

DTP II

授業の目的・概要

本講座は、DTP・グラフィックデザインの現場で求められる実務直結のワークフローを習得します。実際の業務を模した課題制作と内部コンペティションを中心に展開し、プロとして「失敗の許されない」正確なデータ作成法を徹底。質の向上に不可欠なブラッシュアップ(修正・追い込み)工程を反復することで、就職したその日から即戦力として現場で生きる確かな技術と実践力を身につけることを目指します。

学科	イラストデザイン学科	教員	城戸 千津
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

・前期:実務基礎の確立と入稿データの完全習得

1. データ制作に必要なDTPの基礎の修得
2. 実案件をベースとした練習問題
3. 基礎課題制作(正確なデータ作成の徹底)

後期:実践応用とコンペ形式による即戦力育成

1. 応用課題制作(内部コンペ形式による提案力と質の追求)
2. 卒業進級成果展 作品制作(就職時に即実践で生きる作品の仕上げ)

これらを通じて、デザインの完成度を高めるプロセスを体得し、
就職したその日から現場で生きる確かな即戦力を養います。

授業計画

前期

- 第1回 [DTP概論] 正しいデータ制作の基本と実務フロー
- 第2回 [実習1] 実案件ベースの練習問題(オペレーション訓練)
- 第3回 [基礎課題1] ベクターデータ制作
- 第4回 [基礎課題1] 課題制作
- 第5回 [基礎課題1] ブラッシュアップ／データチェック
- 第6回 [基礎課題1] ブラッシュアップ／データチェック
- 第7回 [基礎課題2] ベクターデータ制作
- 第8回 [基礎課題2] 課題制作
- 第9回 [基礎課題2] ブラッシュアップ／データチェック
- 第10回 [基礎課題2] ブラッシュアップ／データチェック

- 第11回 [模擬案件1] 課題発表／ターゲット設定・設計
- 第12回 [模擬案件1] 課題制作
- 第13回 [模擬案件1] 修正対応(クライアント要望の反映)
- 第14回 [模擬案件1] データ不備修正トレーニング／チェック工程
- 第15回 [模擬案件1] ブラッシュアップ／合評
- 第16回 [模擬案件1] 合評
- 第17回 [模擬案件1] 最終仕上げ／データチェック／簡易プレゼン

後期

- 第18回 [DTP応用1] 課題発表／レイアウト制作
- 第19回 [DTP応用1] 課題制作
- 第20回 [DTP応用1] 課題制作
- 第21回 [DTP応用1] 課題制作
- 第22回 [DTP応用1] ブラッシュアップ／データチェック
- 第23回 [内部コンペ2] 課題発表／アイデア出し
- 第24回 [内部コンペ2] 課題制作
- 第25回 [内部コンペ2] ブラッシュアップ／合評
- 第26回 [進級制作] 成果展作品制作／企画
- 第27回 [進級制作] 課題制作
- 第28回 [進級制作] 課題制作
- 第29回 [進級制作] 課題制作
- 第30回 [進級制作] 課題制作
- 第31回 [進級制作] ブラッシュアップ(質の追求)
- 第32回 [進級制作] 最終ブラッシュアップ／データチェック

授業の方法

デジタルを活用した課題制作を反復的に行い、実践的な制作力の習得を図る。各課題においては、ブラッシュアップ(クライアントの要望を想定した修正対応)を重ねるプロセスを取り入れ、完成度を高める指導を行う。あわせて、入稿データとしての適切性を確認するチェック工程を徹底し、実務を見据えた意識と技能を養う。デザイン専攻以外の生徒においてもDTPスキルが求められる進路が多いことから、基礎的技能の反復練習を通して、弱点の克服と定着を図る。

教材

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

評価の方法

2026年度

課題点80%＋授業態度点20%

課題に対する積極性、想像力、考える力なども照らし合わせて総合的な評価を行います。

授業外での学習方法

- * 自主的な進行管理：制作時間が不足する場合は、放課後等の時間を活用し、自らスケジュールを調整して進行すること。
- * 納期意識の定着：最終的な締め切りから逆算し、いつまでに何を終わらせるべきかという「タスクマネジメント」を実践する。
- * 質の追求：授業外の時間も使い、納得のいくまでブラッシュアップを繰り返す姿勢を求める。

基本的には授業内で完成させるようにします。

実務経験と授業科目の関係

25年以上の制作キャリアに加え、広告代理店経営者およびディレクターとしての視点を活かし、実際の仕事に近い内部コンペやブラッシュアップを反復。就職したその日から現場の第一線で活躍できる、高度な実践力とタスクマネジメント能力を伝授します。

Illustrator II

授業の目的・概要

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

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	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

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

後期

- 課題演習を通じて、デザイン制作における視点やアイデア、発想力の引き出し方をトレーニングし、進級や就職活動などに対する意欲を一層高める

授業計画

前期

第1回 インフォメーショングラフィックス制作1

第2回 インフォメーショングラフィックス制作2

第3回 インフォメーショングラフィックス制作3

第4回 インフォメーショングラフィックス制作4

第5回 インフォメーショングラフィックス制作5

第6回 インフォメーショングラフィックス制作相互評価・講評、フォントの基礎知識の復習、オリジナルフォント(アルファベット)制作1

第7回 オリジナルフォント制作2

第8回 オリジナルフォント制作3

第9回 オリジナルフォント制作4

第10回 オリジナルフォント制作5

第11回 オリジナルフォント制作相互評価・講評、ビジュアルコンテンツ制作1(※テーマに沿ったビジュアルを考案・作成し、フライヤーもしくはポスター等にする。)

第12回 ビジュアルコンテンツ制作2

第13回 ビジュアルコンテンツ制作3

第14回 ビジュアルコンテンツ制作4
第15回 ビジュアルコンテンツ制作5、相互評価・講評
第16回 ブランディング1(VIを軸として各種媒体への展開・発展)
第17回 ブランディング2
後期
第18回 ブランディング3
第19回 ブランディング4
第20回 ブランディング5
第21回 ブランディング6
第22回 ブランディング7
第23回 ブランディング制作相互評価・講評
第24回 ポップアップカード制作1(※もしくはパッケージデザイン制作)
第25回 ポップアップカード制作2(※もしくはパッケージデザイン制作)
第26回 ポップアップカード制作3(※もしくはパッケージデザイン制作)
第27回 ポップアップカード制作4(※もしくはパッケージデザイン制作)
第28回 ポップアップカード制作相互評価・講評
第29回 卒業制作
第30回 卒業制作
第31回 卒業制作
第32回 卒業制作
第33回 卒業制作

授業の方法

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

教材

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

評価の方法

課題評価80%、授業態度20%

出席状況と課題演習への積極的な取り組みを総合的に評価する。

授業外での学習方法

2026年度

基本的に授業内で完結し、質問は随時対応する。
図書館等での資料収集、美術展・ギャラリー等への見学も検討。

実務経験と授業科目の関係

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

monoデザインⅡ

授業の目的・概要

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

学科	イラストデザイン学科	教員	畑 雅彦
コース	コミュニケーションデザインコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

- 1.平面と立体の境の研究
- 2.視覚の問題などを再確認する

後期

- 3.不可能立体を制作
- 4.BOXアート制作
- 5.パッケージ制作

授業計画

前期

- 第1回 平面と立体、錯覚の絵を描く
- 第2回 同上
- 第3回 2つ折り平面に絵を描く
- 第4回 同上
- 第5回 同上
- 第6回 ケント紙メインに使って不可能立体を制作
- 第7回 同上
- 第8回 同上
- 第9回 同上
- 第10回 同上
- 第11回 同上
- 第12回 同上
- 第13回 同上
- 第14回 不可能立体終了同上
- 第15回 パッケージ制作立体、商品を入れる外装、やデザインを考案

2026年度

第16回 同上

第17回 同上

後期

第18回 パッケージ制作立体パッケージに平面をプリントしたものを制作

第19回 中身を決定してどう入れるか考察

第20回 外装を考案

第21回 制作

第22回 同上

第23回 同上

第24回 同上

第25回 同上

第26回 BOXアート制作×2作

第27回 同上

第28回 同上

第29回 同上

第30回 同上

第31回 同上

第32回 同上

第33回 同上

授業の方法

講義および実習

教材

適便使用

評価の方法

授業態度20%、課題評価80%＜課題提出は必須＞

100点満点、前期と後期の点数の平均とする。60点未満で追試験、40点未満で落第とする。

授業外での学習方法

他科目との連携制作(可能であれば)

2026年度

実務経験と授業科目の関係

様々な造形制作、発表等からの技法、方法などを指導できる。

WEBデザインⅡ

授業の目的

本授業では、UI設計ツール Figma を用いた実践的デザイン制作、SEO設計、AI検索時代に対応したAIO(AI Optimization)、LLMO(Large Language Model Optimization)を学ぶ。
最終的に「AI時代に成果を出せるWebサイト」を卒業制作として完成させる。

科	イラストデザイン学科	教員	永田 忠幸
コース	全コース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

1. Figmaで実務レベルのUI設計ができる
2. SEO設計書を作成できる
3. AIOを意識したコンテンツ設計ができる
4. LLMOを意識した構造設計ができる
5. JavaScriptで基本的なUI実装ができる
6. 戦略～制作～改善提案まで一貫して行える

授業計画

前期

第1回 Figma基礎復習

- ・コンポーネント
- ・オートレイアウト
- ・バリエーション

第2回 デザインシステム設計

- ・UIルール設計
- ・トーン設計

第3回 情報設計

- ・サイトマップ
- ・導線設計

第4回 UX設計

- ・ペルソナ
- ・カスタマージャーニー

第5回 ワイヤフレーム制作

第6回 UIデザイン制作

第7回 プロトタイプング

- ・アニメーション
- ・ユーザーテスト

第8回 UI制作課題発表

第9回 SEO基礎

- ・検索エンジンの仕組み

- ・ 検索意図

第10回 キーワード設計

- ・ ビッグ／ミドル／ロングテール

第11回 内部SEO

- ・ title
- ・ meta
- ・ 見出し設計

第12回 コンテンツSEO

- ・ E-E-A-T
- ・ 専門性設計

第13回 テクニカルSEO

- ・ 表示速度
- ・ モバイル最適化

第14回 SEO設計書作成演習

第15回 AIO概論

- ・ AI検索の変化
- ・ 要約される構造

第16回 AIに引用される文章設計

- ・ 結論ファースト
- ・ FAQ構造

第17回 構造化コンテンツ設計

- ・ スニペット対策
- ・ データ提示方法

後期

第18回 LLM0概論

- ・ 生成AIの情報取得構造
- ・ 信頼性設計

第19回 LLMに参照されるサイト設計

- ・ 主語明確化
- ・ 一次情報

第20回 AIO・LLM0設計演習

第21回 JavaScript基礎構文

- ・ 変数
- ・ 関数
- ・ イベント

第22回 DOM操作

- ・ classの付け外し
- ・ addEventListener
- ・ アコーディオン制作

第23回 実践UI実装

- ・ ハンバーガーメニュー
- ・ モーダル
- ・ 簡単なアニメーション

第24回 卒業制WEBサイト制作(実習)

- ・ 企画設計
- ・ テーマ決定
- ・ ペルソナ
- ・ キーワード選定
- ・ サイト構造設計

第25回 ワイヤフレーム制作 (Figma)

第26回 デザイン完成

第27回 コーディング開始

第28回 コーディング

第29回 JavaScript実装
第30回 SEO/AIO最適化
・FAQ追加
・見出し調整
・タイトル設計
第31回 最終発表・講評
第32回 卒進展制作

授業の方法

本授業は、講義・演習・実践制作を組み合わせたアクティブラーニング型授業として実施する。

前半では、UI/UX設計ツール Figma を用いたデザイン設計演習を行い、実務を想定したワイヤーフレーム制作、プロトタイプ作成、デザインシステム設計を通じて、設計力の向上を図る。

SEOおよびAIO・LLMOの分野では、講義による理論理解に加え、キーワード設計、検索意図分析、構造設計演習を行い、検索エンジンおよび生成AIに評価されるWebサイト設計を実践的に学習する。必要に応じて Google Search Console や Google Analytics の基本的な活用方法にも触れ、データに基づいた改善視点を養う。

また、Webサイト制作に不可欠な基本的JavaScriptについては、UI実装に必要な範囲に限定して演習形式で指導し、インタラクション設計の基礎を身につける。

後半(第24回以降)は卒業制作期間とし、企画立案から設計、デザイン、コーディング、最適化、プレゼンテーションまでを一貫して行う。教員は制作進行に対するフィードバックを随時行い、実務に近い制作プロセスを経験させる。

授業内では定期的に講評会を実施し、学生同士の相互評価を通じて客観的視点と改善力を養う。最終回には成果物のプレゼンテーションを行い、デザイン力・戦略設計力・論理的説明力を総合的に評価する。

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

2026年度

29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24年間の制作会社経営経験(直クライアントワーク・デザイン・ディレクション)、社員指導・人材採用の経験。

グラフィックデザインⅡ

授業の目的・概要

- ・グラフィックデザインの応用力を養い、実務レベルの制作力を身につける。
- ・書籍制作を通じて、編集・構成・デザインの一連の流れを理解する。
- ・コンセプト設計から制作、プレゼンテーションまでを一貫して行う力を養う。
- ・社会で通用する表現力と課題解決力を身につける。

