科名	にてシステムデザイン コース名	全コース		学年・クラス	1A	
	基礎学力講座	回数	期間	曜	日∙時限	教 室
講義名	{SPI対策}	30	1年	火4(1年	前のみ火1)	301/(203)
		実務経験	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	鈴木詩郎	無	必修	講∙演	2	合同授業

実務経験のある教員に よる授業内容

1 建業の畑市に口め	c 誰美計成	ਜ਼ <i>(</i>	
1. 講義の概要と目的	6. 講義計画	当(ンフ	
昔から「読み書きそろばん」と言われる	授業日	コマ	計画
ように、言葉や計算の基礎は人が社会			
生活を営む上で必要不可欠な知識であ	7月11日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト
り、「生きる力」の基盤となるものです。			
この講座では基礎学力や社会常識の定	7月18日	1	一般常識(時事・一般教養)
着を図り、自ら考える力の育成を目指し	7月25日	1	言語能力:同義語・対義語
ます。また就職活動で力を最大限に発	9月5日	1	言語能力:二語の関係
揮できるよう支援するのがこの講義の	9月12日	1	言語能力:熟語の構成
目的です。	9月19日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月26日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	10月3日	1	非言語能力:計算・数的問題(流水算)
	10月10日	1	中間整理テスト
3. 学習上の留意点	10月17日	1	社会常識: 敬語基礎
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を	10月24日	1	社会常識: 敬語応用
克服する姿勢で臨むこと。	10月31日	1	社会常識: 敬語演習
②テキストや冊子を繰り返し解いて、問	11月14日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)
題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に	11月21日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)
自分のものにすること。	11月28日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)
③分からない問題は、中学、高校の教	12月5日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)
科書を見直したり、人に聞いたりして、	12月12日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)
基礎理解の確認を怠らないこと。	12月19日	1	確認テスト
4. テキスト			
『SPI&テストセンター』	2024年		
問題演習プリント集	4月16日	1	言語能力:語句の意味
5 成績評価の方法・基準	4月23日	1	言語能力:語句の用法①
①必要出席率90%以上	4月30日	1	言語能力:語句の用法②
②中間試験、期末試験	5月7日	1	言語能力: 文の並べ替え
③授業態度(学習意欲・小テストなど)以	5月14日	1	非言語能力:論証問題(推論①)
上三項目の評価点の合計により60点以	5月21日	1	非言語能力:論証問題(推論②)
上を認定。	5月28日	1	非言語能力:論証問題(推論③)
A··90点以上、B··70点以上、C··60点	6月4日	1	非言語能力:論証問題(集合①)
以上、D··60点未満。	6月11日	1	非言語能力:論証問題(集合②)
	6月18日	1	非言語能力:計算・数的問題(損益算)
	6月25日	1	非言語能力:計算·数的問題(代金精算)
	2024//	1	
		•	THE PERSON
	合計コマ数	30	

科名	ICTシステムデザイン科	コース名			学年・クラス		1A
			回数	講義期間	曜日:	時限	教 室
講義名	就職支	就職支援		15 前期		火2	
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	吉家	召雄	有	必須	講∙演	1	
実務経験のによる授業に							

