

Illustrator I

授業の目的・概要

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

学科	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	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

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

後期

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

授業計画

前期

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

第14回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)

第15回 検定対策(※)／課題制作

第16回 検定対策(※)／課題制作

第17回 検定対策(※)／課題制作

後期

第18回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作

第19回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作

第20回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作

第21回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作

第22回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作

第23回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作

第24回 検定対策(※)

第25回 検定対策(※)

第26回 検定対策(※)

第27回 検定対策(※)

第28回 Illustratorクリエイター能力認定試験

第29回 進級制作

第30回 進級制作

第31回 進級制作

第32回 進級制作

第33回 進級制作

授業の方法

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

教材

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

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

2026年度

実務経験と授業科目の関係

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

Photoshop I

授業の目的・概要

本講座は、世界標準ツールである「Adobe Photoshop」を使いこなし、

クリエイティブな分野で活躍するための**「プロへの入り口に立つ土台」**をすることです。

単なる操作の暗記ではなく、ピクセルや解像度といった仕組みを理解し、どんな現場でも通用する基礎力を身につけます。まずは「検定試験の合格」を目標に、教科書に沿って基本操作を習得していきます。

あわせて、ミニ課題を通して実際に手を動かし、「わかる」を「できる」に変えながら、実践的な技術を積み上げていきます。

学科	イラストデザイン学科	教員	今井大輔
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- Photoshopの基本操作を理解し、再現できる
- 画像編集・加工の基礎技術を習得する
- データの基礎知識を理解する
- 印刷・入稿に関する基本知識を身につける
- 検定試験に対応できる実践力を身につける

授業計画

前期

第1回 自己紹介／操作方法／Chapter1

第2回 Chapter2(選択範囲)

第3回 Chapter3(移動・変形)＋ミニ課題

第4回 Chapter4(カラーモード・色調補正)

第5回 Chapter5-1(ブラシ・パターン)

第6回 Chapter5-2(レタッチ)

第7回 Chapter6(レイヤー)

第8回 復習＋小テスト

第9回 総合課題(データ基礎)

第10回 総合課題(仕上げ)

第11回 Chapter7(パス・シェイプ)

第12回 Chapter8(テキスト)

第13回 Chapter9(フィルター)

第14回 hapter10(入出力)

第15回 総合課題(印刷基礎)

第16回 総合課題(仕上げ)

後期

第17回 Chapter1・2(フォトレタッチ／ロゴ)

第18回 Chapter3(カード&ステーショナリー)

第19回 Chapter4(フォトコラージュ)

第20回 Chapter5-1(Webデザイン)

第21回 Chapter5-2(Webデザイン)

第22回 模擬試験A

第23回 模擬試験B

第24回 解説＋部分演習(弱点補強)

第25回 模擬試験C

第26回 模擬試験D

第27回 検定試験本番(12月16日)

第28回 総合課題(データ基礎＋印刷基礎)

第29回 総合課題(仕上げ)

第30回 選択課題(進級制作/ミニ課題)

第31回 進級制作

第32回 進級制作

授業の方法

講義および実習

教材

Photoshop®クイックマスター Windows&Mac

Photoshop クリエイター 能力認定試験問題集

評価の方法

出席状況および授業態度、課題への取り組み状況を総合的に評価する。

授業外での学習方法

配布教科書の復習を中心に行う。あわせて、授業内で取り組んだ総合課題の見直し・再制作を推奨する。

実務経験と授業科目の関係

イラストレーターとして、グッズ制作や商品ページ用のビジュアル制作に携わり、Photoshopを用いた画像編集・レイアウト制作・色調整などを実務で行っている。

WEBデザイン I

授業の目的

本授業では、Web制作の基礎となるHTML/CSSコーディング、Webデザイン基礎理論、レスポンシブ設計、Webサイト構築の基本プロセスを学ぶ。

学科	イラストデザイン学科	教員	永田 忠幸
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・ HTML/CSSで複数ページサイトを制作できる
- ・ レスポンシブ対応ができる
- ・ Webデザインの基本原則を理解している
- ・ デザインカンパからのコーディングができる
- ・ 卒進展レベルのWeb作品を制作できる

授業計画

前期

第1回 オリエン・Webの仕組み

- ・ サーバーとブラウザ
- ・ ドメイン
- ・ インターネットの構造

第2回 HTML基礎①

- ・ 基本構造
- ・ 主要タグ

第3回 HTML基礎②

- ・ セマンティックタグ
- ・ リスト／テーブル／フォーム

第4回 CSS基礎①

- ・ セレクタ
- ・ ボックスモデル

第5回 CSS基礎②

- ・ Flexbox
- ・ レイアウト設計

第6回 演習課題①（1ページ制作）

第7回 デザインの基本原則

- ・ 近接・整列・反復・対比

第8回 タイポグラフィ

- ・ 可読性
- ・ 行間・文字組み

第9回 配色設計

- ・ 色彩理論

- ・Web配色ルール

第10回 ワイヤフレーム基礎

- ・情報整理
- ・レイアウト設計

第11回 デザインカンパ制作

第12回 デザインカンパからのコーディング

第13回 演習課題②（2ページサイト）

第14回 レスポンシブ基礎

- ・メディアクエリ

第15回 モバイルファースト設計

第16回 画像最適化

- ・形式の違い
- ・軽量化

第17回 Webフォント・UIパーツ実装

後期

第18回 簡単なアニメーション（CSSのみ）

第19回 複数ページサイト構築

第20回 演習課題③（企業サイト模写）

第21回 Web制作実践基礎 サイト設計基礎

- ・サイトマップ
- ・ページ構成

第22回 ポートフォリオ基礎設計

第23回 卒進展作品企画立案

第24回 テーマ確定・設計

第25回 ワイヤフレーム制作

第26回 デザイン制作

第27回 デザイン完成

第28回 コーディング①

第29回 コーディング②

第30回 レスポンシブ対応・修正

第31回 発表・講評

第32回 卒進展制作

授業の方法

本授業は、講義と演習を組み合わせた実習中心型授業として実施する。

前半では、Webの基礎知識およびHTML／CSSによるマークアップとレイアウト設計の基本を、講師による解説とデモンストレーションを通して学習する。その後、必ず演習課題を行い、学習内容を実際に手を動かして確認する形式をとる。基礎段階では正しい記述方法と構造理解を重視し、セマンティックなコーディング習慣を身につけさせる。

デザイン分野では、レイアウト原則、配色設計、タイポグラフィ等の理論を学習した上で、ワイヤフレーム制作およびデザインカンパ制作を行う。完成したデザインをHTML／CSSで再現する演習を通して、「設計から実装まで」の一連の制作プロセスを理解させる。

中盤以降はレスポンシブデザインや複数ページサイト構築に取り組み、実務を想定した制作課題を段階的に実施する。制作物に対しては都度講評を行い、改善点をフィードバックすることで、自己修正力と完成度向上を図る。

第24回以降は卒進展作品の制作期間とし、企画立案、設計、デザイン、コーディングまでを一貫して行う。講師は進捗確認と個別指導を行い、制作工程管理の基礎も併せて指導する。

最終回には作品発表を実施し、デザイン力・構築力・プレゼンテーション力を総合的に評価する。

本授業では、2年次で扱うSEOやAI活用には踏み込まず、あくまで「正しく作れる基礎力」の習得を目的とする。

教材

講師自身が作成する資料を使い講義。

評価の方法

実技課題50%、授業態度50%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

※教えたルールを無視した制作物は不可。

・実習課題で使用する資料を用意しているかどうか

授業外での学習方法

学内での講義、実習を行います。

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

実務経験と授業科目の関係

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

グラフィックデザイン I

授業の目的・概要

- 本講座は、・グラフィックデザインの基礎概念を理解し、実務における制作力を身につける。
- ・ロゴデザイン、印刷物制作を通じて、視覚的表現力と構成力を養う。
 - ・制作からプレゼンテーションまでの一連の流れを学び、実践的なスキルを習得する。
 - ・国際的な視点を取り入れたデザイン思考を身につける。

学科	イラストデザイン学科	教員	田中 清美
コース	全コース	教員の実務経験	29年
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・グラフィックデザインの基本概念を理解する
- ・ロゴデザインの基礎を学び、制作ができるようになる
- ・配色・文字・レイアウトの基礎を理解する
- ・デザインの現場に必要なプレゼンテーション能力を習得する
- ・PCを使用し、制作を行いデザインの現場で通用する技術力を身につける

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション／グラフィックデザインとは何か
- 第2回 デザインの役割と種類(広告・ブランディングなど)
- 第3回 デザインの基本要素(色・形・文字)
- 第4回 配色の基礎①(色の仕組み)
- 第5回 配色の基礎②(配色演習)
- 第6回 タイポグラフィ基礎①(書体の理解)
- 第7回 タイポグラフィ基礎②(文字組み)
- 第8回 レイアウト基礎①(構成・余白)
- 第9回 レイアウト基礎②(視線誘導・情報整理)
- 第10回 ロゴデザインとは何か(基礎・事例研究)
- 第11回 ロゴデザイン発想法(コンセプト設計)
- 第12回 ロゴ制作①(ラフ制作)
- 第13回 ロゴ制作②(ブラッシュアップ)
- 第14回 ロゴ制作③(完成・プレゼン)
- 第15回 ロゴ展開(名刺・ショップカード)

- 第16回 プレゼンテーション(ロゴ+展開ツール)
後期
第17回 ロゴプレゼンテーション講評・フィードバック
第18回 印刷物デザインとは(チラシ・リーフレット基礎)
第19回 情報整理とレイアウト設計
第20回 リーフレットもしくはチラシ制作①(構成・ラフ)
第21回 リーフレットもしくはチラシ制作②(デザイン)
第22回 リーフレットもしくはチラシ講評(完成)
第23回 リーフレットもしくはチラシ講評・ブラッシュアップ)
第24回 ポスターとは何か(役割と表現)
第25回 ポスター制作①(コンセプト設計)
第26回 ポスター制作②(ラフ)
第27回 ポスター制作③(デザイン)
第28回 ポスター制作④(完成・プレゼン)
第29回 ポートフォリオとは何か(構成・見せ方)
第30回 ポートフォリオ制作①
第31回 ポートフォリオ制作②
第32回 最終プレゼンテーション

授業の方法

講義・実技・ワークシート・PCを使用した実習制作

教材

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

評価の方法

授業態度30%、課題評価70%

授業外での学習方法

近隣図書館や美術館、本屋、またはインターネットでのリサーチ

実務経験と授業科目の関係

2026年度

国際的なグラフィックデザイナーとしての実務経験を活かし、
実践的な制作力と日本はもちろん国際社会に対応できるデザイン力を養う授業を行う。

デジタルイラスト I

授業の目的・概要

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

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

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

また、授業を通してキャラクターデザインやデジタルイラストの仕事に必要な理解力や提案力を培い、コンセプトイラストやキャラクターの三面図などを制作、それらをポートフォリオに載せることでデジタルイラスト関係の就職活動で能力をアピールすることができる。

学科	イラストデザイン学科	教員	早川 勝大
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・目標とする絵柄と表現したいものを明確にして、デジタルイラストの制作に取り組むことができる。
- ・カラーラフを作成して、完成前から最終的なイラストのイメージを把握し説明をすることができる。
- ・簡単な指定がある中でキャラクターデザインを下書き・線画・着色レイヤーに分けてキャラクター全体のバランスを取り、カラーバランスを考えた上でデジタルイラストとして作成できる。
- ・就職、個人活動に繋がるイラスト制作が一人でできる。ポートフォリオを想定した作品制作ができる。また、作品についてのテーマやコンセプトについて説明ができる。

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 デジタルイラスト制作時に使用するCLIP STUDIO PAINTの使用方法和資料の探し方について

第3回 CLIP STUDIO PAINTを使用したデジタルイラストの制作について

第4回 デジタルでの人体の描き方について(バストアップ)①

第5回 デジタルでの人体の描き方について(バストアップ)②

第6回 デジタルでの人体の描き方について(全身の描画)

第7回 キャラクターのポージングと簡単な背景を含めたデジタルイラストの描き方について①

第8回 キャラクターのポージングと簡単な背景を含めたデジタルイラストの描き方について②

第9回 キャラクターのポージングと簡単な背景を含めたデジタルイラストの描き方について③

第10回 テーマを設けたデジタルイラスト制作とテーマ理解について①

- 第11回 テーマを設けたデジタルイラスト制作とテーマ理解について②
 第12回 テーマを設けたデジタルイラスト制作とテーマ理解について③
 第13回 テーマを設けたデジタルイラスト制作とテーマ理解について④
 第14回 簡単な指示書に則ったデジタルイラスト制作と指示書について①
 第15回 簡単な指示書に則ったデジタルイラスト制作と指示書について②
 第16回 簡単な指示書に則ったデジタルイラスト制作と指示書について③
 第17回 簡単な指示書に則ったデジタルイラスト制作と指示書について④

後期

- 第18回 キャラクターデザインの考え方と三面図の制作①
 第19回 キャラクターデザインの考え方と三面図の制作②
 第20回 キャラクターデザインの考え方と三面図の制作③
 第21回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について①
 第22回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について②
 第23回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について③
 第24回 簡単な風景イラストと小物イラストの制作、その必要性について①
 第25回 簡単な風景イラストと小物イラストの制作、その必要性について②
 第26回 簡単な風景イラストと小物イラストの制作、その必要性について③
 第27回 世界観の設定を含むイラスト制作①
 第28回 世界観の設定を含むイラスト制作②
 第29回 世界観の設定を含むイラスト制作③
 第30回 イラスト作品の言語化とその必要性について①
 第31回 イラスト作品の言語化とその必要性について②
 第32回 イラスト作品の言語化とその必要性について③
 第33回 授業内容の振り返りと総まとめ

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

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。

2026年度

授業外での学習方法

自由課題配布。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イラスト制作の実習課題。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

プロとしてイラストレーターとしての経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

マーケティング・ブランディング I

授業の目的・概要

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

学科	イラストデザイン学科	教員	古林 秀樹
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・マーケティングの基本を理解する。(フレームワーク・3C分析)
- ・ブランドコンセプトを理解する。
- ・課題に対してブランドコンセプトを考え、プレゼンテーションできる力を身につける。
- ・グループワークにて、マーケティングの分析を活用できる資料としてプレゼンできる。
- ・グループワークにてブランディングコンセプトに沿ったプランをプレゼンできる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標、マーケティング概要、事例紹介
- 第2回 企業協力によるマーケティング実習(グループ分け・協力企業の紹介)
- 第3回 協力企業の分析
- 第4回 協力企業の資料作成
- 第5回 分析・資料から導き出されたプラン提出(グループごと)
- 第6回 プラン修正
- 第7回 ブランディングビジュアル作成
- 第8回 ブランディングビジュアル作成
- 第9回 プレゼン用企画書作成
- 第10回 プレゼン用企画書作成
- 第11回 プレゼン用企画書作成
- 第12回 プレゼン用企画書提出
- 第13回 プレゼン用企画書修正
- 第14回 グループによる企業へのプレゼンテーション(企業協力)
- 第15回 企業協力によるマーケティング実習(グループ分け・協力企業の紹介)

第16回 協力企業の分析

第17回 協力企業の資料作成

後期

第18回 プレゼン用企画書作成

第19回 プレゼン用企画書作成

第20回 グループによる企業へのプレゼンテーション(企業協力)

第21回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第22回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第23回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第24回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第25回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第26回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第27回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第28回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第29回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第30回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第31回 進級制作および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

講義および実習

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

各グループのプレゼンテーションの評価。(協力企業の評価を含む)

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。

ポートフォリオ I

授業の目的・概要

本講座は、ポートフォリオの役割を理解し、自身の作品を整理・記録・編集するための基礎力を身につけることを目的とする。作品の見せ方、説明文、レイアウト、写真撮影・スキャン、データ管理などを学び、学習成果や制作過程が伝わるポートフォリオの土台を作成する。1年次の制作物を振り返りながら、自分の強みや今後伸ばしたい表現を言語化し、2年次以降の就職活動・展示・進級制作につながる作品整理を行う。

学科	イラストデザイン学科	教員	井上 智恵美
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・ポートフォリオの目的と構成を理解し、自身の作品を分類・整理できる。
- ・作品写真、制作情報、コンセプト文を適切にまとめ、作品の魅力を伝える基本的なページ構成ができる。
- ・Illustrator、Photoshop等を用いて、余白・視線誘導・文字組みを意識したレイアウトができる。
- ・1年次の制作物をもとに、PDFまたは紙面形式の基礎ポートフォリオを作成・提出できる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標、ポートフォリオの役割
- 第2回 ポートフォリオ事例研究(紙・PDF・Web)
- 第3回 自己分析① 得意分野・興味・目指す職種の整理
- 第4回 作品整理① 授業作品・自主制作の棚卸し
- 第5回 作品整理② 掲載候補作品の選定と分類
- 第6回 作品情報の整理(タイトル、制作時期、使用ソフト、制作意図)
- 第7回 作品写真の撮影・スキャン・補正の基本
- 第8回 コンセプト文の書き方① 制作意図を短く伝える
- 第9回 コンセプト文の書き方② 課題条件・工夫点・反省点の整理
- 第10回 レイアウト基礎① 余白、整列、ジャンプ率
- 第11回 レイアウト基礎② 文字組み、見出し、キャプション
- 第12回 表紙・プロフィールページの作成
- 第13回 作品ページのラフ制作
- 第14回 作品ページ制作① 1作品1ページの構成
- 第15回 作品ページ制作② 複数作品の見せ方
- 第16回 前期制作物の講評・修正
- 第17回 前期総括、ポートフォリオ中間提出

後期

- 第18回 前期ポートフォリオの振り返りと改善計画
- 第19回 作品ページ制作③ 構成の統一と見やすさの調整
- 第20回 作品ページ制作④ 強みが伝わる見せ方
- 第21回 デザイン要素の確認(配色、フォント、余白、視線誘導)
- 第22回 掲載順の検討と全体構成の編集
- 第23回 プロフィール・自己PR文の作成
- 第24回 ポートフォリオ制作① 全体レイアウト作成
- 第25回 ポートフォリオ制作② 作品説明文の調整
- 第26回 ポートフォリオ制作③ 表紙・目次・奥付の調整
- 第27回 中間講評、修正点の洗い出し
- 第28回 最終制作① データ整理とPDF書き出し
- 第29回 最終制作② 提出前チェック、誤字・画像・余白確認
- 第30回 最終発表、講評、次年度に向けた改善点の整理

授業の方法

講義と実習を組み合わせる。ポートフォリオの事例研究、作品整理、ラフ制作、ページ制作、講評、修正を繰り返し、自分の作品の魅力が伝わる構成を検討する。授業内では個別確認を行い、作品の選定理由や見せ方について言語化する機会を設ける。制作はPCを使用し、必要に応じて作品撮影・スキャン・画像補正も行う。

教材

PC、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、制作済み作品、作品データ、筆記用具、ポートフォリオ参考資料、必要に応じてカメラ・スキャナーを使用。

評価の方法

授業態度20%、課題評価80%＜課題提出は必須＞
課題評価は、作品整理、ページ構成、説明文、レイアウト、提出データの完成度を総合的に評価する

授業外での学習方法

授業外では、掲載する作品データの整理、作品写真の撮影・補正、コンセプト文の作成、講評後の修正を行う。また、企業や作家のポートフォリオを参考にし、見せ方や構成の工夫を収集する。

実務経験と授業科目の関係

デザイン制作、広報物制作、学生指導に関する実務経験を活かし、作品の見せ方、情報整理、レイアウト、提出データの整え方など、実際の制作現場や就職活動で求められる視点を踏まえて指導する。

2026年度

モーション制作 I

授業の目的・概要

本講座は、アニメーション業界への就職を視野に入れて、アニメーション制作の基礎知識と表現力・技術力・画力を身につけることを目標とします。

この授業で学習したことはイラスト制作やマンガ制作にも役立つ創作の核に成ります。

学科	イラストデザイン学科	教員	千光士義和
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・アニメーション表現の基礎技術の習得
- ・アニメーションのキャラクターデザインの創作技術の習得
- ・企画力のトレーニング。
- ・アナログ作画課題により画力の向上。

授業計画

前期

第1回 アニメーションとは、業界で卒業生の活躍。導入課題『図形とキャラクター』のイメージ。

第2回 作画基礎課題『おじぎ』(作画技術:ツメの学習)

第3回 作画基礎課題『座る』(原画と動画の学習・キャラクターデザインの重心移動)

第4回 作画基礎課題『ジャンケン』(作画技術:のこしとタメの学習)

第5回 作画基礎課題『飛び込み台のアニメ①』(セル分割とアタリの学習)

第6回 作画基礎課題『飛び込み台のアニメ②』(撮影と合評)

第7回 作画基礎課題『跳び箱のアニメ①』(遠近のパースによる作画)

第8回 作画基礎課題『跳び箱のアニメ②』(撮影と合評)

第9回 顔の研究『アングルの研究』キャラクターデザイン

第10回 顔の研究『驚くの作画』(つぶし・のばしの効果)

第11回 顔の研究『驚く』(撮影と合評)

第12回 顔の研究『笑うの作画』(ブレの効果)

第13回 顔の研究『笑う』(撮影と合評) & 顔の研究『怒るの作画』

第14回 顔の研究『怒る』(作画と撮影と合評)

第15回 顔の研究『食べる+味覚』(作画)

第16回 顔の研究『食べる+味覚』(作画と撮影)

第17回 顔の研究『食べる+味覚』(撮影と合評)

後期

第18回 動きの基本『動物と一緒に走る』(レイアウトとキャラクターデザイン)

第19回 動きの基本『動物と一緒に走る』(作画と撮影)

第20回 動きの基本『乗馬のアニメ』(作画)

第21回 動きの基本『乗馬のアニメ』(撮影と合評)

第22回 動きの基本『鳥人間』(キャラクターデザイン・作画)

第23回 動きの基本『鳥人間』(作画と撮影と合評)

第24回 『空想生物の移動と食事』(キャラクターデザインと作画)

第25回 『空想生物の移動と食事』(作画と撮影)

第26回 『空想生物の移動と食事』(撮影と合評)

第27回 エフェクトアニメ『風の表現』(キャラクターデザインと作画)

第28回 エフェクトアニメ『風の表現』(撮影と合評)

第29回 エフェクトアニメ『魔法』(キャラクターデザインと作画)

第30回 エフェクトアニメ『魔法』(作画と撮影)

第31回 エフェクトアニメ『魔法』(作画と撮影)

第32回 エフェクトアニメ『魔法』(撮影と合評)

授業の方法

エンピツ作画による課題制作。 アニメーションソフトクイックチェッカーで撮影と合評会

教材

アニメーションの本

評価の方法

平常課題作品:40% ・ 前期と後期の最終課題作品:60%

授業外での学習方法

TVアニメーションの鑑賞による表現力と作画技術を学習しましょう。

実務経験と授業科目の関係

アニメーション作家の講師による専門技術と表現力を授業で指導。

作画基礎/ストーリー演出Ⅰ

授業の目的・概要

本講座は、作画の基礎力およびストーリー構成力・演出力の向上を目的とする。

人物・背景・小物などの描写力を養い、CLIP STUDIO PAINTを活用したデジタル作画技術の習得を目指す。また、漫画制作を通して、構図・コマ割り・演出など、読者に伝わる表現力を身につける。

学科	イラストデザイン学科	教員	谷本七海
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・人物および背景の基礎的な作画力を身につける
- ・CLIP STUDIO PAINTの基本操作および応用技術を習得する
- ・パース(透視図法)を理解し、空間表現ができるようになる
- ・短編の漫画制作を通して、ストーリー構成力と演出力を身につけ、2年次の学習へ繋げる

授業計画

前期

- 第1回 授業概要説明・自己紹介シート、アンケートの記入・講師自己紹介
- 第2回 CLIPSTUDIO PAINTの使い方説明・モノクロ制服イラスト課題①(課題説明)
- 第3回 モノクロ制服イラスト課題②
- 第4回 モノクロ制服イラスト課題③
- 第5回 モノクロ制服イラスト課題④
- 第6回 顔の9アングル課題①(課題説明、顔の立体を描くコツ・ポイントの講義)
- 第7回 顔の9アングル課題②
- 第8回 顔の9アングル課題③
- 第9回 顔の9アングル課題④
- 第10回 特別展連携課題 / 一点透視図法作画課題①(課題説明、パースの概念と一点透視図法の講義)
- 第11回 特別展連携課題 / 一点透視図法作画課題②
- 第12回 特別展連携課題 / 一点透視図法作画課題③
- 第13回 特別展連携課題 / 一点透視図法作画課題④
- 第14回 3Dを使ったファンタジー人物作画課題①(3Dの基本操作の授業)
- 第15回 3Dを使ったファンタジー人物作画課題②
- 第16回 3Dを使ったファンタジー人物作画課題③
- 第17回 3Dを使ったファンタジー人物作画課題④

後期

第18回 二点透視図法作画課題①(課題説明、二点透視図法の講義)

第19回 二点透視図法作画課題②

第20回 二点透視図法作画課題③

第21回 二点透視図法作画課題④

第22回 食べ物作画課題①(課題説明)

