックフォト2
第24回 Monoデザイン2の授業とのコラボ課題3
第25回 Monoデザイン2の授業とのコラボ課題4
第26回 ライティングを施したスタジオ撮影1
第27回 ライティングを施したスタジオ撮影2
第28回 ライティングを施したスタジオ撮影3
第29回 後期の学びを活かした写真撮影1
第30回 後期の学びを活かした写真撮影2
第31回 後期の学びを活かした写真撮影3
第32回 後期授業講評
第33回 卒業制作に伴うサポート(個別対応)
第34回 卒業制作に伴うサポート(個別対応)
第35回 卒業制作に伴うサポート(個別対応)

授業の方法

講義、撮影実習、プレゼンテーション

教材

教員オリジナル教材

評価の方法

提出課題のクオリティ50% 授業態度50%

授業外での学習方法

学内とは異なる環境や被写体を撮影する課題を課す。

2025年度

実務経験と授業科目の関係

写真・美術作家と美術教育者の経験⇔アートやデザイン制作に必要な画像準備がきる内容

実践制作Ⅱ

授業の目的

コンテスト参加、イベントにおける作品制作を意識した考え方と作り方が身に付く。

実践的な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制作力と行動力を身に付けることができる。

実践を繰り返すことにより制作の応用力を向上させる。

卒業後の働き方を在学中から想定し、それに見合った作品制作能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	イラストデザインコース デジタルマンガコース	教員の実務経験	6
対象年次	2年次	年間単位時間	108

目標

前期

- 1, コンテストの重要性、企業イベントの重要性について理解できる
- 2, 目的を持ってコンテストやイベントに参加することができる
- 3, 仕事や依頼を想定した実践的な作品制作をすることができる
- 4, 参加するコンテストやイベントの種類について理解し、評価される作品作りができる

後期

- 1, 商業的な需要を理解し作品を作ることができる
- 2, クリエイターとしてのマネジメントやマネタイズについて考えることができる
- 3, 時代や流行を理解し、価値を考えた作品作りができる
- 4, 2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 コンテストの種類と参加について①
- 第7-9回 コンテストの種類と参加について②
- 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	評価される作品について①
第40-43回	評価される作品について②
第44-47回	媒体によって違う作品作りについて①
第48-51回	媒体によって違う作品作りについて②

後期

第1-3回	商業的な需要を理解する
第4-6回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作①
第7-9回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作②
第10-12回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作③
第13-15回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作④
第16-18回	商業を想定した作品の制作①
第19-21回	商業を想定した作品の制作②
第22-24回	商業を想定した作品の制作③
第25-27回	商業を想定した作品の制作④
第28-30回	マネジメントとマネタイズ①
第31-33回	マネジメントとマネタイズ②
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-42回	卒業制作
第43-45回	卒業制作
第46-48回	卒業制作
第49-51回	卒業制作
第52-54回	卒業制作

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

アルゴリズム・データ構造 II

授業の目的・概要

SQLの基礎的な文法やデータ構造を理解し、「WebPerformer」で作成したアプリケーションやスプレッドシートを利用してデータベースを構築、操作できるようになる。

科	通信制学科	教員	兼實
コース	DXビジネス	教員の実務経験	0
対象年次	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. 高度なアルゴリズムを理解し、フローチャートを作成できる。
2. SQLを用いてデータベースを作成することができる。
3. SQLを用いてデータベースに検索をかけ、結果を取得することができる。
4. SQLを用いて2段階の集計を一度に実行することができる。

後期

5. Googleスプレッドシートを用いて簡易的なデータベースを構築できる。
6. Googleスプレッドシートを用いてデータベースの操作を行うことができる。
7. 必要な要望から逆算しGoogleスプレッドシートを用いて、データ管理システムを作成し、操作することができる。

授業計画

前期

第1週 オリエンテーション、1年次の復習

授業の目的、成績評価、平常点について、定番アルゴリズム（探索、整列）

第2週 木構造

第3週 2分木と2分探索木

第4週 シェルソート

高度なソートアルゴリズム

第5週 データ構造

スタックとキュー

第6週 SQLとデータベースの基礎

SQLとは何か、データベースの概要、データベース管理システム(DBMS)の紹介

第7週 データベースの作成と基本操作

データベースの作成(CREATE DATABASE)、テーブルの作成(CREATE TABLE)、データ型

第8週 データの挿入、更新、削除

データの挿入(INSERT)、データの更新(UPDATE)、データの削除(DELETE)

第9週 データの検索(基本)

SELECT文の基礎、WHERE句による条件指定

第10週 データの検索(応用)

複数の条件(AND、OR)、ソート(ORDER BY)

第11週 集約関数とグルーピング

集約関数(SUM、AVGなど)、GROUP BY句の使用

第12週 複数のテーブルを使った検索

JOINの基本(INNER JOIN)、複数テーブルからのデータ取得

第13週 サブクエリ

サブクエリの概念と基本的な使い方、サブクエリを使ったデータの抽出

第14週 ビュー

ビューの作成と利用、ビューの利点と制約

第15週 前期総復習

第16週 資格試験問題演習①

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 表計算ソフトを用いたデータ管理(Googleスプレッドシート)①

身近なツールを用いて簡易データベースを作成

第3週 表計算ソフトを用いたデータ管理(Googleスプレッドシート)②

身近なツールを用いて簡易データベースを作成

第4週 複数のGoogleスプレッドシートを使う(importrange関数)

便利な関数を利用する

第5週 データの意図しない上書きを防ぐ(arrayformula関数)

便利な関数を利用する

第6週 フィルタの自動化(query関数)

便利な関数を利用する

第7週 query関数を利用したデータ管理

第8週 関数の総復習

第9週 データベース管理演習①

第10週 データベース管理演習②

第11週 データベース管理演習③

第12週 資格試験問題演習①

2025年度

第13週 資格試験問題演習②

第14週 資格試験問題演習③

第15週 後期総復習

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

中山清喬・飯田理恵子(2024)『スッキリわかるSQL入門 第4版』インプレス

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

Webサービス「paiza.io」(<https://paiza.io/ja>)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

キャリアデザイン I

授業の目的

- ・自身のキャリアプランを考え、そのために必要な行動(いつ・なにを・どうやって)を理解する。
- ・就職活動を通じ、DX人材として必要な逆算の思考を身につける。
- ・企業からの内定を獲得するために必要な就職活動に関する技術を身につける。

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	0
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

- ・自分がどういうところで働きたいか考察し、言語化できるようになる
- ・自己理解を深め、卒業後のキャリアデザインを描くことができるようになる
- ・「働く意義・目的」を理解し、「社会の一員となり、社会の役割の一端を担う」ことを理解する
- ・就職活動を行う上で必要な自己分析を行うことができるようになる

後期

- ・就職活動への円滑な移行ができる「リテラシー」を理解する
- ・就職活動への主体的な行動を起こせる「コンピテンシー」を理解する
- ・逆算の思考を用い、卒業後の進路のために、いつ・なにをすればよいか計画性を身につける
- ・誰にでも伝わりやすく、企業に好印象を与えられる履歴書を作成する技能を身に付ける