1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	画(シラバス)	
以下の順で就職への心がまえをつ	くり、就職活動の	No.	日付	授業内容	
準備をしていきます。				オリエンテーション	
(A-1) THIS VI THE A-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1		1	4/11	EQと人間力	
①就職活動の前準備 自分を知る	• 4±	ļ		net alle len to alle len	
日ガを刈る 職活動に必要な基礎的能力を身に	•就 けける	2	4/25	職業観·就業観	
・基本的な職業理解	י שייוניו	_	4/23		
就職活動の概要を理解する				i	
履歴書		3	5/2		
②職業・企業に関する情報を集める	3				
情報を分析する	4 職	,	F /0	就活準備(企業研究・各種セミナー・合同企業説	
業を決定し会社を決定する		4	5/9	明会)ガイダンス	
		l		 職業理解1(事務)	
		5	5/16	1997-1111 (4.19)	
無	受験対象	ļ			
			- /00	職業理解2(医薬·IT関連)	
実施日	•••••	6	5/23		
3. 学習上の留意点				: 職業理解3(営業・販売)	
		7	5/30	柳朱柱所5(古朱 城儿)	
連続した授業ですので、100%の出	席を目指してくた	<u> </u>			
さい。				適性検査対策WEBテスト/SHLテスト	
		8	6/6		
		ļ			
		9	6/13	過日診断と過剰を知る/ ヤヤリア アリイン	
		<u> </u>	5, 10		
				職業興味検査/価値観/適性テスト	
4. テキスト		10	6/20		
就職ノートファイル		 		 	
	配布します。	11	6/27		
	-13 (13 O O F F F	<u> </u>			
				心理テスト/自分を知る	
 5. 成績評価の方法・基準		12	7/4		
必要出席率80%以上必須、評価は課	題しポートと母業	 		 	
歩安田席平80%以工必須、評価は課 態度(40%以内)で総合的に評価する		13	7/11	液止ョツ 下水/ ロードハー心 王判版	
※やむを得ず欠席した場合、授業内容	=	<u> </u>			
出				履歴書の作成 / 学生時代のエピソード引用他	
		14	7/18		
A総合評価 90点以上		 	: ::	 面接試験の受け方	
B総合評価 70点以上、90点未満		15	7/25	国接試験の支い力	
C総合評価 60点以上、70点未満					
D総合評価 60点未満→単位不認定		評価			
		試験		<u> </u>	
			}	<u>:</u>	

							2020117017
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース		学年・クラス	1A	
	情報処理基	藤(前期)	回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	ITハ°スオ		30	30 前期		火3•4	
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	芳澤翔	吾	無	必修	講∙演	2	後期に続く
実務経験のによる授業に							

1. 講義の概要と目的		6	講義計画	町(シラバス)
・ITを最大限活用して、業務課題の	把握と解決力を			授業内容
養う	101/EC/1+1/(1) C	NO.	נו נו	ITパスポート試験について
・社会的な基礎知識を備えつつ、職	業人として必須	1	4/11	第1部コンピュータシステム
のIT力を養う			.,	第1章 ハードウェア
情報セキュリティ等のITリスクを理	解し、安全に情			・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
報収集と活用ができるようになる		2	4/25	
		ļ	: : : (
			_ /_	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		3	5/2	
		ļ		
		4	5/9	・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
		l '	0, 0	
				第3章 ソフトウェアとマルチメディア
エパスポート	立於社会	5	5/16	
11//2//	受験対象	ļ		
	全員		F /00	第4章 システム構成
実施日 後期授業終	了後	6	5/23	
:			: :	第1部 確認
3. 学習上の留意点		7	5/30	另一种 推成
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識	餓の習得を目標と	′	0, 00	
しています。				第2部コンピュータの技術要素
自分の専攻とは関係ないと思わず、	しつかりと身につ	8	6/6	第1章 データベース
けてください。		ļ		
		_		第1章 データベース
		9	6/13	
			: :	: 第2章 ネットワーク
		10	6/20	カ2年 かりじょう
4. テキスト				
身につく!合格!ITパスポート			·	第2章 ネットワーク
身につく! 合格!ITパスポートサブ	ノート	11	6/27	
ITパスポート過去問題集		ļ 		Let a de
		12	7/4	第2章 ネットワーク
5. 成績評価の方法・基準		12	1/4	
出席率80%以上必須、期末試験60%	。 6未満は追討	ł	: (第3章 情報セキュリティ
A 総合評価 90点以上	0八個16月1	13	7/11	がの本 は板とくエグバ
B 総合評価 70点以上、90点未満				
C 総合評価 60点以上、70点未満		<u> </u>		第3章 情報セキュリティ
D 総合評価 60点未満→単位不認定		14	7/18	<u> </u>
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・	·授業態度(40%)	 		At a to The ET
などを加味し、総合的に判断する。			7/25	第2部 確認
※再試験については80%の点数をもっ	て、C評価とする。	15	1/25	期末試験
		評価		
		試験		