第23回 食べ物作画課題②

第24回 食べ物作画課題③

第25回 食べ物作画課題④

第26回 4ページ漫画制作①(課題説明、ネームの描き方・起承転結の考え方・原稿用紙の使い方の講義)

第27回 4ページ漫画制作②

第28回 4ページ漫画制作③

第29回 4ページ漫画制作④(中間提出)

第30回 4ページ漫画制作⑤

第31回 4ページ漫画制作⑥

第32回 4ページ漫画制作⑦

授業の方法

①課題について説明

②課題に取り組んでいただく

③全体の進捗具合を確認しつつ、一人ずつ提出物についてフィードバックを行う

教材

なし

評価の方法

提出課題は平均点を算出

授業態度3:提出物7 の割合で評価

授業外での学習方法

デジタルペイントツールで制作を進める

実務経験と授業科目の関係

実務経験として、漫画家、漫画家アシスタント(建物や自然物、室内の背景作画、人物作画、トーンベタなどの仕上げ)、イラストレーター、ネーム作画に携わってきました。これらの経験で得た知識や技術を基に、本授業の内容を構成

2026年度

しています

動画 I

授業の目的・概要

本講座は、Adobe Premiere Pro, After Effectsを自由に使いこなせることを目的に、撮影した動画データの取り込みから、動画編集、エフェクト、アニメーションの作成、必要なコーデックでの書き出しまでの基本的な操作方法を学習する。

本講座を経て、受講者は、自身の構想をより自由に形にし、表現に落とし込むことができるようになることを目標とする。

学科	イラストデザイン学科	教員	伊阪 柊
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- Adobe Premiere Proの基本操作を学習する
- 映像作品を制作する

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 Adobe Premiere Proの基本操作①(撮影、動画データの取り込み、シークエンス設定)

第3回 Adobe Premiere Proの基本操作②(シークエンスで編集してみる)

第4回 Adobe Premiere Proの基本操作③(基本的なビデオトランジションに触れる)

第5回 Adobe Premiere Proの基本操作①②③を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第6回 Adobe Premiere Proの基本操作①②③を踏まえた実制作②(編集-書き出し)

第7回 Adobe Premiere Proの基本操作④(音声を編集する)

第8回 Adobe Premiere Proの基本操作⑤(テキストを入れてみる)

第9回 Adobe Premiere Proの基本操作⑥(色補正をしてみる)

第10回 Adobe Premiere Proの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第11回 Adobe Premiere Proの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作②(編集-書き出し)

第12回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦(ビデオエフェクトに触れてみる)

第13回 Adobe Premiere Proの基本操作⑧(キーフレームを使ってみる)

第14回 Adobe Premiere Proの基本操作⑨(エフェクトやテキストにキーフレームを入れる)

第15回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第16回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作②(撮影-取り込み-編集)

第17回 Adobe Premiere Proの基本操作①-⑨を踏まえた実制作③(鑑賞)

後期

第18回 映像・音声などの撮影・録音データのノイズ処理

第19回 Adobe Premiere Proの描画モードを使って合成してみる①

第20回 Adobe Premiere Proの描画モードを使って合成してみる②

第21回 Adobe Premiere Proでテロップを構成する①

第22回 Adobe Premiere Proでテロップを構成する②

第23回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する①

第24回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する②

第25回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する③

第26回 Adobeの他の製品との連携機能に触れてみる(Photoshop, Illustrator, After Effects, Audition等)

第27回 チームで映像制作を行ってみる①(チーム作成)

第28回 チームで映像制作を行ってみる②(構想)

第29回 チームで映像制作を行ってみる③(撮影、取り込み)

第30回 チームで映像制作を行ってみる④(編集)

第31回 チームで映像制作を行ってみる⑤(編集-書き出し)

第32回 チームで映像制作を行ってみる⑥(鑑賞)

授業の方法

Adobe Premiere Proの操作を伝えた後、同じ操作を受講者が実際にトライしてもらい、徐々に操作を積み重ねて、映像制作のための一連の操作を学習する。

分からない所などがあれば随時講師が操作方法を教える。

定期的の実制作を行ってもらい、成果物を鑑賞、講評を行う。

教材

教員オリジナル教材(各ソフトのプロジェクトファイルを共有する場合がある)

VOOKなどのブログ等を参考にする場合がある。

<https://vook.vc/n/5690>

YouTubeなどの動画投稿サイトの映像作品を参考にする場合がある。

評価の方法

Adobe Premiere Pro等を用いて制作した映像作品で、学習した内容が使われ、うまく使えているか。

自ら構想した内容がしっかりと表現に落とし込まれているかを評価軸とする。

授業外での学習方法

自身で撮影した動画や音声を用いてAdobe Premiere Proを使って自主的に編集する。

Youtube等でチュートリアルを見る。

2026年度

映画や映像作品をたくさん鑑賞する。

実務経験と授業科目の関係

企業や美術業界での実務は、ソフトの使い方や技術だけではなく複合的な知識や経験が必要とされるので、技術を一つの基盤としながら広い視野を意識し実制作を行うことを重視する。

eスポーツ実践トレーニング実習 I

授業の目的・概要

本講座は、eスポーツ競技における実践的なトレーニング遂行能力を養成し、競技力向上を継続的に実現できる選手の育成を目的とする。受講者は各自の専門タイトルを対象に、競技特性や自身の課題に応じたトレーニングメニューを設計し、計画的に実行する。

授業では、技術面・戦術面の向上を図るための練習計画立案をはじめ、実施内容の記録・振り返りを通じて、パフォーマンスの変化を客観的データ(戦績、数値指標、プレイ内容の改善点など)に基づいて検証する方法を学ぶ。単なる反復練習にとどまらず、目的・方法・評価を一連のプロセスとして捉え、成果につなげる思考力を養う。

さらに、競技力を支えるメンタルマネジメントおよび身体管理(生活習慣・コンディショニング・セルフコントロール)にも着目し、長期的に安定したパフォーマンスを維持できる自己管理能力の確立を目指す。

科	通信制学科	教員	河合、二俣
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	675

目標

- ・実際のトレーニングメニューを計画・実行できるか
- ・パフォーマンス向上が客観的に確認できるか(データや成果)
- ・メンタル・身体面も含め、継続的な自己管理ができているか

League of Legends

- ・個人練習、チーム練習、試合レビューなどを含むトレーニング計画を作成し、計画に基づいて継続的に練習を実施できる。
- ・試合データやプレイ記録を活用し、CS、キル関与率、視界スコア、オブジェクト参加率などの指標から自身のパフォーマンスの変化を確認できる。
- ・練習時間、睡眠時間、体調、集中度などを記録し、安定したパフォーマンスを維持するための自己管理を継続して行うことができる。

Apex Legends

- ・自分のウォーミングアップやトレーニングメニューを計画・実行できる
- ・計画したメニューに結果が出ている、データを取り伸びていなければ改善できる
- ・生活面での計画を建て体調を継続的に整えられる

VALORANT

- ・自分のウォーミングアップやトレーニングメニューを計画・実行できる

- ・計画したメニューに結果が出ている、データを取り伸びていなければ改善でききる
- ・生活面での計画を建て体調を継続的に整えられる

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 基礎の反復練習・プロゲーマーの心得
- 第3回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第4回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第5回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第6回 対戦実践(改善点の実践)
- 第7回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第8回 前期中間実技試験
- 第9回 対戦実践(戦術の実践)
- 第10回 プレイ検証(分析と修正)
- 第11回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第12回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第13回 対戦実践(改善点の実践)
- 第14回 プレイ検証(分析と修正)
- 第15回 対戦実践(前期総合実践)
- 第16回 前期期末実技試験

後期

- 第17回 対戦実践(戦術の実践)
- 第18回 プレイ検証(高度な分析)
- 第19回 改善練習(個別課題の強化)
- 第20回 対戦実践(実践応用)
- 第21回 戦術計画(対戦戦略の発展)
- 第22回 対戦実践(戦術の検証)
- 第23回 プレイ検証(課題整理)
- 第24回 改善練習(応用強化)
- 第25回 対戦実践(実践統合)
- 第26回 後期中間実技試験
- 第27回 対戦実践(実践統合)
- 第28回 戦術計画(戦略調整)
- 第29回 プレイ検証(総合分析)
- 第30回 改善練習(最終調整)
- 第31回 対戦実践(実戦確認)

2026年度

第32回 後期期末実技試験

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクリム戦の内容をもとに総合的に評価する。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

ゲーム基礎総合実習Ⅰ

授業の目的・概要

本講座は、プロスポーツ選手を目指すうえで必要となる基礎的なプレイングスキルの向上を目的とする。受講者はLeague of Legends・Apex Legends・VALORANTの3タイトルから1つを選択し、専門的に取り組む。授業では、各タイトルの基礎知識およびゲーム理解を深めるとともに、基本的な操作技術や戦術理解から、状況判断力まで実習で取り扱う。

また、プロスポーツ選手として求められる専門用語の理解、報告・連携の徹底、セルフマネジメント能力を身につけ、プロスポーツチームのトライアウトや関連企業への就職活動において、自身の能力を適切にアピールできる実践力を養成する。

科	通信制学科	教員	河合、二俣
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・実際のプレイにおいて基礎知識・理論を反映できる
- ・個人技術(ミクロ)とチーム戦術(マクロ)の両方で成果を出せる
- ・理論を踏まえた上で、状況に応じて臨機応変に判断できる

LOL

- ・試合後のリプレイにおいて、自身のプレイ(ローム、集団戦参加、オブジェクト判断など)について、視界情報、人数差、ウェーブ状況、チャンピオンパワースパイクなどの理論要素を用いて説明できる。
- ・レーン戦や小規模戦闘において適切なスキル使用、ポジショニング、トレードを実行しつつ、チーム戦術としてオブジェクト戦への参加、ローテーション、視界確保などの行動を実践できる。
- ・試合中の状況(有利・不利レーン、人数差、オブジェクト出現前後など)に応じて、戦闘参加・回避、プッシュ・リコール、ロームなどの判断を適切に選択できる。

APEX

- ・実際のプレイにおいてチャンピオンを取るために必要なことをできるようになる。
- ・撃ち合いで勝てるようになる。
- ・シーズンごとのメタキャラを使えるようになる。
- ・味方とフォーカスを合わせられるようになる。
- ・味方の立ち位置を見てクロスの射線を作れるようになる。

VALORANT

- ・銃の撃ち方、エイムの仕方、ピークの仕方を適切に出来るようになる。
- ・スキルの使い方やキャラの役割を覚えて使えるようになる。
- ・敵や味方の位置を把握し適切なポジショニングが出来るようになる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 基礎の反復練習・プロゲーマーの心得
- 第3回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第4回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第5回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第6回 対戦実践(改善点の実践)
- 第7回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第8回 前期中間実技試験
- 第9回 対戦実践(戦術の実践)
- 第10回 プレイ検証(分析と修正)
- 第11回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第12回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第13回 対戦実践(改善点の実践)
- 第14回 プレイ検証(分析と修正)
- 第15回 対戦実践(前期総合実践)
- 第16回 前期期末実技試験

後期

- 第17回 対戦実践(戦術の実践)
- 第18回 プレイ検証(高度な分析)
- 第19回 改善練習(個別課題の強化)
- 第20回 対戦実践(実践応用)
- 第21回 戦術計画(対戦戦略の発展)
- 第22回 対戦実践(戦術の検証)
- 第23回 プレイ検証(課題整理)
- 第24回 改善練習(応用強化)
- 第25回 対戦実践(実践統合)
- 第26回 後期中間実技試験
- 第27回 対戦実践(実践統合)
- 第28回 戦術計画(戦略調整)
- 第29回 プレイ検証(総合分析)
- 第30回 改善練習(最終調整)

2026年度

第31回 対戦実践(実戦確認)

第32回 後期期末実技試験

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

LOL:週5でカスタムを実施、必要のある学生は個人練習を実施

APEX: ランク戦の実施、スクрим動画のフィードバックを実施

VALORANT:週1でカスタムを実施、ランク戦の実施

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクрим戦の内容をもとに総合的に評価する。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

デジタルトランスフォーメーション I

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(通信)	教員の実務経験	2
対象年次	2年次	年間単位時間	2単位

目標

前期

- 1 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
- 2 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
- 3 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

- 1 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
- 2 自らのゴールから逆算し、いいビジョンの描き方を学ぶ
- 3 データ構造の基本を学ぶ
- 4 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

2026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

国際ビジネス I

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。一方で、日本が抱える社会問題として、労働人口の減少が挙げられる。そして、これらの事情を重ねると、日本の国際ビジネスは、日本人のみによる発展は望めないことに気づくだろう。

本授業では、上述の問題を解消すべく、留学生人材の育成に注力していく。すなわち、本校で日本語を学ぶ留学生は、母国語と日本語とを理解することができるので、加えて、英語力を向上させることができれば、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。語学力を高めた留学生を多く育てることによって、日本の労働人口減少の課題を克服する一助となることも狙っていく。

学科	通信制学科	教員	東山
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 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: 各セクションの正答率を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。

授業計画

【前期】

第1回 オリエンテーション・TOEIC予想問題(Google Form)

第2回 Unit1 Home Appliances① Part1

第3回 Unit1 Home Appliances① Part2

第4回 Unit1 Home Appliances① Part3

第5回 Unit2 Recreation Part3

第6回 Unit2 Recreation Part6

第7回 Unit3 Restaurants Part4

第8回 Unit3 Restaurants Part7

第9回 Unit4 Supermarket Shopping Part1

第10回 Unit4 Supermarket Shopping Part2

第11回 Unit4 Supermarket Shopping Part5

第12回 テスト対策

第13回 期末試験

第14回 返却・フィードバック

第15回 再試験

【後期】

第1回 Housing Part3,6

第2回 Business Part4,5

第3回 Unit7 Bank & Post Office Part1,2

第4回 Unit7 Bank & Post Office Part5

第5回 Unit8 Job Hunting Part3,6

第6回 Unit9 Health Part4,7

第7回 Unit10 Tourism: Travel by Land Part1,2

第8回 Unit10 Tourism: Travel by Land Part5

第9回 Unit11 Tourism: Travel by Air Part3,6

第10回 Unit12 Tourism: Hotels Part4,7

第11回 ミニテスト

第12回 テスト対策

第13回 期末試験

第14回 試験返却・フィードバック

第15回 再試験

授業の方法

使用教材を学生と読み合わせし、その後解説を実施する講義を行う。
毎回、実践的な演習やワークを行うことで、実践的なスキルを養う。

教材

角山 照彦 / Simon Capper 共著

評価の方法

期末試験80%、平常点20%
平常点は、授業態度や小テストの評価点に応じて評価する。

授業外での学習方法

授業で行った内容の復習(130分)
内容: リスニングの練習・会話の練習を行う
課題: 毎週渡すプリントにて、50問の問題を解く
提出物: ワークシート(プリント)
学習効果: 語彙・英単語の定着。TOEICのリスニングで60%以上解答する。

実務経験と授業科目の関係

—

理論アナリスト・コーチI

授業の目的・概要

本講座は、eスポーツにおける理論的分析力と指導設計力を養成し、アナリストおよびコーチとしてチームを支えるための基礎力を身につけることを目的とする。受講者はLeague of Legends・Apex Legends・VALORANT等の競技タイトルを題材に、試合データおよびリプレイ映像の分析手法を体系的に学ぶ。

授業では、ゲーム理解を前提とした定量的・定性的分析の方法を習得し、試合内容から課題を抽出するプロセスを実践的に扱う。そのうえで、抽出した課題に対して論理的かつ再現性のある改善案を立案し、根拠に基づいた指導方針へと落とし込む力を養う。

最終的には、分析結果を言語化し、選手やチームに対して説得力をもって提案できるアナリスト・コーチとしての基礎的資質の確立を目指す。

科	通信制学科	教員	河合、二俣
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	90

目標

- ・試合データやリプレイから適切に分析できている
- ・課題を特定し、改善案を論理的に提示できる
- ・根拠のある指導方針を構築できる

League of Legends

- ・試合データやリプレイを用いて、視界管理、オブジェクト判断、集団戦のポジショニングなどの観点から試合内容を分析できる。
- ・分析結果をもとにチームまたは個人の課題を整理し、その原因を説明した上で改善のための具体的な方法を提示できる。
- ・プレイヤーの課題やチームの戦略に応じて、練習内容や改善方針を計画し、なぜその指導方法が有効であるかを説明できる。

Apex Legends

- ・大会や統計データを見て分析し理論的に説明できる
- ・vodでどうすれば勝てたか、負けた原因を見つけ改善案を出せるようになる。
- ・選手に合った戦術や練習内容・改善案を計画し理論的に解説できる

VAROLANT

- ・大会や統計データを見て分析し理論的に説明できる。

- ・リプレイを見て分析し改善案を提示できる。
- ・選手に合った戦術や練習内容・改善案を計画し理論的に解説できる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 基礎の反復練習・プログラマーの心得
- 第3回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第4回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第5回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第6回 対戦実践(改善点の実践)
- 第7回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第8回 前期中間実技試験
- 第9回 対戦実践(戦術の実践)
- 第10回 プレイ検証(分析と修正)
- 第11回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第12回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第13回 対戦実践(改善点の実践)
- 第14回 プレイ検証(分析と修正)
- 第15回 対戦実践(前期総合実践)
- 第16回 前期期末実技試験

後期

- 第17回 対戦実践(戦術の実践)
- 第18回 プレイ検証(高度な分析)
- 第19回 改善練習(個別課題の強化)
- 第20回 対戦実践(実践応用)
- 第21回 戦術計画(対戦戦略の発展)
- 第22回 対戦実践(戦術の検証)
- 第23回 プレイ検証(課題整理)
- 第24回 改善練習(応用強化)
- 第25回 対戦実践(実践統合)
- 第26回 後期中間実技試験
- 第27回 対戦実践(実践統合)
- 第28回 戦術計画(戦略調整)
- 第29回 プレイ検証(総合分析)
- 第30回 改善練習(最終調整)
- 第31回 対戦実践(実戦確認)

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

LOL:週5でカスタムを実施、必要のある学生は個人練習を実施

APEX: ランク戦の実施、スクрим動画のフィードバックを実施

VALORANT:週1でカスタムを実施、ランク戦の実施

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクрим戦の内容をもとに総合的に評価する。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

理論マクロ総合実習I

授業の目的・概要

本講座は、プロスポーツ選手を目指すうえで必要となる実践的思考力とプレイングスキルの基礎を養成することを目的とする。受講者はLeague of Legends・Apex Legends・VALORANTの3タイトルから1つを選択し、専門的に取り組む。授業では、各タイトルの基礎知識およびゲーム理解を深めるとともに、ゲーム内の全体戦略に焦点を当て、状況分析・意思決定・実行までを一連のプロセスとして実践的に学ぶ。

科	通信制学科	教員	河合、二俣
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・全体戦略(マップ全体のリソース配分・オブジェクト管理・ルート決めなど)を理論的に説明できる
- ・複数の戦術オプションを比較して、合理的な選択を導ける
- ・チーム全体視点での理解がある

League of Legends

- ・レーン配置、視界コントロール、オブジェクト(ドラゴン・バロン・ヘルルド)管理などの観点から、チームの戦略を論理的に説明できる。
- ・ドラゴン確保とヘルルド確保、スプリットプッシュと集団戦などの複数の戦術を比較し、それぞれのメリット・リスク・成功条件を整理した上で合理的な判断を導くことができる。

Apex Legends

- ・ファイトや漁夫をした時になぜその判断をしたのかを理論的に説明できるようになる。
- ・安置移動する際にルート取りやその移動に対するリソースの使い方を理論的に説明できるようになる。

VALORANT

- ・時間管理・スキル合わせ・ローテの判断を理論的に説明できる。
- ・チームでの動き・配置・エリアコントロールを理解し理論的に説明できる。
- ・複数の戦略を積極的に考え、共有・理論的に説明できるか。
- ・戦術を理解し積極的に考え共有できるようになる。

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

- 第2回 基礎の反復練習・プロゲーマーの心得
- 第3回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第4回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第5回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第6回 対戦実践(改善点の実践)
- 第7回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第8回 前期中間実技試験
- 第9回 対戦実践(戦術の実践)
- 第10回 プレイ検証(分析と修正)
- 第11回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第12回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第13回 対戦実践(改善点の実践)
- 第14回 プレイ検証(分析と修正)
- 第15回 対戦実践(前期総合実践)
- 第16回 前期期末実技試験

後期

- 第17回 対戦実践(戦術の実践)
- 第18回 プレイ検証(高度な分析)
- 第19回 改善練習(個別課題の強化)
- 第20回 対戦実践(実践応用)
- 第21回 戦術計画(対戦戦略の発展)
- 第22回 対戦実践(戦術の検証)
- 第23回 プレイ検証(課題整理)
- 第24回 改善練習(応用強化)
- 第25回 対戦実践(実践統合)
- 第26回 後期中間実技試験
- 第27回 対戦実践(実践統合)
- 第28回 戦術計画(戦略調整)
- 第29回 プレイ検証(総合分析)
- 第30回 改善練習(最終調整)
- 第31回 対戦実践(実戦確認)
- 第32回 後期期末実技試験

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

LOL:週5でカスタムを実施、必要のある学生は個人練習を実施

APEX: ランク戦の実施、スクリーン動画のフィードバックを実施

VALORANT:週1でカスタムを実施、ランク戦の実施

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクリム戦の内容をもとに総合的に評価する。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

理論ミクロ総合実習 I

授業の目的・概要

本講座は、プロスポーツ選手を目指すうえで必要となる実践的思考力とプレイングスキルの基礎を養成することを目的とする。受講者はLeague of Legends・Apex Legends・VALORANTの3タイトルから1つを選択し、専門的に取り組む。授業では、各タイトルの基礎知識およびゲーム理解を深めるとともに、ゲーム内の局所的状况に焦点を当て、状況分析・意思決定・実行までを一連のプロセスとして実践的に学ぶ。

科	通信制学科	教員	河合、二俣
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・ゲーム内の局所的状况分析(対面・小規模戦闘)を論理的に説明できる
- ・意思決定の根拠が、理論的に筋が通っている
- ・ミクロ的スキルや判断を客観的に解説できる

League of Legends

- ・レーン戦や小規模戦闘の場面について、チャンピオン相性、スキルクールダウン、ウェーブ状況、ジャングル位置などの要素を整理し、状況を論理的に説明できる。
- ・トレード、オールイン、リコール、ウェーブ操作などの判断について、「状況→判断→結果」の流れで根拠を説明できる。
- ・試合のプレイ場面を分析し、成功要因や失敗要因を整理しながら、改善点やより適切な判断を具体的に説明できる。

Apex Legends

- ・小規模戦闘の場面について、レジェンドの構成やスキルクールダウン、アーマー状況などの要素を整理し、状況を論理的に説明できる。
- ・プッシュする、回復する、引くなどの意思決定の根拠を理論的に説明できる。
- ・遮蔽の使い方やキャラクターコントロールなどを客観的に解説できる。

VALORANT

- ・エージェントのスキル・相性を理論的に説明できる。
- ・瞬間的判断・スキルの細かい使い方を考えなぜそうしたかを理論的に説明できる。
- ・ピークの仕方・クロスヘアの置く位置を考えなぜそうしたかを理論的に説明できる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 基礎の反復練習・プロゲーマーの心得
- 第3回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第4回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第5回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第6回 対戦実践(改善点の実践)
- 第7回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第8回 前期中間実技試験
- 第9回 対戦実践(戦術の実践)
- 第10回 プレイ検証(分析と修正)
- 第11回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第12回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第13回 対戦実践(改善点の実践)
- 第14回 プレイ検証(分析と修正)
- 第15回 対戦実践(前期総合実践)
- 第16回 前期期末実技試験

後期

- 第17回 対戦実践(戦術の実践)
- 第18回 プレイ検証(高度な分析)
- 第19回 改善練習(個別課題の強化)
- 第20回 対戦実践(実践応用)
- 第21回 戦術計画(対戦戦略の発展)
- 第22回 対戦実践(戦術の検証)
- 第23回 プレイ検証(課題整理)
- 第24回 改善練習(応用強化)
- 第25回 対戦実践(実践統合)
- 第26回 後期中間実技試験
- 第27回 対戦実践(実践統合)
- 第28回 戦術計画(戦略調整)
- 第29回 プレイ検証(総合分析)
- 第30回 改善練習(最終調整)
- 第31回 対戦実践(実戦確認)
- 第32回 後期期末実技試験

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

2026年度

LOL:週5でカスタムを実施、必要のある学生は個人練習を実施
APEX: ランク戦の実施、スクрим動画のフィードバックを実施
VALORANT:週1でカスタムを実施、ランク戦の実施

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクрим戦の内容をもとに総合的に評価する。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

Illustrator I

授業の目的・概要

本講座は、DTPの技術と知識を身につけ、アドビイラストレーターの基本スキルを習得する。

学科	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(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