学科	イラストデザイン学科	教員	田中 清美
コース	コミュニケーションデザインコース	教員の実務経験	29年
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

- ・書籍制作における基本的な考え方を理解する
- ・テーマ設定・リサーチ・構成設計ができる
- ・編集とデザインの関係を理解する
- ・一貫性のある誌面設計ができる

後期

- ・書籍デザインを完成させる力を身につける
- ・印刷を前提としたデータ制作ができる
- ・自身の作品を論理的にプレゼンテーションできる
- ・実務を意識した制作プロセスを理解する

授業計画

前期

第1回 自己紹介、授業の方針と目標

第2回 書籍デザインとは何か(事例研究)

第3回 テーマ設定・企画立案

第4回 リサーチ(資料収集・方向性検討)

第5回 コンセプト設計(誰に・何を伝えるか)

第6回 構成設計(ページ構成・台割)

第7回 編集とは何か(ストーリー設計)

第8回 ラフ制作①(全体構成)

第9回 ラフ制作②(内容具体化)

- 第10回 ビジュアル設計(写真・イラスト・文字)
- 第11回 素材制作(撮影・収集)
- 第12回 誌面デザイン①(レイアウト設計)
- 第13回 誌面デザイン②(統一感の構築)
- 第14回 中間チェック(講評・方向修正)
- 第15回 ブラッシュアップ①(構成修正)
- 第16回 ブラッシュアップ②(デザイン調整)・前期まとめ

後期

- 第18回 後期制作方針確認(改善点整理)
- 第19回 誌面デザイン最終調整①
- 第20回 誌面デザイン最終調整②
- 第21回 誌面デザイン最終調整③
- 第22回 入稿データ基礎(印刷仕様)
- 第23回 入稿データ作成①
- 第24回 入稿データ作成②
- 第25回 試作・出力チェック
- 第26回 修正・最終調整
- 第27回 作品完成(冊子制作)
- 第28回 ポートフォリオ整理
- 第29回 最終プレゼン準備
- 第30回 最終プレゼンテーション
- 第31回 卒進展制作①
- 第32回 卒進展制作②

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・画材等

評価の方法

授業態度30%、課題評価70%＜課題提出は必須＞

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

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、
編集・デザインの実践を通して、企画力・表現力・制作力を養う授業を行う。

デジタルイラストⅡ

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、表現幅をさらに高めることができる。

より高度なデジタル技術と表現方法を習得し、デジタルイラストⅠで習得した技術や知識も活用したうえでデジタルイラストが制作できる。

目的や狙いに合わせて構図やイラストに込める情報量を自ら考え操作し、構成する力を身に付けることができる。コンセプトイラストやキャラクターの三面図だけでなく背景や小物、ポートフォリオに載せるべきイラスト作品を制作することができる。

それにより、幅広く就職活動でデジタルイラストの制作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	イラストデザインコース デジタルマンガコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

- キャラクターの外見、服飾小物デザインやその世界観を自ら考えデザインできる。
- 詳細な指示書をもとにデジタルイラストが制作できる。
- コンテストなどの賞獲得を想定し、デジタルイラストが制作できる。
- 就職、商用利用を想定したデジタルイラストが制作できる。

授業計画

前期

第1回 授業の方針と目標、ビネットイラストと箱庭イラストについて①

第2回 ビネットイラストと箱庭イラストについて②

第3回 ビネットイラストと箱庭イラストについて③

第4回 人物を含む風景イラストと小物イラストについて①

第5回 人物を含む風景イラストと小物イラストについて②

第6回 人物を含む風景イラストと小物イラストについて③

第7回 自身の作品をリメイクし、得意を認識する①

第8回 自身の作品をリメイクし、得意を認識する②

第9回 自身の作品をリメイクし、得意を認識する③

第10回 表現と演出の違い、イラスト作品の印象について①

第11回 表現と演出の違い、イラスト作品の印象について②

- 第12回 表現と演出の違い、イラスト作品の印象について③
 第13回 商業を意識したキャラクターデザインについて①
 第14回 商業を意識したキャラクターデザインについて②
 第15回 商業を意識したキャラクターデザインについて③
 第16回 前期の授業内容まとめと後期の授業について

後期

- 第17回 授業目標の再設定、光の表現と演出を含むイラスト制作について①
 第18回 光の表現と演出を含むイラスト制作について②
 第19回 光の表現と演出を含むイラスト制作について③
 第20回 イラスト制作における自身の武器と需要について①
 第21回 イラスト制作における自身の武器と需要について②
 第22回 イラスト制作における自身の武器と需要について③
 第23回 イラスト作品における空間立体とその表現について①
 第24回 イラスト作品における空間立体とその表現について②
 第25回 イラスト作品における空間立体とその表現について③
 第26回 イラストのパッケージ化①
 第27回 イラストのパッケージ化②
 第28回 イラストのパッケージ化③
 第29回 商用イラストにおける独自性と汎用性について①
 第30回 商用イラストにおける独自性と汎用性について②
 第31回 商用イラストにおける独自性と汎用性について③
 第32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。

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

2026年度

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Ⅱ

授業の目的・概要

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

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	2年次	年間単位時間	135

目標

- ・実践を通じてマーケティング・ブランディングのさらなる習得。
(フレームワーク・3C分析・コンセプトワークなど)
- ・説得力のあるブランドコンセプトを考え、プレゼンテーションできる力を身につける。
- ・グループワークにて、マーケティングの分析を活用できる資料としてプレゼンできる。
- ・グループワークにてブランディングコンセプトに沿ったプランをプレゼンできる。

授業計画

前期

- 第1回 マーケティング・ブランディングの理解度テスト・1年次の復習
- 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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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より深く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。1年次におこなったプレゼンテーションの反省を踏まえ、採用されるために必要な要素を考え、実際の仕事と同じ経験を積ませることによって、社会に出たときに即戦力として使える人材として育成する。後期後半は卒業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。

モーション制作Ⅱ

授業の目的・概要

TVアニメーション業界への就職を視野に入れた作品制作の企画力と表現力と作画を習得することを目的とします。

学科	イラストデザイン学科	教員	千光士義和
コース	イラストデザインコース デジタルマンガコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

- ・ TVアニメーション業界への就職を目標にした画力と表現力の学習。
- ・ オリジナル作品制作の企画力の習得。
- ・ 卒業制作展にて上映作品の制作。

授業計画

前期

- 第1回 絵コンテ課題のためのキャラクターデザイン制作と個別アニメーション就活面談。
- 第2回 絵コンテトレーニング『画面サイズ』(画面サイズの意味)
- 第3回 絵コンテトレーニング『イマジナリーライン(会話軸)』
- 第4回 絵コンテトレーニング『イマジナリーライン(移動軸)』
- 第5回 絵コンテトレーニング『カメラワーク:TB(トラックバック)とPAN(パン)』
- 第6回 絵コンテ課題の合評とまとめ
- 第7回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法『連想(メタファー)』
- 第8回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法『平行(同時進行)』
- 第9回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法『反復(繰り返し)』
- 第10回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法『対照(相反するもの)』
- 第11回 絵コンテトレーニング モンタージュ技法『拡大と集中』
- 第12回 絵コンテトレーニング課題作品の合評
- 第13回 絵コンテトレーニング課題作品より数カットを選んで作画
- 第14回 絵コンテトレーニング課題作品の一部を作画
- 第15回 絵コンテトレーニング課題作品の一部を作画
- 第16回 作画と作品撮影
- 第17回 撮影と合評会

後期

- 第18回 トラックバックするイラスト制作①
- 第19回 トラックバックするイラスト制作②
- 第20回 オーバーラップ(時間経過)するイラスト制作①
- 第21回 オーバーラップするイラスト制作②
- 第22回 オーバーラップするイラスト制作③
- 第23回 メタモルフォーゼのリレーアニメ①
- 第24回 メタモルフォーゼのリレーアニメ②
- 第25回 メタモルフォーゼのリレーアニメ③
- 第26回 メタモルフォーゼのリレーアニメ④
- 第27回 卒業制作作業
- 第28回 卒業制作作業
- 第29回 卒業制作作業
- 第30回 卒業制作作業
- 第31回 卒業制作作業
- 第32回 卒業制作作業

授業の方法

講義および実習

エンピツ作画による絵コンテ制作等の企画。
デジタル作画によるイラスト課題制作と撮影。
アナログ画材(色鉛筆他)によるアートアニメーションの制作。

教材

アニメーションの本

評価の方法

授業態度20%、課題評価80%＜課題提出は必須＞

授業外での学習方法

エンピツ作画TVアニメーション作品の全身模写。

実務経験と授業科目の関係

アニメーション業界と関わる講師による就活と表現力の向上につながる指導に関係。

作品実習Ⅱ

授業の目的・概要

本講座は、AI時代においてイラストやデザインに**「意味と伝達力」**を持たせ、自分にしか出せない独自の世界観を確立することです。単なる制作に留まらず、言葉で意図を設計する「説明力」を養うことで、企業へのアピールやファンを獲得するための確かな表現力を身につけます。

■授業の概要 ポートフォリオ制作や編集課題を通じ、言葉とビジュアルを統合した実践的な表現に取り組んでいきます。あわせて、Photoshopによる高度な仕上げに加え、ヒアリングから納品、サービス設計といった実務の流れを体験し、作品を「伝え、届ける」までのプロセスを習得します。

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	2年次	年間単位時間	135

目標

- ・言葉とイラストを組み合わせる伝える力を身につける
- ・自分の作品を整理し、魅力的に見せる力を養う
- ・情報を調べ、整理し、表現へ落とし込む力を身につける
- ・制作を“仕事”として捉え、流れを理解する

授業計画

前期

- 第1回 導入／キャラクター制作(自己理解・キャラクター設計)
- 第2回 言葉＋イラスト制作(短文)(言語化・要約)
- 第3回 エッセイ＋イラスト制作①(観察・言語化)
- 第4回 エッセイ＋イラスト制作②(構成・伝達)
- 第5回 ポートフォリオ制作①(制作工程ページ)(説明・整理)
- 第6回 ポートフォリオ制作②(文章＋レイアウト)(訴求・視認性設計)
- 第7回 シリーズ制作①(テーマ設計)(企画・創造)
- 第8回 シリーズ制作②(展開)(統一感・継続)
- 第9回 編集課題①(ブランド／リサーチ)(情報収集・分析)
- 第10回 編集課題②(特集ページ制作)(構成・編集)
- 第11回 編集課題③(ブランド／リサーチ)(比較・視点)
- 第12回 編集課題④(特集ページ制作)(表現・アウトプット)
- 第13回 チーム制作①(構成・役割分担)(協働・役割理解)
- 第14回 チーム制作②(制作・発表)(伝達・発表)

第15回 選択課題①(コンペ／ポートフォリオ制作)(主体性・課題設定)

第16回 選択課題②(ブラッシュアップ)(改善・完成度向上)

後期

第17回 グッズ販売①(物売るための知識)(市場理解・販売視点)

第18回 グッズ販売②(商品ページ制作)(訴求・構成)

第19回 セールスコピー①(考案)(言語設計・発想)

第20回 セールスコピー②(ビジュアル化)(統合・伝達)

第21回 発想の展開①(アイデアの深掘り)(発想・視点転換)

第22回 発想の展開②(ビジュアル化)(構成・表現)

第23回 仕事の流れ①(ヒアリング)(課題理解・対話)

第24回 仕事の流れ②(ラフ制作)(提案・構成)

第25回 仕事の流れ③(本番制作)(再現・制作)

第26回 仕事の流れ④(修正対応・納品)(柔軟・完遂)

第27回 サービス設計(収益導線まで設計)(企画・ビジネス思考)

第28回 表現の拡張①(引き出しを増やす)(応用・発想拡張)

第29回 表現の拡張②(作品制作)(表現・アウトプット)

第30回 セルフブランディング(プロフィール見直し)(自己分析・発信)

第31回 卒業制作

第32回 卒業制作

授業の方法

講義および実習

教材

なし

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

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。

2026年度

実務経験と授業科目の関係

イラストレーター兼デザイナーとして、グッズ制作や商品ページ用ビジュアルの制作、企業のブランディングなどに携わり、フリーランスとして継続的に実務経験を積んでいる。

作画基礎/ストーリー演出Ⅱ

授業の目的・概要

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

学科	イラストデザイン学科	教員	平田佳祐
コース	デジタルマンガコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

- 30ページ程度の原稿を完成させ、コンテストに応募することができる
- 指定されたジャンルのネームを作成できる
- 読者の反応を想定して漫画を作成できる
- 円滑に打ち合わせを行い、その内容に沿って漫画を作成できる

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、学生動向の把握
- 第2回 企画の作り方について
- 第3回 投稿作品①企画
- 第4回 投稿作品①ネーム
- 第5回 投稿作品①ネーム
- 第6回 投稿作品①作画
- 第7回 投稿作品①作画
- 第8回 投稿作品①作画
- 第9回 ネーム制作 スポーツ漫画
- 第10回 ネーム制作 スポーツ漫画
- 第11回 ネーム制作 ホラー漫画
- 第12回 ネーム制作 ホラー漫画
- 第13回 ネーム制作 恋愛漫画
- 第14回 ネーム制作 恋愛漫画
- 第15回 投稿作品②企画
- 第16回 投稿作品②ネーム
- 第17回 投稿作品②ネーム