科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	全コ-	ース	学年・クラス		1A
-11 >4		***	回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	Webプログラミン?	7総論&演習	15	前期	水3	水3•4	
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	小木曽信仁		有	必修	講∙演	2	合同授業

実務経験のある教員に IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、よる授業内容 PC基礎について教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	画(シラバス)
HTML・CSSのスキルを証明する「WEBクリエーター	No.	日付	授業内容
能力認定試験 スタンダード」の取得を目的とする。	1	4/12	講座について
	2	4/19	第1章 Webサイト・制作の基礎知識 第2章 HTMLの基礎
	3		第2章 HTMLの基礎 第3章 CSSの基礎
	4	5/10	第3章 CSSの基礎
2. 目標検定・資格 サーティファイ情報処理能力認定委 受験対象	- 5	5/17	第4章 各ページの作成
員会主催 WEBクリエーター能力認定 試験 スタンダード 実施日	6	5/24	第4章 各ページの作成
3. 学習上の留意点 練習・復習をしながら確実に資格取得に必要なスキ	7	5/31	第4章 各ページの作成
ル・知識を身に着けて下さい。	8	6/7	第5章 テーブルとそのスタイル
	9	6/14	第5章 テーブルとそのスタイル 第6章 フォーム
4. テキスト	10	6/21	第6章 フォーム
Web クリエイター能力認定試験 HTML5 対応 スタンダード 公式テキスト	11	6/28	第6章 フォーム
5. 成績評価の方法・基準	12	7/5	模擬試験問題
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A総合評価 90点以上 B総合評価 70点以上、90点未満	13	7/12	模擬試験問題
C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定	14	7/19	模擬試験問題
※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		7/26	期末試験
	評価試験	•	

科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	全コース		学年・クラス		1A
講義名	コミュニケーショ	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	回数	講義期間	曜日・	時限	教室
研我口	コミエーソーフョ	フを促	15	前期	木	1	403
		**	実務経験の有無	必修•選択	授業形態	単位数	備考
担当者	野村恵	美	有	必修	講∙演	1	

実務経験のある教員に メディア出演や執筆、イベント司会などを通し日頃から「伝えること」に向き合う現役のフリーアナよる授業内容 ウンサーが、「聴き」「関わり」「より良く伝える」ための教育を行う科目