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

授業計画

前期

- 第1回 イラストレーター概論・起・アートボード・ツールバー・図形ツール・カラーの設定
- 第2回 選択ツールの使い分け・変形(拡大縮小・回転・リフレクト・シアー)。コピペ・変形・移動
- 第3回 CMYKとRGB概論。オブジェクトの重なり・上下・グループ・オブジェクトの透明度
- 第4回 レイヤーの使い方・クリッピングマスク・複合パス
- 第5回 テキスト・文字パネル・タブ・テキスト連結・段落・文字組と字切(トラッキング・カーニング)
- 第6回 ペンツール・パスの編集・アンカーポイント
- 第7回 印刷概論・小テスト
- 第8回 線・アピアランス・MAP作成
- 第9回 整列・パスファインダー
- 第10回 スッチ・パターン・グラデーション
- 第11回 文字のレイアウト・アピアランスによる文字のフチくり・文字の加工
- 第12回 パスの変形・ダイレクト選択ツールでのセグメント変形・文字のデザイン
- 第13回 画像ブラシ・線ブラシ・ブラシを使用した漢字ザイン

第14回 オブジェクトの変形・自由変形・パペット・エンベロープ

第15回 遠近グリッドの使い方・立体に見える建物の描き方

第16回 ブレンド機能

第17回 画像トレース

後期

第18回 ブラシで描くイラスト

第19回 グラデーションで描くイラスト

第20回 キャラクター概論(考え方・創り方)・キャラクター設定シート・キャラクターの創造

第21回 デザイン概論・デザイン制作の流れ・ロゴマーク作成

第22回 デザイングラフの作成・円グラフとデザイングラフ作成実習

第23回 プリプレス・ポストカードの作り方・トンボと塗り足しについて(版下作成)

第24回 A4タテ型ブライダルフェア広告作成

第25回 クリスマスカードデザイン作成

第26回 A4広告入稿データ作成

第27回 進級展制作および制作サポート

第28回 進級展制作および制作サポート

第29回 進級展制作および制作サポート

第30回 進級展制作および制作サポート

第31回 進級展制作および制作サポート

第32回 進級展制作および制作サポート

第33回 進級展制作および制作サポート

授業の方法

授業動画および実習課題

最新のテキストに添い、イラストレーターの技術を中心にした授業動画。実務に則したデザインワークの流れを実習課題として配布。実務を想定したデザインワークをアドビのソフトで構築していく。重視されるポイントを添削して修正案を

提出する。これを続けることで、技術だけではなく、感覚・感性としてのDTP作業を目に覚え込ませる。

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

教材

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

評価の方法

実技課題80%、課題に取り組む姿勢20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

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

※教えたDTPのルールを無視した制作物は不可

授業外での学習方法

基本的に無し。

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、新人育成をおこない、Adobeアプリを使用したDTP制作の指導も長年にわたっておこなってきた。また、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。

Photoshop I

授業の目的・概要

本講座は、DTPの技術と知識を身につけ、アドビフォトショップの基本スキルを習得する。

学科	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(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPの概論理解と、イメージ通りの画像を作成することが出来る。
- ・アドビフォトショップを駆使して、画像加工、編集など基本的なレタッチ作業ができる。
- ・仕上がった画像の良し悪しを判断できる目を養う。

授業計画

前期

- 第1回 フォトショップ概論・起動・選択範囲(選択ツール)・ツールの使い方・着彩
- 第2回 画像解像度・選択範囲(なげなわツール)・コピー・変形・移動
- 第3回 選択範囲(なげなわツール)・チャンネル保存
- 第4回 コピー・変形・移動・画像変形・特殊なペースト
- 第5回 カラーモード(モード変換)・光と色の三原色概論・保存形式・モノクロtiff画像の特性
- 第6回 色調補正(自動補正・カラーバランス・明るさコントラスト・色相・彩度)
- 第7回 ペイントブラシ・ブラシの設定・ヒストリーブラシ
- 第8回 コピースタンプツール・パターンスタンプツール・グラデーション
- 第9回 レタッチ(スポット修復ツール・削除ツール・修復ブラシツール・パッチツール)
- 第10回 消しゴムツール・ぼかし・シャープ・指先ツール・覆い焼き・焼き込み・スポンジツール
- 第11回 生成塗りつぶし・生成拡張・画像生成・AI生成の注意点！
- 第12回 レイヤーマスク・調整レイヤー・パペット
- 第13回 ペンツール・パスの保存と活用

第14回 シェイプの活用方法・カスタムシェイプ

第15回 テキストの打ち方と加工・レイアウトの基本

第16回 フィルター1(シャープ・ダストアンドスクラッチ・ぼかし・表現方法)・フィルターギャラリー

第17回 フィルター2(逆光・シアー・フェード・ニュートラルほか)

後期

第18回 データフォーマットと解像度・画像リサイズの注意点・トンボと塗り足しの概念

第19回 フォトレタッチ(色相・カラーバランス・チャンネルミキサー・CameraRawフィルター)

第20回 写真補正(ノイズ軽減・スマートシャープ・カラーバリエーション)

第21回 メタリック素材作成(ノイズ・ヘアライン・逆光・レイヤースタイル・ベベルとエンボスほか)

第22回 炎画像作成1(雲・極座・波形・オーバーレイ)・新規調整レイヤー

第23回 曇りガラスの結露(ガラスフィルター・スクリーン・クリッピングマスク・ブラシ)

第24回 消点(概念・使い方)・パース・ダミー・モックアップ作成

第25回 AdobeIllustratorとの合成(ポストカードの作成)

第26回 画像作成1(キャッチコピーを使用した画像作成)

第27回 進級展制作および制作サポート

第28回 進級展制作および制作サポート

第29回 進級展制作および制作サポート

第30回 進級展制作および制作サポート

第31回 進級展制作および制作サポート

第32回 進級展制作および制作サポート

第33回 進級展制作および制作サポート

授業の方法

授業動画および実習課題

最新のテキストに添い、フォトショップの技術を中心にした授業動画。実務に則したデザインワークの流れを実習課題として配布。実務を想定したデザインワークをアドビのソフトで構築していく。重視されるポイントを添削して修正案を提出する。これを続けることで、技術だけではなく、感覚・感性としてのDTP作業を目に覚え込ませる。

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

教材

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

評価の方法

実技課題80%、課題に取り組む姿勢20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

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

※教えたDTPのルールを無視した制作物は不可。

授業外での学習方法

基本的に無し。

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、新人育成をおこない、Adobeアプリを使用したDTP制作の指導も長年にわたっておこなってきた。また、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。

アナログイラストⅠ

授業の目的・概要

様々な技法を学び、デッサンを行うことでモノの観察力を養い表現ができるようにする。様々なデッサンを行うことで形の取り方や明暗などを学び、技術の向上に繋げる。

学科	通信制学科	教員	勝瀬 紗
コース	イラストデザインコース(通信)	教員の実務経験	なし
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

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

後期

- ・添削内容を理解し、作品制作を順当に行っていけるような能力を身に着ける。
- ・課題のテーマに基づいた制作を行い、客観的なデッサン画の作り方、プレゼン力を習得する。

授業計画

前期

- 第1回 4段階のグレーを描く
- 第2回 立方体を描く
- 第3回 3つの立方体を描く①
- 第4回 3つの立方体を描く②
- 第5回 円錐を描く
- 第6回 2つの円錐を描く
- 第7回 円柱を描く
- 第8回 2つの円柱を描く
- 第9回 球体を描く
- 第10回 3つの球体を描く
- 第11回 紙コップを描く
- 第12回 コーヒーカップを描く
- 第13回 紙を描く
- 第14回 布を描く

- 第15回 水面を描く
第16回 水の入ったガラスのコップを描く
第17回 葉っぱを描く
後期
第18回 石を描く
第19回 自分の手を描く
第20回 動物を描く
第21回 花を描く
第22回 木を描く
第23回 スプーンを描く
第24回 金属質感の物を描く(マグカップ)
第25回 金属質感の物を描く(虫眼鏡)
第26回 クリップを描く
第27回 バナナを描く
第28回 リンゴを描く
第29回 トマトを描く
第30回 進級制作①
第31回 進級制作②
第32回 進級制作③
第33回 進級制作④

授業の方法

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。完成作品はGoogleクラスルームにて提出。提出した作品に対してアドバイスを送る。

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%

期限を過ぎた課題提出はその課題点から減点する。

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

なし

2026年度

実務経験と授業科目の関係

芸術系大学で学んだ描画方法、背景作画技術などを活かして授業を行う。

デジタルイラスト I

授業の目的・概要

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

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

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

また、授業を通してキャラクターデザインやデジタルイラストの仕事に必要な理解力や提案力を培い、コンセプトイラストやキャラクターの三面図などを制作、それらをポートフォリオに載せることでデジタルイラスト関係の就職活動で能力をアピールすることができる。

学科	通信制学科	教員	山本 美優
コース	イラストデザインコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・目標とする絵柄と表現したいものを明確にして、デジタルイラストの制作に取り組むことができる。
- ・カラーラフを作成して、完成前から最終的なイラストのイメージを把握し説明をすることができる。
- ・簡単な指定がある中でキャラクターデザインを下書き・線画・着色レイヤーに分けてキャラクター全体のバランスを取り、カラーバランスを考えた上でデジタルイラストとして作成できる。
- ・就職、個人活動に繋がるイラスト制作が一人でできる。ポートフォリオを想定した作品制作ができる。また、作品についてのテーマやコンセプトについて説明ができる。

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 デジタルイラスト制作時に使用するCLIP STUDIO PAINTの使用方法、SNSアイコンを想定したイラストアイデア出し①

第3回 SNSアイコンを想定したイラスト②

第4回 SNSアイコンを想定したイラスト③

第5回 SNSアイコンを想定したイラスト④

第6回 バストアップイラストを描こう①

第7回 バストアップイラストを描こう②

第8回 バストアップイラストを描こう③

第9回 全身イラストとキャラクターデザインについて①

- 第10回 全身イラストとキャラクターデザインについて②
- 第11回 全身イラストとキャラクターデザインについて③
- 第12回 企業を想定したキャラクター作り①
- 第13回 企業を想定したキャラクター作り②
- 第14回 企業を想定したキャラクター作り③
- 第15回 商品展開を想定したデフォルメキャラクター作り①
- 第16回 商品展開を想定したデフォルメキャラクター作り②
- 第17回 商品展開を想定したデフォルメキャラクター作り③

後期

- 第18回 背景ありのシチュエーションイラストの作成①
- 第19回 背景ありのシチュエーションイラストの作成②
- 第20回 背景ありのシチュエーションイラストの作成③
- 第21回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について①
- 第22回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について②
- 第23回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について③
- 第24回 小物イラストの練習と資料について①
- 第25回 小物イラストの練習と資料について②
- 第26回 小物イラストの練習と資料について③
- 第27回 世界観の設定を含むイラスト制作①
- 第28回 世界観の設定を含むイラスト制作②
- 第29回 世界観の設定を含むイラスト制作③
- 第30回 イラスト作品の言語化とその必要性について①
- 第31回 イラスト作品の言語化とその必要性について②
- 第32回 イラスト作品の言語化とその必要性について③
- 第33回 授業内容の振り返りと総まとめ

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

2026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

自由課題配布。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イラスト制作の実習課題。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

プロとしてイラストレーターとしての経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

作品制作 I

授業の目的・概要

本講座は、コンテスト参加やイベント展示における作品制作を意識した基礎的な考え方と制作方法が身に付く。

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基盤を作り、基本的な制作力と行動力を身に付けることができる。

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

学科	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(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・評価される作品と働くために必要な作品作りについて理解できる
- ・コンテストやイベントに向けて自身の作品を完成させることができる
- ・商業的な需要を研究し、それをもとに作品制作ができる
- ・自身の得意分野を理解し、評価される作品作りができる

授業計画

前期

第1回 授業の目標

第2回 客観的な作品作りについて

第3回 他人に評価される機会について

第4回 コンテストまたはイベント作品の制作①

第5回 コンテストまたはイベント作品の制作②

第6回 コンテストまたはイベント作品の制作③

第7回 コンテストまたはイベント作品の制作Ⅱ①

第8回 コンテストまたはイベント作品の制作Ⅱ②

第9回 コンテストまたはイベント作品の制作Ⅱ③

第10回 自身の得意と課題点について理解し言語化する①

第11回 自身の得意と課題点について理解し言語化する②

第12回 人に見てもらうための作品制作(最大公約数的視点と客観的視点の理解)①

第13回 人に見てもらうための作品制作(最大公約数的視点と客観的視点の理解)②

第14回 人に見てもらうための作品制作(最大公約数的視点と客観的視点の理解)③

第15回 媒体とパッケージにおける作品の見え方の違い(作品の見せ方を指定した制作)①

第16回 媒体とパッケージにおける作品の見え方の違い(作品の見せ方を指定した制作)②

第17回 媒体とパッケージにおける作品の見え方の違い(作品の見せ方を指定した制作)③

後期

第18回 商業的な需要について。進級制作と2年次に向けたロードマップ

第19回 ポートフォリオ作品とその制作について①

第20回 ポートフォリオ作品とその制作について②

第21回 ポートフォリオ作品とその制作について③

第22回 目標と進路の再認識と具体化、それに伴う制作について①

第23回 目標と進路の再認識と具体化、それに伴う制作について②

第24回 目標と進路の再認識と具体化、それに伴う制作について③

第25回 できることの整理とカテゴライズ①

第26回 できることの整理とカテゴライズ②

第27回 できることの整理とカテゴライズ③

第28回 進級制作の重要性について

第29回 進級制作の再理解

第30回 進級制作①

第31回 進級制作②

第32回 進級制作③

第33回 進級制作④

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

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

自由課題配布。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イラスト制作の実習課題。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

プロとしてイラストレーターとしての経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

2026年度

動画 I

授業の目的・概要

本講座は、動画の作成方法や映像での表現方法を学び、Premiere Proの基本的な技術を身に付けることを目的とする。

学科	通信制学科	教員	大峠 唯舞
コース	イラストデザインコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- 動画の作成方法を理解する
- 映像の雰囲気に合ったBGM、エフェクト、フォントを選ぶことができる
- Premiere Proの基本操作を身に付ける
- CMを作ることができる

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション(授業の進め方、評価方法)
- 第2回 動画の作成手順
- 第3回 動画作成における基礎知識(著作権)
- 第4回 動画作成における基礎知識(用語)
- 第5回 評価の高い動画と評価の低い動画の違い(動画構成、BGM)
- 第6回 評価の高い動画と評価の低い動画の違い(エフェクト、フォント)
- 第7回 Premiere Proの画面構成
- 第8回 素材の取り込み
- 第9回 カット
- 第10回 オーディオ設定
- 第11回 色彩設定
- 第12回 テキスト
- 第13回 トランジション
- 第14回 エフェクト
- 第15回 アニメーション
- 第16回 速度設定
- 第17回 前期の復習

後期

第18回 復習(素材の取り込み、カット、オーディオ設定)

第19回 復習(色彩設定、テキスト、トランジション)

第20回 復習(エフェクト、アニメーション、速度設定)

第21回 CM(企画)

第22回 CM(素材集め)

第23回 CM(素材の取り込み)

第24回 CM(カット)

第25回 CM(オーディオ設定)

第26回 CM(色彩設定)

第27回 CM(テキスト)

第28回 CM(トランジション)

第29回 CM(エフェクト)

第30回 CM(アニメーション)

第31回 CM(速度設定)

第32回 CM(修正)

第33回 後期の復習

授業の方法

教材を使った学習と演習

課題の添削

教材

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

自作教材

評価の方法

課題:80%

平常点:20%

授業外での学習方法

動画撮影、写真撮影

Youtubeや映画鑑賞による映像研究

実務経験と授業科目の関係

2026年度

デザイン総合 I

授業の目的・概要

本講座は、グラフィックデザインの基礎であるレイアウト、配色、タイポグラフィ、情報整理、ラフ制作、PCを用いた制作工程を総合的に学ぶ。課題条件を読み取り、目的やターゲットに合わせたビジュアル表現を考え、ポスター・チラシ・DM・パッケージ・バナー等の制作を通して、基礎的なデザイン力と提案力を身につける。

学科	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	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・グラフィックデザインの役割を理解し、目的に応じた表現を考えることができる。
- ・レイアウト、配色、タイポグラフィ、余白、視線誘導などの基礎を制作に活用できる。
- ・課題条件やターゲットを読み取り、ラフスケッチやPC制作を通して複数案を提案できる。
- ・講評をもとに作品を改善し、ポートフォリオ掲載を想定した完成度に近づけることができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション、授業方針、グラフィックデザインの役割を理解する
- 第2回 図形を用いたレイアウト演習で、配置・余白・バランスの基礎を学ぶ
- 第3回 近接・整列・反復・強弱を使い、情報の見せ方を整理する
- 第4回 配色の基礎を学び、色の印象と配色比率を使った表現を行う
- 第5回 アルファベットや名前を用いて、タイポグラフィの基礎を学ぶ
- 第6回 一文字を使ったロゴ・マーク制作を通して、形による印象表現を学ぶ
- 第7回 「楽しい」「おいしい」などのイメージを形に置き換える演習を行う
- 第8回 「花」「笑顔」「健康」などのテーマから具象的なマークを制作する
- 第9回 文字情報とビジュアルを整理し、ポスターの基本レイアウトを学ぶ
- 第10回 提供素材を用いたチラシ制作を行い、情報の優先順位を考える
- 第11回 公共広告を制作し、見る人に行動を促すデザイン表現を学ぶ
- 第12回 商品内容やターゲットに合わせたパッケージデザインを制作する
- 第13回 カフェメニュー・DMなど小型グラフィックの構成を学ぶ
- 第14回 ブランドデザインの基礎を学び、ロゴ・色・書体の統一感を考える
- 第15回 簡易ブランド企画を立て、ビジュアルイメージと展開案を作成する
- 第16回 前期課題の講評と修正を行い、作品の改善点を整理する
- 第17回 前期総括、ポートフォリオ掲載を想定した作品整理を行う

後期

第18回 PC制作の基本フローを確認し、画像・文字・余白の扱いを学ぶ

第19回 ターゲットとコンセプトを設定し、広告表現の方向性を考える

第20回 学校・コース紹介を想定したチラシデザインを制作する

第21回 イベント告知チラシを制作し、日時・場所・内容の見せ方を学ぶ

第22回 SNSバナーを制作し、画面上で伝わる構図と文字量を考える

第23回 「JAPAN」をテーマにポスター制作を行い、発想力を高める

第24回 進級制作

第25回 進級制作

第26回 進級制作

第27回 進級制作

第28回 進級制作

第29回 進級制作

第30回 進級制作

第31回 進級制作

第32回 進級制作

第33回 年間総括、提出作品の整理とポートフォリオ掲載準備を行う

授業の方法

講義および実習形式で行う。スケッチやPCを用いた作品制作を中心に、資料収集、企画立案、ラフ制作、講評、修正、発表を繰り返す。公募作品、展示作品、ポートフォリオ掲載を想定し、実践的な制作力と提案力を養う。Google Classroomを活用し、課題配信・提出・フィードバックを行う。

教材

スケッチブック、筆記具、PC、Adobe Illustrator・Photoshop等の制作ソフト、Google Classroomで配布する資料、公募要項、各自で収集した参考資料。

評価の方法

課題作品評価 80%、取り組み姿勢 20%＜課題提出は必須＞

企画意図が明確であるか、目的やターゲットに応じた表現になっているか、完成度・倫理性・ポートフォリオ活用を意識できているかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Google Classroomによる課題配布を行う。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオ掲載、就職活動、公募・展示を想定した作品制作・資料収集・修正作業を授業外でも継続して行う。

2026年度

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、実務で必要となる情報整理、表現力、制作工程、提案力を
培う授業を実施する。

Illustrator I

授業の目的・概要

本講座は、DTPの技術と知識を身につけ、アドビイラストレーターの基本スキルを習得する。

学科	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(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

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

授業計画

前期

- 第1回 イラストレーター概論・起・アートボード・ツールバー・図形ツール・カラーの設定
- 第2回 選択ツールの使い分け・変形(拡大縮小・回転・リフレクト・シアー)。コピペ・変形・移動
- 第3回 CMYKとRGB概論。オブジェクトの重なり・上下・グループ・オブジェクトの透明度
- 第4回 レイヤーの使い方・クリッピングマスク・複合パス
- 第5回 テキスト・文字パネル・タブ・テキスト連結・段落・文字組と字切(トラッキング・カーニング)
- 第6回 ペンツール・パスの編集・アンカーポイント
- 第7回 印刷概論・小テスト
- 第8回 線・アピアランス・MAP作成
- 第9回 整列・パスファインダー
- 第10回 スオッチ・パターン・グラデーション
- 第11回 文字のレイアウト・アピアランスによる文字のフチくり・文字の加工
- 第12回 パスの変形・ダイレクト選択ツールでのセグメント変形・文字のデザイン
- 第13回 画像ブラシ・線ブラシ・ブラシを使用した漢字ザイン

第14回 オブジェクトの変形・自由変形・パペット・エンベロープ

第15回 遠近グリッドの使い方・立体に見える建物の描き方

第16回 ブレンド機能

第17回 画像トレース

後期

第18回 ブラシで描くイラスト

第19回 グラデーションで描くイラスト

第20回 キャラクター概論(考え方・創り方)・キャラクター設定シート・キャラクターの創造

第21回 デザイン概論・デザイン制作の流れ・ロゴマーク作成

第22回 デザイングラフの作成・円グラフとデザイングラフ作成実習

第23回 プリプレス・ポストカードの作り方・トンボと塗り足しについて(版下作成)

第24回 A4タテ型ブライダルフェア広告作成

第25回 クリスマスカードデザイン作成

第26回 A4広告入稿データ作成

第27回 進級展制作および制作サポート

第28回 進級展制作および制作サポート

第29回 進級展制作および制作サポート

第30回 進級展制作および制作サポート

第31回 進級展制作および制作サポート

第32回 進級展制作および制作サポート

第33回 進級展制作および制作サポート

授業の方法

授業動画および実習課題

最新のテキストに添い、イラストレーターの技術を中心にした授業動画。実務に則したデザインワークの流れを実習課題として配布。実務を想定したデザインワークをアドビのソフトで構築していく。重視されるポイントを添削して修正案を

提出する。これを続けることで、技術だけではなく、感覚・感性としてのDTP作業を目に覚え込ませる。

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

教材

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

評価の方法

実技課題80%、課題に取り組む姿勢20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

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

※教えたDTPのルールを無視した制作物は不可

授業外での学習方法

基本的に無し。

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、新人育成をおこない、Adobeアプリを使用したDTP制作の指導も長年にわたっておこなってきた。また、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。

Photoshop I

授業の目的・概要

本講座は、DTPの技術と知識を身につけ、アドビフォトショップの基本スキルを習得する。

学科	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(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPの概論理解と、イメージ通りの画像を作成することが出来る。
- ・アドビフォトショップを駆使して、画像加工、編集など基本的なレタッチ作業ができる。
- ・仕上がった画像の良し悪しを判断できる目を養う。

授業計画

前期

- 第1回 フォトショップ概論・起動・選択範囲(選択ツール)・ツールの使い方・着彩
- 第2回 画像解像度・選択範囲(なげなわツール)・コピー・変形・移動
- 第3回 選択範囲(なげなわツール)・チャンネル保存
- 第4回 コピー・変形・移動・画像変形・特殊なペースト
- 第5回 カラーモード(モード変換)・光と色の三原色概論・保存形式・モノクロtiff画像の特性
- 第6回 色調補正(自動補正・カラーバランス・明るさコントラスト・色相・彩度)
- 第7回 ペイントブラシ・ブラシの設定・ヒストリーブラシ
- 第8回 コピースタンプツール・パターンスタンプツール・グラデーション
- 第9回 レタッチ(スポット修復ツール・削除ツール・修復ブラシツール・パッチツール)
- 第10回 消しゴムツール・ぼかし・シャープ・指先ツール・覆い焼き・焼き込み・スポンジツール
- 第11回 生成塗りつぶし・生成拡張・画像生成・AI生成の注意点！
- 第12回 レイヤーマスク・調整レイヤー・パペット
- 第13回 ペンツール・パスの保存と活用

第14回 シェイプの活用方法・カスタムシェイプ

第15回 テキストの打ち方と加工・レイアウトの基本

第16回 フィルター1(シャープ・ダストアンドスクラッチ・ぼかし・表現方法)・フィルターギャラリー

第17回 フィルター2(逆光・シアー・フェード・ニュートラルほか)

後期

第18回 データフォーマットと解像度・画像リサイズの注意点・トンボと塗り足しの概念

第19回 フォトレタッチ(色相・カラーバランス・チャンネルミキサー・CameraRawフィルター)

第20回 写真補正(ノイズ軽減・スマートシャープ・カラーバリエーション)

第21回 メタリック素材作成(ノイズ・ヘアライン・逆光・レイヤースタイル・ベベルとエンボスほか)

第22回 炎画像作成1(雲・極座・波形・オーバーレイ)・新規調整レイヤー

第23回 曇りガラスの結露(ガラスフィルター・スクリーン・クリッピングマスク・ブラシ)

第24回 消点(概念・使い方)・パース・ダミー・モックアップ作成

第25回 AdobeIllustratorとの合成(ポストカードの作成)

第26回 画像作成1(キャッチコピーを使用した画像作成)