授業計画

前期

- | | |
|------|--|
| 第1回 | オリエンテーション、キャリアデザインの必要性
授業の目的、成績評価、平常点について |
| 第2回 | 仕事の価値観とライフスタイルの明確化 |
| 第3回 | 働き方にはどんな種類があるのか |
| 第4回 | 世の中にはどんな仕事があるのか(職種・業種を知る) |
| 第5回 | 就職活動において必要なことを理解する(目標の言語化と逆算思考) |
| 第6回 | 日本社会での就職活動の進め方 |
| 第7回 | 自己評価の理論 |
| 第8回 | 現代社会の理解 |
| 第9回 | キャリアデザインマップの作成手法を学習 |
| 第10回 | キャリアデザインマップの作成 |

第11回	キャリアデザインマップのプレゼンテーション
第12回	社会で求められる人材について
第13回	自己分析① 自己分析は何のために行うのか
第14回	自己分析② 自己分析と就職活動の戦略
第15回	自己分析③ 自己分析と自己PR
第16回	前期のまとめ
第17回	前期試験
第18回	前期試験フィードバック
後期	
第1回	introduction 前期の復習と後期の進め方
第2回	就職活動を行うにあたって意識すべきこと
第3回	進路選択の手法とエントリーシートの書き方
第4回	履歴書① 履歴書の重要性
第5回	履歴書② 面接で好印象な自己紹介
第6回	履歴書③ 自分の長所・短所を知る
第7回	履歴書④ 職種ごとの自己PRを学ぶ
第8回	面接練習① 面接の種類とマナー
第9回	面接練習② 面接実践
第10回	面接練習③ グループディスカッション実践Ⅰ
第11回	面接練習④ グループディスカッション実践Ⅱ
第12回	就職基礎能力の開発Ⅰ（SPI試験対策①）
第13回	就職基礎能力の開発Ⅱ（SPI試験対策②）
第14回	就職基礎能力の開発Ⅲ（SPI試験対策③）
第15回	後期のまとめ
第16回	後期試験
第17回	後期試験フィードバック

授業の方法

授業計画に従って、講義形式又はグループディスカッション、グループワークを行う。
グループワークではアクティブラーニングの一種である「チーム基盤型学習Team-based-learning」を行う。

教材

主教材:なし

副教材:

村山昇(2018)「働き方の哲学 360度の視点で仕事を考える」ディスカヴァー・トゥエンティワン

坪谷邦生(2020)「図解 人材マネジメント 入門 人事の基礎をゼロからおさえておきたい人のための「理論と実践」100のツボ」ディスカヴァー・トゥエンティワン

岡 茂信(2022)「マイナビ2024 オフィシャル就活BOOK 内定獲得のメソッド 自己分析 適職へ導く書き込み式ワーク

2025年度

シート (マイナビオフィシャル就活BOOK) 」マイナビ出版

評価の方法

学期末試験80%、授業態度・課題等20%

授業外での学習方法

復習: 毎回授業の後は、どのような事を学んだのか振り返り、最終的に自分の言葉で人に説明できるようになる。
予習: ニュースから社会情勢を積極的に予習し、自己のキャリアビジョンに基づき、就職環境の理解に努めること。

実務経験と授業科目の関係

学校法人にて学生の履歴書添削や、キャリアチームとして企業へのアプローチ、学生と企業のマッチング、企業説明会開催・運営等に従事。

デザイン思考

授業の目的・概要

ユーザーの視点から課題を発見するデザイン思考の考え方を身につけ、デジタル技術を活用して顧客に新しい価値提供ができる方法を考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	0
対象年次	2年次	年間単位時間	225

目標

- 「観察・共感(Empathize)」「定義(Define)」「概念化(Ideate)」「試作(Prototype)」「テスト(Test)」を構成要素とするデザイン思考のフレームワークを実例に基づいて説明できるようになる。
- ビジネスで活用しやすい、標準化・正規化されたデータを作成できる。
- デジタル技術を活用して顧客データから確度の高い見込客を選別するプロセスを、サンプルデータを使って再現できるようになる。
- 未来予想やユーザー観察から得られた知見をもとに「理想」を描き、自動化・効率化に取り組むことができるようになる。

授業計画

前期

第1回 アイスブレイク、逆算のDXとは

1年次の「デジタルトランスフォーメーション」第1回～第5回の内容を振り返り、
定着度を確認する。

第2回 デザイン思考とは:トヨタ×富士通、Spotify

トヨタの多治見サービスセンターにおけるアイデア出しのワークショップ、
ユーザーの意見が自由に出されその内容は実際に社内で検討されるSpotify Communityを例に、
デザイン思考というフレームワークの特徴と利点を理解する。

第3回 データの標準化・正規化

課題発見と顧客への新しい価値提供には適切なデータ分析が不可欠であることを理解する。
その前提として形式がバラバラなローデータの繰り返しを排除して正規化できるようになる。

第4回 BtoBにおけるアプローチリストの収集と管理

営業リストの基本的な記載項目と企業情報の収集方法にはどのようなものがあるか理解する。
リストを形成せず営業活動を行うことのデメリットと、リスト管理の重要性を理解する。

第5回 演習:問い合わせフォームによる情報収集、スプレッドシートによるリスト作成

HubSpotフォームを用いて個人情報・顧客情報収集のシミュレーションを行う。

また第3回の内容を生かし、取得した情報をスプレッドシートで過不足なく整理できる。

第6回 リスト管理のポイント・失敗例

スプレッドシートでリストを運用する上で有効な機能を権限管理・入力規則を中心に理解する。

また適切なデータ入力できていないことで営業活動の効率さが下がることを理解する。

第7回 グループワーク: 問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案

第8回 グループワーク: 問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案

第9回 グループワーク: 問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案発表

問い合わせフォーム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、具体的にどんなサービスを用いて業務を改善するかを発表する。

第10回 グループワーク: スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善提案

第11回 グループワーク: スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善提案

第12回 グループワーク: スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善提案発表

スプシで顧客リストを管理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、具体的にどんな項目を設けてリストを運用するかを発表する。

第13回 グループワーク: フィードバック

第14回 試験

第15回 再試験

後期

第1回 前期の復習、逆算の思考法

前期第1回の内容と、前期全体の内容と逆算のDXとの関係性について、定着度を確認する。

第2回 BtoBにおけるリードナーチャリング

前期の内容を振り返りながら、マーケティング全体の流れの中でリスト獲得が

「リードジェネレーション」に該当することを理解する。

また、獲得したリードの購入意欲を高める「リードナーチャリング」のメリットと、

具体的にどういった取り組みをしたらよいか理解する。

第3回 演習: メール一斉配信ツール(配メール)

配メールを用いてメール一斉配信のシミュレーションを行う。

配信対象に開封してもらうようなタイトルや記載内容を工夫して各自文案を起案する。

第4回 グループワーク: メール一斉配信ツールを用いたリード育成の提案

第5回 グループワーク: メール一斉配信ツールを用いたリード育成の提案

第6回 グループワーク: メール一斉配信ツールを用いたリード育成の提案発表

どういうアプローチを受けたら企業はNEXTJAPANサイトに求人を掲載したくなるか

グループごとに考え、一斉メールの内容を起案する。

第7回 BtoBにおけるリードクオリフィケーション

後期第2回の内容を振り返りながら、リードナーチャリングの後で

購入の可能性の高い顧客を選別するプロセスである

「リードクオリフィケーション」の段階では具体的にどのような取り組みを行うか理解する。

第8回 CRMツールの役割と機能: Hubspot、Salesforce、Kintone

後期前半の内容について、Hubspot、Salesforce、Kintone を例に、

CRMツールの活用によってより効率的にマーケティング活動が行えることを理解する。

また各ツールに備えられた機能とそれぞれの特徴について知る。

第9回 演習: CRMツール (Hubspot)