1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	画(シラバス)		
コニュニケーションとは、人に「伝える、聴く、関わる」働き	No.	日付	授業内容		
かけです。学生、そして社会人として能力の基盤となるのは、そのほうかは、これには、			オリエンテーション(授業目的)と自己紹介		
は、その働きかけで人間関係を築く力「コミュニケーション能力」です。まずはコミュニケーションの基礎を理解し、こ		4/13			
セスメントを使って自分の特性を知りましょう。そして様々					
な理論を参考に、コミュニケーション能力向上の手法を与		4/20	「EQI」(行動特性検査)受検		
びながら、これまでの自分の言動をふりかえり、自分のコ			<u> </u>		
ミュニケーション能力や行動意欲を高めるトレーニングに 取り組みます。企業や社会生活で、より良い人間関係を		4/27	記憶と感情の関係は?		
築いていけるように、自分らしい人とのかかわり方や適ち	_	., _,			
な自己表現ができる力を身につけましょう。			コミュニケ―ションとEQの関わりについて		
	4	5/11	(松井T)		
2. 目標検定・資格	_	5 /4 0	「EQI」(行動特性検査)のフィードバック		
なし 受験対象	5	5/18	~自己理解と課題~ (松井T)		
		i	COも問名I ブラミューケーション・セーナ 言 以 Z		
	6	5/25	EQを開発してコミュニケーション能力を高める (松井T)		
実施日					
3. 学習上の留意点	7	6/1	! 相手を知ろう&話そう「THEインタビュー」		
講義とグループワークを交えて「コミュニケーション」の構					
造の理解、向上のための手法を学びます。セルフワーク、グループワークを通じて、知識・テクニックのインプッ		6/8	よりよいコミュニケーションはきっかけづくりから		
とアウトプットを重ねる体感型の実践的内容となります。	8		「共通点を見つける」		
ワークには「話す」「聴く」「チームに協力・貢献する」態度			ā		
で臨んでください。また授業中はもちろん、学内やプライ	9	6/15	話し上手はきき上手 「聞く・訊く・聴く」		
ベートでも、コミュニケーション能力を開発する意欲を持ちましょう。		: :	6		
	10	6/22	コミュニケーションの手段は言葉だけじゃない!		
4. テキスト	_	 	「想像力と身体を使って…」 		
EQIアセスメント、EQハンドブック・ワークシート	11	6/29	自分ってどんな人?		
	''	U/ Z ซ	「第一印象」「ジョハリの窓」		
		3 / 0	自分の思い、どこまで伝わってる?		
5. 成績評価の方法・基準	12	7/6	「コミュニケーション・ギャップ」		
必要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと	<u> </u>				
授業態度(40%以内)で総合的に評価する。	13	7/13	語彙力を身につけよう「言葉に宿るチカラ」		
A 総合評価 90点以上	1	! :			
B 総合評価 70点以上、90点未満	14	7/20	EQと言語		
C 総合評価 60点以上、70点未満	ļ		<u>:</u>		
D 総合評価 60点未満→単位不認定	15	7/27	期末レポート		
	評価		<u>:</u>		
	組試				

								2020[1]/9]/\
科名	ICTシステム	・デザイン科	コース名	全コース		学年・クラス		1A
	ラスター	-グラフィ	ック総論&演	回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名		ラスターグラフィック総論&演 習 {Photoshop}			30 前期		木 2・3	
				実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者		鳥羽篤	子	有	必修	講·演	2	合同授業
実務経験の	のある教員 17年にわたり広告代理店にてテーマパークのマスコットなどのグッズの開発・企画。地元コミュニティー新聞で編集							
による授業内	内容	割容 制作。また、各社のWebページも手掛け数々の広告関係の経験があ講師の授業						

1. 講義の概要と目的		6	建盖针 面	国(シラバス)
Adobe社のPhotoshopを操作して、	Mah やDTD 生で			授業内容
用いられる画像を制作する能力を身	· -	No.	日付	
Photoshop検定合格に必要な水準			4/10	インターフェイスの概要とツールの紹介保存形
ぶ。	の肉连和畝で丁	1	4/13	式、画像解像度と切り抜きツール、ヒストリー
3.0		ļ		<u>:</u> 選択範囲の保存と編集、境界線、選択ツール、色
		2	4/20	の設定、塗りつぶし、ペイントツールによる描画、
		_	1/20	び設定、至りつぶし、ハインドノールによる抽画、 ブラシ
		·····		レイヤーの基本操作、スマートオブジェクト調整レ
		3	4/27	イヤー、レイヤー効果、スマートフィルター
		<u> </u>		
				文字の入力、パスの作成と編集、図形ツール
		4	5/11	
2. 目標検定・資格		5	5/18	グラデーション、パターン
サーティーファイ Photoshopクリエイター	受験対象] 3	3/16	
能力試験(スタンダード・エキスパート)	-			。マスクと切り抜き、クイックマスクブラシとフィル
	全員	6	5/25	************************************
実施日前期試験週				<i>/ ///////////////////////////////////</i>
3. 学習上の留意点				写真の補正、色調補正、カラーバランス
演習・実技をしながら進めていきまっ	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7	6/1	
り学びましょう。認定試験合格のため		ļ		
キルアップし身につける。わからなし		8		スポット修復ブラシ、パッチツール、コピースタンプ
そのままにせず、解決し技術を確実		0		レンズ補正、歪み、アクション
		ļ		画像の合成
		9	6/15	
		<u> </u>		
				グラフィックデザインを作る
4. テキスト		10	6/22	
世界一わかりやすいPhotoshop 操	<i>ル</i> しごせ ハ の			カラーマネジメントの知識とプロファイル
世界一わかりつg いPhotosnop 操 教科書(技術評論社)	作とアザインの	11	6/29	カプーマインメントの知識とノロノアイル
教科書(技術計論社) 		l ''	0/20	
		·····		演習問題と試験対策
		12	7/6	
5. 成績評価の方法・基準		ļ		
授業態度:熱意・集中力・積極性他出席		, -		演習問題と試験対策
須、期末試験60%未満は追試A 総合記		13	7/13	
合評価 70点以上、90点未満C 総合評		}		: :演習問題と試験対策
点未満D 総合評価 60点未満→単位不		14	7/20	澳日 印 煜C武戮对宋
点数(60%)に検定合否・授業態度(40 総合的に判断する。	ク0/などを加味し、	' '	., 20	
小心口 [47] (十二四] ソ (ひ)。		·····		期末試験
		15	7/27	
		<u> </u>		<u> </u>
		評価		
		試験		<u> </u>