第27回 進級展制作および制作サポート

第28回 進級展制作および制作サポート

第29回 進級展制作および制作サポート

第30回 進級展制作および制作サポート

第31回 進級展制作および制作サポート

第32回 進級展制作および制作サポート

第33回 進級展制作および制作サポート

授業の方法

授業動画および実習課題

最新のテキストに添い、フォトショップの技術を中心にした授業動画。実務に則したデザインワークの流れを実習課題として配布。実務を想定したデザインワークをアドビのソフトで構築していく。重視されるポイントを添削して修正案を提出する。これ続けることで、技術だけではなく、感覚・感性としてのDTP作業を目に覚え込ませる。

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

教材

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

評価の方法

実技課題80%、課題に取り組む姿勢20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか

・指導したことが実践できたか

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

※教えたDTPのルールを無視した制作物は不可。

授業外での学習方法

基本的に無し。

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、新人育成をおこない、Adobeアプリを使用したDTP制作の指導も長年にわたっておこなってきた。また、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。

アナログイラストⅠ

授業の目的・概要

様々な技法を学び、デッサンを行うことでモノの観察力を養い表現ができるようにする。様々なデッサンを行うことで形の取り方や明暗などを学び、技術の向上に繋げる。

学科	通信制学科	教員	勝瀬 紗
コース	イラストデザインコース(通信)	教員の実務経験	なし
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

前期

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

後期

- ・添削内容を理解し、作品制作を順当に行っていけるような能力を身に着ける。
- ・課題のテーマに基づいた制作を行い、客観的なデッサン画の作り方、プレゼン力を習得する。

授業計画

前期

- 第1回 4段階のグレーを描く
- 第2回 立方体を描く
- 第3回 3つの立方体を描く①
- 第4回 3つの立方体を描く②
- 第5回 円錐を描く
- 第6回 2つの円錐を描く
- 第7回 円柱を描く
- 第8回 2つの円柱を描く
- 第9回 球体を描く
- 第10回 3つの球体を描く
- 第11回 紙コップを描く
- 第12回 コーヒーカップを描く
- 第13回 紙を描く
- 第14回 布を描く

- 第15回 水面を描く
第16回 水の入ったガラスのコップを描く
第17回 葉っぱを描く
後期
第18回 石を描く
第19回 自分の手を描く
第20回 動物を描く
第21回 花を描く
第22回 木を描く
第23回 スプーンを描く
第24回 金属質感の物を描く(マグカップ)
第25回 金属質感の物を描く(虫眼鏡)
第26回 クリップを描く
第27回 バナナを描く
第28回 リンゴを描く
第29回 トマトを描く
第30回 進級制作①
第31回 進級制作②
第32回 進級制作③
第33回 進級制作④

授業の方法

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。完成作品はGoogleクラスルームにて提出。提出した作品に対してアドバイスを送る。

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%

期限を過ぎた課題提出はその課題点から減点する。

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

なし

2026年度

実務経験と授業科目の関係

芸術系大学で学んだ描画方法、背景作画技術などを活かして授業を行う。

デジタルイラスト I

授業の目的・概要

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

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

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

また、授業を通してキャラクターデザインやデジタルイラストの仕事に必要な理解力や提案力を培い、コンセプトイラストやキャラクターの三面図などを制作、それらをポートフォリオに載せることでデジタルイラスト関係の就職活動で能力をアピールすることができる。

学科	通信制学科	教員	山本 美優
コース	イラストデザインコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・目標とする絵柄と表現したいものを明確にして、デジタルイラストの制作に取り組むことができる。
- ・カラーラフを作成して、完成前から最終的なイラストのイメージを把握し説明をすることができる。
- ・簡単な指定がある中でキャラクターデザインを下書き・線画・着色レイヤーに分けてキャラクター全体のバランスを取り、カラーバランスを考えた上でデジタルイラストとして作成できる。
- ・就職、個人活動に繋がるイラスト制作が一人でできる。ポートフォリオを想定した作品制作ができる。また、作品についてのテーマやコンセプトについて説明ができる。

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 デジタルイラスト制作時に使用するCLIP STUDIO PAINTの使用方法、SNSアイコンを想定したイラストアイデア出し①

第3回 SNSアイコンを想定したイラスト②

第4回 SNSアイコンを想定したイラスト③

第5回 SNSアイコンを想定したイラスト④

第6回 バストアップイラストを描こう①

第7回 バストアップイラストを描こう②

第8回 バストアップイラストを描こう③

第9回 全身イラストとキャラクターデザインについて①

- 第10回 全身イラストとキャラクターデザインについて②
- 第11回 全身イラストとキャラクターデザインについて③
- 第12回 企業を想定したキャラクター作り①
- 第13回 企業を想定したキャラクター作り②
- 第14回 企業を想定したキャラクター作り③
- 第15回 商品展開を想定したデフォルメキャラクター作り①
- 第16回 商品展開を想定したデフォルメキャラクター作り②
- 第17回 商品展開を想定したデフォルメキャラクター作り③

後期

- 第18回 背景ありのシチュエーションイラストの作成①
- 第19回 背景ありのシチュエーションイラストの作成②
- 第20回 背景ありのシチュエーションイラストの作成③
- 第21回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について①
- 第22回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について②
- 第23回 構図における効果的な視線誘導とデジタルイラストの情報量について③
- 第24回 小物イラストの練習と資料について①
- 第25回 小物イラストの練習と資料について②
- 第26回 小物イラストの練習と資料について③
- 第27回 世界観の設定を含むイラスト制作①
- 第28回 世界観の設定を含むイラスト制作②
- 第29回 世界観の設定を含むイラスト制作③
- 第30回 イラスト作品の言語化とその必要性について①
- 第31回 イラスト作品の言語化とその必要性について②
- 第32回 イラスト作品の言語化とその必要性について③
- 第33回 授業内容の振り返りと総まとめ

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

2026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

自由課題配布。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イラスト制作の実習課題。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

プロとしてイラストレーターとしての経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

作品制作 I

授業の目的・概要

本講座は、コンテスト参加やイベント展示における作品制作を意識した基礎的な考え方と制作方法が身に付く。
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基盤を作り、基本的な制作力と行動力を身に付けることができる。

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

学科	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(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・評価される作品と働くために必要な作品作りについて理解できる
- ・コンテストやイベントに向けて自身の作品を完成させることができる
- ・商業的な需要を研究し、それをもとに作品制作ができる
- ・自身の得意分野を理解し、評価される作品作りができる

授業計画

前期

第1回 授業の目標

第2回 客観的な作品作りについて

第3回 他人に評価される機会について

第4回 コンテストまたはイベント作品の制作①

第5回 コンテストまたはイベント作品の制作②

第6回 コンテストまたはイベント作品の制作③

第7回 コンテストまたはイベント作品の制作Ⅱ①

第8回 コンテストまたはイベント作品の制作Ⅱ②

第9回 コンテストまたはイベント作品の制作Ⅱ③

第10回 自身の得意と課題点について理解し言語化する①

第11回 自身の得意と課題点について理解し言語化する②

第12回 人に見てもらうための作品制作(最大公約数的視点と客観的視点の理解)①

第13回 人に見てもらうための作品制作(最大公約数的視点と客観的視点の理解)②

第14回 人に見てもらうための作品制作(最大公約数的視点と客観的視点の理解)③

第15回 媒体とパッケージにおける作品の見え方の違い(作品の見せ方を指定した制作)①

第16回 媒体とパッケージにおける作品の見え方の違い(作品の見せ方を指定した制作)②

第17回 媒体とパッケージにおける作品の見え方の違い(作品の見せ方を指定した制作)③

後期

第18回 商業的な需要について。進級制作と2年次に向けたロードマップ

第19回 ポートフォリオ作品とその制作について①

第20回 ポートフォリオ作品とその制作について②

第21回 ポートフォリオ作品とその制作について③

第22回 目標と進路の再認識と具体化、それに伴う制作について①

第23回 目標と進路の再認識と具体化、それに伴う制作について②

第24回 目標と進路の再認識と具体化、それに伴う制作について③

第25回 できることの整理とカテゴライズ①

第26回 できることの整理とカテゴライズ②

第27回 できることの整理とカテゴライズ③

第28回 進級制作の重要性について

第29回 進級制作の再理解

第30回 進級制作①

第31回 進級制作②

第32回 進級制作③

第33回 進級制作④

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

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

自由課題配布。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イラスト制作の実習課題。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

プロとしてイラストレーターとしての経験 ⇔ 商業的な作品作りができる内容

2026年度

動画 I

授業の目的・概要

本講座は、動画の作成方法や映像での表現方法を学び、Premiere Proの基本的な技術を身に付けることを目的とする。

学科	通信制学科	教員	大峠 唯舞
コース	イラストデザインコース(通信)	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- 動画の作成方法を理解する
- 映像の雰囲気に合ったBGM、エフェクト、フォントを選ぶことができる
- Premiere Proの基本操作を身に付ける
- CMを作ることができる

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション(授業の進め方、評価方法)
- 第2回 動画の作成手順
- 第3回 動画作成における基礎知識(著作権)
- 第4回 動画作成における基礎知識(用語)
- 第5回 評価の高い動画と評価の低い動画の違い(動画構成、BGM)
- 第6回 評価の高い動画と評価の低い動画の違い(エフェクト、フォント)
- 第7回 Premiere Proの画面構成
- 第8回 素材の取り込み
- 第9回 カット
- 第10回 オーディオ設定
- 第11回 色彩設定
- 第12回 テキスト
- 第13回 トランジション
- 第14回 エフェクト
- 第15回 アニメーション
- 第16回 速度設定
- 第17回 前期の復習

後期

第18回 復習(素材の取り込み、カット、オーディオ設定)

第19回 復習(色彩設定、テキスト、トランジション)

第20回 復習(エフェクト、アニメーション、速度設定)

第21回 CM(企画)

第22回 CM(素材集め)

第23回 CM(素材の取り込み)

第24回 CM(カット)

第25回 CM(オーディオ設定)

第26回 CM(色彩設定)

第27回 CM(テキスト)

第28回 CM(トランジション)

第29回 CM(エフェクト)

第30回 CM(アニメーション)

第31回 CM(速度設定)

第32回 CM(修正)

第33回 後期の復習

授業の方法

教材を使った学習と演習

課題の添削

教材

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

自作教材

評価の方法

課題:80%

平常点:20%

授業外での学習方法

動画撮影、写真撮影

Youtubeや映画鑑賞による映像研究

実務経験と授業科目の関係

2026年度

デザイン総合 I

授業の目的・概要

本講座は、グラフィックデザインの基礎であるレイアウト、配色、タイポグラフィ、情報整理、ラフ制作、PCを用いた制作工程を総合的に学ぶ。課題条件を読み取り、目的やターゲットに合わせたビジュアル表現を考え、ポスター・チラシ・DM・パッケージ・バナー等の制作を通して、基礎的なデザイン力と提案力を身につける。

学科	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	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	225

目標

- ・グラフィックデザインの役割を理解し、目的に応じた表現を考えることができる。
- ・レイアウト、配色、タイポグラフィ、余白、視線誘導などの基礎を制作に活用できる。
- ・課題条件やターゲットを読み取り、ラフスケッチやPC制作を通して複数案を提案できる。
- ・講評をもとに作品を改善し、ポートフォリオ掲載を想定した完成度に近づけることができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション、授業方針、グラフィックデザインの役割を理解する
- 第2回 図形を用いたレイアウト演習で、配置・余白・バランスの基礎を学ぶ
- 第3回 近接・整列・反復・強弱を使い、情報の見せ方を整理する
- 第4回 配色の基礎を学び、色の印象と配色比率を使った表現を行う
- 第5回 アルファベットや名前を用いて、タイポグラフィの基礎を学ぶ
- 第6回 一文字を使ったロゴ・マーク制作を通して、形による印象表現を学ぶ
- 第7回 「楽しい」「おいしい」などのイメージを形に置き換える演習を行う
- 第8回 「花」「笑顔」「健康」などのテーマから具象的なマークを制作する
- 第9回 文字情報とビジュアルを整理し、ポスターの基本レイアウトを学ぶ
- 第10回 提供素材を用いたチラシ制作を行い、情報の優先順位を考える
- 第11回 公共広告を制作し、見る人に行動を促すデザイン表現を学ぶ
- 第12回 商品内容やターゲットに合わせたパッケージデザインを制作する
- 第13回 カフェメニュー・DMなど小型グラフィックの構成を学ぶ
- 第14回 ブランドデザインの基礎を学び、ロゴ・色・書体の統一感を考える
- 第15回 簡易ブランド企画を立て、ビジュアルイメージと展開案を作成する
- 第16回 前期課題の講評と修正を行い、作品の改善点を整理する
- 第17回 前期総括、ポートフォリオ掲載を想定した作品整理を行う

後期

第18回 PC制作の基本フローを確認し、画像・文字・余白の扱いを学ぶ

第19回 ターゲットとコンセプトを設定し、広告表現の方向性を考える

第20回 学校・コース紹介を想定したチラシデザインを制作する

第21回 イベント告知チラシを制作し、日時・場所・内容の見せ方を学ぶ

第22回 SNSバナーを制作し、画面上で伝わる構図と文字量を考える

第23回 「JAPAN」をテーマにポスター制作を行い、発想力を高める

第24回 進級制作

第25回 進級制作

第26回 進級制作

第27回 進級制作

第28回 進級制作

第29回 進級制作

第30回 進級制作

第31回 進級制作

第32回 進級制作

第33回 年間総括、提出作品の整理とポートフォリオ掲載準備を行う

授業の方法

講義および実習形式で行う。スケッチやPCを用いた作品制作を中心に、資料収集、企画立案、ラフ制作、講評、修正、発表を繰り返す。公募作品、展示作品、ポートフォリオ掲載を想定し、実践的な制作力と提案力を養う。Google Classroomを活用し、課題配信・提出・フィードバックを行う。

教材

スケッチブック、筆記具、PC、Adobe Illustrator・Photoshop等の制作ソフト、Google Classroomで配布する資料、公募要項、各自で収集した参考資料。

評価の方法

課題作品評価 80%、取り組み姿勢 20%＜課題提出は必須＞

企画意図が明確であるか、目的やターゲットに応じた表現になっているか、完成度・倫理性・ポートフォリオ活用を意識できているかを総合的に評価する。

授業外での学習方法

Google Classroomによる課題配布を行う。授業で得た知識や技術を活かし、ポートフォリオ掲載、就職活動、公募・展示を想定した作品制作・資料収集・修正作業を授業外でも継続して行う。

2026年度

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、実務で必要となる情報整理、表現力、制作工程、提案力を
培う授業を実施する。

アルゴリズム・データ構造 I

授業の目的・概要

本授業では、アルゴリズムの基礎を理解し、実際に表現・操作できる力を養います。前期は「変数」と「配列」の基本的なデータ構造を学び、流れ図や疑似言語の読み取りを通じて、記号10個程度のアルゴリズムを作成できることを目指します。後期は基礎的な探索・整列アルゴリズムを習得し、より複雑な記号15個程度のアルゴリズムを流れ図で表現できる力を養います。最終的に、ITパスポート「アルゴリズムとプログラミング」分野の既習範囲で8割の正答率を達成できることを目標とします。実践的な演習を通じて、論理的思考力と問題解決力を身につけます。

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	仲座
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	3単位

目標

前期

アルゴリズムの基礎となる、「変数」と「配列」のデータ構造を理解できる。

流れ図/疑似言語の読み取りができる。

流れ図を用いて、記号が10個程度のアルゴリズムを記述できる。

後期

基礎的な探索アルゴリズム/整列アルゴリズムを理解できる。

流れ図を用いて、記号が15個程度のアルゴリズムを記述できる。

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

授業計画

前期

第1週

第1回 オリエンテーション

第2回 アルゴリズムとプログラムの関係ーアルゴリズムとは？プログラムとは？

第3回 コンピュータ基礎知識

第4回 良いアルゴリズムとは一分かりやすい/高速/効率的/再利用が容易

第3週

第5回 アルゴリズムの基本形ー制御構造

第6回 流れ図と疑似言語ーそれぞれの書き方

第4週

第7回 変数(データ型/代入)①ーメモリ/変数の宣言

第8回 変数(データ型/代入)②—メモリ/変数の宣言

第5週

第9回 配列(参照)①—データをまとめて使う方法

第10回 配列(参照)②—データをまとめて使う方法

第6週

第11回 三角形の面積を計算する①—四則演算

第12回 三角形の面積を計算する②—四則演算

第7週

第13回 データの大小を判定する①—データを比較する/関係演算子

第14回 データの大小を判定する②—データを比較する/関係演算子

第8週

第15回 変数のデータを入れ替える①—入替用の変数

第16回 変数のデータを入れ替える②—入替用の変数

第9週

第17回 フローチャート読み取り演習①—一定着度の確認

第18回 フローチャート読み取り演習②—一定着度の確認

第10週

第19回 合計を計算する①—反復構造/変数の初期化/変数i/無限ループ

第20回 合計を計算する②—反復構造/変数の初期化/変数i/無限ループ

第11週

第21回 最大値を探す①—暫定値の変数

第22回 最大値を探す②—暫定値の変数

第12週

第23回 フローチャート穴埋め演習①

第24回 フローチャート穴埋め演習②

第13週

第25回 定番アルゴリズム—どのようなアルゴリズムがあるか？

第26回 前期期末試験

第14週

第27回 前期期末試験返却・フィードバック

第28回 前期復習

第15週

第29回 再試験

後期

第1週

第1回 前期の復習・オリエンテーション

第2回 定番アルゴリズムについて

第2週

第3回 探索アルゴリズム①(リニアサーチ/概要)ーアルゴリズムの内容を理解する

第4回 探索アルゴリズム②(バイナリサーチ/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第3週

第5回 探索アルゴリズム③(バイナリサーチ/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第6回 探索アルゴリズム④(ハッシュ探索法/概要)ーアルゴリズムの内容を理解する

第4週

第7回 探索アルゴリズム⑤(ハッシュ探索法/概要)ー同じハッシュ値が出たときの対応

第8回 探索アルゴリズム⑥(ハッシュ探索法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第5週

第9回 探索アルゴリズム⑦(ハッシュ探索法/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第10回 整列アルゴリズム①(単純選択法/概要)ーアルゴリズムの内容を理解する

第6週

第11回 整列アルゴリズム②(単純選択法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第12回 整列アルゴリズム③(単純選択法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第7週

第13回 整列アルゴリズム④(単純交換法/概要)ーアルゴリズムの内容を理解する

第14回 整列アルゴリズム⑤(単純交換法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第8週

第15回 整列アルゴリズム⑥(単純挿入法/概要)ーアルゴリズムの内容を理解する

第16回 整列アルゴリズム⑦(単純挿入法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第9週

第17回 整列アルゴリズム⑧(単純挿入法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第18回 整列アルゴリズム⑨(単純挿入法/実装)ーアルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第10週

第19回 整列アルゴリズム⑩(クイックソート/概要)ーアルゴリズムの内容を理解する

第20回 整列アルゴリズム⑪(クイックソート/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第11週

第21回 整列アルゴリズム⑫(クイックソート/実装)

アルゴリズムをフローチャート/疑似言語で表現できる

第22回 ITパスポート対策補足講義①ー10進数、2進数、16進数

第12週

第23回 ITパスポート対策補足講義②ー10進数、2進数、16進数

第24回 ITパスポート対策補足講義③一集合とベン図/データの単位
第13週
第25回 ITパスポート対策補足講義④一集合とベン図/データの単位
第26回 後期期末試験
第14週
第27回 後期期末試験返却・フィードバック
第28回 前後期復習
第15週
第29回 再試験

授業の方法

講義、グループワーク、発表

教材

伊東静香(2012)『アルゴリズムを、はじめよう』インプレス
高橋京介(2023)『【令和5年度】いちばんやさしいITパスポート』SBクリエイティブ

評価の方法

試験80%、授業態度(グループワーク含む)20%

授業外での学習方法

復習

授業で学習したアルゴリズムやフローチャート、疑似言語についてノートや配布資料を見直し、重要な用語や処理の流れを整理する。

授業で扱った演習問題を再度解き、アルゴリズムをフローチャートや疑似言語で表現する練習を行う。

探索アルゴリズムや整列アルゴリズムについては、処理手順を自分で説明できるようにまとめる。

理解が不十分な箇所については教科書や参考資料を用いて確認する。

予習

次回授業で扱う範囲の教科書や配布資料を事前に読み、専門用語やアルゴリズムの概要を確認する。

フローチャートや疑似言語でどのような処理が行われるかを予想し、不明な点や疑問点を整理する。

必要に応じて関連する情報技術用語や計算方法について調べ、授業内容を理解するための準備を行う。

実務経験と授業科目の関係

—

コンピュータシステム

授業の目的

本授業では、Web制作の基礎となるHTML/CSSコーディング、Webデザイン基礎理論、レスポンシブ設計、Webサイト構築の基本プロセスを学ぶ。

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	永田 忠幸
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・HTML/CSSで複数ページサイトを制作できる
- ・レスポンシブ対応ができる
- ・Webデザインの基本原則を理解している
- ・デザインカンパからのコーディングができる
- ・卒進展レベルのWeb作品を制作できる

授業計画

前期

第1回 オリエン・Webの仕組み

- ・サーバーとブラウザ
- ・ドメイン
- ・インターネットの構造

第2回 HTML基礎①

- ・基本構造
- ・主要タグ

第3回 HTML基礎②

- ・セマンティックタグ
- ・リスト／テーブル／フォーム

第4回 CSS基礎①

- ・セレクタ
- ・ボックスモデル

第5回 CSS基礎②

- ・Flexbox
- ・レイアウト設計

第6回 演習課題①（1ページ制作）

第7回 デザインの基本原則

- ・近接・整列・反復・対比

第8回 タイポグラフィ

- ・可読性
- ・行間・文字組み

第9回 配色設計

- ・色彩理論

- ・Web配色ルール

第10回 ワイヤフレーム基礎

- ・情報整理
- ・レイアウト設計

第11回 デザインカンパ制作

第12回 デザインカンパからのコーディング

第13回 演習課題②（2ページサイト）

第14回 レスポンシブ基礎

- ・メディアクエリ

第15回 モバイルファースト設計

第16回 画像最適化

- ・形式の違い
- ・軽量化

第17回 Webフォント・UIパーツ実装

後期

第18回 簡単なアニメーション（CSSのみ）

第19回 複数ページサイト構築

第20回 演習課題③（企業サイト模写）

第21回 Web制作実践基礎 サイト設計基礎

- ・サイトマップ
- ・ページ構成

第22回 ポートフォリオ基礎設計

第23回 卒進展作品企画立案

第24回 テーマ確定・設計

第25回 ワイヤフレーム制作

第26回 デザイン制作

第27回 デザイン完成

第28回 コーディング①

第29回 コーディング②

第30回 レスポンシブ対応・修正

第31回 発表・講評

第32回 卒進展制作

授業の方法

本授業は、講義と演習を組み合わせた実習中心型授業として実施する。

前半では、Webの基礎知識およびHTML／CSSによるマークアップとレイアウト設計の基本を、講師による解説とデモンストレーションを通して学習する。その後、必ず演習課題を行い、学習内容を実際に手を動かして確認する形式をとる。基礎段階では正しい記述方法と構造理解を重視し、セマンティックなコーディング習慣を身につけさせる。

デザイン分野では、レイアウト原則、配色設計、タイポグラフィ等の理論を学習した上で、ワイヤフレーム制作およびデザインカンパ制作を行う。完成したデザインをHTML／CSSで再現する演習を通して、「設計から実装まで」の一連の制作プロセスを理解させる。

中盤以降はレスポンシブデザインや複数ページサイト構築に取り組み、実務を想定した制作課題を段階的に実施する。制作物に対しては都度講評を行い、改善点をフィードバックすることで、自己修正力と完成度向上を図る。

第24回以降は卒進展作品の制作期間とし、企画立案、設計、デザイン、コーディングまでを一貫して行う。講師は進捗確認と個別指導を行い、制作工程管理の基礎も併せて指導する。

最終回には作品発表を実施し、デザイン力・構築力・プレゼンテーション力を総合的に評価する。

本授業では、2年次で扱うSEOやAI活用には踏み込まず、あくまで「正しく作れる基礎力」の習得を目的とする。

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。

サイバーセキュリティ

授業の目的・概要

本授業では、逆算のDXにおけるサイバーセキュリティの重要性を理解し、情報資産を守るための知識と技術を身につける。情報セキュリティの目的や種類、情報資産への脅威・脆弱性を説明できる能力を養う。さらに、サイバー攻撃の手法と対策、マルウェアの種類と対策、セキュリティ技術の種類について理解する。リスクアセスメントを通じてリスクへの対応策を提案する力を育成し、関連法規の内容を理解することで、実践的なセキュリティ対策の基礎を習得することを旨とする。

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	小堀
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	なし
対象年次	1年次	年間単位時間	4.5単位

目標

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

授業計画

前期

第1週

第1回 オリエンテーション(授業の目的、本講義の全体像、情報セキュリティの概要)

第2回 情報セキュリティ及びサイバーセキュリティの目的①

-3要素(機密性・完全性・可用性)-

第2週

第3回 情報セキュリティ及びサイバーセキュリティの目的②

-4要素(真正性・責任追跡性・信頼性・否認防止)-

第4回 情報セキュリティの概要(情報資産、脅威、脆弱性、対策)