後期前半の内容について、実際のマーケティングをHubSpot上で行う場合、

どのプロセスでどの機能を使うことになるかを理解する。

第10回 グループワーク: 自動返信機能(メール・チャットボット)の活用提案

第11回 グループワーク: 自動返信機能(メール・チャットボット)の活用提案発表

CRMツールの自動返信機能(メール・チャットボット)の活用で

業務効率や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、具体的にどんなシチュエーションで導入すべきかを発表する。

第12回 グループワーク: 集計機能の活用提案

第13回 グループワーク: 集計機能の活用提案発表

CRMツールの集計機能の活用で

業務効率や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、具体的にどんなシチュエーションで導入すべきかを発表する。

第14回 グループワーク: 業務改善提案

第15回 グループワーク: 業務改善提案

第16回 グループワーク: 業務改善提案発表

教師が学校で行っている業務を例に出し、グループで業務の効率化や自動化を行える部分はない か 討論を行う。具体的にどのような改善案が考えられるか、発表を行う。

第14回 グループワーク: 見込客割り出し・新規提案デモ

第15回 グループワーク: 見込客割り出し・新規提案デモ

第16回 グループワーク: 見込客割り出し・新規提案デモ発表

HubSpot上のNEXTJAPAN企業データをサンプルとして一部用い、

オプションサービスを購入する可能性が高い顧客を割り出すシミュレーションを行う。

対応記録を参考に、どういったやり方でどんな商品を提案すれば

サービスを購入してもらえるか、グループで議論してアイデアを発表する。

第17回 グループワーク: 全体フィードバック

第18回 総復習

第19回 試験

第20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

- ・Googleスプレッドシート
- ・Hubspot / WebPerformer
- ・GAS

<参考書>

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)

ティム・ブラウン『デザイン思考が世界を変える イノベーションを導く新しい考え方』(早川書房、2019)

庭山一郎『BtoBのためのマーケティングオートメーション 正しい選び方・使い方 日本企業のマーケティングと営業を考える』(翔泳社、2015)

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

ケーススタディについては、各自前もって必要な調べ学習を行う。

実務経験と授業科目の関係

プログラミングⅡ

授業の目的・概要

企業における課題を解決するために、ローコード開発ツールを活用しWebアプリケーションを開発できるようになる。

科	通信制学科	教員	幸山
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. システム開発の全体像と、各業務プロセスの開発における役割を理解できる。
2. 企業の持つ課題を特定し、効果的な解決策を提案できる。
3. システム開発において作成される各種ドキュメントの内容と作成目的を理解できる。

後期

4. ローコード開発ツールを使用して、Webアプリケーション開発の流れを実践し理解できる。
5. グループワークを通して協働作業の重要性と効果的なコミュニケーション方法を身につける。

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、WebPerformerアカウント確認 |
| 第2,3週 | SI開発について
・SI開発業務の流れ
・SI開発の目的,体制,役割
・開発手法
・スクラッチ開発とローコード開発 |
| 第4週 | 【実践】サンプルアプリケーションの作成と実行
【課題】企業課題を抽出し、システムによる解決策を提案する。 |
| 第5,6週 | 要件定義
・要件定義作業
・プロジェクト計画書 |
| 第7週 | 【実践】各開発機能の操作方法
【課題】要件定義書を作成する。 |
| 第8,9週 | 機能要件・非機能要件 |

	・機能要件と非機能要件 ・セキュリティ
第10週	【実践】 各運用機能の操作方法 【課題】 要件定義書を作成する。
第11,12週	外部設計 ・外部設計の目的 ・SEP(Software Engineering Process)の目的
第13週	【実践】 UI画面の作成,プレビュー 【課題】 画面設計書を作成する。
第14,15週	データベースとSQL設計 ・データベースの目的,種類 ・データベース管理システム ・データベース設計 ・SQL
第16週	【実践】 DBテーブルの作成, SQLの実施 【課題】 DB定義書を作成する。
第17,18週	前期まとめ
第19週	前期期末試験
第20週	前期期末試験返却
後期	
第1,2週	プロジェクト計画書の作成 ・プロジェクト計画書
第3週	【実践】 受注管理アプリケーションの作成① 【課題】 プロジェクト計画書を作成する。
第4,5週	品質目標の設定 ・品質検証(テスト) ・テストの種類,目的
第6週	【実践】 受注管理アプリケーションの作成② 【課題】 プロジェクト計画書を作成する。
第7週	【実践】 WebPerformer-NXの使い方, フォームアプリケーションの作成 【演習】 チーム分け
第8,9週	【演習】 新規開発,画面作成
第10週	【演習】 DB作成,テーブル作成
第11,12週	【演習】 更新操作,画面遷移
第13週	【演習】 組込オブジェクト,組込関数
第14週	【演習】 入力チェック,ファイル出力
第15,16週	【演習】 認証機能

2025年度

第17,18週 【演習】テストケース作成,アプリケーションテスト

授業の方法

講義、問題演習、グループワーク

教材

WebPerformer-NX (<https://nx.webperformer.jp>)

(参考書)

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

評価の方法

前期:試験80%、授業態度20%

後期:成果物50%、授業態度50%

授業外での学習方法

各回に行われる確認テストに向けて、授業内容の復習を行う

実務経験と授業科目の関係

マーケティング・デザイン

授業の目的・概要

1. ターゲットのニーズから逆算して商品やサービスを作り出すマーケティングができるようになる。
2. WebサイトやSNSを通じて、集客や売り上げ増加などのゴールを意識したデジタルマーケティングができるようになる。

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	7
対象年次	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. マーケティングのスタイルの移り変わり、現代におけるデジタルマーケティングの重要性について理解し、説明することができる
2. 実際の事例から、消費者のニーズとウォンツを抽出することができる
3. 顧客のニーズ把握から始まるマーケティングの流れについて説明することができる
4. 消費者の満足度を数値化して表す純顧客価値の考えについて、実例を交えて説明することができる
5. STPマーケティング、4P、4Cの考えに基づき、市場での実例を分析することができる

後期

6. デジタルマーケティングを、認知拡大・理解の促進・顧客化、リピーター化までの流れに沿って説明することができる
7. ホームページ、サービスサイト、オウンドメディア、ランディングページ、ECサイト、採用サイト、ブランドサイトのそれぞれの特徴と用途の違いを説明することができる
8. 集客効果を高めるために必要なWebページの要素を説明することができる
9. Googleサイトを用いてサイトを作成することができる
10. Webサイト閲覧者の離脱を防ぐために必要な措置をページごとに取りることができる
11. デザイン・UI・UXの観点から作成したHPを改善することができる

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、デジタルマーケティングの導入

第2回 デジタルマーケティングの歴史

第3回 現代におけるデジタルマーケティング

第4回 マーケティングとは？／ニーズとウォンツ①

- 第5回 マーケティングとは？／ニーズとウォンツ②
- 第6回 マーケティング1. 0～マーケティング4. 0
- 第7回 マーケティングの流れ
- 第8回 消費者の満足度をあらわす方程式(コトラー)
- 第9回 総顧客価値と総顧客コスト
- 第10回 様々なマーケティング手法(STP、4P、4C)
- 第11回 様々なマーケティング手法(R・STP・MM・I・C)
- 第12回 ケースワーク: 有名企業のマーケティング①(スターバックス、Appleの4P)
- 第13回 ケースワーク: 有名企業のマーケティング②(Appleの4P)
- 第14回 期末テスト
- 第15回 再試験