2026年度

後期

第18回 投稿作品②作画

第19回 投稿作品②作画

第20回 投稿作品②作画

第21回 投稿作品③企画

第22回 投稿作品③ネーム

第23回 投稿作品③ネーム

第24回 投稿作品③作画

第25回 投稿作品③作画

第26回 投稿作品③作画

第27回 打ち合わせ・スケジュール管理について

第28回 卒業制作

第29回 卒業制作

第30回 卒業制作

第31回 卒業制作

第32回 卒業制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

課題評価と授業態度

授業外での学習方法

Googleクラスルームによる課題配布

実務経験と授業科目の関係

漫画家としての経験

写真Ⅱ

授業の目的・概要

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

学科	イラストデザイン学科	教員	徳永 好恵
コース	コミュニケーションデザインコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

前期

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

後期

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

授業計画

前期

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

2026年度

第13回 テーブルフォト撮影実習2
第14回 テーブルフォト撮影実習3
第15回 前期の学びを活かした写真撮影1
第16回 前期の学びを活かした写真撮影2
第17回 前期課題講評

後期

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

授業の方法

講義

撮影実習

プレゼンテーション

教材

教員オリジナル教材

評価の方法

提出課題のクオリティ50% 授業態度50%

授業外での学習方法

2026年度

学内とは異なる環境や被写体を撮影する課題を課す。

実務経験と授業科目の関係

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

ポートフォリオⅡ

授業の目的・概要

本講座は、1年次に作成した基礎ポートフォリオを発展させ、就職活動、企業説明会、面接、展示、Web公開等で活用できる完成度の高いポートフォリオを制作することを目的とする。志望分野やターゲットに合わせて作品を選定し、構成、見せ方、説明文、自己PR、データ形式を総合的に整える。講評と修正を繰り返し、自身の強みや制作意図を相手に伝えられるポートフォリオとプレゼンテーション力を身につける。

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	2年次	年間単位時間	135

目標

- ・志望職種や提出先を想定し、掲載作品の選定・順序・見せ方を戦略的に設計できる。
- ・作品の意図、制作プロセス、使用スキル、成果を分かりやすく文章とビジュアルで説明できる。
- ・紙面・PDF・Web等の形式に応じて、閲覧しやすく完成度の高いポートフォリオを制作できる。
- ・面接や発表の場で、自身の作品と強みを具体的にプレゼンテーションできる。

授業計画

前期

- 第1回 自己紹介、授業の方針と目標、就職活動におけるポートフォリオの役割
- 第2回 1年次ポートフォリオの振り返りと課題抽出
- 第3回 志望分野・職種研究、提出先に合わせた構成の考え方
- 第4回 掲載作品の再選定、強みが伝わる作品分類
- 第5回 ポートフォリオ構成案の作成(表紙、プロフィール、作品順)
- 第6回 自己PR・プロフィール文のブラッシュアップ
- 第7回 作品説明文① 課題条件・制作意図・工夫点の整理
- 第8回 作品説明文② 制作プロセス・使用スキルの見せ方
- 第9回 レイアウト改善① 視線誘導、余白、情報の優先順位
- 第10回 レイアウト改善② 文字組み、キャプション、統一感
- 第11回 作品ページ制作① メイン作品の見せ方
- 第12回 作品ページ制作② バリエーション・展開案の見せ方
- 第13回 作品ページ制作③ 自主制作・公募作品の見せ方
- 第14回 中間講評、提出先を想定した改善点の整理
- 第15回 ポートフォリオ修正① 構成・掲載順の調整
- 第16回 ポートフォリオ修正② 文章・画像・データの調整
- 第17回 前期総括、就職活動用ポートフォリオ中間提出

後期

- 第18回 前期制作物の振り返り、応募・面接での活用方法
- 第19回 企業研究とポートフォリオの出し分け
- 第20回 紙面版・PDF版・Web版の違いとデータ作成
- 第21回 ポートフォリオ制作① 全体構成の最終設計
- 第22回 ポートフォリオ制作② 表紙・目次・プロフィールの調整
- 第23回 ポートフォリオ制作③ 作品ページの完成度向上
- 第24回 ポートフォリオ制作④ 誤字、解像度、余白、リンク等の確認
- 第25回 プレゼンテーション練習① 作品説明の組み立て
- 第26回 プレゼンテーション練習② 面接を想定した質疑応答
- 第27回 個別講評、提出先別の改善指導
- 第28回 最終制作① 紙面・PDFデータの仕上げ
- 第29回 最終制作② ポートフォリオ提出、データ管理、更新計画
- 第30回 最終発表、講評、就職活動・卒業制作に向けた課題整理

授業の方法

講義、実習、個別指導、講評を組み合わせる。1年次に作成したポートフォリオを基礎に、志望分野や提出先を想定した作品選定、構成、ページ制作、説明文作成、発表練習を行う。講評で得た意見をもとに修正を重ね、就職活動や展示で利用できる完成度を目指す。

教材

PC、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、必要に応じてAdobe InDesign、制作済み作品、作品データ、筆記用具、企業・作家のポートフォリオ参考資料。

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、企業研究、作品データの追加整理、掲載作品のブラッシュアップ、説明文・自己PR文の修正、PDF書き出し確認を行う。面接や発表を想定し、作品の意図や自身の強みを説明する練習を行う。

実務経験と授業科目の関係

デザイン制作、広報物制作、進路指導に関する実務経験を活かし、提出先や目的に応じたポートフォリオの構成、作品の見せ方、説明文、データ作成、プレゼンテーションについて、実践的な視点から指導する。

--	--

動画Ⅱ

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。また応用として、BlenderやUnityなどの3DCG制作ソフトとの連携も行い、より広い表現方法の可能性を探究していく。

本講座を経て、受講者は、自身の構想をより自由に制作し、表現に落とし込むことができるようになること、また社会で求められる期限や品質に対応が可能なレベルで制作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	イラストデザインコース コミュニケーションデザインコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

- Adobe Premiere ProとAdobe AfterEffectsの基本操作を使いこなす
- Adobeの他のアプリケーションと連携してみる
- Adobe製品以外の3DCGソフトと連携してみる
- 実際に映像作品を制作する

授業計画

前期

- 第1回 Adobe AfterEffectsの基本操作①(基本インターフェースの見方)
- 第2回 Adobe AfterEffectsの基本操作②(シェイプのアニメーション)
- 第3回 Adobe AfterEffectsの基本操作③(テキストのアニメーション)
- 第4回 Adobe AfterEffectの基本操作①②③を踏まえた実制作
- 第5回 Adobe AfterEffectsの基本操作④(各エフェクト)
- 第6回 Adobe AfterEffectsの基本操作⑤(マスク・トラックマット)
- 第7回 Adobe AfterEffectsの基本操作⑥(エクスプレッション)
- 第8回 Adobe AfterEffectの基本操作④⑤⑥を踏まえた実制作
- 第9回 Adobe AfterEffectsの基本操作⑦(複数のエフェクト構成)
- 第10回 Adobe AfterEffectsの基本操作⑧(3Dモードでのアニメーション)
- 第11回 Adobe AfterEffectsの基本操作⑨(エクスプレッション②)
- 第12回 Adobe AfterEffectの基本操作⑦⑧⑨を踏まえた実制作

- 第13回 AfterEffectsと3DCGソフト(Blender)との連携①(Blenderの基本操作)
第14回 AfterEffectsと3DCGソフト(Blender)との連携②(Blenderの基本操作)
第15回 AfterEffectsと3DCGソフト(Blender)との連携③(Blenderで書き出したデータ(連番)の取り込み)
第16回 BlenderとAfterEffectsを用いた実制作①(構想-編集)
第17回 BlenderとAfterEffectsを用いた実制作②(編集-書き出し-鑑賞)

後期

- 第18回 AfterEffects、Blenderでアニメーションを制作し、PremiereProで統合する①(構想-編集)
第19回 AfterEffects、Blenderでアニメーションを制作し、PremiereProで統合する②(編集)
第20回 AfterEffects、Blenderでアニメーションを制作し、PremiereProで統合する③(編集-書き出し)
第21回 特殊な動画データを使って編集する(360度動画)
第22回 AIによる動画生成との連携(前後画像の作成)
第23回 Unityを用いた動画制作①(Unityの基本操作)
第24回 Unityを用いた動画制作②(Unityでの録画方法)
第25回 Unityを用いた動画制作③(Unityで作成した動画を動画編集ソフトに取り込む)
第26回 Unityを用いた実制作
第27回 各自Premiere Pro、AfterEffects、Blender等のソフトを用いて実制作①(構想)
第28回 各自Premiere Pro、AfterEffects、Blender等のソフトを用いて実制作②(編集)
第29回 各自Premiere Pro、AfterEffects、Blender等のソフトを用いて実制作③(編集)
第30回 各自Premiere Pro、AfterEffects、Blender等のソフトを用いて実制作④(編集)
第31回 各自Premiere Pro、AfterEffects、Blender等のソフトを用いて実制作⑤(編集-書き出し)
第32回 各自Premiere Pro、AfterEffects、Blender等のソフトを用いて実制作⑥(鑑賞)

授業の方法

映像制作ソフトの操作を伝えた後、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。

定期的に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/5851>

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やAfterEffects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。

2026年度

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Premiere ProやAfterEffects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。

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。

実践制作Ⅱ

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制作力と行動力を身に付けることができる。
実践を重ねることにより制作における応用力を向上させ、理解を以て自身の目標に合わせた作品を完成させることができる。また、それらの作品における価値を説明することができる。

学科	イラストデザイン学科	教員	早川 勝大
コース	イラストデザインコース デジタルマンガコース	教員の実務経験	あり
対象年次	2年次	年間単位時間	135

目標

- ・コンテストやイベントにおける作品制作を理解し、目的を持ってコンテストやイベントにおいて作品制作ができる
- ・商業的な需要を理解し完成作品を量産することができる
- ・時代や流行を理解し、様々な価値を考えた作品作りができる
- ・クリエイターとしてのマネジメントやマネタイズについて考えることができる

授業計画

前期

第1回 授業の目標説明

第2回 コンテストの種類と参加、その他イベント参加における実践的な制作について①

第3回 コンテストの種類と参加、その他イベント参加における実践的な制作について②

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 媒体に合わせた作品作りについて(指定媒体に合わせた制作)①

第11回 媒体に合わせた作品作りについて(指定媒体に合わせた制作)②

第12回 媒体に合わせた作品作りについて(指定媒体に合わせた制作)③

第13回 評価される作品について(クライアント、ターゲット層視点を設定した制作)①

第14回 評価される作品について(クライアント、ターゲット層視点を設定した制作)②

第15回 評価される作品について(クライアント、ターゲット層視点を設定した制作)③

第16回 展示(連作)における導線と理解を促す制作について①

第17回 展示(連作)における導線と理解を促す制作について②

後期

第18回 商業的視点を理解する

第19回 作品を含む自身のパッケージ化について(分野、作風、絵柄などの整理)①

第20回 作品を含む自身のパッケージ化について(分野、作風、絵柄などの整理)②

第21回 作品を含む自身のパッケージ化について(分野、作風、絵柄などの整理)③

第22回 完成作品の量産とその必要性について(ポートフォリオ用作品制作)①

第23回 完成作品の量産とその必要性について(ポートフォリオ用作品制作)②

第24回 完成作品の量産とその必要性について(ポートフォリオ用作品制作)③

第25回 作品の言語化と言語の作品化(商業制作の理解と説明)①

第26回 作品の言語化と言語の作品化(商業制作の理解と説明)②

第27回 作品の言語化と言語の作品化(商業制作の理解と説明)③

第28回 就職や個人事業を想定した実践制作①

第29回 就職や個人事業を想定した実践制作②

第30回 就職や個人事業を想定した実践制作③

第31回 クリエイターになるうえでのマネジメントやマネタイズについて①

第32回 クリエイターになるうえでのマネジメントやマネタイズについて②

第33回 クリエイターになるうえでのマネジメントやマネタイズについて③

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

2026年度

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

eスポーツ実践トレーニング実習II

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	2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)

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・スクリーン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II

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	2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。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

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Ⅱ

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	1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 情報セキュリティの3要素を学び、個人、企業におけるセキュリティの基本的な手順を理解する

後期

- 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 情報資産に潜む様々な脅威を理解する
- 4 情報に対する脅威の対策を学び実践する

授業計画

前期

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

後期

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

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Ⅱ

授業の目的・概要

グローバル社会が謳われて久しい日本の社会にとって、ビジネスもまた、国際化が進んでいる。それに合わせ、企業が求める人材も、少なからず変化が生じ、グローバルに対応した人材育成が急務となっている。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 将之
コース	eスポーツコース(通信)	教員の実務経験	○
対象年次	2年次	年間単位時間	2

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 目的: 各セクションを制限時間内に解き終わるスピードを向上させる(特にPart 6、Part 7)。
- 指標: 練習問題で時間通りに解答する回数を増やし、模擬試験で時間配分を守れるようにする。