第3週

第5回 脅威の種類 -3種類の脅威の特徴-

第6回 脅威の被害① -各脅威の被害 I -

第4週

第7回 脅威の被害② -各脅威の被害 II -

第8回 DoS攻撃とDDoS攻撃① -2つの違いと事例-

第5週

第9回 DoS攻撃とDDoS攻撃② -事例に基づいた対策-

第10回 脅威の対策① -各脅威の対策 I -

第6週

第11回 脅威の対策② -各脅威の対策 II -

第12回 脅威の対策③ -各脅威の対策 III -

第7週

第13回 リスクマネジメント① -リスクマネジメントとは-

第14回 リスクマネジメント② -4つのプロセスとリスク対応策-

第8週

第15回 確認テスト

第16回 情報セキュリティマネジメント① -ISMSと情報セキュリティポリシー-

第9週

第17回 情報セキュリティマネジメント② -ISMSと情報セキュリティマネジメントの特性-

第18回 現代社会における情報セキュリティの重要性① -事例から考える I -

第10週

第19回 現代社会における情報セキュリティの重要性① -事例から考える II -

第20回 セキュリティ技術の種類

第11週

第21回 暗号技術① -共通鍵暗号方式-

第22回 暗号技術② -公開鍵暗号方式-

第12週

第23回 認証技術① -バイオメトリクス認証-

第24回 認証技術② -2段階認証と2要素認証-

第13週

第25回 デジタル署名と認証局

第26回 前期試験

第14週

第27回 前期復習

第28回 試験返却・フィードバック

第15週

第29回 再試験

後期

第1週

第1回 オリエンテーション(授業概要、前期振り返り)

第2回 マルウェア① -分類と種類-

第2週

第3回 マルウェア② -感染経路と被害リスク-

第4回 マルウェア③ -対処法と予防対策 I -

第3週

第5回 マルウェア④ -対処法と予防対策 II -

第6回 不正アクセス対策① -3つの壁(ファイアウォール・IDS/IPS・WAF)とDMZ I -

第4週

第7回 不正アクセス対策② -3つの壁(ファイアウォール・IDS/IPS・WAF)とDMZ II -

第8回 アクセス管理 -SSL/TLSとVPS-

第5週

第9回 情報漏洩対策 -リモートアクセスと認証サーバ-

第10回 サイバーセキュリティ基本法① -制定-

第6週

第11回 サイバーセキュリティ基本法② -2度の改正-

第12回 不正アクセス禁止法① -制定された背景と目的-

第7週

第13回 不正アクセス禁止法② -禁止行為と罰則について-

第14回 労働・取引関連法規① -労働基準法と3つの契約-

第8週

第15回 労働・取引関連法規② -著作権とその他の用語-

第16回 コンプライアンスとソーシャルメディアポリシー

第9週

第17回 確認テスト

第18回 個人情報保護法① -概要とその他の重要用語-

第10週

第19回 個人情報保護法② -個人情報の取扱-

第20回 GDPRと情報公開法

第11週

第21回 標準化① -JANコードとQRコード-

第22回 標準化② -ISOとその種類-

第12週

第23回 標準化③ -3つの分類-

第24回 問題演習① -前期内容-

第13週

2026年度

第25回 問題演習② -後期内容-

第26回 後期試験

第14週

第27回 後期復習

第28回 試験返却・フィードバック

第15週

第29回 再試験

授業の方法

講義、問題演習

教材

・高橋京介 (2025)『いちばんやさしいITパスポート 絶対合格の教科書＋出る順問題集』

SBクリエイティブ社

評価の方法

試験80%、授業態度20%

授業外での学習方法

授業で行った内容の復習

内容: 授業で取り上げた内容を復習し、教科書における該当箇所を読み込む。

課題: 新しく学んだ専門用語や表現を自宅で復習、また言い換え練習。

提出物: なし

学習効果: 学習内容の理解、語彙・敬語の定着

実務経験と授業科目の関係

—

デジタルトランスフォーメーション

授業の目的・概要

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

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	仲座
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	3単位

目標

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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週

第1回 オリエンテーション、DXとは何か(Netflix/Spotify事例)

第2回 DXの背景:ニューノーマルとデジタルディスラプション

第2週

第3回 逆算思考法①:フォアキャストینگ

第4回 逆算思考法②:バックキャストینگ(演習付)

第3週

第5回 DXのよくある失敗①(金融系統合事例)

第6回 DXのよくある失敗②(行政オンライン申請事例)

第4週

第7回 売上を上げるためのDX①(新システム開発)

2026年度

第8回 売上を上げるためのDX②(既存技術活用)

第5週

第9回 デジタルメディアとHP制作

第10回 オウンドメディアの役割①(オムロン事例)

第6週

第11回 オウンドメディアの役割②(キーエンス事例)

第12回 オウンドメディアの役割③(サイボウズ事例)

第7週

第13回 HP制作ツール比較①(Google Site・ペライチ)

第14回 HP制作ツール比較②(WordPress)

第8週

第15回 アナリティクスの基本①(セッション数分析)

第16回 アナリティクスの基本②(ユーザー行動分析)

第9週

第17回 フィードバック①(発表+改善提案)

第18回 改善ワーク①(セッション数増加施策)

第10週

第19回 改善ワーク②(実装)

第20回 フィードバック②(効果検証)

第11週

第21回 改善ワーク③(CV率改善施策)

第22回 改善ワーク④(実装)

第12週

第23回 フィードバック③(効果検証)

第24回 まとめ:集客できるWebページに必要な要素

第13週

第25回 模擬試験

第26回 前期試験

第14週

第27回 試験返却・フィードバック

第28回 前期復習

第15週

第29回 再試験

後期

第1週

第1回 前期復習+逆算思考法(演習)

第2回 エコマース基礎①(モール型と自社型)

第2週

第3回 エコマース基礎②(メリット／デメリット比較)

第4回 グループワーク:事例調査①

第3週

第5回 グループワーク:事例調査②

第6回 グループワーク:事例調査③

第4週

第7回 ケースワーク①(EC活用改善提案 構想)

第8回 ケースワーク②(課題抽出)

第5週

第9回 ケースワーク③(改善策立案)

第10回 ケースワーク④(資料化)

第6週

第11回 ケースワーク⑤(発表準備)

第12回 発表・フィードバック

第7週

第13回 追加事例研究:Amazon, 楽天, Shopify

第14回 POS基礎①(仕組みと役割)

第8週

第15回 POS基礎②(顧客データ活用の重要性)

第16回 POSレジアプリ①(Airレジデモ)

第9週

第17回 POSレジアプリ②(操作体験)

第18回 データ分析①(ABC分析演習)

第10週

第19回 データ分析②(トレンド分析演習)

第20回 データ分析③(バスケット分析演習)

第11週

第21回 データ分析④(RFM分析演習)

第22回 グループ演習①(POSデータ活用事例検討)

第12週

第23回 グループ演習②(改善提案立案)

第24回 グループ演習③(発表準備)

第13週

第25回 発表・フィードバック

第26回 後期試験

第14週

第27回 試験返却・フィードバック

第28回 後期復習

第15週

第29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」からパッと引ける 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

復習

授業で扱ったDX事例、Eコマース、オウンドメディア、POSシステム、データ分析手法について、配布資料やノートを見直し、重要な用語や概念を整理する。

授業内で実施したケーススタディやグループワークの内容を振り返り、課題の発見方法や改善提案の考え方をまとめる。

Webサイト分析やデータ分析の演習結果を見直し、分析結果からどのような改善策が導き出せるかを整理する。

発表やフィードバックで指摘された内容を確認し、自身の提案内容の改善点をまとめる。

予習

次回授業で扱うテーマについて教科書や配布資料を事前に読み、関連する企業事例やサービスについて調査する。

DX、Eコマース、デジタルマーケティング、POSシステム、データ分析などの専門用語の意味を確認する。

次回の演習やグループワークに備え、自分なりの課題や改善案を考え、授業で議論できるよう準備する。

2026年度

実務経験と授業科目の関係

—

ビジネスコミュニケーション I

授業の目的・概要

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

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	初澤唯太
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

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

後期

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

授業計画

前期

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

第14回 検定対策(※検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)

第15回 検定対策(※)／課題制作

第16回 検定対策(※)／課題制作

第17回 検定対策(※)／課題制作

後期

第18回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作

第19回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作

第20回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作

第21回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作

第22回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作

第23回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作

第24回 検定対策(※)

第25回 検定対策(※)

第26回 検定対策(※)

第27回 検定対策(※)

第28回 Illustratorクリエイター能力認定試験

第29回 進級制作

第30回 進級制作

第31回 進級制作

第32回 進級制作

第33回 進級制作

授業の方法

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

教材

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

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

2026年度

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。

ビジネスマナー

授業の目的・概要

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

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	小川 智也
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

目標

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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週

第1回 オリエンテーション、DXとは何か

第2回 DXの背景:ニューノーマルとデジタルディスラプション

第3回 逆算思考法①:フォアキャストینگ

第4回 逆算思考法②:バックキャストینگ(演習付)

第5回 DXのよくある失敗①(金融系統合事例)

第6回 DXのよくある失敗②(行政オンライン申請事例)

第7回 売上を上げるためのDX①(新システム開発)

第8回 売上を上げるためのDX②(既存技術活用)

第9回 デジタルメディアとHP制作

第10回 オウンドメディアの役割①(オムロン事例)

- 第11回 オウンドメディアの役割②(キーエンス事例)
- 第12回 オウンドメディアの役割③(サイボウズ事例)
- 第13回 HP制作ツール比較①(Google Site・ペライチ)
- 第14回 HP制作ツール比較②(WordPress)
- 第15回 アナリティクスの基本①(セッション数分析)
- 第16回 アナリティクスの基本②(ユーザー行動分析)
- 第17回 フィードバック①(発表+改善提案)
- 第18回 改善ワーク①(セッション数増加施策)
- 第19回 改善ワーク②(実装)
- 第20回 フィードバック②(効果検証)
- 第21回 改善ワーク③(CV率改善施策)
- 第22回 改善ワーク④(実装)
- 第23回 フィードバック③(効果検証)
- 第24回 まとめ:集客できるWebページに必要な要素
- 第25回 まとめ:半期の振り返り
- 第26回 まとめ:半期の理解度チェック
- 第27回 フィードバック

後期

第1週

- 第1回 前期復習+逆算思考法(演習)
- 第2回 エコマース基礎①(モール型と自社型)
- 第3回 エコマース基礎②(メリット/デメリット比較)
- 第4回 グループワーク:事例調査①
- 第5回 グループワーク:事例調査②
- 第6回 グループワーク:事例調査③
- 第7回 ケースワーク①(EC活用改善提案 構想)
- 第8回 ケースワーク②(課題抽出)
- 第9回 ケースワーク③(改善策立案)
- 第10回 ケースワーク④(資料化)
- 第11回 ケースワーク⑤(発表準備)
- 第12回 発表・フィードバック
- 第13回 追加事例研究:Amazon, 楽天, Shopify
- 第14回 POS基礎①(仕組みと役割)
- 第15回 POS基礎②(顧客データ活用の重要性)
- 第16回 POSレジアプリ①(Airレジデモ)
- 第17回 POSレジアプリ②(操作体験)

第18回 データ分析①(ABC分析演習)
第19回 データ分析②(トレンド分析演習)
第20回 データ分析③(バスケット分析演習)
第21回 データ分析④(RFM分析演習)
第22回 グループ演習①(POSデータ活用事例検討)
第23回 グループ演習②(改善提案立案)
第24回 グループ演習③(発表準備)
第25回 発表・フィードバック
第26回 発表・フィードバック
第27回 発表・フィードバック
第28回 後期復習
第29回 次年度に向けて

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」からパッと引ける 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

授業平常点100%

授業外での学習方法

復習

授業内で実施したケーススタディやグループワークの内容を振り返り、課題の発見方法や改善提案の考え方をまとめる。

発表やフィードバックで指摘された内容を確認し、自身の提案内容の改善点をまとめる。

2026度

予習

次回授業で扱うテーマについて教科書や配布資料を事前に読み、関連する企業事例やサービスについて調査する。
。

実務経験と授業科目の関係

ビジネス文書

授業の目的・概要

本授業では、日本の職場で求められる実践的なPCスキルを習得し、MOS取得に必要な基礎力を身に付けることを目的とする。日本の企業では、報告書や申請書などの文書作成、会議で使用する資料作成、業務データの整理・管理など、多くの場面でPC操作が必須となる。しかし、留学生にはこうしたスキルが十分に備わっていない場合も多い。そこで、本授業では、基本操作やタイピングを強化したうえで、Wordの主要機能を体系的に学び、職場で自立して業務を遂行できる力の基盤の育成を目的とする

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	岡野
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

目標

本授業は、留学生が元から所有している基礎知識・技術を踏まえ、2年次終了時までには社会人として身に付けておくべき基礎的な技術力を養うことを目的とする。1年次終了時には、基本操作であるPCの起動・終了、タイピング、カーソル操作について、問題なく使用することができる技術を身に付けることを具体的には、

1. Wordの基本操作から応用機能(表作成、数式・関数、グラフ等)を体系的に学び、実務で活用できるスキルを身に付ける。
2. MOS(Microsoft Office Specialist)Word試験の出題範囲を理解し、資格取得に必要な知識・操作方法を習得する。
3. 学習した機能を用いて課題に取り組み、正確性と効率性を意識したWord活用力を高める。
4. 習得したWordスキルを自身の強みとして将来の進路や就職活動に活用できる力を養成する。

授業計画

【前期】

第1回:オリエンテーション・PC基礎理解

授業説明(評価方法・目的)、起動・シャットダウンの正しいやり方

PCルールのルール確認、指導

自分のフォルダの確認

第2回:タイピング練習・マウス操作の演習

タイピング練習

右クリック、左クリック、ドラッグ、ダブルクリックの説明・演習

＜評価基準＞

- ・マウス練習のためのHTMLを開くことができる
- ・ベネッセの日本語タイピングページを開くことができる

第3回:ホーム①

簡易的な文書を作成し、保存する

＜評価基準＞

- ・自分のフォルダにファイルを保存することができる
- ・保存したファイルを開くことができる
- ・ファイル名を理解する

第4回:ホーム②

文字の効果を適用する

書式をクリアする

隠し文字を使用する

箇条書きを設定する

第5回:ホーム③

行頭文字を定義する

段落番号を設定する

箇条書きの行頭文字や段落番号を変更する

開始番号を設定する、振り直す、続けて振る

第6回:ホーム④

リストのレベルを変更する

行間を設定する

編集記号の表示/非表示を切り替える

第7回:ホーム⑤

教材Lessen1を用いて復習

＜確認項目＞

- ・文書の適切な保存ができる
- ・箇条書きができる
- ・段落番号を設定できる
- ・行間の設定ができる
- ・ここまで学習した書式の設定ができる

第8回:ホーム⑥

組み込みの文字スタイルや段落スタイルを適用する

スタイルセットを適用する

目次を挿入する

ユーザー設定の目次を作成する

第9回:ホーム⑦

教材Lesson2を用いて復習

<確認項目>

- ・文書の適切な保存ができる
- ・組み込みの段落スタイルを適用できる
- ・目次を挿入できる

第10回:ホーム⑧

文字列を検索する

文字列を置換する

文書内の特定の場所やオブジェクトに移動する

書式のコピー/貼り付けを実行して、書式を適用する

第11回:ホーム⑨

教材Lesson3を用いて復習

<確認項目>

- ・文書の適切な保存ができる
- ・文字列の検索/置換ができる
- ・書式のコピー・貼り付けができる

第12回:復習

- ・前期期間の学習事項の総復習
- ・前期期間の学習事項に関する演習問題
- ・期末試験対策

第13回:期末試験

第14回:試験返却・フィードバック

第15回 再試験

【後期】

第1回:後期オリエンテーション・前期復習

- ・後期授業の進め方説明(到達目標・操作確認の流れ)
- ・前期内容の総復習(wordの基本操作)
- ・前期で学んだ用語の確認

第2回:挿入①

行数や列数を指定して、表を作成する

文字列を表に変換する

セルを結合する

セルを分割する

表を分割する

列幅を調整する

行高を調整する

第3回:挿入②

セルの余白を設定する

セルの間隔を設定する

表のデータを並べ替える

タイトル行の繰り返しを設定する

表を文字列に変換する

第4回:挿入③

教材Lesson4を用いて復習

<主な確認項目>

- ・文書の適切な使用ができる
- ・表の作成ならびに体裁を整えることができる
- ・セルの調整ができる
- ・データの並び替えができる

第5回:挿入④

画像を挿入する

オブジェクトの周辺の文字列を折り返す

オブジェクトを配置する①

オブジェクトを配置する②

図の背景を削除する

第6回:挿入⑤

アート効果を適用する

画像を調整する

図の効果を適用する

図のスタイルを適用する

オブジェクトに代替テキストを追加する

第7回:挿入⑥

教材Lesson5を用いて復習

<主な確認項目>

- ・文書の適切な使用ができる
- ・画像を挿入し、体裁を整えることができる
- ・図の効果を適用できる
- ・代替テキストの追加ができる

第8回:挿入⑦

図形を挿入する

図形の高さと幅を変更する

図形にテキストを追加する・フォントサイズを変更する

図形の塗りつぶしを変更する

図形の形状を変更する

複数の図形の重なり順序を変更する

第9回:挿入⑧

アイコンを挿入する

3Dモデルを挿入する

3Dモデルの書式を設定する

第10回:挿入⑨

smartartを挿入する

smartartのボックスの順序を変更する

smartartに内容を追加する

smartartの文字列のレベルを変更する

smartartのレイアウトを変更する

smartartの色を変更する

smartartのスタイルを変更する

smartartのサイズを変更する

スクリーンショットや画像の領域を挿入する

第11回:挿入⑩

教材Lesson6, 7を使用して復習

<主な確認項目>

- ・文書の適切な使用ができる

- ・図形を挿入し、体裁を整えることができる
- ・3Dモデルについて扱うことができる
- ・smartartを扱うことができる

第12回:演習問題

- ・セクションの設定/コメント/変更履歴に関する演習問題
- ・後期の学習範囲の総復習
- ・期末試験の対策

第13回:期末試験

第14回:試験返却・フィードバック

第15回 再試験

授業の方法

操作方法等を説明後、実際にPCを用いて操作・演習に取り組ませることで、実践的なスキルを養う。

教材

Amazonベーシック マウス USB有線

・この1冊で合格！ 西尾パソコン教室のMOS Word 365 テキスト&問題集

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

期末試験は、PCを用いて実践的な技術が身についているかという観点で評価

平常点は、授業態度・実践演習への参加度に応じて評価

授業外での学習方法

実施時間:130分/回

課題:授業で行った学習内容についての教科書を読み、復習する。次回範囲についても同様に、教科書を読み、概要理解に努める。

効果:PCへの基本的操作の理解ができることにより、就職後に求められる必要最低限のスキルの取得に近づく。PC操作に苦手意識を抱いている学生から、苦手意識を取り除く補助的役割を担う。

設定事由:PCの操作に対する難しいイメージや、自由な授業という印象の払拭を図る。実際にPC操作を行うことが理想的ではあるが、学生個人でPCを持っていない場合があること、それぞれの自宅に揃えさせることは費用の面から現実的ではないことにより、教科書を読み理解することを設定。また、文字で理解することで、説明時間の短縮ならびにより長い実践時間の確保を狙う。

2026年度

実務経験と授業科目の関係
—

ビジネス表計算

授業の目的・概要

本授業では、日本の職場で求められる実践的なPCスキルを習得し、MOS取得に必要な基礎力を身に付けることを目的とする。日本の企業では、報告書や申請書などの文書作成、会議で使用する資料作成、業務データの整理・管理など、多くの場面でPC操作が必須となる。しかし、留学生にはこうしたスキルが十分に備わっていない場合も多い。そこで、本授業では、基本操作やタイピングを強化したうえで、Excelの主要機能を体系的に学び、職場で自立して業務を遂行できる力の基盤の育成を目的とする

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	澤
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

目標

本授業は、留学生が元から所有している基礎知識・技術を踏まえ、2年次終了時までには社会人として身に付けておくべき基礎的な技術力を養うことを目的とする。1年次終了時には、基本操作であるPCの起動・終了、タイピング、カーソル操作について、問題なく使用することができる技術を身に付ける。同時に、教科書やインターネットを用いて調べたり、教員に聞いたりすることでMOS試験に必要な操作を行えるようになることが目標である。具体的には、

- Excelの基本操作から応用機能(表作成、数式・関数、グラフ等)を体系的に学び、実務で活用できるスキルを身に付ける。
- MOS(Microsoft Office Specialist)Excel試験の出題範囲を理解し、資格取得に必要な知識・操作方法を習得する。
- 学習した機能を用いて課題に取り組み、正確性と効率性を意識したExcel活用力を高める。
- 習得したExcelスキルを自身の強みとして将来の進路や就職活動に活用できる力を養成する。

授業計画

【前期】

第1回:オリエンテーション・PC基礎理解

授業説明(評価方法・目的)、起動・シャットダウンの正しいやり方

2026年度

PCルームのルール確認、指導

自分のフォルダの確認

第2回:タイピング練習・マウス操作の演習

タイピング練習

右クリック、左クリック、ドラッグ、ダブルクリックの説明・演習

<評価基準>

・マウス練習のためのHTMLを開くことができる

- ・ベネッセの日本語タイピングページを開くことができる

第3回:タイピング練習・Excel基礎理解

- ・Excelの画面構成
- ・セル・行・列の理解、基本語句の説明
- ・新規ブック作成
- ・名前を付けて保存/上書き保存
- ・保存場所、ファイル形式の理解

第4回:ホーム① 配置(pp.30-37)

- ・セル内の文字列の配置を調整する
- ・インデントを増やす・減らす
- ・均等割り付けを適用する
- ・セル内のテキストを折り返して表示する
- ・セルを結合する
- ・文字列の方向を変更する

第5回:ホーム② 数値(pp.38-43)

- ・桁区切りスタイルを適用する
- ・通貨表示形式を適用する
- ・パーセントスタイルを提供する
- ・小数点以下の表示桁数を増やす/減らす
- ・数値の書式を適用する

第6回:ホーム③ スタイル(pp.45-54)

- ・組み込みの条件付き書式を適用する
- ・ルールを設定する
- ・条件付き書式を削除する
- ・セルのスタイルを適用する

第7回:演習① ホーム1

p.79復習問題を活用し、第4回～第6回の演習問題

<主な確認事項>

- ・セル内の文字の配置を適切にできる
- ・指定されたレイアウトで数値を表示できる
- ・条件付き書式を活用することができる

第8回:ホーム④ セル(pp.56-68)

- ・行(複数行)、列を挿入する
- ・行、列を削除する
- ・セルを挿入/削除する
- ・列の幅を調整する
- ・列の幅を自動調整する
- ・行の高さを調整する

第9回:ホーム⑤ 編集(pp.70-75)

- ・データを並び替える
- ・複数項目でデータを並び替える
- ・ブック内のデータを検索する
- ・セルの書式設定をクリアにする

第10回:ホーム⑥ クリップボード(pp.76-79)

- ・データをコピーして別の表に貼り付ける
- ・書式のコピー/貼り付けを利用してセルに書式を設定する

第11回:演習② ホーム2

- ・p.79を活用し、第8回～第10回の演習問題

<主な確認事項>

- ・行、列、セルの違いがわかる
- ・行、列、セルの挿入ならびに削除ができる
- ・データを並び替えることができる
- ・データ、書式のコピー・貼り付けができる

第12回:前期総復習

- ・前期期間の学習範囲(pp.14-79)を総復習する

<主な確認事項>

- ・ホームタブ操作時に必要な用語を理解することができる
- ・指示通りのレイアウトにすることができる。
- ・必要な箇所に必要な文字を配置できる

第13回:期末試験

第14回:試験返却・フィードバック

第15回 再試験

【後期】

第1回:後期オリエンテーション・前期復習

- ・授業時のルール確認
- ・操作復習
- ・タイピング練習

第2回:挿入① テーブル(pp.82-92)

- ・セル範囲からExcelのテーブルを作成する
- ・テーブルにスタイルを適用する
- ・テーブル名を設定する
- ・テーブルに行や列を挿入、削除する
- ・テーブルスタイルのオプションを設定する
- ・テーブルスタイルのオプションから集計する
- ・レコードをフィルターする
- ・テーブルをセル範囲に変換する

第3回:挿入② グラフ・スパークライン1(pp.93-101)

- ・グラフを作成する
- ・グラフの配置を調整する
- ・円グラフを作成する
- ・グラフのレイアウトを適用する
- ・グラフのスタイルを適用する
- ・ソースデータの行と列を切り替える
- ・グラフにデータ範囲を追加する
- ・グラフの種類を変更する

第4回:挿入③ グラフ・スパークライン2(pp.102-113)

- ・グラフシートを作成する
- ・軸ラベルを追加する
- ・凡例を移動する
- ・グラフのタイトルを入力する
- ・データラベルを設定する
- ・パーセントの表示桁数を変更する
- ・アクセシビリティ向上のため、グラフに代替テキストを追加する
- ・スパークラインを挿入する
- ・スパークラインの表示を設定する