後期

- 第1回 前期の復習、後期の導入
- 第2回 デジタルマーケティングの3STEP・6phase①
- 第3回 Webサイトの種類①(ホームページ、サービスサイト)
- 第4回 Webサイトの種類②(オウンドメディア、ランディングページ)
- 第5回 Webサイトの種類③(ECサイト、採用サイト、ブランドサイト)
- 第6回 離脱について／ページごとの離脱防止策
- 第7回 デザインの基礎
- 第8回 Webデザインの基礎
- 第9回 WebデザインとUX
- 第10回 サイト制作①(学校を紹介するサイトを想定)
- 第11回 サイト制作②(学校を紹介するサイトを想定)
- 第12回 サイト改善①(学校を紹介するサイトを想定)
- 第13回 サイト改善②(学校を紹介するサイトを想定)
- 第14回 期末試験
- 第15回 再試験

授業の方法

講義、ケースワーク

教材

- ・平野敦士カール『新版 大学4年間のマーケティング見るだけノート』宝島社, 2024
- ・森和吉『日本一詳しいWeb集客術 デジタル・マーケティング超入門』ぱる出版, 2023
- ・栗谷幸助、相原典佳、藤本勝己、村上圭、吉本孝一『初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門 改訂2版』株式会社インプレス, 2023

2025年度

評価の方法
試験70%、授業態度30%

授業外での学習方法
・日常生活で、自身が商品の購入やサービスの利用を行う際、それがどのようなニーズを想定して作り出されたものかを分析する。 ・日常生活で、自身がWebサイトやSNSを通じて商品の購入やサービスの利用を行う際、どのような狙いでサイト制作やSNS運用がなされているかを分析する。

実務経験と授業科目の関係

統計学・データアナリティクス

授業の目的・概要

データを効率的に処理・分析し、その結果から売上を向上させるアイデアを提案できるようになる。

科	通信制学科	教員	青木
コース	DXビジネス	教員の実務経験	0
対象	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

- 表計算ソフトでMOS Expertレベルの関数を用いた計算やデータの抽出を行うことができる。
- 表計算ソフトのマクロ機能を用いて一連の操作を記録しておいた状態で実行し、作業時間を短縮することができる。
- 表計算ソフトの機能を利用してグラフとしてデータを図示することができる。
- データを正規化し、表計算ソフトのピボットテーブル機能を利用して分析・集計することができる。

後期

- 特定のデータについて、表やグラフを含む資料を用いて状況を説明できるようになる。
- 統計学の手法を用いて、特定のデータが持っている傾向やデータ内の要素同士の関係性を読み取ることができる。
- 経営戦略から逆算し、どのようなデータを集計・分析すべきか判断することができる。
- データの集計・分析結果に基づいて、次にとるべき戦略を起案し提案することができる。

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション

授業の目的、本講義の全体像、成績評価、平常点について

統計学とは、データアナリティクスとは

第2回 1年次の復習①(基本的な関数)

SUM、AVERAGE等

第3回 1年次の復習②(高度な関数)

IF、IFS、VLOOKUP等

第4回 資格試験問題演習(関数)

第5回 マクロ機能について

マクロの作成、実行、編集

第6回 実践演習(マクロ)

第7回 集計・分析に適したデータの形式について

クロス集計表とリスト集計表、表形式の変換、書式の統一

第8回 高度な機能を使用したグラフ①

2軸グラフ、ヒストグラム、パレート図、箱ひげ図

第9回 高度な機能を使用したグラフ②

マップグラフ、サンバースト、じょうごグラフ、ウォーターフォール図

第10回 資格試験問題演習(グラフ)

第11回 ピボットテーブル

第12回 ピボットグラフ

第13回 資格試験問題演習(ピボットテーブル)

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 平均と中位数

第3回 四分位範囲

第4回 分散

第5回 相関分析

第6回 クラスター分析

第7回 報告書作成演習①

第1章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第8回 報告書作成演習②

第2章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第9回 報告書作成演習③

第3章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第10回 報告書作成演習④

第4章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第11回 報告書作成演習⑤

第5章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第12回 報告書作成演習

第6章に沿って演習 ※横山暁・花井友美(2024)

第13回 統計を用いた戦略立案

※ビジネスに役立つ！はじめての統計データ活用セミナー(令和3年度版)のp.455

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

教材

山下秀二(2023)『よくわかるマスター Microsoft® Office Specialist Excel 365&2019 Expert 対策テキスト&問題集』(富士通エフ・オー・エム株式会社)

倉田博史(2019)『図解 大学4年間の統計学が10時間でざっと学べる』(KADOKAWA)

岡嶋裕史・吉田雅裕(2021)『はじめてのAIリテラシー(基礎テキスト)』(技術評論社)

横山暁・花井友美(2024)『POSデータで学ぶ はじめてのマーケティングデータ分析』(オーム社)

ビジネスに役立つ！はじめての統計データ利活用セミナー(令和3年度版)

<https://www.stat.go.jp/rikatsuyou/pdf/2022seminar.pdf>

評価の方法

試験・レポート70%、授業態度30%

授業態度点には授業時間内で作成する報告書・提案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

「ビジネスに役立つ！はじめての統計データ利活用セミナー」の動画視聴

<https://www.youtube.com/watch?v=Era5HJLg4a4>

実務経験と授業科目の関係

—

資格対策講座

授業の目的

- ・ITパスポート試験、基本情報技術者試験に合格する

科	通信制学科	教員	竹中
コース	DXビジネス	教員の実務経験	
対象年次	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

- ・システム構成の分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を8割解けるようになる
- ・企業活動と法務の分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を8割解けるようになる
- ・マネジメントの分野において、ITパスポート試験・基本情報技術者試験の問題を8割解けるようになる

後期

- ・基礎理論の分野において、基本情報技術者試験の問題を8割解けるようになる

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/目標/評価について)とアイスブレイク
逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明
- 第2回 コンピュータの処理形態・利用形態
- 第3回 稼働率・システムの性能評価
- 第4回 RAIDと信頼性設計・システムの信頼性評価
- 第5回 第2～4回の選択問題演習
- 第6回 第2～4回の計算問題演習
- 第7回 個人情報保護法
- 第8回 知的財産権
- 第9回 第7・8回の問題演習
- 第10回 不正アクセス禁止法、サイバーセキュリティ基本法
- 第11回 第10回問題演習
- 第12回 ITサービスマネジメント
- 第13回 システム監査
- 第14回 第12・13回問題演習
- 第15回 前期の復習(問題演習)

第 16 回 前期試験

第 17 回 前期期末試験返却・フィードバック、逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明

第 18 回 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)、

逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明

第 2 回 基数変換

第 3 回 補数・固定小数点、浮動小数点

第4 回 第2、3回問題演習

第 5 回 誤差

第 6 回 第7回問題演習

第7回 シフト演算

第8回 論理演算

第 9 回 半加算器・全加算器

第10回 第8～10回問題演習

第 11回 計測と制御

第 12回 オートマトン

第13回 第12・13回問題演習

第 14回 AI、問題演習

第 15回 後期復習

第 16回 後期試験

第17回 試験返却、フィードバック、逆算のDXにおけるITパスポートの位置づけの説明

第 18 回 再試験

授業の方法

講義

※前期の最初と最後・後期の最初と最後に、逆算のDXにおけるITパスポート・基本情報技術者試験の位置づけと、学ぶ意義について説明

教材

・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)