・語彙力・文法力の強化

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

・実践力の向上

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

【後期】

・総合スコアの向上

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

・リスニングスコアの向上

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

・リーディングスコアの向上

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

授業計画

【前期】

第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成、TOEIC会員登録案内

第2回 第1回TOEIC模擬試験

第3回 前置詞 Dining Out (Unit1)P1～P3

第4回 前置詞 Dining Out (Unit1)P4～P7+小テスト

第5回 形容詞 Offices (Unit2)P8～P10

第6回 形容詞 Offices (Unit2)P11～P15+小テスト

第7回 接続詞 General Business (Unit3)P16～P18
第8回 接続詞 General Business (Unit3)P19～P22＋小テスト
第9回 相関接続詞 Manufacturing (Unit4)P23～P25
第10回 相関接続詞 Manufacturing (Unit4)P26～P30＋小テスト
第11回 分詞構文 Communication (Unit5)P31～P33
第12回 分詞構文 Communication (Unit5)P34～P38＋小テスト
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 不定詞 Purchasing (Unit9)P63～P70＋小テスト
第2回 副詞 Corporate Development (Unit10)P71～P79＋小テスト
第3回 関係代名詞 Technical Areas (Unit11)P80～P82
第4回 関係代名詞 Technical Areas (Unit11)P83～P88＋小テスト
第5回 複合関係詞 Travel (Unit12)P89～P97＋小テスト
第6回 第3回TOEIC模擬試験
第7回 過去完了 Housing/Corporate Property (Unit13)P98～P107＋小テスト
第8回 使役 Personal (Unit14)P108～110
第9回 使役 Personal (Unit14)P111～P116＋小テスト第11回
第10回 倒置 Health (Unit6)P39～P46＋小テスト
第11回 受動態 Finance and Budgeting (Unit7)P47～P54＋小テスト
第12回 比較 Entertainment (Unit8)P55～P62＋小テスト
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

講義、問題演習、小テスト

教材

吉塚 弘 / Graham Skeritt / Michael Schauerte 共著「TOEIC® L&R TESTへの総合アプローチ ―Advanced―
BEST PRACTICE FOR THE TOEIC® L&R TEST ―Advanced―」成美堂出版
<https://drive.google.com/drive/folders/1bW9P44He6symTsUObbkhxSDjaCJLLCqP>

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

・授業内容の復習(60分)
内容: TOEIC問題の解き直し
課題: 授業で扱ったTOEIC形式の問題のうち、間違えた問題を中心に再度解答し、解説を確認する。
提出物: 問題集(またはプリント)の確認
学習効果: TOEIC問題形式への理解を深め、語彙・文法・リスニングの定着を図る。

・授業内容の予習(70分)
内容: TOEIC問題の事前演習
課題: 次回授業で扱う予定のTOEIC問題(リーディングまたはリスニング)の該当ページを事前に解答する。

2026年度

提出物:問題集(またはプリント)の確認
学習効果:TOEIC問題形式に慣れ、授業時の理解度を高める。

実務経験と授業科目の関係

週に1回教科書付属のディクテーションを使って小テストを行う。

理論アナリスト・コーチII

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	2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か
- ・課題を特定し、改善案を論理的に提示できるか
- ・根拠のある指導方針を構築できるか

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)

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。

理論マクロ総合実習II

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	2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

2026年度

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II

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	2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か
- ・意思決定の根拠が、理論的に筋が通っているか
- ・ミクロ的スキルや判断を客観的に解説できるか

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)

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 II

授業の目的・概要

本講座は、DTPの知識と技術を身に付け、プランニングを含めた、現場でおこなわれている仕事に合わせたアドビイラストレーターのスキルを習得する。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

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

授業計画

前期

第1回 イラストレーター試験(1年次の復習試験)

第2回 採点・解答・解説・洋菓子(プリン)B5POP制作(課題配布・説明・実習)

第3回 洋菓子(プリン)A4ちらし制作1(課題配布・説明・実習)

第4回 洋菓子(プリン)A3ポスター制作1(課題配布・説明・実習)

第5回 レターセットデザイン版下製作1(課題配布・説明・実習)

第6回 キャラクター制作1(鳥キャラクター制作課題・説明)・キャラクター設定シート作成

第7回 キャラクター制作2(キャラクター制作／実習)

第8回 キャライメージ画制作(創作キャラクターのイメージ画像作成／実習)

第9回 ノート版下作成1(キャラクターイメージ画を使用したノート版下作成／実習)

第10回 神戸広告用イメージポスター作成(課題配布・説明・実習)

第11回 大阪広告用イメージポスター作成(課題配布・説明・実習)

第12回 妖怪キャラクター制作1(キャラクター設定シート作成／実習)

- 第13回 妖怪キャラクター制作2(キャラクター作成／実習)
- 第14回 ゲーム企画1(創作したキャラクターを使った企画案)・企画書作成
- 第15回 ゲーム企画2(キービジュアル作成／実習)
- 第16回 ゲーム企画3(ポスター作成・キャッチフレーズ作成／実習)
- 第17回 日本のイメージポスター作成(イメージポスター作成／実習)

後期

- 第18回 アニメ企画1(企画案・企画書作成)
- 第19回 アニメ企画2(メインキャラクター設定シート作成)
- 第20回 アニメ企画3(メインキャラクター作成／実習)
- 第21回 アニメ企画4(キービジュアル・タイトルロゴ作成／実習)
- 第22回 アニメ企画5(キャッチフレーズ・宣伝ポスター作成／実習)
- 第23回 ドラッグストア店頭POP(店頭POP作成／実習)
- 第24回 灘の日本酒ポスター(表記注意点・ポスター作成／実習)
- 第25回 うなぎ棒寿司スリーブパッケージ1(スリーブパッケージ版下作成／実習)
- 第26回 うなぎ棒寿司スリーブパッケージ2(立体図作成／実習)
- 第27回 卒業制作および制作サポート
- 第28回 卒業制作および制作サポート
- 第29回 卒業制作および制作サポート
- 第30回 卒業制作および制作サポート
- 第31回 卒業制作および制作サポート
- 第32回 卒業制作および制作サポート
- 第33回 卒業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

以前講師が携わった実例を参考にした講義動画と実習課題。現在活用されているイラストレーターの技術を中心に、した動画を授業として配信。作成物の目的やターゲットを設定した実習課題を、実務を想定したデザインワークでアドビ

のソフトを使用して版下データを仕上げていく。重視されるポイントを添削して修正案を提出する工程をくりかえし行う。これ続けることで、自身が何を創っているのか、何を創らないといけないのかということを感じ・感性として身体に覚え込ませる。後半最後は卒業制作展の制作に時間を費やし、作品の進捗状況を提出、指導をおこなう。添削や質問はクラスルームのコメント欄で毎回個別に指導し、必要に応じて個々に対応。

教材

Adobe Illustrator ソフト ソフト稼働用PC

評価の方法

実技課題80%、締切りまでの提出か否か20%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか、指導したことが実践できたか。

授業外での学習方法

基本的に無し。

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 II

授業の目的・概要

本講座は、DTPの知識と技術を身に付け、合成・加工など、仕事現場で使われている実践的なアドビフォトショッップのスキルを習得する。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

- ・DTPのルールにのっとった上で、イメージ通りの画像を合成作成することが出来る。
- ・アドビフォトショッップを駆使して、要求される画像加工、編集などレタッチ作業ができる。

授業計画

前期

- 第1回 カラーモード試験(1年次の復習テスト)
- 第2回 採点・1年次の復習解説・ネイルチップのハンド合成1(選択範囲・手と背景のなじませ方)
- 第3回 ネイルチップのハンド合成2(画像のなじませ方・不要部分の削り方・形の整え方)
- 第4回 ネイルチップのハンド合成6(個々の色調を合わせる・全体の仕上がりイメージの作り方)
- 第5回 デジタルメイク1(選択範囲・歯・ルージュ・チーク)
- 第6回 デジタルメイク2(眼・まつ毛)
- 第7回 デジタルメイク3(髪の色・引き締め)
- 第8回 特殊画像作成1(水中の亀／切り抜き・輪郭のぼかし方・影)
- 第9回 特殊画像作成2(森とトカゲ／生体の色調合わせ・瞳への映り込み)
- 第10回 特殊画像作成3(倒壊したビルとトカゲ／比率調整・影・全体のカラーコントラスト調整)
- 第11回 特殊画像作成4(実習／自由セレクト)
- 第12回 室内フロアーの合成1(選択範囲・パース・レイヤー調整・影の透明度)
- 第13回 室内フロアーの合成2(臨機応変な加工術／プラスアルファの影・全体の色調を整える)

- 第14回 壁面タイルの合成1(選択範囲・タイルのパターン作成・タイルと壁面の比率調整)
- 第15回 壁面タイルの合成2(パース・床への映り込み)
- 第16回 壁面タイルの合成3(光源の確認・影・全体の調整)
- 第17回 白木壁合成試験(試験)

後期

- 第18回 人物と壁面合成1(選択範囲・極端なパース)
- 第19回 人物と壁面合成2(フォーカスと被写界深度・光源)
- 第20回 ウッドデッキ合成1(パース・光と影・コントラスト)
- 第21回 ウッドデッキ合成2(プラスアルファのコントラスト・全体の調子をととのえる)
- 第22回 キメラを創造する1(課題説明・資料収集・合成創作)
- 第23回 背景画像作成・合成(背景創作・合成)
- 第24回 キメラを創造する1(課題説明・資料収集・合成創作)
- 第25回 4点画像合成試験
- 第26回 ポストカード作成(自由テーマ)
- 第27回 卒業制作および制作サポート
- 第28回 卒業制作および制作サポート
- 第29回 卒業制作および制作サポート
- 第30回 卒業制作および制作サポート
- 第31回 卒業制作および制作サポート
- 第32回 卒業制作および制作サポート
- 第33回 卒業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

実務で使用頻度の高い画像加工作業を授業動画で配信し、重点的に課題で反復実習する。後半はインテリア、建築を中心とした講師自身が過去の事例を参考に作成した資料を使った動画授業と過去の事案、案件を利用した実習課

題とその添削。(制作著作を所持しているもの)

添削や質問はクラスルームのコメント欄で毎回個別に指導し、必要に応じて個々に対応。後半は授業理解と卒業制作展の進捗状況を見ながら、卒業制作展の制作と時間を併用。

教材

Adobe Photoshop ソフト稼働のためのPC。

評価の方法

実技課題70%、締切りまでの提出か否か20% 添削後の向上割合10%

実技課題は、基準とした技量に到達しているかどうか、指導したことが実践できたか。

授業外での学習方法

基本的に無し。

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Ⅱ

授業の目的・概要

基礎からの応用で、更に表現の幅を広げると共に、メイン以外の部分の描画力を養い、デジタルイラストのさらなる表現力向上に繋げる。想像力を養い、イメージしたものを描画する表現力を身につける。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

前期

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

後期

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

授業計画

前期

- 第1回 色鉛筆を使った混色
- 第2回 色鉛筆で円柱を描く
- 第3回 白を使ったグラデーションを描く
- 第4回 消しゴムを使った雲の表現
- 第5回 立体感を意識した樹木の表現
- 第6回 濃淡で遠近法を表現する
- 第7回 カラーをモノクロで表現する①
- 第8回 カラーをモノクロで表現する②
- 第9回 モチーフを1点使用したデッサン①
- 第10回 モチーフを1点使用したデッサン②
- 第11回 モチーフを1点使用したデッサン③
- 第12回 モチーフを2点使用したデッサン①
- 第13回 モチーフを2点使用したデッサン②

- 第14回 モチーフを3点使用したデッサン①
第15回 モチーフを3点使用したデッサン②
第16回 モチーフを3点使用したデッサン③
第17回 モチーフを3点使用したデッサン④
後期
第18回 モチーフを3点使用したデッサン⑤
第19回 モチーフを3点使用したデッサン⑥
第20回 文章からイメージしてデッサンする①
第21回 文章からイメージしてデッサンする②
第22回 文章からイメージしてデッサンする③
第23回 文章からイメージしてデッサンする④
第24回 文章からイメージしてデッサンする⑤
第25回 文章からイメージしてデッサンする⑥
第26回 文章からイメージしてデッサンする⑦
第27回 文章からイメージしてデッサンする⑧
第28回 文章からイメージしてデッサンする⑨
第29回 文章からイメージしてデッサンする⑩
第30回 卒進展制作①
第31回 卒進展制作②
第32回 卒進展制作③
第33回 卒進展制作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Ⅱ

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、表現幅をさらに高めることができる。

より高度なデジタル技術と表現方法を習得し、デジタルイラストⅠで習得した技術や知識も活用したうえでデジタルイラストが制作できる。

目的や狙いに合わせて構図やイラストに込める情報量を自ら考え操作し、構成する力を身に付けることができる。コンセプトイラストやキャラクターの三面図だけでなく背景や小物、ポートフォリオに載せるべきイラスト作品を制作することができる。

それにより、幅広く就職活動でデジタルイラストの制作能力をアピールすることができる。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

- キャラクターの外見、服飾小物デザインやその世界観を自ら考えデザインできる。
- 詳細な指示書をもとにデジタルイラストが制作できる。
- コンテストなどの賞獲得を想定し、デジタルイラストが制作できる。
- 就職、商用利用を想定したデジタルイラストが制作できる。