第5回: 挿入④ ハイパーリンク・ヘッダーとフッター(pp.114-120)

- ・ハイパーリンクでWebページにリンクする
- ・同じブック内の別の場所にリンクする
- ・ハイパーリンクを削除する
- ・ヘッダーやフッターに文字・日付を挿入する

第6回: 演習問題

- ・p.120の復習問題を活用し、後期第2回から第5回の復習

<主な確認事項>

- ・テーブルの設定を適切にできる
- ・グラフの作成ができる
- ・グラフの種類を切り替え、レイアウトを設定できる
- ・ハイパーリンクを扱うことができる

第7回: 数式① 四則演算(pp.122-125)

- ・加法、減法、乗法、除法
- ・相対参照
- ・オートフィル機能を使って数式をコピーする
- ・絶対参照

第8回: 数式② 基本関数1(pp.126-132)

- ・SUM
- ・AVERAGE
- ・MAX
- ・MIN

第9回: 数式③ 基本関数2(pp.133-136)

- ・COUNT
- ・COUNTBLANK
- ・COUNTA

第10回: 数式④ 基本関数3(pp.136-140)

- ・IF

第11回: 演習問題

- ・第8回～第10回の復習問題

<主な確認事項>

- ・それぞれの関数の違い、使用場面を理解することができる

- ・適切に数値を求めることができる

第12回:後期総復習

<主な確認事項>

- ・後期学習範囲に使用する語句を適切に説明することができる
- ・グラフや数式など、指示に合った操作を行うことができる

第13回:後期期末試験

第14回:試験返却・フィードバック

第15回:再試験

授業の方法

操作方法等を説明後、実際にPCを用いて操作・演習に取り組ませることで、実践的なスキルを養う。

教材

Amazonベーシック マウス USB有線

- ・この1冊で合格！ 西尾パソコン教室のMOS Excel 365 テキスト&問題集
 - ・よくわかるマスター Microsoft Office Specialist Excel 365対策テキスト&問題集
- (未定/1冊に要変更)

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

期末試験は、PCを用いて実践的な技術が身についているかという観点で評価

平常点は、授業態度・実践演習への参加度に応じて評価

授業外での学習方法

実施時間:130分/回

課題:授業で行った学習内容、次週行う学習内容についての教科書を読み、復習・予習をする。授業時に分からないローマ字があれば、各自で調べる。

効果:PCへの基本的操作の理解ができることにより、就職後に求められる必要最低限のスキルの取得に近づく。PC操作に苦手意識を抱いている学生から、苦手意識を取り除く補助的役割を担う。また、基本操作の内の1つであるタイピングをできるだけ迅速かつ正確に行えるような意識付けに繋がる。

設定事由:PCの操作に対する難しいイメージや、自由な授業という印象の払拭を図る。実際にPC操作を行うことが理想的ではあるが、学生個人でPCを持っていない場合があること、それぞれの自宅に揃えさせることは費用の面から現実的ではないことにより、教科書を読み理解することを設定。また、文字で理解することで、説明時間の短縮ならびにより長い実践時間の確保を狙う。

2026年度

実務経験と授業科目の関係
—

プログラミング I

授業の目的・概要

本授業では、プログラミングとアプリケーション開発の基礎を習得することを目指す。まず、プログラミングに必要な基礎文法を理解し、Java言語を用いたアプリケーション開発の基本手法を学ぶ。キャラクターベースの簡単なアプリケーションを企画・作成することで、実践的なスキルを身につける。さらに、より高度な開発に必要なクラスとインスタンスの概念を理解し、オブジェクト指向プログラミングの基礎を習得する。加えて、HTMLとCSSを用いてWebページを作成し、プログラムとWebの両面から情報表現・開発力を育成する。

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	澤
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	4単位

目標

- ・ プログラミングの習得に必要な基礎文法を理解する。
- ・ Java言語を利用したアプリケーション開発手法の基礎を理解する。
- ・ キャラクターベースのアプリケーションを企画して作成できる。
- ・ より高度なアプリケーション開発に必要なクラスとインスタンスの概念を理解する。
- ・ HTMLとCSSを用いたWebページを作成できる。

授業計画

〈前期〉

週	内 容	詳 細
第1週	第1回 オリエンテーション I 第2回 オリエンテーション II 第3回 オリエンテーション III	プログラミングを勉強する前に、プログラミングとは何か、勉強する目的を理解する。
第2週	第4回 環境構築 第5回 プロジェクトの作成 第6回 クラスの作成	プログラムの実行環境の整備と使い方の理解、一つのプログラムを作成して実行する手順を理解する。
第3週	第7回 変数引数 第8回 変数の代入 第9回 変数の利用	コンピュータが値を記憶する変数と、値を渡す引数を理解する。
第4週	第10回 データ型(int) 第11回 データ型(String) 第12回 データ型(その他)	データの種類を理解して、種類に応じた使い方を理解する。
第5週	第13回 if文 第14回 if文の練習 I 第15回 if～else文	条件によって実行する処理を変えるif文を理解する。
第6週	第16回 if文の復習 第17回 if～if else～else文	if文を利用したプログラムを作成できる。

	第18回 if文の練習Ⅱ	
第7週	第19回 乱数の作成 第20回 乱数の練習 第21回 乱数を使ったプログラム	乱数を用いて実行結果が変化するプログラムを作成できる。
第8週	第22回 数字の入力 第23回 ScannerプログラムⅠ 第24回 ScannerプログラムⅡ	Scannerクラスを用いて数字を入力し、値を使用する方法を理解する。
第9週	第25回 文字の入力 第26回 ScannerプログラムⅢ 第27回 ScannerプログラムⅣ	Scannerクラスを用いて文字を入力し、値を使用する方法を理解する。
第10週	第28回 for文 第29回 for文の練習Ⅰ 第30回 for文の練習Ⅱ	for文を利用したプログラムを作成できる。
第11週	第31回 for文とif文の連携 第32回 for文の練習Ⅲ 第33回 for文の練習Ⅳ	繰り返しと条件分岐を利用したプログラムを作成できる。
第12週	第34回 配列の定義 第35回 配列と繰り返し 第36回 配列のプログラム	複数の値を記憶する配列の概念と使い方を理解する。配列を利用したプログラムを作成できる。
第13週	第37回 前期の復習 第38回 前期の復習 第39回 前期期末試験	
第14週	第40回 試験返却 第41回 フィードバック 第42回 フィードバック	
第15週	第43回 再試験	

〈後期〉

週	内 容	詳 細
第1週	第1回 前期の復習(変数、配列) 第2回 前期の復習(if文) 第3回 前期の復習(for文)	
第2週	第4回 メソッドの基礎 第5回 引数を使うメソッド 第6回 メソッドのプログラムⅠ	処理をまとめて記述するメソッドの作成と使い方を理解する。
第3週	第7回 メソッドの戻り値 第8回 メソッドのプログラムⅡ 第9回 メソッドのプログラムⅢ	メソッドを利用したプログラムを作成する。
第4週	第10回 クラスとオブジェクト 第11回 インスタンス 第12回 Javaのクラス	クラスとオブジェクトの概念を理解する。
第5週	第13回 インスタンス化 第14回 フィールドとメソッド 第15回 クラスを使ったプログラム	クラスの定義方法とインスタンス化の概念を理解する。
第6週	第16回 アプリ作成実習Ⅰ 第17回 アプリ作成実習Ⅱ 第18回 アプリ作成実習Ⅲ	模擬テーマ(日本語クイズ)によるアプリ設計
第7週	第19回 アプリ作成実習Ⅳ 第20回 アプリ作成実習Ⅴ 第21回 アプリ作成実習Ⅵ	模擬テーマ(日本語クイズ)によるアプリ作成

第8週	第22回 HTMLの作成 第23回 見出しと段落 第24回 文字装飾	HTMLの作成方法とWebページの表示方法を理解する。
第9週	第25回 画像の表示 第26回 リンクの作成 第27回	Webページに画像を表示してページ移動のリンクを設定する方法を理解する。
第10週	第28回 Webページ作成実習Ⅰ 第29回 Webページ作成実習Ⅱ 第30回 Webページ作成実習Ⅲ	模擬テーマによるWebページ作成
第11週	第31回 CSSの書式 第32回 文字の書式 第33回 背景の書式	CSSを使用してWebページの書式を設定する方法を理解する。
第12週	第34回 Webページ作成実習Ⅳ 第35回 Webページ作成実習Ⅴ 第36回 Webページ作成実習Ⅵ	模擬テーマによるCSSを使ったWebページ作成
第13週	第37回 後期の復習 第38回 後期の復習 第39回 後期期末試験	
第14週	第40回 試験返却 第41回 フィードバック 第42回 フィードバック	
第15週	第43回 再試験	

授業の方法

- ・ 適時教材のプリントを配布する。
- ・ 実行環境を用意した学生のPCを用いた演習を行う。

教材

自作教材

留学生のためのHTML5 & CSS3ワークブック ルビ付き

評価の方法

平常点(20点)

筆記試験(前期:Java 後期:Java、HTML、CSS)(80点)

授業外での学習方法

予習

内容: 次回の授業で学ぶ教科書の用語を確認して、読み方と意味の確認を行う。

課題: 読めない言葉の読み方と意味を書き込む。

提出物: なし

学習効果: プログラミングを学ぶために必要な用語が確認できる。

授業で行った内容の復習

内容: 授業内容のポイント、学んだこと、疑問点などをまとめる。

2026年度

課題:授業で作成したプログラムをもう一度自力で書く。

提出物:なし

学習効果:授業で学んだ内容を定着させる。

実務経験と授業科目の関係

コンピュータとネットワークを活用したシステム開発と運営に携わった。

情報社会学・情報倫理

授業の目的・概要

本授業では、学生が情報社会における情報の性質や活用方法、そして情報発信のリスクを理解し、安全かつ適切に情報を取り扱う力を養うことを目的とする。前期では、情報の特性やデータとの違い、メディアやSNSにおける情報の重要性を学び、インターネット上での匿名性や信憑性の問題、サイバー犯罪や炎上の具体例を通して、情報化社会で直面する危険や問題を考察する。グループワークを通じて、実践的な対策や予防策の検討も行う。

後期では、知的財産権や産業財産権、商標権の侵害事例を学び、企業や個人に与える影響を理解する。また、個人情報保護法に基づき情報管理の重要性を学び、違反事例から適切な対策を考察することによって、自身のインターネットとの向き合い方を見直すよう促す。

本授業を通じて、学生は情報を正確に理解・活用し、安全に管理する能力を身につけ、将来の職業生活や社会活動において必要不可欠な情報リテラシーを高めることを目指す。

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	迫 夕夏
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	72時間(3単位)

目標

前期

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

後期

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

授業計画

【前期】

第1週 オリエンテーション(授業の目的、本講義の全体像)

第2週 情報の成り立ち -情報の特性を理解する-

第3週 データと情報の違い -データの特性と活用-

第4週 メディアにおける情報の重要性

第5週 電子掲示板(BBS)とSNS

第6週 インターネットにおける匿名性と情報の信憑性

第7週 情報化進展における犯罪発生について① -危険性・具体例から考える-

(サイバー犯罪の種類と種類ごとの事例)

第8週 情報化進展における犯罪発生について② -グループワーク:具体例から対策を考える-

(特に、技術面以外での対策を議論させる⇒ソーシャルエンジニアリング)

第9週 炎上について考える① -段階と原因-

第10週 炎上について考える② -炎上への対策法を考える I -

テーマに沿った原因・対策を考える(事例参考:<https://sakujo.or.jp/netenjoyou-kigyoku/#toc17>)

第11週 炎上について考える③ -炎上への対策-

第12週 グループワーク・発表

第13週 期末試験

第14週 試験返却・フィードバック

第15週 再試験

【後期】

第1週 オリエンテーション(授業概要、前期振り返り)、情報発信の方法・注意点

第2週 知的財産権① -3つの知的財産権-

第3週 知的財産権② -著作権-

第4週 産業財産権① -産業財産権の概要・著作権との違い-

第5週 産業財産権② -4つの権利-

第6週 不正競争防止法

第7週 商標権侵害① -事例から考える(J-Platpatの活用)-

(活用webサイト:<https://www.jpo.go.jp/resources/report/sonota/service/document/index/h29-furoku2.pdf>)

第8週 商標権侵害② -商標権トラブルが企業に与える実害と影響-

第9週 個人情報の取り扱い方 -個人情報保護法とともに考える-

第10週 個人情報保護法を基に考える① -個人情報保護法に違反した事例から対策を考える-

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

第11週 個人情報保護法を基に考える② -違反例から考える対策-

第12週 総復習

第13週 期末試験

第14週 試験返却・フィードバック

第15週 再試験

授業の方法

講義、グループワーク、発表

教材

・教師用資料:『情報Ⅰ』

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416756.htm

評価の方法

試験80%、授業態度(グループワーク含む)20%

授業外での学習方法

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

実務経験と授業科目の関係

—

統計学・プロジェクトマネジメント

授業の目的・概要

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

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	古林 秀樹
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・マーケティングの基本を理解する。(フレームワーク・3C分析)
- ・ブランドコンセプトを理解する。
- ・課題に対してブランドコンセプトを考え、プレゼンテーションできる力を身につける。
- ・グループワークにて、マーケティングの分析を活用できる資料としてプレゼンできる。
- ・グループワークにてブランディングコンセプトに沿ったプランをプレゼンできる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標、マーケティング概要、事例紹介
- 第2回 企業協力によるマーケティング実習(グループ分け・協力企業の紹介)
- 第3回 協力企業の分析
- 第4回 協力企業の資料作成
- 第5回 分析・資料から導き出されたプラン提出(グループごと)
- 第6回 プラン修正
- 第7回 ブランディングビジュアル作成
- 第8回 ブランディングビジュアル作成
- 第9回 プレゼン用企画書作成
- 第10回 プレゼン用企画書作成
- 第11回 プレゼン用企画書作成
- 第12回 プレゼン用企画書提出
- 第13回 プレゼン用企画書修正
- 第14回 グループによる企業へのプレゼンテーション(企業協力)
- 第15回 企業協力によるマーケティング実習(グループ分け・協力企業の紹介)

第16回 協力企業の分析

第17回 協力企業の資料作成

後期

第18回 プレゼン用企画書作成

第19回 プレゼン用企画書作成

第20回 グループによる企業へのプレゼンテーション(企業協力)

第21回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第22回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第23回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第24回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第25回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第26回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第27回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第28回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第29回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第30回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第31回 進級制作および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

講義および実習

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

各グループのプレゼンテーションの評価。(協力企業の評価を含む)

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。

英語 I

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。一方で、日本が抱える社会問題として、労働人口の減少が挙げられる。そして、これらの事情を重ねると、日本の国際ビジネスは、日本人のみによる発展は望めないことに気づくだろう。

本授業では、上述の問題を解消すべく、留学生人材の育成に注力していく。すなわち、本校で日本語を学ぶ留学生は、母国語と日本語とを理解することができるので、加えて、英語力を向上させることができれば、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。語学力を高めた留学生を多く育てることによって、日本の労働人口減少の課題を克服する一助となることも狙っていく。

学科	DXビジネス学科(2年制)	教員	東山
コース	DXビジネス2年制コース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 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: 各セクションの正答率を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。

授業計画

【前期】

- 第1回 オリエンテーション・TOEIC予想問題(Google Form)
- 第2回 Unit1Home Appliances① Part1
- 第3回 Unit1Home Appliances① Part2
- 第4回 Unit1Home Appliances① Part3
- 第5回 Unit2 Recreation Part3
- 第6回 Unit2 Recreation Part6
- 第7回 Unit3 Restaurants Part4
- 第8回 Unit3 Restaurants Part7
- 第9回 Unit4 Supermarket Shopping Part1
- 第10回 Unit4 Supermarket Shopping Part2
- 第11回 Unit4 Supermarket Shopping Part5
- 第12回 テスト対策
- 第13回 期末試験
- 第14回 返却・フィードバック
- 第15回 再試験

【後期】

- 第1回 Housing Part3,6
- 第2回 Business Part4,5
- 第3回 Unit7Bank&Post Office Part1,2
- 第4回 Unit7Bank&Post Office Part5
- 第5回 Unit8Job Hunting Part3,6
- 第6回 Unit9Health Part4,7
- 第7回 Unit10Tourism: Travel by Land Part1,2
- 第8回 Unit10Tourism: Travel by Land Part5
- 第9回 Unit11 Tourism: Travel by Air Part3,6
- 第10回 Unit12 Tourism:Hotels Part4,7
- 第11回 ミニテスト
- 第12回 テスト対策
- 第13回 期末試験
- 第14回 試験返却・フィードバック
- 第15回 再試験

授業の方法

使用教材を学生と読み合わせし、その後解説を実施する講義を行う。
毎回、実践的な演習やワークを行うことで、実践的なスキルを養う。

教材

角山 照彦 / Simon Capper 共著

評価の方法

期末試験80%、平常点20%
平常点は、授業態度や小テストの評価点に応じて評価する。

授業外での学習方法

授業で行った内容の復習(130分)
内容: リスニングの練習・会話の練習を行う
課題: 毎週渡すプリントにて、50問の問題を解く
提出物: ワークシート(プリント)
学習効果: 語彙・英単語の定着。TOEICのリスニングで60%以上解答する。

実務経験と授業科目の関係

—

Adobe実習 I

授業の目的・概要

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

学科	eスポーツ学科	教員	三谷
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

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

後期

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

授業計画

前期

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

- 第13回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作3
第14回 検定対策(※)検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)
第15回 検定対策(※)／課題制作
第16回 検定対策(※)／課題制作
第17回 検定対策(※)／課題制作

後期

- 第18回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第19回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第20回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第21回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第22回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作
第23回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作
第24回 検定対策(※)
第25回 検定対策(※)
第26回 検定対策(※)
第27回 検定対策(※)
第28回 Illustratorクリエイター能力認定試験
第29回 進級制作
第30回 進級制作
第31回 進級制作
第32回 進級制作
第33回 進級制作

授業の方法

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

教材

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

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

2026年度

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

実務経験と授業科目の関係

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

WEBデザイン I

授業の目的

本授業では、Web制作の基礎となるHTML/CSSコーディング、Webデザイン基礎理論、レスポンシブ設計、Webサイト構築の基本プロセスを学ぶ。

学科	eスポーツ学科	教員	永田 忠幸
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・ HTML/CSSで複数ページサイトを制作できる
- ・ レスポンシブ対応ができる
- ・ Webデザインの基本原則を理解している
- ・ デザインカンパからのコーディングができる
- ・ 卒進展レベルのWeb作品を制作できる

授業計画

前期

第1回 オリエン・Webの仕組み

- ・ サーバーとブラウザ
- ・ ドメイン
- ・ インターネットの構造

第2回 HTML基礎①

- ・ 基本構造
- ・ 主要タグ

第3回 HTML基礎②

- ・ セマンティックタグ
- ・ リスト／テーブル／フォーム

第4回 CSS基礎①

- ・ セレクタ
- ・ ボックスモデル

第5回 CSS基礎②

- ・ Flexbox
- ・ レイアウト設計

第6回 演習課題①（1ページ制作）

第7回 デザインの基本原則

- ・ 近接・整列・反復・対比

第8回 タイポグラフィ

- ・ 可読性
- ・ 行間・文字組み

第9回 配色設計

- ・ 色彩理論

- ・Web配色ルール

第10回 ワイヤフレーム基礎

- ・情報整理
- ・レイアウト設計

第11回 デザインカンパ制作

第12回 デザインカンパからのコーディング

第13回 演習課題②（2ページサイト）

第14回 レスポンシブ基礎

- ・メディアクエリ

第15回 モバイルファースト設計

第16回 画像最適化

- ・形式の違い
- ・軽量化

第17回 Webフォント・UIパーツ実装

後期

第18回 簡単なアニメーション（CSSのみ）

第19回 複数ページサイト構築

第20回 演習課題③（企業サイト模写）

第21回 Web制作実践基礎 サイト設計基礎

- ・サイトマップ
- ・ページ構成

第22回 ポートフォリオ基礎設計

第23回 卒進展作品企画立案

第24回 テーマ確定・設計

第25回 ワイヤフレーム制作

第26回 デザイン制作

第27回 デザイン完成

第28回 コーディング①

第29回 コーディング②

第30回 レスポンシブ対応・修正

第31回 発表・講評

第32回 卒進展制作

授業の方法

本授業は、講義と演習を組み合わせた実習中心型授業として実施する。

前半では、Webの基礎知識およびHTML／CSSによるマークアップとレイアウト設計の基本を、講師による解説とデモンストレーションを通して学習する。その後、必ず演習課題を行い、学習内容を実際に手を動かして確認する形式をとる。基礎段階では正しい記述方法と構造理解を重視し、セマンティックなコーディング習慣を身につけさせる。

デザイン分野では、レイアウト原則、配色設計、タイポグラフィ等の理論を学習した上で、ワイヤフレーム制作およびデザインカンパ制作を行う。完成したデザインをHTML／CSSで再現する演習を通して、「設計から実装まで」の一連の制作プロセスを理解させる。

中盤以降はレスポンシブデザインや複数ページサイト構築に取り組み、実務を想定した制作課題を段階的に実施する。制作物に対しては都度講評を行い、改善点をフィードバックすることで、自己修正力と完成度向上を図る。

第24回以降は卒進展作品の制作期間とし、企画立案、設計、デザイン、コーディングまでを一貫して行う。講師は進捗確認と個別指導を行い、制作工程管理の基礎も併せて指導する。

最終回には作品発表を実施し、デザイン力・構築力・プレゼンテーション力を総合的に評価する。

本授業では、2年次で扱うSEOやAI活用には踏み込まず、あくまで「正しく作れる基礎力」の習得を目的とする。

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。

サイバーセキュリティ I

授業の目的・概要

本授業では、逆算のDXにおけるサイバーセキュリティの重要性を理解し、情報資産を守るための知識と技術を身につける。情報セキュリティの目的や種類、情報資産への脅威・脆弱性を説明できる能力を養う。さらに、サイバー攻撃の手法と対策、マルウェアの種類と対策、セキュリティ技術の種類について理解する。リスクアセスメントを通じてリスクへの対応策を提案する力を育成し、関連法規の内容を理解することで、実践的なセキュリティ対策の基礎を習得することを旨とする。

科	eスポーツ学科	教員	小堀
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	4.5単位

目標

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

授業計画

前期

第1週

第1回 オリエンテーション(授業の目的、本講義の全体像、情報セキュリティの概要)

第2回 情報セキュリティ及びサイバーセキュリティの目的①

-3要素(機密性・完全性・可用性)-

第2週

第3回 情報セキュリティ及びサイバーセキュリティの目的②

-4要素(真正性・責任追跡性・信頼性・否認防止)-

第4回 情報セキュリティの概要(情報資産、脅威、脆弱性、対策)

第3週

第5回 脅威の種類 -3種類の脅威の特徴-

第6回 脅威の被害① -各脅威の被害 I -

第4週

第7回 脅威の被害② -各脅威の被害 II -

第8回 DoS攻撃とDDoS攻撃① -2つの違いと事例-

第5週

第9回 DoS攻撃とDDoS攻撃② -事例に基づいた対策-

第10回 脅威の対策① -各脅威の対策 I -

第6週

第11回 脅威の対策② -各脅威の対策 II -

第12回 脅威の対策③ -各脅威の対策 III -

第7週

第13回 リスクマネジメント① -リスクマネジメントとは-

第14回 リスクマネジメント② -4つのプロセスとリスク対応策-

第8週

第15回 確認テスト

第16回 情報セキュリティマネジメント① -ISMSと情報セキュリティポリシー-

第9週

第17回 情報セキュリティマネジメント② -ISMSと情報セキュリティマネジメントの特性-

第18回 現代社会における情報セキュリティの重要性① -事例から考える I -

第10週

第19回 現代社会における情報セキュリティの重要性① -事例から考える II -

第20回 セキュリティ技術の種類

第11週

第21回 暗号技術① -共通鍵暗号方式-

第22回 暗号技術② -公開鍵暗号方式-

第12週

第23回 認証技術① -バイOMETRICS認証-

第24回 認証技術② -2段階認証と2要素認証-

第13週

第25回 デジタル署名と認証局

第26回 前期試験

第14週

第27回 前期復習

第28回 試験返却・フィードバック

第15週

第29回 再試験

後期

第1週

第1回 オリエンテーション(授業概要、前期振り返り)