※前期は1年次に一度習っているため、復習と問題演習が中心

評価の方法

期末試験 80%、授業態度 20%

授業態度は、取り組む姿勢や出席状況等を含み評価する。

2025年度

授業外での学習方法

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

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

ITパスポート、基本情報技術者試験についての「過去問道場」を使用して授業外でも知識の定着を図る。

実務経験と授業科目の関係

英語Ⅱ

授業の目的・概要

グローバル社会が謳われて久しい日本の社会にとって、ビジネスもまた、国際化が進んでいる。それに合わせ、企業が求める人材も、少なからず変化が生じ、グローバルに対応した人材育成が急務となっている。

本授業では、上述の問題を解消すべく、本学生が英語力を向上させることで、国際化が進むビジネスの場でも活躍することが見込まれるのである。よって、この授業では、特に英語力の向上を図るため、TOEICをベースに進めていく。語学力を高めた学生を多く育てることによって、日本のグローバルに対応した人材育成の急務という課題を克服する一助となることも狙っていく。

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	0
対象年次	2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Part 6、Part 7)。
- 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。

・実践力の向上

- 目的: 本番さながらの模擬試験で、試験環境に慣れ、本番に近い状態でスコアを出せるようにする。
- 指標: 模擬試験でのスコアを本番試験と一致させ、合格ラインを超えることを目指す。

【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

第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成、TOEIC会員登録案内

第2回 前置詞 Listening Part

第3回 第1回TOEIC模擬試験

第4回 前置詞 Reading Part

第5回 形容詞 Listening Part

第6回 形容詞 Reading Part

第7回 接続詞 Listening Part

第8回 接続詞 Reading Part

第9回 相関接続詞 Listening Part

第10回 相関接続詞 Reading Part

第11回 分詞構文 Listening Part

第12回 分詞構文 Reading Part

第13回 第2回TOEIC試験対策

第14回 期末試験

第15回 試験返却

第16回 英会話準備

第17回 英会話発表

【後期】

第1回 不定詞

第2回 副詞

第3回 関係代名詞 Listening Part

第4回 関係代名詞 Reading Part

第5回 複合関係詞

第6回 第3回TOEIC模擬試験

第7回 過去完了

第8回 使役 Listening Part

第9回 使役 Reading Part

第10回 倒置

第12回 受動態

第13回 比較

第14回 期末試験

第15回 試験返却

第16回 英会話 プレゼンテーション準備

第17回 英会話 プレゼンテーション準備

第18回 英会話 プレゼンテーション発表

授業の方法

講義、問題演習

教材

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

ゲーム実践総合実習

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	2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 ロールについて① |
| 第13回 | League of Legends ロールについて② |
| 第14回 | League of Legends ロールについて③ |
| 第15回 | League of Legends ロールについて④ |
| 第16回 | League of Legends ロールについて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。

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

実践ミクロ総合演習

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	2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。

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

実践マクロ総合実習

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	2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

実践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	2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。

- | | |
|------|----------------------------------|
| 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	2年次	年間単位時間	135

- 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。

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・マクロ応用実習

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	2年次	年間単位時間	135

- 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。

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応用実習

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	2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

実習アナリスト・コーチ応用実習

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	2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/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	2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
- 現代におけるAIの変化を理解し、必要なリテラシーを学ぶ

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
- データ構造の基本を学ぶ
- データの活用例を学び、実践を行う

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	2 年生	年間単位時間	360

目標

1. League of Legends の応用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 II

DTPの知識と技術を身に付け、プランニングを含めた、現場でおこなわれている仕事に合わせた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	2年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPの制作手順に従い、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。
- ・企画、プレゼンテーションを視野に入れた考え方、ビジュアルの構築を習得する。
- ・ターゲットや販促物の目的に応じた表現を作成し、完成させることが出来る。

授業計画

前 期

- 第1回 POP、ポスター、ちらしの違い(販促物の目的)
- 第2回 洋菓子(プリン)のB5POP、A3ポスター、A4ちらし作成
- 第3・4回 各提出課題の添削指導・POP制作の注意点
- 第5・6回 各提出課題の添削指導・ちらし制作の注意点
- 第7・8回 各提出課題の添削指導・ポスター制作の注意点
- 第9・10回 各提出課題の添削指導・出稿データの作成手順
- 第11回 キャラクターシートの説明(課題)
- 第12回 オリジナル妖怪の作成(課題)
- 第13回 オリジナル妖怪の添削指導
- 第14回 オリジナル妖怪ブラッシュアップ→完成
- 第15回 作成した妖怪を主人公にしたゲームを考案(課題)
- 第16回 作成した妖怪を主人公にしたゲームの企画提案書の作り方(課題)
- 第17回 作成した妖怪を主人公にしたゲームのプレゼンテーション(課題)
- 第18回 作成した妖怪を主人公にしたゲームのキャッチフレーズ作成(課題)
- 第19回 作成した妖怪を主人公にしたゲームのキービジュアル作成(課題)
- 第20回 作成した妖怪を主人公にしたゲームのポスター制作(課題)
- 第21回 作成した妖怪を主人公にしたゲームのポスター添削指導
- 第22回 作成した妖怪を主人公にしたゲームのポスターブラッシュアップ→完成(出稿データ)
- 第23回 シリーズ2の内容作成(課題)
- 第24回 シリーズ2のキャッチフレーズ作成(課題)
- 第25回 シリーズ2の企画提案書作成(課題)
- 第26回 シリーズ2の予告ポスター作成(シリーズ1をベースにしたもの)(課題)
- 第27回 シリーズ2の予告ポスター添削指導
- 第28回 シリーズ2のキービジュアル作成(課題)

第29回 シリーズ2のポスター制作(課題)

第30回 シリーズ2のポスター添削指導→完成(出稿データ)

第31回 DTP前期試験

後 期

第32回 DTP前期試験解答・解説、レターセットの作成(課題)

第33回 レターセットの添削指導・注意点

第34回 レターセットの添削指導

第35回 レターセットブラッシュアップ→完成(出稿データ)

第36回 ドラッグストア店頭POP作成(課題)

第37回 ドラッグストア店頭POPの添削指導

第38回 ドラッグストア店頭POPブラッシュアップ→完成(出稿データ)

第39回 キャラクターとして「とり」を作成、キャラクターシート作成(課題)

第40回 とりキャラクター作成

第41回 とりキャラクター添削指導

第42回 とりキャラクターブラッシュアップ→完成

第43回 とりキャラクターを使用したA4イラストを作成

第44回 A4イラストの添削指導

第45回 A4イラストブラッシュアップ→創作イラスト完成

第46回 創作イラストを使用したB5ノートの作成

第47回 創作イラストを使用したB5ノートの添削指導

第48回 創作イラストを使用したB5ノートブラッシュアップ→完成(出稿データ)

第49回 灘の日本酒A3ポスター作成(課題)

第50回 灘の日本酒ポスター添削指導・注意点(未成年等の表記注意事項)

第51回 灘の日本酒ポスター添削指導(レイアウト指導)

第52回 灘の日本酒ポスター添削指導(キャッチフレーズ指導)

第53回 灘の日本酒ポスター添削指導(訴求力指導)

第54回 灘の日本酒ポスター添削指導(カラーリング指導)