授業計画

前期

第1回 授業の方針と目標、ビネットイラストと箱庭イラストについて①

第2回 ビネットイラストと箱庭イラストについて②

第3回 ビネットイラストと箱庭イラストについて③

第4回 人物を含む風景イラストと小物イラストについて①

第5回 人物を含む風景イラストと小物イラストについて②

第6回 人物を含む風景イラストと小物イラストについて③

第7回 自身の作品をリメイクし、得意を認識する①

第8回 自身の作品をリメイクし、得意を認識する②

第9回 自身の作品をリメイクし、得意を認識する③

第10回 表現と演出の違い、イラスト作品の印象について①

第11回 表現と演出の違い、イラスト作品の印象について②

第12回 表現と演出の違い、イラスト作品の印象について③

- 第13回 商業を意識したキャラクターデザインについて①
第14回 商業を意識したキャラクターデザインについて②
第15回 商業を意識したキャラクターデザインについて③
第16回 前期の授業内容まとめと後期の授業について

後期

- 第17回 授業目標の再設定、光の表現と演出を含むイラスト制作について①
第18回 光の表現と演出を含むイラスト制作について②
第19回 光の表現と演出を含むイラスト制作について③
第20回 イラスト制作における自身の武器と需要について①
第21回 イラスト制作における自身の武器と需要について②
第22回 イラスト制作における自身の武器と需要について③
第23回 イラスト作品における空間立体とその表現について①
第24回 イラスト作品における空間立体とその表現について②
第25回 イラスト作品における空間立体とその表現について③
第26回 イラストのパッケージ化①
第27回 イラストのパッケージ化②
第28回 イラストのパッケージ化③
第29回 商用イラストにおける独自性と汎用性について①
第30回 商用イラストにおける独自性と汎用性について②
第31回 商用イラストにおける独自性と汎用性について③
第32回 授業内容の振り返りと総まとめ
第33回 卒業制作

授業の方法

講義、実技練習

教材

なし

評価の方法

課題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

2026年度

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Ⅱ

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制作力と行動力を身に付けることができる。

実践を重ねることにより制作における応用力を向上させ、理解を以て自身の目標に合わせた作品を完成させることができる。また、それらの作品における価値を説明することができる。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

- ・コンテストやイベントにおける作品制作を理解し、目的を持ってコンテストやイベントにおいて作品制作ができる
- ・商業的な需要を理解し完成作品を量産することができる
- ・時代や流行を理解し、様々な価値を考えた作品作りができる
- ・クリエイターとしてのマネジメントやマネタイズについて考えることができる

授業計画

前期

第1回 授業の目標説明

第2回 コンテストの種類と参加、その他イベント参加における実践的な制作について①

第3回 コンテストの種類と参加、その他イベント参加における実践的な制作について②

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 媒体に合わせた作品作りについて(指定媒体に合わせた制作)①

第11回 媒体に合わせた作品作りについて(指定媒体に合わせた制作)②

第12回 媒体に合わせた作品作りについて(指定媒体に合わせた制作)③

第13回 評価される作品について(クライアント、ターゲット層視点を設定した制作)①

第14回 評価される作品について(クライアント、ターゲット層視点を設定した制作)②

第15回 評価される作品について(クライアント、ターゲット層視点を設定した制作)③

第16回 展示(連作)における導線と理解を促す制作について①

第17回 展示(連作)における導線と理解を促す制作について②

後期

第18回 商業的視点を理解する

第19回 作品を含む自身のパッケージ化について(分野、作風、絵柄などの整理)①

第20回 作品を含む自身のパッケージ化について(分野、作風、絵柄などの整理)②

第21回 作品を含む自身のパッケージ化について(分野、作風、絵柄などの整理)③

第22回 完成作品の量産とその必要性について(ポートフォリオ用作品制作)①

第23回 完成作品の量産とその必要性について(ポートフォリオ用作品制作)②

第24回 完成作品の量産とその必要性について(ポートフォリオ用作品制作)③

第25回 作品の言語化と言語の作品化(商業制作の理解と説明)①

第26回 作品の言語化と言語の作品化(商業制作の理解と説明)②

第27回 作品の言語化と言語の作品化(商業制作の理解と説明)③

第28回 就職や個人事業を想定した実践制作①

第29回 就職や個人事業を想定した実践制作②

第30回 就職や個人事業を想定した実践制作③

第31回 クリエイターになるうえでのマネジメントやマネタイズについて①

第32回 クリエイターになるうえでのマネジメントやマネタイズについて②

第33回 クリエイターになるうえでのマネジメントやマネタイズについて③

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

2026年度

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

デザイン総合 I

授業の目的・概要

本講座は、1年次に習得したグラフィックデザインの基礎を発展させ、実践的な制作物として完成させる力を身につける。公募作品、V.Iデザイン、広告ツール、展示作品、ポートフォリオ制作を通して、企画意図をデザイン要素の根拠に基づいて説明し、社会に発信できる完成度と倫理性を備えたデザイン制作を行う。

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	2年次	年間単位時間	225

目標

- ・1年次に学んだデザイン基礎を発展させ、目的・媒体・ターゲットに応じた制作ができる。
- ・公募作品や広告ツール制作を通して、企画力・構成力・表現力を高めることができる。
- ・V.Iデザインの考え方を理解し、ロゴ・シンボル・展開ツールを一貫した視点で制作できる。
- ・作品の意図を根拠をもって説明し、就職活動やポートフォリオで活用できる形にまとめることができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション、2年次の制作目標とポートフォリオ活用を確認する
- 第2回 書体の歴史や成り立ちを学び、目的に合わせた書体選択を理解する
- 第3回 POP制作を行い、チラシ・ポスターとの違いと文字の見せ方を学ぶ
- 第4回 配色比率・タイポグラフィ・視線誘導を意識したレイアウト演習を行う
- 第5回 公募作品の条件を読み取り、テーマ分析とターゲット設定を行う
- 第6回 公募作品のラフ制作を行い、複数案から方向性を検討する
- 第7回 公募作品を制作し、デザイン力・レイアウト力を高める
- 第8回 公募作品の講評を受け、伝わり方を分析し改善する
- 第9回 ポートフォリオの役割を学び、自身の作品整理と掲載順を考える
- 第10回 ポートフォリオのレイアウトを設計し、作品説明文を作成する
- 第11回 ポートフォリオ制作を行い、ページ構成と視認性を調整する
- 第12回 ポートフォリオ制作を継続し、作品の見せ方をブラッシュアップする
- 第13回 V.Iデザインの概念を学び、テーマ設定と企画立案を行う
- 第14回 シンボルマーク・ロゴマーク・ロゴタイプの違いと実例を学ぶ
- 第15回 テーマに基づきシンボルマーク・ロゴマークのラフを制作する
- 第16回 ロゴタイプとシグネチャの制作を行い、統一感を検討する
- 第17回 前期総括

後期

- 第18回 V.Iデザインの展開として、名刺・ショップカード等のツールを制作する
- 第19回 V.Iデザインの展開として、ポスター・チラシ・SNS等の広告ツールを制作する
- 第20回 ブランドガイドラインを想定し、色・書体・使用ルールをまとめる
- 第21回 制作したV.Iデザインのプレゼンテーションを行い、改善点を確認する
- 第22回 公募作品または実践課題のプランニングを行い、企画力を高める
- 第23回 公募作品または実践課題の制作を行い、媒体に合わせた表現を考える
- 第24回 作品講評を受け、情報設計・配色・文字組みをブラッシュアップする
- 第25回 卒業制作・展示作品のテーマ設定とコンセプト整理を行う
- 第26回 卒業制作・展示作品のラフ制作を行い、表現の方向性を決定する
- 第27回 卒業制作
- 第28回 卒業制作
- 第29回 卒業制作
- 第30回 卒業制作
- 第31回 卒業制作
- 第32回 卒業制作
- 第33回 年間総括

授業の方法

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。

動画Ⅱ

授業の目的・概要

本講座は、Premiere Proの実践的な編集技術を身に付け、自身のイラスト・デザイン作品を一つの動画にまとめた、作品集の完成を目指す。また、就職後に役立つ動画編集スキルを身に付けるとともに、制作した作品集を使って就職活動でアピールす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	2年次	年間単位時間	225

目標

- 動画の雰囲気にあったテキストを作成することができる
- 様々なアニメーションを作成することができる
- MVを作ることができる
- 自身の作品を一つの動画にまとめた、作品集を制作することができる

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション(授業の進め方、評価方法)

第2回 基本操作の復習

第3回 テキスト演習①

第4回 テキスト演習②

第5回 アニメーション演習①

第6回 アニメーション演習②

第7回 MV(企画)

第8回 MV(素材集め)

第9回 MV(素材の取り込み)

第10回 MV(カット)

第11回 MV(色彩設定)

第12回 MV(テキスト)

第13回 MV(トランジション)

第14回 MV(エフェクト)

第15回 MV(アニメーション)

第16回 MV(修正)

第17回 前期の復習

後期

第18回 基礎知識の復習

第19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20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21回 アニメーション演習③

第22回 アニメーション演習④

第23回 作品集(企画)

第24回 作品集(素材集め)

第25回 作品集(素材の取り込み)

第26回 作品集(カット)

第27回 作品集(色彩設定)

第28回 作品集(テキスト)

第29回 作品集(トランジション)

第30回 作品集(エフェクト)

第31回 作品集(アニメーション)

第32回 作品集(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

--

アルゴリズム・データ構造Ⅱ

授業の目的・概要

本授業の目的は、学生が情報処理やデータベース、SQLの基礎知識を体系的に学び、実務で活用できるデータ管理能力を身につけることである。前期では、アルゴリズムやデータ構造、木構造、探索・整列の定番手法やシェルソートなどを学ぶとともに、SQLによるデータベース操作の基礎を習得する。具体的には、データベースの作成・テーブル設計、データ操作、検索の応用、集約関数やサブクエリ、ビューの作成・活用まで段階的に理解を深める。

後期では、前期で学んだ知識を応用し、Googleスプレッドシートを用いたデータ管理や複数シートの連携、arrayformulaやquery関数を用いた自動化を習得する。データベース管理演習や資格試験問題演習を通じ、論理的思考力や問題解決力を高め、実務で役立つスキルを確立する。授業終了時には、学生は情報処理能力とデータベース操作能力を総合的に身につけ、社会で活躍できる基盤を形成することを最終目標とする。

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	2年次	年間単位時間	2単位

目標

- ・情報処理やデータベースの基礎知識を習得する
- ・SQLによるデータベース操作能力を身につける
- ・論理的思考力・問題解決力を実践できる
- ・データ管理や自動化の実務スキルを習得する

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション・定番アルゴリズム(探索、整列)

第2回 データ構造-スタックとキュー

第3回 SQLとデータベースの基礎

第4回 SQLとは何か、データベースの概要、データベース管理システム(DBMS)の紹介

第5回 データベースの作成と基本操作

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

第6回 データの挿入、更新、削除

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

第7回 データの検索(基本)

SELECT文の基礎、WHERE句による条件指定

第8回 データの検索(応用)

複数の条件(AND、OR)、ソート(ORDER BY)

第9回 集約関数とグルーピング

集約関数(SUM、AVGなど)、GROUP BY句の使用

第10回 複数のテーブルを使った検索

JOINの基本(INNER JOIN)、複数テーブルからのデータ取得

第11回 サブクエリ

サブクエリ概念と基本的な使い方、サブクエリを使ったデータの抽出

第12回 ビュー

ビューの作成と利用、ビューの利点と制約

第13回 前期期末試験

第14回 前期期末試験返却・フィードバック

第15回 再試験

後期

第1回 オリエンテーション・前期の復習

第2回 表計算ソフトを用いたデータ管理(Googleスプレッドシート)①

身近なツールを用いて簡易データベースを作成

第3回 表計算ソフトを用いたデータ管理(Googleスプレッドシート)②

身近なツールを用いて簡易データベースを作成

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

便利な関数を利用する

第5回 データの意図しない上書きを防ぐ(arrayformula関数)

便利な関数を利用する

第6回 フィルタの自動化(query関数)

便利な関数を利用する

第7回 query関数を利用したデータ管理

第8回 関数の総復習

第9回 データベース管理演習①

第10回 データベース管理演習②

第11回 資格試験問題演習①

第12回 資格試験問題演習②

第13回 後期期末試験

第14回 後期期末試験返却・フィードバック

第15回 再試験

授業の方法

講義、問題演習

教材

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

評価の方法

試験・レポート80%、授業態度20%

授業外での学習方法

復習

授業で学習したデータベースの概念、SQL文(SELECT、INSERT、UPDATE、DELETE、JOIN、サブクエリ等)、データ管理手法について、教科書や配布資料を用いて復習する。

授業で作成したSQL文やGoogleスプレッドシートの関数(QUERY、ARRAYFORMULA、IMPORTRANGE等)を再度実行し、処理内容や結果を確認する。