第2回 マルウェア① -分類と種類-

第2週

第3回 マルウェア② -感染経路と被害リスク-

第4回 マルウェア③ -対処法と予防対策 I -

第3週

第5回 マルウェア④ -対処法と予防対策 II -

第6回 不正アクセス対策① -3つの壁(ファイアウォール・IDS/IPS・WAF)とDMZ I -

第4週

第7回 不正アクセス対策② -3つの壁(ファイアウォール・IDS/IPS・WAF)とDMZ II -

第8回 アクセス管理 -SSL/TLSとVPS-

第5週

第9回 情報漏洩対策 -リモートアクセスと認証サーバ-

第10回 サイバーセキュリティ基本法① -制定-

第6週

第11回 サイバーセキュリティ基本法② -2度の改正-

第12回 不正アクセス禁止法① -制定された背景と目的-

第7週

第13回 不正アクセス禁止法② -禁止行為と罰則について-

第14回 労働・取引関連法規① -労働基準法と3つの契約-

第8週

第15回 労働・取引関連法規② -著作権とその他の用語-

第16回 コンプライアンスとソーシャルメディアポリシー

第9週

第17回 確認テスト

第18回 個人情報保護法① -概要とその他の重要用語-

第10週

第19回 個人情報保護法② -個人情報の取扱-

第20回 GDPRと情報公開法

第11週

第21回 標準化① -JANコードとQRコード-

第22回 標準化② -ISOとその種類-

第12週

第23回 標準化③ -3つの分類-

第24回 問題演習① -前期内容-

第13週

2026年度

第25回 問題演習② -後期内容-

第26回 後期試験

第14週

第27回 後期復習

第28回 試験返却・フィードバック

第15週

第29回 再試験

授業の方法

講義、問題演習

教材

・高橋京介 (2025)『いちばんやさしいITパスポート 絶対合格の教科書＋出る順問題集』

SBクリエイティブ社

評価の方法

試験80%、授業態度20%

授業外での学習方法

授業で行った内容の復習

内容: 授業で取り上げた内容を復習し、教科書における該当箇所を読み込む。

課題: 新しく学んだ専門用語や表現を自宅で復習、また言い換え練習。

提出物: なし

学習効果: 学習内容の理解、語彙・敬語の定着

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 I

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	eスポーツマネジメント	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	1単位

目標

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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、DXとは何か
- 第2回 DXの背景:ニューノーマルとデジタルディスラプション
- 第3回 逆算思考法①:フォアキャストینگ
- 第4回 逆算思考法②:バックキャストینگ(演習付)
- 第5回 DXのよくある失敗①(金融系統合事例)
- 第6回 DXのよくある失敗②(行政オンライン申請事例)
- 第7回 売上を上げるためのDX①(新システム開発)
- 第8回 売上を上げるためのDX②(既存技術活用)
- 第9回 デジタルメディアとHP制作
- 第10回 オウンドメディアの役割①(オムロン事例)
- 第11回 オウンドメディアの役割②(キーエンス事例)

- 第12回 オウンドメディアの役割③(サイボウズ事例)
第13回 HP制作ツール比較①(Google Site・ペライチ)
第14回 HP制作ツール比較②(WordPress)
第15回 アナリティクスの基本①(セッション数分析)

後期

第1週

- 第1回 前期復習＋逆算思考法(演習)
第2回 エコマース基礎①(モール型と自社型)
第3回 エコマース基礎②(メリット／デメリット比較)
第4回 グループワーク:事例調査①
第5回 グループワーク:事例調査②
第6回 グループワーク:事例調査③
第7回 ケースワーク①(EC活用改善提案 構想)
第8回 ケースワーク②(課題抽出)
第9回 ケースワーク③(改善策立案)
第10回 ケースワーク④(資料化)
第11回 ケースワーク⑤(発表準備)
第12回 発表・フィードバック
第13回 追加事例研究:Amazon, 楽天, Shopify
第14回 POS基礎①(仕組みと役割)
第15回 POS基礎②(顧客データ活用の重要性)

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

<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」からパッと引ける 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

授業平常点100%

授業外での学習方法

復習

授業内で実施したケーススタディやグループワークの内容を振り返り、課題の発見方法や改善提案の考え方をまとめる。

発表やフィードバックで指摘された内容を確認し、自身の提案内容の改善点をまとめる。

予習

次回授業で扱うテーマについて教科書や配布資料を事前に読み、関連する企業事例やサービスについて調査する。

実務経験と授業科目の関係

ビジネスPCスキル I

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	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	1単位

目標

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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 アナリティクスの基本①(セッション数分析)
- 第2回 アナリティクスの基本②(ユーザー行動分析)
- 第3回 フィードバック①(発表+改善提案)
- 第4回 改善ワーク①(セッション数増加施策)
- 第5回 改善ワーク②(実装)
- 第6回 フィードバック②(効果検証)
- 第7回 改善ワーク③(CV率改善施策)
- 第8回 改善ワーク④(実装)
- 第9回 改善ワーク③(CV率改善施策)
- 第10回 改善ワーク④(実装)
- 第11回 フィードバック③(効果検証)

第12回 まとめ:集客できるWebページに必要な要素

第13回 まとめ:半期の振り返り

第14回 まとめ:半期の理解度チェック

第15回 フィードバック

後期

第1回 POS基礎①(仕組みと役割)

第2回 POS基礎②(顧客データ活用の重要性)

第3回 POSレジアプリ①(Airレジデモ)

第4回 POSレジアプリ②(操作体験)

第5回 データ分析①(ABC分析演習)

第6回 データ分析②(トレンド分析演習)

第7回 データ分析③(バスケット分析演習)

第8回 データ分析④(RFM分析演習)

第9回 グループ演習①(POSデータ活用事例検討)

第10回 グループ演習②(改善提案立案)

第11回 グループ演習③(発表準備)

第12回 発表・フィードバック

第13回 発表・フィードバック

第14回 発表・フィードバック

第15回 後期復習

第29回 次年度に向けて

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」からパッと引ける 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

授業平常点100%

授業外での学習方法

復習

授業内で実施したケーススタディやグループワークの内容を振り返り、課題の発見方法や改善提案の考え方をまとめる。

発表やフィードバックで指摘された内容を確認し、自身の提案内容の改善点をまとめる。

予習

次回授業で扱うテーマについて教科書や配布資料を事前に読み、関連する企業事例やサービスについて調査する。

。

実務経験と授業科目の関係

プログラミング I

授業の目的・概要

本授業では、プログラミングとアプリケーション開発の基礎を習得することを目指す。まず、プログラミングに必要な基礎文法を理解し、Java言語を用いたアプリケーション開発の基本手法を学ぶ。キャラクターベースの簡単なアプリケーションを企画・作成することで、実践的なスキルを身につける。さらに、より高度な開発に必要なクラスとインスタンスの概念を理解し、オブジェクト指向プログラミングの基礎を習得する。加えて、HTMLとCSSを用いてWebページを作成し、プログラムとWebの両面から情報表現・開発力を育成する。

科	eスポーツ学科	教員	澤
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年	年間単位時間	4単位

目標

- ・ プログラミングの習得に必要な基礎文法を理解する。
- ・ Java言語を利用したアプリケーション開発手法の基礎を理解する。
- ・ キャラクターベースのアプリケーションを企画して作成できる。
- ・ より高度なアプリケーション開発に必要なクラスとインスタンスの概念を理解する。
- ・ HTMLとCSSを用いたWebページを作成できる。

授業計画

〈前期〉

週	内 容	詳 細
第1週	第1回 オリエンテーション I 第2回 オリエンテーション II 第3回 オリエンテーション III	プログラミングを勉強する前に、プログラミングとは何か、勉強する目的を理解する。
第2週	第4回 環境構築 第5回 プロジェクトの作成 第6回 クラスの作成	プログラムの実行環境の整備と使い方の理解、一つのプログラムを作成して実行する手順を理解する。
第3週	第7回 変数引数 第8回 変数の代入 第9回 変数の利用	コンピュータが値を記憶する変数と、値を渡す引数を理解する。
第4週	第10回 データ型(int) 第11回 データ型(String) 第12回 データ型(その他)	データの種類を理解して、種類に応じた使い方を理解する。
第5週	第13回 if文 第14回 if文の練習 I 第15回 if～else文	条件によって実行する処理を変えるif文を理解する。
第6週	第16回 if文の復習 第17回 if～if else～else文	if文を利用したプログラムを作成できる。

	第18回	if文の練習Ⅱ	
第7週	第19回 第20回 第21回	乱数の作成 乱数の練習 乱数を使ったプログラム	乱数を用いて実行結果が変化するプログラムを作成できる。
第8週	第22回 第23回 第24回	数字の入力 ScannerプログラムⅠ ScannerプログラムⅡ	Scannerクラスを用いて数字を入力し、値を使用する方法を理解する。
第9週	第25回 第26回 第27回	文字の入力 ScannerプログラムⅢ ScannerプログラムⅣ	Scannerクラスを用いて文字を入力し、値を使用する方法を理解する。
第10週	第28回 第29回 第30回	for文 for文の練習Ⅰ for文の練習Ⅱ	for文を利用したプログラムを作成できる。
第11週	第31回 第32回 第33回	for文とif文の連携 for文の練習Ⅲ for文の練習Ⅳ	繰り返しと条件分岐を利用したプログラムを作成できる。
第12週	第34回 第35回 第36回	配列の定義 配列と繰り返し 配列のプログラム	複数の値を記憶する配列の概念と使い方を理解する。配列を利用したプログラムを作成できる。
第13週	第37回 第38回 第39回	前期の復習 前期の復習 前期期末試験	
第14週	第40回 第41回 第42回	試験返却 フィードバック フィードバック	
第15週	第43回	再試験	

〈後期〉

週	内 容	詳 細
第1週	第1回 前期の復習(変数、配列) 第2回 前期の復習(if文) 第3回 前期の復習(for文)	
第2週	第4回 メソッドの基礎 第5回 引数を使うメソッド 第6回 メソッドのプログラムⅠ	処理をまとめて記述するメソッドの作成と使い方を理解する。
第3週	第7回 メソッドの返り値 第8回 メソッドのプログラムⅡ 第9回 メソッドのプログラムⅢ	メソッドを利用したプログラムを作成する。
第4週	第10回 クラスとオブジェクト 第11回 インスタンス 第12回 Javaのクラス	クラスとオブジェクトの概念を理解する。
第5週	第13回 インスタンス化 第14回 フィールドとメソッド 第15回 クラスを使ったプログラム	クラスの定義方法とインスタンス化の概念を理解する。
第6週	第16回 アプリ作成実習Ⅰ 第17回 アプリ作成実習Ⅱ 第18回 アプリ作成実習Ⅲ	模擬テーマ(日本語クイズ)によるアプリ設計
第7週	第19回 アプリ作成実習Ⅳ 第20回 アプリ作成実習Ⅴ 第21回 アプリ作成実習Ⅵ	模擬テーマ(日本語クイズ)によるアプリ作成

第8週	第22回 HTMLの作成 第23回 見出しと段落 第24回 文字装飾	HTMLの作成方法とWebページの表示方法を理解する。
第9週	第25回 画像の表示 第26回 リンクの作成 第27回	Webページに画像を表示してページ移動のリンクを設定する方法を理解する。
第10週	第28回 Webページ作成実習Ⅰ 第29回 Webページ作成実習Ⅱ 第30回 Webページ作成実習Ⅲ	模擬テーマによるWebページ作成
第11週	第31回 CSSの書式 第32回 文字の書式 第33回 背景の書式	CSSを使用してWebページの書式を設定する方法を理解する。
第12週	第34回 Webページ作成実習Ⅳ 第35回 Webページ作成実習Ⅴ 第36回 Webページ作成実習Ⅵ	模擬テーマによるCSSを使ったWebページ作成
第13週	第37回 後期の復習 第38回 後期の復習 第39回 後期期末試験	
第14週	第40回 試験返却 第41回 フィードバック 第42回 フィードバック	
第15週	第43回 再試験	

授業の方法

- ・ 適時教材のプリントを配布する。
- ・ 実行環境を用意した学生のPCを用いた演習を行う。

教材

自作教材

留学生のためのHTML5 & CSS3ワークブック ルビ付き

評価の方法

平常点(20点)

筆記試験(前期:Java 後期:Java、HTML、CSS)(80点)

授業外での学習方法

予習

内容: 次回の授業で学ぶ教科書の用語を確認して、読み方と意味の確認を行う。

課題: 読めない言葉の読み方と意味を書き込む。

提出物: なし

学習効果: プログラミングを学ぶために必要な用語が確認できる。

授業で行った内容の復習

内容: 授業内容のポイント、学んだこと、疑問点などをまとめる。

2026年度

課題:授業で作成したプログラムをもう一度自力で書く。

提出物:なし

学習効果:授業で学んだ内容を定着させる。

実務経験と授業科目の関係

コンピュータとネットワークを活用したシステム開発と運営に携わった。

プロゲーマー実習I

授業の目的・概要

本講座は、プロスポーツ選手を目指すうえで必要となるプレイングスキル、メンタルマネジメント力、社会的スキルおよび主体的行動力の向上を目的とする。受講者はLeague of Legends・Apex Legends・VALORANTの3タイトルから1つを選択し、専門的に取り組む。授業では、各タイトルの基礎知識およびゲーム理解を深めるとともに、基本的な操作技術や戦術理解から、状況判断力・応用対応力まで段階的に実習を行う。個人技術の向上に加え、チーム連携、コミュニケーション能力、試合分析力を養い、実戦形式を通して「勝つための再現性あるプレイ」の習得を目指す。

また、プロスポーツ選手として求められる専門用語の理解、報告・連携の徹底、セルフマネジメント能力を身につけ、プロスポーツチームのトライアウトや関連企業への就職活動において、自身の能力を適切にアピールできる実践力を養成する。

科	eスポーツ学科	教員	河合、二俣
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	900

目標

League of Legends

- ・チャンピオンを理解し、チャンピオンの操作やカメラ操作が適切にできるようになる。
- ・レーン状況やジャングル状況、ファイト中の状況から最適な判断ができるようになる。
- ・バンピックや構成に留意してチーム内でコミュニケーションが取れるようになる。
- ・試合全体を俯瞰してマクロ戦術を考え実行できるようになる。
- ・構成の強みを整理し、言語化してチームに共有できるようになる。
- ・味方の意図を汲み取り、状況に応じて役割を補完しながらチームに貢献できるようになる。
- ・試合中及びフィードバック時に建設的な対話を行い改善に取り組めるようになる。
- ・リプレイや試合データを活用して自身の課題を特定し、具体的な改善策を立案・実行できるようになる。
- ・自身の課題を見つけ、優先順位をつけて効果的な練習計画を立て実行できるようになる。
- ・段階的な目標を設定し、達成に向けて主体的に考え行動できるようになる。

Apex Legends(ランク戦を中心とする)

- ・撃ち合いに勝てるようになる。シーズンごとのメタキャラを使えるようになる。
- ・ファイトや挟まれたときなど様々な、即座に判断し行動する必要がある場合に取れている情報をもとに正しい選択肢が取れるようになる。
- ・味方とフォーカスで敵を意図的に倒せるようになる。味方の立ち位置を見てクロスの射線を作れるようになる。
- ・序盤、中盤、終盤で周りの情報を取り戦術を立てられるようになる。
- ・自分たちがやりたいこと、やるべきことをコールできるようになる。

- ・味方の動きに合わせて適切な行動ができるようになる。
- ・チームの動きに合わせることができるようになる。
- ・1試合を通しての良かった所、悪かった所の発見ができるようになる。
- ・今自分に一番何が足りていないかを分析し、自分の弱みを克服する

VALORANT

- ・エイムの仕方・スキルの使い方を学び実践できるようになる。
- ・ラウンド中、近くの敵の位置や味方の位置を把握して、立ち回れるようになる
- ・チームでのマクロの動きを理解し実行できるようになる。
- ・マップ全体を見てどこに何のスキルが来ていて、誰がいるか把握できるようになる
- ・チーム活動をするうえで、まとめの役割をこなせるようになる
- ・チーム活動をするうえで、フォローの役割をこなせるようになる
- ・チーム活動をするうえで、協調性を身に着けるようになる
- ・povをみてセルフコーチングできるようになる
- ・セルフコーチング時に出た課題を克服できるようになる。
- ・期間を決めて、ランク昇格できるようになる。

授業計画

前期

- 第1～5回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第6～10回 基礎の反復練習・プログラマーの心得
- 第11～15回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第16～20回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第21～25回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第26～30回 対戦実践(改善点の実践)
- 第31～35回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第36～40回 前期中間実技試験
- 第41～45回 対戦実践(戦術の実践)
- 第46～50回 プレイ検証(分析と修正)
- 第51～55回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第56～60回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第61～65回 対戦実践(改善点の実践)
- 第66～70回 プレイ検証(分析と修正)
- 第71～75回 対戦実践(前期総合実践)
- 第76～80回 前期期末実技試験

後期

- 第81～85回 対戦実践(戦術の実践)

第86~90回 プレイ検証(高度な分析)
第91~95回 改善練習(個別課題の強化)
第96~100回 対戦実践(実践応用)
第100~105回 戦術計画(対戦戦略の発展)
第106~110回 対戦実践(戦術の検証)
第111~115回 プレイ検証(課題整理)
第116~120回 改善練習(応用強化)
第121~125回 対戦実践(実践統合)
第126~130回 後期中間実技試験
第131~135回 対戦実践(実践統合)
第136~140回 戦術計画(戦略調整)
第141~145回 プレイ検証(総合分析)
第146~150回 改善練習(最終調整)
第151~155回 対戦実践(実戦確認)
第156~160回 後期期末実技試験

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

LOL:週5でカスタムを実施、必要のある学生は個人練習を実施

APEX: ランク戦の実施、スクрим動画のフィードバックを実施

VALORANT:週1でカスタムを実施、ランク戦の実施

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクрим戦の内容をもとに総合的に評価する。評価項目は以下の10項目とする。(個人技術/局所的状況分析力/チーム戦術理解・遂行力/全体状況分析力/リーダーシップ/フォロワーシップ/協調性/試合データ・リプレイ分析力/課題発見・解決力/目標達成度)。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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

2026年度

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

マーケティング・ブランディング I

授業の目的・概要

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

学科	eスポーツ学科	教員	古林 秀樹
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- ・マーケティングの基本を理解する。(フレームワーク・3C分析)
- ・ブランドコンセプトを理解する。
- ・課題に対してブランドコンセプトを考え、プレゼンテーションできる力を身につける。
- ・グループワークにて、マーケティングの分析を活用できる資料としてプレゼンできる。
- ・グループワークにてブランディングコンセプトに沿ったプランをプレゼンできる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標、マーケティング概要、事例紹介
- 第2回 企業協力によるマーケティング実習(グループ分け・協力企業の紹介)
- 第3回 協力企業の分析
- 第4回 協力企業の資料作成
- 第5回 分析・資料から導き出されたプラン提出(グループごと)
- 第6回 プラン修正
- 第7回 ブランディングビジュアル作成
- 第8回 ブランディングビジュアル作成
- 第9回 プレゼン用企画書作成
- 第10回 プレゼン用企画書作成
- 第11回 プレゼン用企画書作成
- 第12回 プレゼン用企画書提出
- 第13回 プレゼン用企画書修正
- 第14回 グループによる企業へのプレゼンテーション(企業協力)
- 第15回 企業協力によるマーケティング実習(グループ分け・協力企業の紹介)

第16回 協力企業の分析

第17回 協力企業の資料作成

後期

第18回 プレゼン用企画書作成

第19回 プレゼン用企画書作成

第20回 グループによる企業へのプレゼンテーション(企業協力)

第21回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第22回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第23回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第24回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第25回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第26回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第27回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第28回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第29回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第30回 進級制作および個々でマーケティング、ブランディングの質問に対応

第31回 進級制作および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

講義および実習

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

各グループのプレゼンテーションの評価。(協力企業の評価を含む)

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。

動画制作 I

授業の目的・概要

本講座は、Adobe Premiere Pro, After Effectsを自由に使いこなせることを目的に、撮影した動画データの取り込みから、動画編集、エフェクト、アニメーションの作成、必要なコーデックでの書き出しまでの基本的な操作方法を学習する。

本講座を経て、受講者は、自身の構想をより自由に形にし、表現に落とし込むことができるようになることを目標とする。

学科	eスポーツ学科	教員	伊阪 柊
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- Adobe Premiere Proの基本操作を学習する
- 映像作品を制作する

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 Adobe Premiere Proの基本操作①(撮影、動画データの取り込み、シークエンス設定)

第3回 Adobe Premiere Proの基本操作②(シークエンスで編集してみる)

第4回 Adobe Premiere Proの基本操作③(基本的なビデオトランジションに触れる)

第5回 Adobe Premiere Proの基本操作①②③を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第6回 Adobe Premiere Proの基本操作①②③を踏まえた実制作②(編集-書き出し)

第7回 Adobe Premiere Proの基本操作④(音声を編集する)

第8回 Adobe Premiere Proの基本操作⑤(テキストを入れてみる)

第9回 Adobe Premiere Proの基本操作⑥(色補正を試みる)

第10回 Adobe Premiere Proの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第11回 Adobe Premiere Proの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作②(編集-書き出し)

第12回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦(ビデオエフェクトに触れてみる)

第13回 Adobe Premiere Proの基本操作⑧(キーフレームを使ってみる)

第14回 Adobe Premiere Proの基本操作⑨(エフェクトやテキストにキーフレームを入れる)

第15回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第16回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作②(撮影-取り込み-編集)

第17回 Adobe Premiere Proの基本操作①-⑨を踏まえた実制作③(鑑賞)

後期

第18回 映像・音声などの撮影・録音データのノイズ処理

第19回 Adobe Premiere Proの描画モードを使って合成してみる①

第20回 Adobe Premiere Proの描画モードを使って合成してみる②

第21回 Adobe Premiere Proでテロップを構成する①

第22回 Adobe Premiere Proでテロップを構成する②

第23回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する①

第24回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する②

第25回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する③

第26回 Adobeの他の製品との連携機能に触れてみる(Photoshop, Illustrator, After Effects, Audition等)

第27回 チームで映像制作を行ってみる①(チーム作成)

第28回 チームで映像制作を行ってみる②(構想)

第29回 チームで映像制作を行ってみる③(撮影、取り込み)

第30回 チームで映像制作を行ってみる④(編集)

第31回 チームで映像制作を行ってみる⑤(編集-書き出し)

第32回 チームで映像制作を行ってみる⑥(鑑賞)

授業の方法

Adobe Premiere Proの操作を伝えた後、同じ操作を受講者が実際にトライしてもらい、徐々に操作を積み重ねて、映像制作のための一連の操作を学習する。

分からない所などがあれば随時講師が操作方法を教える。

定期的の実制作を行ってもらい、成果物を鑑賞、講評を行う。

教材

教員オリジナル教材(各ソフトのプロジェクトファイルを共有する場合がある)

VOOKなどのブログ等を参考にする場合がある。

<https://vook.vc/n/5690>

YouTubeなどの動画投稿サイトの映像作品を参考にする場合がある。

評価の方法

Adobe Premiere Pro等を用いて制作した映像作品で、学習した内容が使われ、うまく使えているか。

自ら構想した内容がしっかりと表現に落とし込まれているかを評価軸とする。

授業外での学習方法

自身で撮影した動画や音声を用いてAdobe Premiere Proを使って自主的に編集する。

Youtube等でチュートリアルを見る。

2026年度

映画や映像作品をたくさん鑑賞する。

実務経験と授業科目の関係

企業や美術業界での実務は、ソフトの使い方や技術だけではなく複合的な知識や経験が必要とされるので、技術を一つの基盤としながら広い視野を意識し実制作を行うことを重視する。

国際ビジネス I

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。一方で、日本が抱える社会問題として、労働人口の減少が挙げられる。そして、これらの事情を重ねると、日本の国際ビジネスは、日本人のみによる発展は望めないことに気づくだろう。

本授業では、上述の問題を解消すべく、留学生人材の育成に注力していく。すなわち、本校で日本語を学ぶ留学生は、母国語と日本語とを理解することができるので、加えて、英語力を向上させることができれば、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。語学力を高めた留学生を多く育てることによって、日本の労働人口減少の課題を克服する一助となることも狙っていく。

学科	eスポーツ学科	教員	東山
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	○
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 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: 各セクションの正答率を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。

授業計画

【前期】

- 第1回 オリエンテーション・TOEIC予想問題(Google Form)
- 第2回 Unit1Home Appliances① Part1
- 第3回 Unit1Home Appliances① Part2
- 第4回 Unit1Home Appliances① Part3
- 第5回 Unit2 Recreation Part3
- 第6回 Unit2 Recreation Part6
- 第7回 Unit3 Restaurants Part4
- 第8回 Unit3 Restaurants Part7
- 第9回 Unit4 Supermarket Shopping Part1
- 第10回 Unit4 Supermarket Shopping Part2
- 第11回 Unit4 Supermarket Shopping Part5
- 第12回 テスト対策
- 第13回 期末試験
- 第14回 返却・フィードバック
- 第15回 再試験

【後期】

- 第1回 Housing Part3,6
- 第2回 Business Part4,5
- 第3回 Unit7Bank&Post Office Part1,2
- 第4回 Unit7Bank&Post Office Part5
- 第5回 Unit8Job Hunting Part3,6
- 第6回 Unit9Health Part4,7
- 第7回 Unit10Tourism: Travel by Land Part1,2
- 第8回 Unit10Tourism: Travel by Land Part5
- 第9回 Unit11 Tourism: Travel by Air Part3,6
- 第10回 Unit12 Tourism:Hotels Part4,7
- 第11回 ミニテスト
- 第12回 テスト対策
- 第13回 期末試験
- 第14回 試験返却・フィードバック
- 第15回 再試験