第55回 灘の日本酒ポスターブラッシュアップ→完成(出稿データ)

第56回 DTP後期試験

第57回 DTP後期試験解答解説・重要事項確認

第58～90回 卒業制作展作品進捗提出(添削指導)

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。作成物の目的やターゲットを設定した実習課題を、実務を想定したデザインワークでアドビのソフトを使用して版下データを仕上げていく。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くりかえし行う。これを続けることで、自身が何を創っているのか、何を創らないといけないのかということを感じ・感性として身体に覚え込ませる。後半最後は卒業制作展の制作に時間を費やし、作品の進捗状況を提出、指導をおこなう。添削や質問はクラスルームのコメント欄で毎回個別に指導し、必要に応じて、グループLineでも対応。

今日ジア

Adobe Illustrator ソフト ソフト稼働用PC

評価の方法

実技課題80%、締切りまでの提出か否か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

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 II

DTPの知識と技術を身に付け、合成・加工など、仕事現場で使われている実践的な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	2年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPのルールにのっとりた上で、イメージ通りの画像を合成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、求められる画像加工、編集などレタッチ作業ができる。

授業計画

前 期

- 第1回 解像度・カラーモード試験
- 第2回 ネイルチップのハンド合成(講義・課題)
- 第3回 ネイルチップのハンド合成添削指導(選択範囲)
- 第4回 ネイルチップのハンド合成添削指導(形の整え方)
- 第5回 ネイルチップのハンド合成添削指導(画像のなじみ方)
- 第6回 ネイルチップのハンド合成添削指導(画像の削り方)
- 第7回 ネイルチップのハンド合成添削指導(背景とのなじませ方)
- 第8回 ネイルチップのハンド合成画像ブラッシュアップ→完成
- 第9回 デジタルメイク(講義・課題)
- 第10回 デジタルメイク(歯)
- 第11回 デジタルメイク(ルージュ)
- 第12回 デジタルメイク(チーク)
- 第13回 デジタルメイク(髪)
- 第14回 デジタルメイク(陰影)
- 第15回 デジタルメイク(眼)
- 第16回 デジタルメイク(まつ毛)
- 第17回 デジタルメイクブラッシュアップ→完成
- 第18回 特撮画像作成(講義・課題)
- 第19回 特撮画像作成(亀/切抜・コピペ・画像比率の合わせ方)
- 第20回 特撮画像作成(亀/輪郭のぼかし方と影)
- 第21回 特撮画像作成(亀/周りのなじませ方・周りの色に合わせる)
- 第22回 特撮画像作成(とかげ1/拡大縮小・角度の合わせ方・影)
- 第23回 特撮画像作成(とかげ2/生体の色を周りの環境に合わせる・眼の映り込み)
- 第24回 特撮画像作成ブラッシュアップ→完成

- 第25回 インテリアの合成1フロアー(講義・課題)
- 第26回 インテリアの合成1フロアー(選択範囲)
- 第27回 インテリアの合成1フロアー(パースのつけ方)
- 第28回 インテリアの合成1フロアー(レイヤーの上下関係・影の透明度)
- 第29回 インテリアの合成1フロアー(雰囲気を整える臨機応変な加工)
- 第30回 インテリアの合成1フロアー(プラスアルファの影・全体の色調を整える)
- 第31回 インテリアの合成1フロアーブラッシュアップ→完成

後 期

- 第32回 画像合成試験
- 第33回 インテリアの合成2壁面タイル(講義・課題)
- 第34回 インテリアの合成2壁面タイル(選択範囲・パターンでの塗りつぶし)
- 第35回 インテリアの合成2壁面タイル(パース)
- 第36回 インテリアの合成2壁面タイル(床への映り込み)
- 第37回 インテリアの合成2壁面タイル(物体の映り込み)
- 第38回 インテリアの合成2壁面タイル(光源の確認・影)
- 第39回 インテリアの合成2壁面タイル(影の強弱・全体の調整)
- 第40回 インテリアの合成2壁面タイルブラッシュアップ→完成
- 第41回 インテリアの合成3壁面木材(講義・課題)
- 第42回 インテリアの合成3壁面木材(選択範囲)
- 第43回 インテリアの合成3壁面木材(極端なパース)
- 第44回 インテリアの合成3壁面木材(フォーカス・被写界深度)
- 第45回 インテリアの合成3壁面木材(自然に見せる髪の毛の処理)
- 第46回 インテリアの合成3壁面木材(光源の確認・作成)
- 第47回 インテリアの合成3壁面木材(違和感のない画像作成)
- 第48回 インテリアの合成3壁面木材ブラッシュアップ→完成
- 第49回 インテリアの合成4木材デッキ(講義・課題)
- 第50回 インテリアの合成4木材デッキ(選択範囲)
- 第51回 インテリアの合成4木材デッキ(パース)
- 第52回 インテリアの合成4木材デッキ(光と影)
- 第53回 インテリアの合成4木材デッキ(コントラストを考える)
- 第54回 インテリアの合成4木材デッキ(光源の確認・+αの影)
- 第55回 インテリアの合成4木材デッキブラッシュアップ→完成
- 第56回 インテリア合成加工試験
- 第57回 スマホで撮影した画像でポストカードの大きさ(148×100)で画像を作成
- 第58回 ポストカード添削指導・卒業制作展作品進捗提出(添削指導)
- 第59～90回 卒業制作展作品進捗提出(添削指導)

授業の方法

実務で使用頻度の高い画像加工作業を授業動画で配信し、重点的に課題で復習する。後半はインテリア、建築を中心とした講師自身が過去の事例を参考に作成した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。(制作著作権を所持しているもの)

添削や質問はクラスルームのコメント欄で毎回個別に指導し、必要に応じて、グループLineでも対応。

教材

Adobe Photoshop ソフト稼働のためのPC

評価の方法

実技課題70%、締切りまでの提出か否か20% 添削後の向上度合10%

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

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Ⅱ

授業の目的

基礎からの応用で、更に表現の幅を広げると共に、メイン以外の部分の描画力を養い、デジタルイラストのさらなる表現力向上に繋げる。また、自ら企画をし効果的なプレゼンを行うための、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。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

- 1, 1年次に習得したデッサンの基本をベースに更に技術力を養う。
- 2, 多様な画材に触れ、それぞれの技法を学び、表現力に深みを持たせる。
- 3, 添削を理解し、課題のテーマに基づいた表現方法を理解することで、テクニックを身につける。
- 4, 習得した表現方法を自ら選択し、効果的な制作を行える力を養う。

後期

- 5, 固定概念にとらわれない、精密な描画ができる技術を習得する。
- 6, プレゼン力を向上させ、印象的なレイアウト作成を可能にする。
- 7, 課題に基づき制作プランを立てることができ、更に独創的な制作を行えるようにする。

授業計画

前期

- | | |
|-------|---------------------------------|
| 第1回 | 1年次の復習 |
| 第2-4回 | 色鉛筆を使ってデッサンを行い、色鉛筆画の基礎を学ぶ。 |
| 第5回 | 色鉛筆の混色を学び表現力を養う。(グラデーション) |
| 第6回 | 色鉛筆の混色を学び表現力を養う。(ホワイトの混色) |
| 第7回 | 濃淡で遠近感を表現し、遠近法を学ぶ。(空気遠近法・消失遠近法) |
| 第8回 | 遠近法の構図を知り、空間表現を学ぶ。(透視図法) |
| 第9回 | 様々な対象物を使って陰影の表現力を身につける(光の表現・円柱) |
| 第10回 | 様々な対象物を使って陰影の表現力を身につける(背景・雲) |
| 第11回 | 様々な対象物を使って陰影の表現力を身につける(背景・樹木) |
| 第13回 | 白黒の階調のみで色を表現し、色彩認識を養う(色相環) |