演習問題や資格試験対策問題を解き直し、データ検索や集計処理の手順を整理する。

授業内で扱ったデータベース設計やデータ管理の考え方についてまとめ、理解を深める。

予習

次回授業で扱うSQL構文やGoogleスプレッドシートの機能について、教科書や配布資料を事前に確認する。

データベースやデータ管理に関する専門用語の意味を調べ、授業内容を理解するための準備を行う。

次回演習で使用するSQL文や関数の動作を予想し、不明点や疑問点を整理する。

実務経験と授業科目の関係

—

キャリアデザイン

授業の目的・概要

本授業では、就職活動に必要な面接スキルを基礎から応用まで体系的に学習し、実践力を養うことを目的とする。前期では、アイスブレイクや授業内容の確認、自己分析を通じて自己PRや志望動機、長所・短所、来日理由などを整理し、面接準備シートを活用して文章化する。入退室の作法や表現方法、質問への回答技術(PREP法)の理解を深め、模擬面接やグループワークで実際の面接場面を想定した演習を行うことで、発言力や時間配分、表現力を向上させる。また前期の授業では、面接の基本マナーと基礎的な準備を確実に身につけることを重視し、実践演習を通じて学習成果を確認する。

本授業を通じ、受講生が自信を持って面接に臨める状態を作り、就職活動を円滑かつ効果的に進める力を習得することを最終目標とする。

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	○
対象年次	2年	年間単位時間	2単位

目標

- ・面接に必要な自己分析と自己PRの準備能力を身につける
- ・基本的な面接マナーや表現技術を習得する
- ・模擬面接やグループワークを通じて発言力・時間配分・表現力を向上させる
- ・高度な面接技術やグループディスカッション対応力を実践できる

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)

面接準備シート(自己PR版)を配布し、宿題として1年次に作成した自己PRを清書しておく

第2回 身だしなみの確認・業種と職種の説明

第3回 面接でよく聞かれる質問と答え方のコツ(PREP法の確認)

第4回 入退室+自己紹介の復習①

第5回 入退室+自己紹介の復習②

第6回 志望動機①

第7回 志望動機②

第8回 志望動機③

第9回 志望動機④

第10回 長所①

第11回 長所②

- 第12回 長所③
- 第13回 長所④
- 第14回 短所①
- 第15回 短所②
- 第16回 短所③
- 第17回 短所④
- 第18回 企業研究①
- 第19回 企業研究②
- 第20回 企業研究③
- 第21回 企業研究④
- 第22回 実践演習①
- 第23回 実践演習②
- 第24回 実践演習③
- 第25回 実践演習④
- 第26回 実践演習⑤
- 第27回 実践演習⑥
- 第28回 実践演習⑦
- 第29回 フィードバック

【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 面接練習①
- 第5回 面接練習②
- 第6回 面接練習③
- 第7回 面接練習④
- 第8回 面接練習⑤
- 第9回 面接練習⑥
- 第10回 面接練習⑦
- 第11回 面接練習⑧
- 第12回 面接練習⑨
- 第13回 企業選びのポイント
- 第14回 面接練習⑩
- 第15回 面接練習⑪
- 第16回 面接練習⑫
- 第17回 面接練習⑬
- 第18回 面接練習⑭

- 第19回 面接練習⑮
 第20回 面接練習⑯
 第21回 社会に出た後に①
 第22回 社会に出た後に②
 第23回 社会に出た後に③
 第24回 社会に出た後に④
 第25回 社会に出た後に⑤
 第26回 社会に出た後に⑥
 第27回 社会に出た後に⑦
 第28回 社会に出た後に⑧
 第29回 社会に出た後に⑨

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

・企業説明会への参加

・復習

授業で扱った面接質問(志望動機、長所・短所、自己PR等)について、自身の回答内容を見直し、より分かりやすく伝えられるよう修正する。

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。

入退室や自己紹介などの面接マナーについて復習し、実際に声に出して練習する。

模擬面接やグループ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

次回授業で扱う面接質問について、自身の経験や考えを整理し、回答案を作成する。

応募を希望する業界・企業について調査し、志望動機やキャリアプランとの関連を考える。

面接で想定される質問に対して回答を考え、声に出して練習する。

実務経験と授業科目の関係

—

デザイン思考

授業の目的・概要

ユーザーの視点から課題を発見するデザイン思考の考え方を理解し、観察や対話を通じて相手のニーズを把握する力を身につける。また、デジタル技術を活用した課題解決や新たな価値創出の方法について学び、社会や企業が抱える課題に対して具体的な解決策を考えられるようになる。さらに、DX(デジタルトランスフォーメーション)や経営戦略に関する基礎知識を習得し、ITパスポート試験で求められるストラテジ系分野の理解を深めることを目指す。

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	2年次	年間単位時間	3単位

目標

前期

- ・デザイン思考の基本的な考え方(共感・課題定義・発想・試作・検証)を理解し、身近な課題の解決に活用できるようになる
- ・問題と課題の違いを理解し、デザイン思考の課題発見プロセスを用いて課題を整理できるようになる
- アイデア発想手法を理解し、ITパスポート試験のシステム戦略分野における業務改善やDXに関する問題を解けるようになる
- ・プロトタイプの実成と検証の重要性を理解し、システム開発における要件定義や改善活動に活用できるようになる
- ・チームで課題解決に取り組み、アイデアを他者に分かりやすく説明・発表できるようになる

後期

- ・デザイン思考を活用した課題解決プロジェクトを実践し、ユーザーのニーズに基づいた提案を作成できるようになる
- ・システム開発におけるユーザー要求と要件定義の関係を理解し、ITパスポート試験の開発技術分野の選択問題を解けるようになる
- ・情報収集・分析・評価の手法を理解し、根拠に基づいた課題解決策を提案できるようになる
- ・デザイン思考とITの活用を組み合わせ、社会や企業の課題に対する解決策を企画・発表できるようになる

授業計画

前期

第1週

第1回 アイスブレイク

第2回 逆算のDXとは

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

第2週

第3回 デザイン思考とは:トヨタ×富士通、Spotify①

第4回 デザイン思考とは:トヨタ×富士通、Spotify②

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

第3週

第5回 データの標準化

第6回 データの正規化

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

第4週

第7回 BtoBにおけるアプローチリストの収集

第8回 BtoBにおけるアプローチリストの管理

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

第5週

第9回 演習:問い合わせフォームによる情報収集

第10回 演習:スプレッドシートによるリスト作成

HubSpotフォームを用いて個人情報・顧客情報収集のシミュレーションを行う。
また第3回の内容を生かし、取得した情報をスプレッドシートで過不足なく整理できる。

第6週

第11回 リスト管理のポイント・失敗例①

第12回 リスト管理のポイント・失敗例②

スプレッドシートでリストを運用する上で有効な機能を権限管理・入力規則を中心に理解する。
また適切なデータ入力ができていることで営業活動の効率が下がることを理解する。

第7週

第13回 グループワーク:問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案①

第14回 グループワーク:問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案②

第8週

第15回 グループワーク:問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案③

第16回 グループワーク:問い合わせフォームを用いた情報収集の改善提案④

第9週

第17回 グループワーク:スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善発表①

第18回 グループワーク:スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善発表②

第10週

第19回 グループワーク:スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善発表③

第20回 グループワーク:スプレッドシートを用いた顧客リスト管理の改善発表④

スプシで顧客リストを管理することで売り上げの改善が図れると思われる業態やサービス

グループで見つけ、具体的にどんな項目を設けてリストを運用するかを発表する。

第11週

第21回 デザイン思考プロセス① 共感と課題発見

第22回 デザイン思考プロセス② 問題の定義

顧客の立場に立って観察・ヒアリングを行い、潜在的な課題を抽出する演習を行う。

第12週

第23回 デザイン思考プロセス③ アイデア創出①

第24回 デザイン思考プロセス④ アイデア創出②

ブレーンストーミング手法を用いて、多様な解決策を短時間で出し合う。

第13週

第25回 問題演習 -前期内容-

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／前期の振り返り

第2回 DXとデザイン思考の関係性再確認

前期で学んだ「データ管理」「フォーム・リスト活用」の知識を整理し、後期のゴールを共有する。

第2週

第3回 デザイン思考の深化① 共感フェーズの強化

第4回 デザイン思考の深化② ペルソナ設計

顧客像を具体的に設定し、課題発見につなげる実習を行う。

第3週

第5回 ユーザージャーニーマップ作成①

第6回 ユーザージャーニーマップ作成②

顧客体験を可視化し、課題が生じるポイントを洗い出す。

第4週

第7回 アイデア創出手法① SCAMPER法

第8回 アイデア創出手法② マンダラート

既存のフレームワークを活用し、多様なアイデアを短時間で発想する。

第5週

第9回 グループワーク:アイデアブラッシュアップ①

第10回 グループワーク:アイデアブラッシュアップ②

各グループで前期に得た顧客情報を基に新規アイデアをまとめる。

第6週

第11回 プロトタイピング演習① デジタルツール活用

第12回 プロトタイピング演習② ペーパープロトタイピング

UIモックアップや紙モデルを用いた試作品を作成する。

第7週

第13回 テスト演習① ユーザーフィードバックの収集

第14回 テスト演習② 改善サイクル

プロトタイプをもとに模擬ユーザーにヒアリングし、改善点を発見する。

第8週

第15回 ケーススタディ③ 国内DX事例(小売・サービス業)

第16回 ケーススタディ④ 海外DX事例(Spotify・Airbnb)

DX成功事例をデザイン思考の視点から分析し、自分たちの提案に応用する。

第9週

第17回 中間発表① グループワーク成果発表

第18回 中間発表② フィードバック

各グループが現時点でのアイデア・試作品を発表し、改善のための意見交換を行う。

第10週

第19回 グループワーク:改良版プロトタイプ設計①

第20回 グループワーク:改良版プロトタイプ設計②

第11週

第21回 ビジネスモデルキャンバス演習①

第22回 ビジネスモデルキャンバス演習②

アイデアを事業計画に落とし込み、実現性を検討する。

第12週

第23回 マーケティング戦略とデザイン思考①

第24回 マーケティング戦略とデザイン思考②

ターゲット設定や差別化戦略と、デザイン思考の連動を理解する。

第13週

第25回 問題演習 -前期内容-

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

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

<参考書>

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

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

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、語彙の定着

実務経験と授業科目の関係

—

ビジネスコミュニケーションⅡ

授業の目的・概要

日本での就職を目標とする学生にとって、多種多様に存在する資格を取得することが就職活動を有利に進める上で肝要なことと思われる。特に、本授業を受講する学生は日本語を母語としていない。そのため資格取得においても就職活動においても、日本語での業務上必要なコミュニケーションを図る能力を培うことが急務である。そこで、学生が就職活動において必ず受験する日本語能力検定(JLPT)を例に、日本語の理解・活用を身に着け、ひいては更なる資格取得の援けとなることを本授業の狙いとする。1年次の学習内容を応用し、より実践的な方法で演習を行い、ビジネスに活かすことのできる日本語能力を身に着けた学生を育成していく。

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

目標

本授業は、学生が1年次に培った日本語能力を実践的に活用することを目的とする。具体的には、

1. 答え合わせを通して日本語文法を再度学び、穴抜けのある文脈を理解する考察力を育成する。
2. 長文読解に取り組み、前後の文脈から助動詞・接続詞の判断や筆者の意図を特定する。
3. 問題演習を通して、JLPTの解き方や問題解答方法を理解する。解き慣れることで一般化にまで落とし込み、幅広い問題に対応できるよう取り組む。
4. 年2回実施されるJLPTのN2に全員もれなく申し込み、自身の就職に活用する。

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、目標、評価方法、授業外での学習方法)

第2回 テキストの解答回収、第1日実施(自宅学習で同内容を進めるよう指示)

第2週

第3回 第1日①解説(以下、解説省略)

第4回 第1日②

第3週

第5回 第2日①

第6回 第2日②

第4週

第7回 第3日①

第8回 第3日②

第5週

第9回 第4日①

第10回 第4日②

第6週

第11回 第5日①

第12回 第5日②

第7週

第13回 第6日①

第14回 第6日②

第8週

第15回 第7日①

第16回 第7日②

第9週

第17回 第8日①

第18回 第8日②

第10週

第19回 第9日①

第20回 第9日②

第11週

第21回 第10日①

第22回 第10日②

第12週

第23回 前期復習(文脈穴埋め問題)

第24回 前期復習(長文読解)

第13週

第25回 期末試験

第26回 前期復習まとめ、JLPT結果聴取、後期内容の説明(自宅で第11日を進めるよう指示)

第14週

第27回 期末試験返却・フィードバック

第28回 試験の復習(ミスの多かった問題に着目し、解き方の確認・再解答)

第15週

第29回 再試験

【後期】

第16週

第1回 オリエンテーション(授業の目的、目標、評価方法、授業外での学習方法、前期の復習)

第2回 第11日の解答確認、JLPT過去問実施

第17週

第3回 第11日①

第4回 第11日②

第18週

第5回 第12日①

第6回 第12日②

第19週

第7回 第13日①

第8回 第13日②

第20週

第9回 第14日①

第10回 第14日②

第21週

第11回 第15日①

第12回 第15日②

第22週

第13回 第16日①

第14回 第16日②

第23週

第15回 第17日①

第16回 第17日②

第24週

第17回 第18日①

第18回 第18日②

第25週

第19回 第19日①

第20回 第19日②

第26週

第21回 第20日①

第22回 第20日②

第27週

第23回 後期復習(穴埋め問題)

第24回 後期復習(長文読解)

第28週

第25回 期末試験

第26回 JLPT結果聴取、テキストの解答返却

第29週

第27回 期末試験返却・フィードバック

第28回 試験の復習(ミスの多かった問題に着目し、解き方の確認・再解答)