授業の方法

使用教材を学生と読み合わせし、その後解説を実施する講義を行う。
毎回、実践的な演習やワークを行うことで、実践的なスキルを養う。

教材

角山 照彦 / Simon Capper 共著

評価の方法

期末試験80%、平常点20%
平常点は、授業態度や小テストの評価点に応じて評価する。

授業外での学習方法

授業で行った内容の復習(130分)
内容: リスニングの練習・会話の練習を行う
課題: 毎週渡すプリントにて、50問の問題を解く
提出物: ワークシート(プリント)
学習効果: 語彙・英単語の定着。TOEICのリスニングで60%以上解答する。

実務経験と授業科目の関係

—

業界研究 I

授業の目的・概要

本授業では、eスポーツ業界への就職を目的とする学生におけるeスポーツ業界の知識、理解を深めることを第一の目標とする。成長過程であるeスポーツ業界において、ビジネス視点での目的や社会貢献を研究し、学んだものがeスポーツ業界へ就職すること、さらにはeスポーツを発展させていくために必要な事業を研究し、発表できるようになることを目指す。

科	eスポーツ学科	教員	小川 智也
コース	eスポーツマネジメントコース	教員の実務経験	○
対象年次	1年	年間単位時間	2単位

目標

- ・eスポーツ業界の仕組みを理解する
- ・競技としてのeスポーツを理解し、発表できるようになる
- ・ストリーマーとしてのeスポーツを理解し、マネジメント、運営の基礎を理解することができる
- ・eスポーツチームのマネージャーとして業界人としての運営を実践できる

授業計画

【前期】

第1回 アイスブレイク・授業内容の確認(目標とルール)

第2回 eスポーツとは

第3回 競技におけるeスポーツ①

第4回 競技におけるeスポーツ②

第5回 競技におけるeスポーツ③

第6回 競技におけるeスポーツ④

第7回 競技におけるeスポーツ⑤

第8回 競技におけるeスポーツ⑥

第9回 日本におけるeスポーツ①

第10回 日本におけるeスポーツ②

第11回 日本におけるeスポーツ③

第12回 日本におけるeスポーツ④

第13回 日本におけるeスポーツ⑤

第14回 日本におけるeスポーツ⑥

第15回 マネージャーのしごと①

第16回 マネージャーのしごと②

- 第17回 マネージャーのしごと③
- 第18回 マネージャーのしごと④
- 第19回 ストリーマー概論①
- 第20回 ストリーマー概論②
- 第21回 ストリーマー概論③
- 第22回 ストリーマー概論④
- 第23回 ストリーマーのビジネス①
- 第24回 ストリーマーのビジネス②
- 第25回 ストリーマーのビジネス③
- 第26回 ストリーマーのビジネス④
- 第27回 ストリーマーのビジネス⑤
- 第28回 ストリーマーのビジネス⑥

【後期】

- 第1回 前期復習①
- 第2回 前期復習②
- 第3回 前期復習③
- 第4回 マネージャー実践①
- 第5回 マネージャー実践②
- 第6回 マネージャー実践③
- 第7回 マネージャー実践④
- 第8回 マネージャー実践⑤
- 第9回 マネージャー実践⑥
- 第10回 マネージャー実践⑦
- 第11回 マネージャー実践⑧
- 第12回 ストリーマー実践①
- 第13回 ストリーマー実践②
- 第14回 ストリーマー実践③
- 第15回 ストリーマー実践④
- 第16回 ストリーマー実践⑤
- 第17回 ストリーマー実践⑥
- 第18回 ストリーマー実践⑦
- 第19回 ストリーマー実践⑧
- 第20回 ビジネスモデル構築①
- 第21回 ビジネスモデル構築②
- 第22回 ビジネスモデル構築③
- 第23回 ビジネスモデル構築④
- 第24回 ビジネスモデル構築⑤

2026年度

第25回 ビジネスモデル構築⑥
第26回 ビジネスモデル構築⑦
第27回 ビジネスモデル構築⑧
第28回 前期振り返り
第29回 2年次に向けて

授業の方法

講義 実践

教材

なし

評価の方法

授業平常点100%

授業外での学習方法

・eスポーツ配信の視聴

・復習

授業で扱ったゲームタイトルについて、より理解を深めるため、調べ学習をおこなう。

授業中のフィードバックや指摘事項を整理し、改善点をまとめる。

実践ワークで学んだ内容を振り返り、自身の課題を整理する。

・予習

次回授業で扱うゲームタイトルについて、自身の経験や考えを整理する。

Eスポーツにたいする造詣を深め、業界に対する興味をもつ。

実務経験と授業科目の関係

—

Adobe実習 I

授業の目的・概要

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

学科	eスポーツ学科	教員	三谷
コース	プロ育成コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

前期

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

後期

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

授業計画

前期

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

- 第13回 課題制作:パスファインダーを使ったアイコン制作3
第14回 検定対策(※)検定を想定した模擬試験・課題演習の実施)
第15回 検定対策(※)／課題制作
第16回 検定対策(※)／課題制作
第17回 検定対策(※)／課題制作

後期

- 第18回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第19回 検定対策(※)／課題制作:ロゴマーク制作
第20回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第21回 検定対策(※)／課題制作:ポストカード制作
第22回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作
第23回 検定対策(※)／課題制作:チラシ制作
第24回 検定対策(※)
第25回 検定対策(※)
第26回 検定対策(※)
第27回 検定対策(※)
第28回 Illustratorクリエイター能力認定試験
第29回 進級制作
第30回 進級制作
第31回 進級制作
第32回 進級制作
第33回 進級制作

授業の方法

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

教材

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

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

2026年度

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。

実務経験と授業科目の関係

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

eスポーツ配信I

授業の目的・概要

本授業では、プロeスポーツ選手を目指すうえで不可欠となる「配信活動」を通じて、自身の価値を発信し、キャリア形成につなげる力を養うことを目的とする。近年のeスポーツシーンにおいて、配信活動は単なる情報発信にとどまらず、選手自身のブランディングやファン獲得、さらにはプレイスキルの証明を行う重要な手段となっている。配信を通じてプレイスタイルや実力を示すことは、プロチームからの評価やオファー獲得にも直結する。また、配信経験はeスポーツ業界における多様な職種(チームスタッフ、イベント運営、配信制作、マーケティング等)への就職にも活かすことができる実践的スキルである。

本授業では、配信機材の設定や配信ソフトの操作、各種プラットフォームのアカウント運用方法といった基礎知識を学ぶとともに、実際に配信を行うことで実践力を身につける。さらに、視聴者とのコミュニケーションやコンテンツ企画、継続的な運用に必要な改善力についても理解を深める。これらを通じて、個人の競技力と発信力を両立させ、eスポーツ業界で活躍するための基礎的な能力を養成する。

科	eスポーツ学科	教員	二俣
コース	プロ育成コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	90

目標

前期

- ・ゲーム実況の市場を理解し、トレンドを踏まつつも自身に合った配信スタイルで発信ができるようになる。
- ・ゲーム実況に必要な機材やソフトウェアなどを理解する。
- ・SNS(Xなど)のアカウントを配信スタイルに沿った形で運用できるようになる。

後期

- ・ブランド、マーケティングの必要性を理解する。
- ・視聴者とのコミュニケーションを通じて、視聴者に継続して視聴してもらえるようになる。
- ・自身のプレイスキルを配信活動を通じて発信できるようになる。
- ・幅広くゲームタイトルに触れトレンドを理解する。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第2回 ゲーム実況の歴史と市場分析(起源と発展)
- 第3回 ゲーム実況の歴史と市場分析(市場動向と将来の予測)
- 第4回 必要な機材について

- 第5回 必要なソフトウェア(配信ソフトウェアの基本設定)
- 第6回 実況の基本技術
- 第7回 配信の基礎設定(ライブ・録画)
- 第8回 著作権と倫理
- 第9回 ゲーム配信実習、市場分析①
- 第10回 ゲーム配信実習、市場分析②
- 第11回 ゲーム配信実習、市場分析③
- 第12回 ゲーム配信実習、市場分析④
- 第13回 ゲーム配信実習、市場分析⑤
- 第14回 ゲーム配信実習、市場分析⑥
- 第15回 プロジェクトの見直し

後期

- 第1回 ゲーム配信実習、市場分析⑦
- 第2回 ゲーム配信実習、市場分析⑧
- 第3回 ゲーム配信実習、市場分析⑨
- 第4回 ゲーム配信実習、市場分析⑩
- 第5回 ゲーム配信実習、市場分析⑪
- 第6回 ゲーム配信実習、市場分析⑫
- 第7回 ゲーム配信実習、市場分析⑬
- 第8回 ゲーム配信実習、市場分析⑭
- 第9回 ゲーム配信実習、市場分析⑮
- 第10回 ゲーム配信実習、市場分析⑯
- 第11回 ゲーム配信実習、市場分析⑰
- 第12回 ゲーム配信実習、市場分析⑱
- 第13回 ゲーム配信実習、市場分析⑲
- 第14回 ゲーム配信実習、市場分析⑳
- 第15回 ゲーム配信実習、市場分析㉑
- 第16回 プロジェクトの見直し

授業の方法

講義および実習

教材

なし

評価の方法

2026年度

課題(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。平常点は、出席状況を総合して算出する。

授業外での学習方法

配信活動もしくは配信視聴、レポート課題

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を持つ教員が、知識・コミュニケーション能力について講義する。

デジタルトランスフォーメーション I

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	プロ育成コース	教員の実務経験	2
対象年次	1年次	年間単位時間	2単位

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、DXとは何か
- 第2回 DXの背景:ニューノーマルとデジタルディスラプション
- 第3回 逆算思考法①:フォアキャストینگ
- 第4回 逆算思考法②:バックキャストینگ(演習付)
- 第5回 DXのよくある失敗①(金融系統合事例)
- 第6回 DXのよくある失敗②(行政オンライン申請事例)
- 第7回 売上を上げるためのDX①(新システム開発)
- 第8回 売上を上げるためのDX②(既存技術活用)
- 第9回 デジタルメディアとHP制作
- 第10回 オウンドメディアの役割①(オムロン事例)
- 第11回 オウンドメディアの役割②(キーエンス事例)

- 第12回 オウンドメディアの役割③(サイボウズ事例)
- 第13回 HP制作ツール比較①(Google Site・ペライチ)
- 第14回 HP制作ツール比較②(WordPress)
- 第15回 アナリティクスの基本①(セッション数分析)
- 第16回 アナリティクスの基本②(ユーザー行動分析)
- 第17回 フィードバック①(発表+改善提案)
- 第18回 改善ワーク①(セッション数増加施策)
- 第19回 改善ワーク②(実装)
- 第20回 フィードバック②(効果検証)
- 第21回 改善ワーク③(CV率改善施策)
- 第22回 改善ワーク④(実装)
- 第23回 フィードバック③(効果検証)
- 第24回 まとめ:集客できるWebページに必要な要素
- 第25回 まとめ:半期の振り返り
- 第26回 まとめ:半期の理解度チェック
- 第27回 フィードバック

後期

第1週

- 第1回 前期復習+逆算思考法(演習)
- 第2回 Eコマース基礎①(モール型と自社型)
- 第3回 Eコマース基礎②(メリット/デメリット比較)
- 第4回 グループワーク:事例調査①
- 第5回 グループワーク:事例調査②
- 第6回 グループワーク:事例調査③
- 第7回 ケースワーク①(EC活用改善提案 構想)
- 第8回 ケースワーク②(課題抽出)
- 第9回 ケースワーク③(改善策立案)
- 第10回 ケースワーク④(資料化)
- 第11回 ケースワーク⑤(発表準備)
- 第12回 発表・フィードバック
- 第13回 追加事例研究:Amazon, 楽天, Shopify
- 第14回 POS基礎①(仕組みと役割)
- 第15回 POS基礎②(顧客データ活用の重要性)
- 第16回 POSレジアプリ①(Airレジデモ)
- 第17回 POSレジアプリ②(操作体験)
- 第18回 データ分析①(ABC分析演習)

第19回 データ分析②(トレンド分析演習)
第20回 データ分析③(バスケット分析演習)
第21回 データ分析④(RFM分析演習)
第22回 グループ演習①(POSデータ活用事例検討)
第23回 グループ演習②(改善提案立案)
第24回 グループ演習③(発表準備)
第25回 発表・フィードバック
第26回 発表・フィードバック
第27回 発表・フィードバック
第28回 後期復習
第29回 次年度に向けて

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」からパッと引ける 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

授業平常点100%

授業外での学習方法

復習

授業内で実施したケーススタディやグループワークの内容を振り返り、課題の発見方法や改善提案の考え方をまとめる。

発表やフィードバックで指摘された内容を確認し、自身の提案内容の改善点をまとめる。

予習

2026度

次回授業で扱うテーマについて教科書や配布資料を事前に読み、関連する企業事例やサービスについて調査する。
。

実務経験と授業科目の関係

プロゲーマー実習I

授業の目的・概要

本講座は、プロスポーツ選手を目指すうえで必要となるプレイングスキル、メンタルマネジメント力、社会的スキルおよび主体的行動力の向上を目的とする。受講者はLeague of Legends・Apex Legends・VALORANTの3タイトルから1つを選択し、専門的に取り組む。授業では、各タイトルの基礎知識およびゲーム理解を深めるとともに、基本的な操作技術や戦術理解から、状況判断力・応用対応力まで段階的に実習を行う。個人技術の向上に加え、チーム連携、コミュニケーション能力、試合分析力を養い、実戦形式を通して「勝つための再現性あるプレイ」の習得を目指す。

また、プロスポーツ選手として求められる専門用語の理解、報告・連携の徹底、セルフマネジメント能力を身につけ、プロスポーツチームのトライアウトや関連企業への就職活動において、自身の能力を適切にアピールできる実践力を養成する。

科	eスポーツ学科	教員	河合、二俣
コース	プロ育成コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	900

目標

League of Legends

- ・チャンピオンを理解し、チャンピオンの操作やカメラ操作が適切にできるようになる。
- ・レーン状況やジャングル状況、ファイト中の状況から最適な判断ができるようになる。
- ・バンピックや構成に留意してチーム内でコミュニケーションが取れるようになる。
- ・試合全体を俯瞰してマクロ戦術を考え実行できるようになる。
- ・構成の強みを整理し、言語化してチームに共有できるようになる。
- ・味方の意図を汲み取り、状況に応じて役割を補完しながらチームに貢献できるようになる。
- ・試合中及びフィードバック時に建設的な対話を行い改善に取り組めるようになる。
- ・リプレイや試合データを活用して自身の課題を特定し、具体的な改善策を立案・実行できるようになる。
- ・自身の課題を見つけ、優先順位をつけて効果的な練習計画を立て実行できるようになる。
- ・段階的な目標を設定し、達成に向けて主体的に考え行動できるようになる。

Apex Legends(ランク戦を中心とする)

- ・撃ち合いに勝てるようになる。シーズンごとのメタキャラを使えるようになる。
- ・ファイトや挟まれたときなど様々な、即座に判断し行動する必要がある場合に取れている情報をもとに正しい選択肢が取れるようになる。
- ・味方とフォーカスで敵を意図的に倒せるようになる。味方の立ち位置を見てクロス射線を作れるようになる。
- ・序盤、中盤、終盤で周りの情報を取り戦術を立てられるようになる。
- ・自分たちがやりたいこと、やるべきことをコールできるようになる。

- ・味方の動きに合わせて適切な行動ができるようになる。
- ・チームの動きに合わせることができるようになる。
- ・1試合を通しての良かった所、悪かった所の発見ができるようになる。
- ・今自分に一番何が足りていないかを分析し、自分の弱みを克服する

VALORANT

- ・エイムの仕方・スキルの使い方を学び実践できるようになる。
- ・ラウンド中、近くの敵の位置や味方の位置を把握して、立ち回れるようになる
- ・チームでのマクロの動きを理解し実行できるようになる。
- ・マップ全体を見てどこに何のスキルが来ていて、誰がいるか把握できるようになる
- ・チーム活動をするうえで、まとめの役割をこなせるようになる
- ・チーム活動をするうえで、フォローの役割をこなせるようになる
- ・チーム活動をするうえで、協調性を身に着けるようになる
- ・povをみてセルフコーチングできるようになる
- ・セルフコーチング時に出た課題を克服できるようになる。
- ・期間を決めて、ランク昇格できるようになる。

授業計画

前期

- 第1～5回 自己紹介、授業の方針と目標
- 第6～10回 基礎の反復練習・プログラマーの心得
- 第11～15回 対戦実践(基礎戦術の活用)
- 第16～20回 プレイ検証(対戦内容の振り返り・分析)
- 第21～25回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第26～30回 対戦実践(改善点の実践)
- 第31～35回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第36～40回 前期中間実技試験
- 第41～45回 対戦実践(戦術の実践)
- 第46～50回 プレイ検証(分析と修正)
- 第51～55回 改善練習(課題別トレーニング)
- 第56～60回 戦術計画(対戦戦略の立案)
- 第61～65回 対戦実践(改善点の実践)
- 第66～70回 プレイ検証(分析と修正)
- 第71～75回 対戦実践(前期総合実践)
- 第76～80回 前期期末実技試験

後期

- 第81～85回 対戦実践(戦術の実践)

第86～90回 プレイ検証(高度な分析)
第91～95回 改善練習(個別課題の強化)
第96～100回 対戦実践(実践応用)
第100～105回 戦術計画(対戦戦略の発展)
第106～110回 対戦実践(戦術の検証)
第111～115回 プレイ検証(課題整理)
第116～120回 改善練習(応用強化)
第121～125回 対戦実践(実践統合)
第126～130回 後期中間実技試験
第131～135回 対戦実践(実践統合)
第136～140回 戦術計画(戦略調整)
第141～145回 プレイ検証(総合分析)
第146～150回 改善練習(最終調整)
第151～155回 対戦実践(実戦確認)
第156～160回 後期期末実技試験

授業の方法

講義および実習(タイトル選択制)

LOL:週5でカスタムを実施、必要のある学生は個人練習を実施

APEX: ランク戦の実施、スクрим動画のフィードバックを実施

VALORANT:週1でカスタムを実施、ランク戦の実施

教材

(タイトル選択制)

League of Legends

Apex Legends

VALORANT

評価の方法

実技試験(70点)、平常点(30点)の合計100点満点で評価する。実技試験は、中間および期末に実施するランク戦・スクрим戦の内容をもとに総合的に評価する。評価項目は以下の10項目とする。(個人技術/局所的状況分析力/チーム戦術理解・遂行力/全体状況分析力/リーダーシップ/フォロワーシップ/協調性/試合データ・リプレイ分析力/課題発見・解決力/目標達成度)。平常点は、授業内で実施する実技小試験および出席状況を総合して算出する。

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

2026年度

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を持つ教員が、プレイスキル・知識・コミュニケーション能力について講義する。

動画制作 I

授業の目的・概要

本講座は、Adobe Premiere Pro, After Effectsを自由に使いこなせることを目的に、撮影した動画データの取り込みから、動画編集、エフェクト、アニメーションの作成、必要なコーデックでの書き出しまでの基本的な操作方法を学習する。

本講座を経て、受講者は、自身の構想をより自由に形にし、表現に落とし込むことができるようになることを目標とする。

学科	eスポーツ学科	教員	伊阪 柊
コース	プロ育成コース	教員の実務経験	あり
対象年次	1年次	年間単位時間	135

目標

- Adobe Premiere Proの基本操作を学習する
- 映像作品を制作する

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 Adobe Premiere Proの基本操作①(撮影、動画データの取り込み、シークエンス設定)

第3回 Adobe Premiere Proの基本操作②(シークエンスで編集してみる)

第4回 Adobe Premiere Proの基本操作③(基本的なビデオトランジションに触れる)

第5回 Adobe Premiere Proの基本操作①②③を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第6回 Adobe Premiere Proの基本操作①②③を踏まえた実制作②(編集-書き出し)

第7回 Adobe Premiere Proの基本操作④(音声を編集する)

第8回 Adobe Premiere Proの基本操作⑤(テキストを入れてみる)

第9回 Adobe Premiere Proの基本操作⑥(色補正を試みる)

第10回 Adobe Premiere Proの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第11回 Adobe Premiere Proの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作②(編集-書き出し)

第12回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦(ビデオエフェクトに触れてみる)

第13回 Adobe Premiere Proの基本操作⑧(キーフレームを使ってみる)

第14回 Adobe Premiere Proの基本操作⑨(エフェクトやテキストにキーフレームを入れる)

第15回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作①(撮影-取り込み-編集)

第16回 Adobe Premiere Proの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作②(撮影-取り込み-編集)

第17回 Adobe Premiere Proの基本操作①-⑨を踏まえた実制作③(鑑賞)

後期

第18回 映像・音声などの撮影・録音データのノイズ処理

第19回 Adobe Premiere Proの描画モードを使って合成してみる①

第20回 Adobe Premiere Proの描画モードを使って合成してみる②

第21回 Adobe Premiere Proでテロップを構成する①

第22回 Adobe Premiere Proでテロップを構成する②

第23回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する①

第24回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する②

第25回 Adobe Premiere Proでエフェクトを構成する③

第26回 Adobeの他の製品との連携機能に触れてみる(Photoshop, Illustrator, After Effects, Audition等)

第27回 チームで映像制作を行ってみる①(チーム作成)

第28回 チームで映像制作を行ってみる②(構想)

第29回 チームで映像制作を行ってみる③(撮影、取り込み)

第30回 チームで映像制作を行ってみる④(編集)

第31回 チームで映像制作を行ってみる⑤(編集-書き出し)

第32回 チームで映像制作を行ってみる⑥(鑑賞)

授業の方法

Adobe Premiere Proの操作を伝えた後、同じ操作を受講者が実際にトライしてもらい、徐々に操作を積み重ねて、映像制作のための一連の操作を学習する。

分からない所などがあれば随時講師が操作方法を教える。

定期的の実制作を行ってもらい、成果物を鑑賞、講評を行う。

教材

教員オリジナル教材(各ソフトのプロジェクトファイルを共有する場合がある)

VOOKなどのブログ等を参考にする場合がある。

<https://vook.vc/n/5690>

YouTubeなどの動画投稿サイトの映像作品を参考にする場合がある。

評価の方法

Adobe Premiere Pro等を用いて制作した映像作品で、学習した内容が使われ、うまく使えているか。

自ら構想した内容がしっかりと表現に落とし込まれているかを評価軸とする。

授業外での学習方法

自身で撮影した動画や音声を用いてAdobe Premiere Proを使って自主的に編集する。

Youtube等でチュートリアルを見る。

2026年度

映画や映像作品をたくさん鑑賞する。

実務経験と授業科目の関係

企業や美術業界での実務は、ソフトの使い方や技術だけではなく複合的な知識や経験が必要とされるので、技術を一つの基盤としながら広い視野を意識し実制作を行うことを重視する。

国際ビジネス I

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。一方で、日本が抱える社会問題として、労働人口の減少が挙げられる。そして、これらの事情を重ねると、日本の国際ビジネスは、日本人のみによる発展は望めないことに気づくだろう。

本授業では、上述の問題を解消すべく、留学生人材の育成に注力していく。すなわち、本校で日本語を学ぶ留学生は、母国語と日本語とを理解することができるので、加えて、英語力を向上させることができれば、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。語学力を高めた留学生を多く育てることによって、日本の労働人口減少の課題を克服する一助となることも狙っていく。

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

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 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: 各セクションの正答率を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。

授業計画

【前期】

第1回 オリエンテーション・TOEIC予想問題(Google Form)

第2回 Unit1Home Appliances① Part1

第3回 Unit1Home Appliances① Part2

第4回 Unit1Home Appliances① Part3

第5回 Unit2 Recreation Part3

第6回 Unit2 Recreation Part6

第7回 Unit3 Restaurants Part4

第8回 Unit3 Restaurants Part7

第9回 Unit4 Supermarket Shopping Part1

第10回 Unit4 Supermarket Shopping Part2

第11回 Unit4 Supermarket Shopping Part5

第12回 テスト対策

第13回 期末試験

第14回 返却・フィードバック

第15回 再試験

【後期】

第1回 Housing Part3,6

第2回 Business Part4,5

第3回 Unit7Bank&Post Office Part1,2

第4回 Unit7Bank&Post Office Part5

第5回 Unit8Job Hunting Part3,6

第6回 Unit9Health Part4,7

第7回 Unit10Tourism: Travel by Land Part1,2

第8回 Unit10Tourism: Travel by Land Part5

第9回 Unit11 Tourism: Travel by Air Part3,6

第10回 Unit12 Tourism:Hotels Part4,7

第11回 ミニテスト

第12回 テスト対策

第13回 期末試験

第14回 試験返却・フィードバック

第15回 再試験

授業の方法

使用教材を学生と読み合わせし、その後解説を実施する講義を行う。
毎回、実践的な演習やワークを行うことで、実践的なスキルを養う。

教材

角山 照彦 / Simon Capper 共著

評価の方法

期末試験80%、平常点20%
平常点は、授業態度や小テストの評価点に応じて評価する。

授業外での学習方法

授業で行った内容の復習(130分)
内容: リスニングの練習・会話の練習を行う
課題: 毎週渡すプリントにて、50問の問題を解く
提出物: ワークシート(プリント)
学習効果: 語彙・英単語の定着。TOEICのリスニングで60%以上解答する。

実務経験と授業科目の関係

—