2025年度

後期

- 第14回 白黒の階調のみで色を表現し、色彩認識を養う(野菜・バルーン)
- 第15-18回 空想の背景をテーマにしビジュアル案を考えデッサンを作成し彩色する。
- 第19-23回 空想の背景をテーマにしビジュアル案を考えデッサンを作成し彩色する。
- 第24-27回 アナログイラストのポートフォリオ作成
- 第28回 卒進展制作
- 第29回 卒進展制作
- 第30回 卒進展制作、総括

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Ⅱ

授業の目的

1年次に習得した基礎を更に発展させ、仕事に繋がる実践的な制作を行う技術を身につける。

提案力と応用力を身につけ、自ら最適な手順で制作を進めていける能力を習得し、それら全ての技術を、確実に就職先へつなげていく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	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

- 1, 基礎をきちんと身につけ、更に発展させたグラフィックデザインの技術力を学ぶことができる。
- 2, 実際にデザイン総合の公募作品制作を行い、プランニング力を養う。
- 3, ブラッシュアップを行い案の絞り込みや制作を順当に行っていける能力を身につける。
- 4, 能力を最大にアピールできるポートフォリオの制作を行う。

後期

- 5, グラフィックツール(ポスター・チラシ・DM・グッズ)を実際に制作することができる。
- 6, 自ら企画したものを、表現できる技術力を身につけ、効果的なプレゼンが行える。
- 7, 仕事で即戦力となるグラフィックデザインの基本的技術、知識を習得する。
- 8, 能力を最大にアピールできるポートフォリオの制作を行う。

授業計画

前期

前期

- 第1-2回 書体の歴史や成り立ちについて理解を深める。
- 第3-4回 POP作成を行い、チラシやポスターとの違いを理解し、配色比率・タイポグラフィに関する技術を学ぶ。
- 第5回 公募作品のプランニングを行うことで、企画力を学ぶ。
- 第6-8回 公募作品制作を行い、デザイン力・レイアウト力を学ぶ。
- 第9回 ポートフォリオについて学び、自身のポートフォリオのレイアウトを考える
- 第10-12回 ポートフォリオのレイアウトを考え、制作を行う。
- 第12-13回 ポートフォリオのレイアウトを考え、制作を行う。

第14-15回 V.Iデザインの概念について(テーマを設定し企画を立てる)

後期

第16回 シンボルマーク・ロゴマーク・ロゴタイプについて。(実例をあげ構成を学ぶ。)

第17-18回 テーマに基づきシンボルマーク・ロゴマーク・ロゴタイプの制作。

第19-20回 テーマに基づきシンボルマーク・ロゴマーク・ロゴタイプの制作。(シグネチア作成。)

第21回 公募作品のプランニングを行うことで、企画力を学ぶ。

第22回 公募作品制作を行い、デザイン力・レイアウト力を学ぶ。

第23回 公募作品制作を行い、デザイン力・レイアウト力を学ぶ。

第24回 卒進展制作

第25回 卒進展制作

第26回 卒進展制作

第27回 卒進展制作

第28回 卒進展制作

第29回 卒進展制作

第30回 卒進展制作、総括

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%

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ⅡA

授業の目的

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、表現幅をさらに高めることができる。
より高度なデジタル技術と表現方法を習得し、デジタルイラストⅠで習得した技術も使用してデジタルイラストを作成できる。

視線誘導を意識した構図や、イラストに込める情報量を自ら考え、構成する力を身に付けていく。

企画書やキャラクターの三面図だけでなく背景や小物、デザインなどをポートフォリオに載せることで
より幅広い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	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	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 1, 人体の構造を理解し、オリジナルキャラクターの全身イラストをデジタルで描くことができる。
- 2, ポーズを取った状態のオリジナルキャラクターの全身イラストをデジタルで描くことができる。
- 3, 視線誘導を考えた構図でオリジナルキャラクターの1枚絵をデジタルで描くことができる。
- 4, キャラクターの服飾デザインやその世界観を自ら考えデザインできる。

後期

- 1, 具体的な指定がある中でキャラクターデザインをデジタルで作成できる。
- 2, コンテストなどの賞獲得を想定し、1枚絵をデジタルで描くことができる。
- 3, 仕事を想定したキャラクターデザインをデジタルで作成できる。
- 4, テーマに沿ったキャラクターを提案する企画書や、そのキャラクターイラスト、キャラクターの世界観などのデジタルイラストを作成することができる。

授業計画

前期

- | | |
|---------|---------------------------------------|
| 第1-3回 | 自己紹介、授業の方針と目標、ビネットイラストと箱庭イラストについて(導入) |
| 第4-6回 | ビネットイラストと箱庭イラストについて(制作とフィードバック) |
| 第7-9回 | ビネットイラストと箱庭イラストについて(完成と応用) |
| 第10-12回 | 人物を含む風景イラストと小物イラストについて(導入) |
| 第13-15回 | 人物を含む風景イラストと小物イラストについて(制作とフィードバック) |
| 第16-18回 | 人物を含む風景イラストと小物イラストについて(完成と応用) |

第19-21回	自身の作品をリメイク(導入)
第22-24回	自身の作品をリメイク(制作とフィードバック)
第25-27回	自身の作品をリメイク(完成と応用)
第28-30回	レイヤー効果、フィルターを使った演出について(導入)
第31-33回	レイヤー効果、フィルターを使った演出について(制作とフィードバック)
第34-36回	レイヤー効果、フィルターを使った演出について(完成と応用)
第37-39回	商業を意識したキャラクターデザインについて(導入)
第40-43回	商業を意識したキャラクターデザインについて(制作とフィードバック)
第44-47回	商業を意識したキャラクターデザインについて(完成と応用)
第48-51回	前期の授業内容まとめ

後期

第1-3回	授業目標の再設定、光の表現と演出を含むイラスト作品について(導入)
第4-6回	光の表現と演出を含むイラスト作品について(制作とフィードバック)
第7-9回	光の表現と演出を含むイラスト作品について(完成と応用)
第10-12回	イラスト制作における自身の武器について(導入)
第13-15回	イラスト制作における自身の武器について(制作とフィードバック)
第16-18回	イラスト制作における自身の武器について(完成と応用)
第19-21回	季節のイベントとその作品について(導入)
第22-24回	季節のイベントとその作品について(制作とフィードバック)
第25-27回	季節のイベントとその作品について(完成と応用)
第28-30回	卒業制作に向けて
第31-33回	卒業制作
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-43回	卒業制作
第44-47回	卒業制作
第48-51回	卒業制作
第52-54回	卒業制作

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 ⇔ デジタルイラストの技術の向上と表現の幅を広げるための内容

デジタルイラストⅡB

授業の目的

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、表現幅をさらに高めることができる。
より高度なデジタル技術と表現方法を習得し、デジタルイラストⅠで習得した技術も使用してデジタルイラストを作成できる。

視線誘導を意識した構図やイラストに込める情報量を自ら考え、構成する力を身に付けていく。

企画書やキャラクターの三面図だけでなく背景や小物、デザインなどをポートフォリオに載せることで
より幅広い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	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	2年次	年間単位時間	135