第30週

第29回 再試験

授業の方法

使用教材を自宅学習にて解答させ、その解説を授業で行う。

教材

・国書日本語学校(2024)『日本語能力試験20日で合格 N2 文字・語彙・文法 改訂版』国書刊行会

評価の方法

試験点80%、平常点20%の計100点満点で評価する。

なお、平常点に関しては学則に記載の10S＋授業態度を評価基準とする。

授業外での学習方法

・授業内容の復習

内容: 解き直し

課題: 教科書を利用して、授業で取り扱った問題のうちミスしていたものを再度解答する。

提出物: 教科書の確認

学習効果: 復習の定着、授業内容の理解を深める。

・授業内容の予習

内容: 教科書翌週内容の解答

課題: 教科書を利用して、授業で取り扱う予定のページを解答

提出物: 教科書の確認

学習効果: 予習の定着、授業実施時の内容理解を深める。

実務経験と授業科目の関係

—

プログラミングII

授業の目的・概要

本授業では、Web開発に必要な基礎から応用までのスキルを体系的に学び、実践的な制作能力を身につけることを目的とする。前期では、Javascriptの基礎文法、関数・配列・条件分岐・繰り返し処理などのプログラミング技術を学習する。各週では、段階的に操作を習得し、最後に復習と実践演習を通して理解を定着させる。前期期末試験で習得度を確認し、試験返却・フィードバックで改善点を把握する。

後期では、前期で習得した基礎を応用し、関数の応用、文字入力やエラー処理、SI開発の流れ、要件定義、データベース設計・SQL操作、WebPerformerによるデータベース活用や業務アプリ作成を実践する。実際のアプリ作成演習（備品管理アプリ、ストレスチェックアプリ）を通じて、開発手順、設計、実装、テスト、運用までの一連の流れを体験する。各操作の復習、実践演習、期末試験、フィードバック、再試験を通して、Web開発スキルの総合的理解と問題解決力、応用力を養い、実務に対応できる技術力を習得することを最終目標とする。

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	竹中
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	2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。
- ・ JavaScript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。
- ・ 企業における課題を解決するために、ローコード開発ツールを活用しWebアプリケーションを開発できるようになる。

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	1年生で学んだJava言語について復習し、プログラミングに必要な基礎知識を確認する。
第2週	第4回 環境構築 第5回 ファイルの作成と実行 第6回 JavaScriptの記述ルール	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 イベントハンドラⅠ 第8回 イベントハンドラⅡ 第9回 イベントハンドラⅢ	プログラムを実行するタイミングを決めるイベントハンドラを理解する。
第4週	第10回 関数の基本Ⅰ 第11回 関数の基本Ⅱ 第12回 関数の基本Ⅲ	プログラムの中で処理をまとめて記述する関数について

第5週	第13回 変数の利用 第14回 変数の演算Ⅰ 第15回 変数の演算Ⅱ	コンピュータが値を記憶する変数と、値を用いた演算を理解する。
第6週	第16回 配列の利用Ⅰ 第17回 配列の利用Ⅱ 第18回 配列の利用Ⅲ	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7週	第19回 関数の引数Ⅰ 第20回 関数の引数Ⅱ 第21回 関数の引数Ⅲ	関数に値を渡して処理に利用する引数を理解する。
第8週	第22回 要素の取得と内容の変更Ⅰ 第23回 要素の取得と内容の変更Ⅱ 第24回 要素の取得と内容の変更Ⅲ	Webページに要素を取得して変更するプログラムを理解する。
第9週	第25回 複数の要素の取得Ⅰ 第26回 複数の要素の取得Ⅱ 第27回 複数の要素の取得Ⅲ	複数の要素を取得して活用するプログラムを理解する。
第10週	第28回 要素の追加と削除Ⅰ 第29回 要素の追加と削除Ⅱ 第30回 要素の追加と削除Ⅲ	for文を利用したプログラムを作成できる。
第11週	第31回 繰り返し処理 第32回 条件分岐Ⅰ 第33回 条件分岐Ⅱ	for文を利用したプログラムを作成できる。条件によって実行する処理を変えるif文を理解する。
第12週	第34回 関数の戻り値Ⅰ 第35回 関数の戻り値Ⅱ 第36回 関数の戻り値Ⅲ	関数の処理結果を取得して利用するプログラムを理解する。
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(イベント) 第2回 前期の復習(関数) 第3回 前期の復習(要素)	
第2週	第4回 SI開発 第5回 SI開発 第6回 SI開発	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 要件定義 第8回 要件定義 第9回 要件定義	機能要件、非機能要件、外部設計など、要件定義に必要な項目を理解する。
第4週	第10回 データベース 第11回 SQL設計 第12回 SQL設計	データベースの設計、管理、操作について理解する。
第5週	第13回 WebPerformer準備 第14回 GUIアプリの作成 第15回 GUIアプリの作成	アカウントを確認して基本操作を理解する。
第6週	第16回 コンポーネントの理解Ⅰ 第17回 コンポーネントの理解Ⅱ	模擬テーマ(日本語クイズ)によるアプリ設計

	第18回 コンポーネントの理解Ⅲ	
第7週	第19回 コンポーネントの理解Ⅳ 第20回 コンポーネントの理解Ⅴ 第21回 コンポーネントの理解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 データベースの活用Ⅰ 第23回 データベースの活用Ⅱ 第24回 データベースの活用Ⅲ	WebPerformerによるデータベースの活用を理解する。
第9週	第25回 関数の活用Ⅰ 第26回 関数の活用Ⅱ 第27回 関数の活用Ⅲ	WebPerformerによる関数の活用を理解する。
第10週	第28回 業務アプリ作成実習Ⅰ 第29回 業務アプリ作成実習Ⅱ 第30回 業務アプリ作成実習Ⅲ	備品管理アプリを作成する。
第11週	第31回 業務アプリ作成実習Ⅳ 第32回 業務アプリ作成実習Ⅴ 第33回 業務アプリ作成実習Ⅵ	備品管理アプリを作成する。
第12週	第34回 アプリ作成実習Ⅰ 第35回 アプリ作成実習Ⅱ 第36回 アプリ作成実習Ⅲ	ストレスチェックアプリを作成する。
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JavaScriptワークブックステップ30 ルビ付き(情報演習 48)

評価の方法

平常点(20点)

筆記および実技試験(前期: Javascript 後期: SI開発、WebPerformer)(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

2026年度

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。

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。

マーケティングデザイン

授業の目的・概要

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

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	2年次	年間単位時間	135

目標

- ・実践を通じてマーケティング・ブランディングのさらなる習得。
(フレームワーク・3C分析・コンセプトワークなど)
- ・説得力のあるブランドコンセプトを考え、プレゼンテーションできる力を身につける。
- ・グループワークにて、マーケティングの分析を活用できる資料としてプレゼンできる。
- ・グループワークにてブランディングコンセプトに沿ったプランをプレゼンできる。

授業計画

前期

- 第1回 マーケティング・ブランディングの理解度テスト・1年次の復習
- 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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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 卒業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より深く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。1年次におこなったプレゼンテーションの反省を踏まえ、採用されるために必要な要素を考え、実際の仕事と同じ経験を積ませることによって、社会に出たときに即戦力として使える人材として育成する。後期後半は卒業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。

人的資源管理

授業の目的・概要

本授業では、企業における人的資源の概念と管理手法を体系的に学習し、組織運営や人材活用における実践力を養うことを目的とする。前期では、人的資源とは何か、人的資源管理と人事管理の違い、管理のメリット・デメリット、採用や雇用形態の種類とその特徴、人材育成の方法などを学び、グループワークを通じて各テーマの理解を深める。また、企業事例を分析し、成功要因を議論することで実務感覚を養い、前期の復習や試験、フィードバックを通じて知識の定着を図る。

後期では、前期の学習内容を振り返り、賃金や福利厚生、人材の配置・異動などの要素を学習し、業務スケジュール作成やプロジェクト計画の演習を通じて、実務に直結する計画立案力を強化する。グループワークを通してTo do リストやガントチャート、アローダイアグラムの作成を経験し、必要な人的資源の見積もりやプロジェクト運営の実践力を身につける。

本授業を通して、学生が理論を理解するとともに、組織内での人材活用やプロジェクト遂行に应用できる能力を総合的に養成することを最終目標とする。

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	迫
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	2年次	年間単位時間	2単位

目標

- ・人的資源管理に関する基礎知識を理解し、ITパスポート試験および経営学検定初級レベルの人的資源管理に関する問題を解くことができる。
- ・プロジェクト管理やタスク管理の手法を理解し、ガントチャート等を活用して業務効率の向上につながる合理的な計画を立案することができる。

授業計画

前期

- 第1回 オリエンテーション、本授業の目的・目標・年間予定伝達
- 第2回 人的資源とは
- 第3回 人的資源管理とは、人事管理との違い(従業員の能力活用の最適化、効率化)
- 第4回 人的資源管理を行うことのメリット・デメリット(グループワーク)
- 第5回 人的資源管理を行うことのメリット・デメリットの発表(グループワーク)
- 第6回 人的資源管理の要素
- 第7回 採用の種類、採用方法ごとのメリット・デメリット(グループワーク)
- 第8回 採用方法ごとのメリット・デメリットの発表(グループワーク)、まとめ
- 第9回 雇用形態、雇用形態の種類

- 第10回 雇用形態ごとのメリット・デメリット(グループワーク)
- 第11回 雇用形態ごとのメリット・デメリットの発表(グループワーク)、まとめ
- 第12回 人材育成・人材育成の方法
- 第13回 前期試験
- 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 前期の復習、後期の目標伝達
- 第3回 賃金の種類、種類ごとのメリット・デメリット(グループワーク)
- 第4回 種類ごとのメリット・デメリットの発表(グループワーク)
- 第5回 福利厚生
- 第5回 人材の配置、異動
- 第6回 人的資源管理の要素まとめ
- 第7回 小テスト
- 第8回 テストフィードバック
- 第9回 業務スケジュール作成の工程
- 第10回 業務スケジュールデモンストレーションのテーマ・目標発表
(半年後にキャリアフォーラムの開催)、To do リストの作成(グループワーク)
- 第11回 To do リストの作成・発表(グループワーク)
※目標から業務をブレイクダウンする
- 第12回 プロジェクトの進め方を計画(グループワーク)
- 第13回 前期試験
- 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

講義・グループワーク

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

・『人的資源管理』(上林 憲雄)

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

・『経験から学ぶ人的資源管理 新版』(上林 憲雄)

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

・『新しい人事労務管理 第6版』(佐藤 博樹, 藤村 博之, 八代 充史)

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

評価の方法

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。

提出物:なし

学習効果:学習内容の理解、語彙の定着

実務経験と授業科目の関係

—

情報ネットワーク

授業の目的・概要

本授業では、ネットワーク技術と情報セキュリティを中心に、インフラ設計や問題解決に活用できる基礎的知識と技能を習得する。前期はLAN・WANやネットワーク機器、通信プロトコル、IPアドレス、電子メールやWebサービスの仕組みを理解し、ITパスポート試験の問題を解ける能力を養う。後期はネットワーク方式やOSI参照モデル、通信プロトコルの動作原理、情報セキュリティの攻撃手法やリスク管理を学び、基本情報技術者試験レベルの問題に対応できる力を身につける。演習や問題演習を通じて理論の理解を深め、実務に活かせるネットワーク運用・管理能力を育成する。

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	2年次	年間単位時間	

目標

前期

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

後期

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

の選択問題を解けるようになる

授業計画

前期

第1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)

第2回 ネットワーク① -LANとWAN-

第2週

第3回 ネットワーク② -ネットワーク機器-

第4回 ネットワーク③ -LANの種類-

第3週

第5回 通信プロトコル① -概要と種類-

第6回 通信プロトコル② -SMTP・POP・IMAP-

第4週

第7回 問題演習① -ネットワーク・通信プロトコル-

第8回 インターネットの仕組み① -IPアドレス・ポート番号・MACアドレス-

第5週

第9回 インターネットの仕組み② -ドメイン名・DNS-

第10回 IPアドレス① -IPv4とIPv6-

第6週

第11回 IPアドレス② -グローバルIPアドレス・プライベートIPアドレス-

第12回 問題演習② -インターネットの仕組み・IPアドレス-

第7週

第13回 インターネットサービス① -電子メール

第14回 インターネットサービス② -電子メールを使った犯罪-

第8週

第15回 インターネットサービス③ -RSS・cookie-

第16回 問題演習③ -インターネットサービス-

第9週

第17回 確認テスト

第18回 通信サービスの種類 -MVNO・FTTH・デザリング・VoIP-

第10週

第19回 IoTとネットワーク① -IoTの仕組み-

第20回 IoTとネットワーク② -BLE・LPWA-

第11週

第21回 IoTとネットワーク③ -マルチホップ・エッジコンピューティング-

第22回 問題演習④ -通信とサービスの種類・IoTとネットワーク-

第12週

第23回 通信技術とスマートデバイス

第24回 問題演習⑤ -通信技術とスマートデバイス-

第13週

第25回 問題演習 -前期内容-

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 OS -OSの機能について-

第2週

第3回 データ管理① -ファイルシステム(ファイルとディレクトリ)-

第4回 データ管理② -ファイルシステム(パス I)-

第3週

第5回 データ管理③ -ファイルシステム(パス II)-

第6回 問題演習⑥ -データ管理 I -.-データ管理 II -

第4週

第7回 バックアップ① -バックアップの種類と違い-

第8回 バックアップ② -バックアップと類似した機能-

第5週

第9回 アプリケーションソフトウェア① -表計算ソフト I -

第10回 アプリケーションソフトウェア② -表計算ソフト II -

第6週

第11回 問題演習⑦ -バックアップ-.-表計算ソフト-

第12回 ソフトウェアの権利 -著作権法とOSS-

第7週

第13回 情報デザイン① -ユニバーサルデザインとバリアフリーの違い-

第14回 情報デザイン② -アクセシビリティとユーザビリティ-

第8週

第15回 問題演習⑧ -情報デザイン-

第16回 確認テスト

第9週

第17回 データベース① -データベースの概要-

第18回 データベース② -関係データベース I -

第10週

第19回 データベース③ -関係データベースⅡ-

第20回 データベース設計① -目的と意図-

第11週

第21回 データベース設計② -E-R図・正規化-

第22回 データベース管理システム① -RDBMSとSQLの関係性-

第12週

第23回 データベース管理システム② -3つの機能Ⅰ-

第24回 データベース管理システム③ -3つの機能Ⅱ-

第13週

第25回 データベース管理システム④ -3つの機能Ⅲ-

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、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