目標

- 1, 具体的な指定がある中でキャラクターデザインをデジタルで作成できる。
- 2, コンテストなどの賞獲得を想定し、1枚絵をデジタルで描くことができる。
- 3, 仕事を想定したキャラクターデザインをデジタルで作成できる。
- 4, テーマに沿ったキャラクターを提案する企画書や、そのキャラクターイラスト、キャラクターの世界観などのデジタルイラストを作成することができる。

授業計画

前期

- | | |
|---------|--------------------------------|
| 第1-3回 | 自己紹介、授業の方針と目標、背景の簡略化について(導入) |
| 第4-6回 | 背景の簡略化について(制作とフィードバック) |
| 第7-9回 | 背景の簡略化について(完成と応用) |
| 第10-12回 | 人物以外のイラスト、モチーフについて(導入) |
| 第13-15回 | 人物以外のイラスト、モチーフについて(制作とフィードバック) |
| 第16-18回 | 人物以外のイラスト、モチーフについて(完成と応用) |
| 第19-21回 | 自身の作品の理解度を上げる(導入) |
| 第22-24回 | 自身の作品の理解度を上げる(制作とフィードバック) |
| 第25-27回 | 自身の作品の理解度を上げる(完成と応用) |
| 第28-30回 | 作品の演出について(導入) |
| 第31-33回 | 作品の演出について(制作とフィードバック) |
| 第34-36回 | 作品の演出について(完成と応用) |

2025年度

第37-39回	商業におけるキャラクターデザイン(導入)
第40-43回	商業におけるキャラクターデザイン(制作とフィードバック)
第44-47回	商業におけるキャラクターデザイン(完成と応用)
第48-51回	前期の授業内容まとめ

後期

第1-3回	授業目標の再設定、光と影を使った作品(導入)
第4-6回	光と影を使った作品(制作とフィードバック)
第7-9回	光と影を使った作品(完成と応用)
第10-12回	イラスト制作における自身の作風について(導入)
第13-15回	イラスト制作における自身の作風について(制作とフィードバック)
第16-18回	イラスト制作における自身の作風について(完成と応用)
第19-21回	行事イベントと作品の関連性について(導入)
第22-24回	行事イベントと作品の関連性について(制作とフィードバック)
第25-27回	行事イベントと作品の関連性について(完成と応用)
第28-30回	卒業制作に向けて
第31-33回	卒業制作
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-43回	卒業制作
第44-47回	卒業制作
第48-51回	卒業制作
第52-54回	卒業制作

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

2025年度

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 ⇔ デジタルイラストの技術の向上と表現の幅を広げるための内容

作品制作ⅡA

授業の目的

コンテスト参加、イベントにおける作品制作を意識した考え方と作り方が身に付く。

実践的な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制作力と行動力を身に付けることができる。

実践を繰り返すことにより制作の応用力を向上させる。

卒業後の働き方を在学中から想定し、それに見合った作品制作能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	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 1, コンテストの重要性、企業イベントの重要性について理解できる
- 2, 目的を持ってコンテストやイベントに参加することができる
- 3, 仕事や依頼を想定した実践的な作品制作をすることができる
- 4, 参加するコンテストやイベントの種類について理解し、評価される作品作りができる

後期

- 1, 商業的な需要を理解し作品を作ることができる
 - 2, クリエイターとしてのマネジメントやマネタイズについて考えることができる
 - 3, 時代や流行を理解し、価値を考えた作品作りができる
- 2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 コンテストの種類と参加について①

第7-9回 コンテストの種類と参加について②

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	評価される作品について①
第40-43回	評価される作品について②
第44-47回	媒体によって違う作品作りについて①
第48-51回	媒体によって違う作品作りについて②

後期

第1-3回	商業的な需要を理解する
第4-6回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作①
第7-9回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作②
第10-12回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作③
第13-15回	自身の武器、需要を考えたコンテスト作品の制作④
第16-18回	商業を想定した作品の制作①
第19-21回	商業を想定した作品の制作②
第22-24回	商業を想定した作品の制作③
第25-27回	商業を想定した作品の制作④
第28-30回	マネジメントとマネタイズ①
第31-33回	マネジメントとマネタイズ②
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-42回	卒業制作
第43-45回	卒業制作
第46-48回	卒業制作
第49-51回	卒業制作
第52-54回	卒業制作

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。

2025年度

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ⅡB

授業の目的

コンテスト参加、イベントにおける作品制作を意識した考え方と作り方が身に付く。

実践的な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制作力と行動力を身に付けることができる。

実践を繰り返すことにより制作の応用力を向上させる。

卒業後の働き方を在学中から想定し、それに見合った作品制作能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	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 1, コンテストの重要性、企業イベントの重要性について理解できる
- 2, 目的を持ってコンテストやイベントに参加することができる
- 3, 仕事や依頼を想定した実践的な作品制作をすることができる
- 4, 参加するコンテストやイベントの種類について理解し、評価される作品作りができる

後期

- 1, 商業的な需要を理解し作品を作ることができる
- 2, クリエイターとしてのマネジメントやマネタイズについて考えることができる
- 3, 時代や流行を理解し、価値を考えた作品作りができる
- 4, 2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 実績の種類と積み方について①

第7-9回 実績の種類と積み方について②

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	価値がつく作品について①
第40-43回	価値がつく作品について②
第44-47回	メディアと作品作りについて①
第48-51回	メディアと作品作りについて②

後期

第1-3回	時代の需要を理解する
第4-6回	自身の目標に合った作品の制作①
第7-9回	自身の目標に合った作品の制作②
第10-12回	自身の目標に合った作品の制作③
第13-15回	自身の目標に合った作品の制作④
第16-18回	ポートフォリオと作品制作①
第19-21回	ポートフォリオと作品制作②
第22-24回	ポートフォリオと作品制作③
第25-27回	ポートフォリオと作品制作④
第28-30回	クリエイターにおけるブランディングについて①
第31-33回	クリエイターにおけるブランディングについて②
第34-36回	卒業制作
第37-39回	卒業制作
第40-42回	卒業制作
第43-45回	卒業制作
第46-48回	卒業制作
第49-51回	卒業制作
第52-54回	卒業制作

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。

2025年度

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

1年次に学習したPremiere Proの基本操作を土台として、より高度な映像編集技術と表現力を身に付けることを目的とする。映像作品の企画・構成から編集・完成に至る一連のプロセスを通して、自己表現力と実践的な制作スキルを養うとともに、就職や進学、創作活動など将来の進路において活用できる動画制作を目指す

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	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

1. 映像の演出手法を学び、目的に応じた編集ができるようになる

後期

1. 前期の学習から目的に応じた複数の動画を制作する

授業計画

前期

- 第1回 アイスブレイク、今年の目標
- 第2回 実用的な映画風エフェクト編集
- 第5回 実用的なVlog風エフェクト編集
- 第7回 映像に合わせた音楽の演出
- 第8回 テロップエフェクト編集
- 第10回 ハイライト編集
- 第15回 まとめ

後期

- 第1回 前期の振り返り
- 第2回 Youtuber編集～カット～
- 第3回 Youtuber編集～テロップ～
- 第5回 Youtuber編集～SE～
- 第6回 Short動画制作
- 第8回 作品テーマの企画と制作
- 第10回 進級制作
- 第15回 作品提出

授業の方法

2025年度

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

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