—

簿記

授業の目的・概要

留学生にとって、就職後に即戦力となるためには、然るべきマネジメント能力を有しておく必要がある。特に、コンビニなどの店長や起業を目指す者にとって、経済資源を効率的かつ効果的に活用できることは、大きな強みとなるだろう。また、リスク管理についても、目標の達成をしていくためには、捨て置くことができない点である。

本授業では、こうしたマネジメントの基礎を念頭に置き、特に会計の流れを把握することに注力していく。すなわち、簿記を扱うことで、企業活動上で発生する資産・負債・純資産（資本）・費用・収益についてを理解させていく。そのうえで、事業の収支やコストを考慮した企画書、提案書の作成等に必要とされる知識や考え方を習得することを目的としたい。

なお、本授業では、簿記初級に合格することができる内容に触れるため、資格取得の一助として、簿記検定への受験も促していく。

科	DXビジネス学科(2年制)	教員	金地
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	2年次	年間単位時間	2単位

目標

前期

- (1)仕訳の基本が理解できるようになる
- (2)商品売買の仕訳ができるようになる
- (3)現金や預金を扱った仕訳ができるようになる

後期

- (4)手形や電子記録債権を扱った仕訳ができるようになる
- (5)貸付金・借入金を扱った仕訳ができるようになる
- (6)前払金や前受金などその他取引を扱った仕訳ができるようになる

授業計画

前期

第1回 オリエンテーション(授業の目的、評価方法)

CASE1 簿記って何だろう？

(簿記とは何か説明できる、貸借対照表と損益計算書の内容と型が分かる。)

第2回 CASE1 簿記って何だろう？(資産、負債、純資産、費用、収益の理解)

CASE2 仕訳の基本(仕訳のルールが理解できる)

第3回 CASE2 仕訳の基本(第2回の復習をし、基本を定着させる)

第4回 CASE3商品を現金で仕入れた時の仕訳(三文法)ができる

CASE4商品を売り上げて、現金を受け取った時の仕訳(三文法)ができる

第5回 CASE5掛けで仕入れた時の仕訳ができる

CASE6掛けで売り上げた時の仕訳ができる

第6回 CASE7クレジット払いで商品を売り上げた時の仕訳ができる

第7回 CASE8商品の返品があった時の仕訳ができる

第8回 CASE9仕入諸掛り(当店負担)があった時の仕訳ができる

CASE10売上諸掛り(当店負担)があった時の仕訳が出来る

第9回 小テスト(第2回～第8回)、復習

第10回 CASE11他人振出小切手についての仕訳ができる

CASE12現金を当座預金口座に預け入れた時の仕訳が出来る

第11回 CASE13小切手を振り出した時の仕訳が出来る

CASE14普通預金や定期預金の仕訳が出来る

第12回 前期総復習

第13回 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 オリエンテーション(授業の目的、評価方法)、仕訳の基本の復習

第2回 CASE15約束手形を振り出した時の仕訳が出来る

第3回 CASE16約束手形を受け取った時の仕訳が出来る

第4回 CASE17電子記録債権とはなにか説明出来る

CASE18電子記録債権(債務)が発生した時の仕訳が出来る

CASE19電子記録債権(債務)が消滅したときの仕訳が出来る

第5回 CASE20お金を貸し付けた時の仕訳が出来る

CASE21貸付金を返してもらった時の仕訳が出来る

第6回 CASE22お金を借り入れた時の仕訳が出来る

CASE23借入金を返した時の仕訳が出来る

第7回 小テスト(第2回～第6回)・復習

第8回 CASE24未払金勘定を使った仕訳が出来る

CASE25未収入金勘定を使った仕訳が出来る

第9回 CASE26商品の注文時に内金を支払った時の仕訳が出来る(前払金)

CASE27内金を支払って、商品を仕入れた時の仕訳が出来る(前払金)

第10回 CASE28商品の注文時に内金を受け取った時の仕訳が出来る(前受金)

CASE29内金を受け取って商品を売り上げた時の仕訳が出来る(前受金)

第11回 小テスト(第8回～第10回)・復習

第12回 後期総復習①

第13回 試験

2026年度

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

講義形式、問題演習

教材

滝澤 ななみ、TAC出版開発グループ(2019)『スッキリわかる 日商簿記初級 第3版 (TAC)』TAC出版

評価の方法

試験 80%、平常点 20%

平常点は、授業態度と小テストの評価点を基に総合的に評価する。

授業外での学習方法

予習

内容: 前回の授業で学んだ勘定科目の意味の確認と、該当する5大要素の確認を行う。

課題: 勘定科目の意味と5大要素の空欄補充

提出物: ワークシート

学習効果: 勘定科目の意味と5大要素を理解し、次のステップでの理解度を高める

授業で行った内容の復習

内容: 授業で学んだ箇所に該当する問題編の練習問題を実施。

課題: 教科書問題編、該当箇所の実施

提出物: 教科書確認

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

—

統計学・データアナリティクス

授業の目的・概要

本授業では、確率論の基礎から応用までを体系的に学習し、論理的思考力と計算力を養うことを目的とする。前期では、授業の目的や講義全体の構成、評価方法を確認した後、1年次の復習として「！」「P」「C」の使い方や計算方法を確認し、事象、ベン図、余事象、空事象、排反事象、和事象、積事象などの基本概念を順に学ぶ。さらに、思考力問題や確率の計算(数え上げ、順列・組み合わせ、余事象の利用)、独立性、加法定理、期待値などを取り上げ、演習を通じて理解を定着させる。前期の復習、試験前復習、期末試験および再試験、返却・フィードバックを通じて学習成果を確認し、弱点を補強する。

後期では、前期の復習から始め、条件付き確率、乗法定理、ベイズの定理など応用的概念を学習し、練習問題や計算力問題を通じて理解を深める。また、確率変数と確率分布、ベルヌーイ試行、二項分布やポアソン分布、期待値と分散の計算などを順に学び、実践的な計算力と論理的思考力を養成する。後期の復習、試験前復習、期末試験および再試験、返却・フィードバックを通して総合的な理解度を確認し、受講生が実務や応用問題に対応できる確率論の基礎力と応用力を習得することを最終目標とする。

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	2年次	年間単位時間	2単位

目標

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

授業計画

前期

- 第1回 授業の目的、本講義の全体像、評価方法
- 第2回 事象・ベン図
- 第3回 余事象・空事象・排反事象
- 第4回 和事象
- 第5回 積事象
- 第6回 思考力問題①
- 第7回 確率・確率の計算(数え上げ)
- 第8回 確率の計算(順列・組み合わせ)(余事象)
- 第9回 確率と独立
- 第10回 加法定理・期待値
- 第11回 思考力問題②
- 第12回 前期復習

第13回 前期期末試験

第14回 前期期末試験返却・フィードバック

第15回 再試験

後期

第1回 授業の目的、前期復習(確率の計算)

第2回 条件付き確率

第3回 乗法定理・ベイズの定理

第4回 練習問題(条件付き確率・ベイズの定理)

第5回 計算力問題①

第6回 確率変数と確率分布

第7回 ベルヌーイ試行

第8回 二項分布、二項分布の期待値と分散

第9回 ポアソン分布、ポアソン分布の期待値と分散

第10回 計算力問題②

第11回 後期復習①

第12回 前後期復習

第13回 後期期末試験

第14回 後期期末試験返却・フィードバック

第15回 再試験

授業の方法

講義、演習

教材

自作教材

評価の方法

期末試験80%、平常点20%

平常点は、授業態度に応じて評価する。

授業外での学習方法

復習

授業で学習した確率、事象、条件付き確率、ベイズの定理、確率分布などの概念や公式についてノートや配布資料を見直し、内容を整理する。

授業で扱った例題や演習問題を解き直し、計算手順や考え方を確認する。

順列・組合せ、期待値、分散などの計算方法を復習し、自力で解けるよう反復練習を行う。

思考力問題や計算力問題について解法を整理し、類似問題に対応できるよう理解を深める。

2026年度

予習

次回授業で扱う確率・統計の概念や公式について教科書や配布資料を事前に確認する。

新たに学習する用語や公式の意味を調べ、授業内容を理解するための準備を行う。

教科書の例題や練習問題に事前に取り組み、不明点や疑問点を整理する。

学習済みの内容との関連を確認し、次回の学習内容を予測しながら予習を行う。

実務経験と授業科目の関係

—

英語Ⅱ

授業の目的・概要

グローバル社会が謳われて久しい日本の社会にとって、ビジネスもまた、国際化が進んでいる。それに合わせ、企業が求める人材も、少なからず変化が生じ、グローバルに対応した人材育成が急務となっている。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 将之
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	2年次	年間単位時間	2

目標

【前期】

・時間配分スキルの習得

- 目的: 各セクションを制限時間内に解き終わるスピードを向上させる(特にPart 6、Part 7)。
- 指標: 練習問題で時間通りに解答する回数を増やし、模擬試験で時間配分を守れるようにする。

・語彙力・文法力の強化

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

・実践力の向上

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

【後期】

・総合スコアの向上

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

・リスニングスコアの向上

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

・リーディングスコアの向上

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

授業計画

【前期】

第1回 授業の概要説明、TOEICの試験構成、TOEIC会員登録案内

第2回 第1回TOEIC模擬試験

第3回 前置詞 Dining Out (Unit1)P1～P3

第4回 前置詞 Dining Out (Unit1)P4～P7+小テスト

第5回 形容詞 Offices (Unit2)P8～P10

第6回 形容詞 Offices (Unit2)P11～P15+小テスト

第7回 接続詞 General Business (Unit3)P16～P18
第8回 接続詞 General Business (Unit3)P19～P22＋小テスト
第9回 相関接続詞 Manufacturing (Unit4)P23～P25
第10回 相関接続詞 Manufacturing (Unit4)P26～P30＋小テスト
第11回 分詞構文 Communication (Unit5)P31～P33
第12回 分詞構文 Communication (Unit5)P34～P38＋小テスト
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 不定詞 Purchasing (Unit9)P63～P70＋小テスト
第2回 副詞 Corporate Development (Unit10)P71～P79＋小テスト
第3回 関係代名詞 Technical Areas (Unit11)P80～P82
第4回 関係代名詞 Technical Areas (Unit11)P83～P88＋小テスト
第5回 複合関係詞 Travel (Unit12)P89～P97＋小テスト
第6回 第3回TOEIC模擬試験
第7回 過去完了 Housing/Corporate Property (Unit13)P98～P107＋小テスト
第8回 使役 Personal (Unit14)P108～110
第9回 使役 Personal (Unit14)P111～P116＋小テスト第11回
第10回 倒置 Health (Unit6)P39～P46＋小テスト
第11回 受動態 Finance and Budgeting (Unit7)P47～P54＋小テスト
第12回 比較 Entertainment (Unit8)P55～P62＋小テスト
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

講義、問題演習、小テスト

教材

吉塚 弘 / Graham Skeritt / Michael Schauerte 共著「TOEIC® L&R TESTへの総合アプローチ ―Advanced―
BEST PRACTICE FOR THE TOEIC® L&R TEST ―Advanced―」成美堂出版
<https://drive.google.com/drive/folders/1bW9P44He6symTsUObbkhxSDjaCJLLCqP>

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

・授業内容の復習(60分)
内容: TOEIC問題の解き直し
課題: 授業で扱ったTOEIC形式の問題のうち、間違えた問題を中心に再度解答し、解説を確認する。
提出物: 問題集(またはプリント)の確認
学習効果: TOEIC問題形式への理解を深め、語彙・文法・リスニングの定着を図る。

・授業内容の予習(70分)
内容: TOEIC問題の事前演習
課題: 次回授業で扱う予定のTOEIC問題(リーディングまたはリスニング)の該当ページを事前に解答する。

2026年度

提出物:問題集(またはプリント)の確認
学習効果:TOEIC問題形式に慣れ、授業時の理解度を高める。

実務経験と授業科目の関係

週に1回教科書付属のディクテーションを使って小テストを行う。