科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	全コ-	-ス	学年・クラス			
-11 >4 4	プログラム基礎 {JS}		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室	
講義名			15	前期	金1		203	
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考	
担当者	小木曽信仁		有	必修	講∙演	1	合同授業	

実務経験のある教員に IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、よる授業内容 プログラム基礎について教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	画(シラバス)
JavaScriptの基礎知識、プログラムの基本構造を理	No.	日付	授業内容
解する。プログラムの基本構造に基づいたプログラムを自力で作れるようになるまで学習する。	1	4/14	HTML&CSSの基礎
			第1章 JavaScriptの紹介と準備 第2章 JavaScriptを書いてみよう
	3	4/28	第3章 変数
	4	5/12	第4章 データ型と演算子
2. 目標検定·資格 受験対象	- 5	5/26	第5章 配列
実施日	6	6/2	おさらいと演習
3. 学習上の留意点 練習・復習をしながら確実に必要なスキル・知識を身	7	6/9	第6章 条件分岐
に着けて下さい。特に、プログラミングの基本構造を しっかりと身に着けて下さい。	8	6/16	第7章 繰り返し処理
	9	6/23	第8章 関数
4. テキスト	10		第9章 オブジェクト 第10章 標準組み込みオブジェクト
スラスラわかるJavaScript新版	11	7/7	第12章 ブラウザオブジェクト
5. 成績評価の方法・基準	12	7/14	第13章 DOM
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、 追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。		7/21	第14章 イベント
		7/28	まとめ
		8/1	期末試験
※追試については80%の点数をもって、C評価とする。	評価 試験		

								2020117917
科名	ICTシステム	・デザイン科	コース名	全コース		学年・クラス		
	_	A.A.		回数	講義期間	曜日	▪時限	教 室
講義名	ビジネス実務A		15	15 前期		} 3	403	
				実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者		坂口	和江	有	必修	講·演	1	
実務経験のある教員 による授業内容 事務職経験が3年以上ある教員が、ビジネス実務について教育を行う科目								

1. 講義の概要と目的		6.	6. 講義計画(シラバス)					
現代の社会や企業から求められる	ごジネス能力の	No.	日付	授業内容				
養成をはかります。社会人として必要								
な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できる			4/14	専門学校生に求められる能力				
	レベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習							
	导をめざします。							
自ら考え、行動できること、また「わ	_	2	4/21	何のために働くの?				
「できる」ようになるための実践的な	講座です。							
		3	1/20	仕事の基本となる8つの意識				
		٥	4/20	11事の基本となるの 2の息戦				
		4	5/12	職場でのコミュニケーションの重要性				
2. 目標検定・資格				ビジネスマナーの基本と就業中のマナー				
ビジネス能力検定3級	—————— 受験対象	5	5/26	(身だしなみ、挨拶、の基本姿勢)				
	文			(2),(000,(1),(1),(1),(1),(1),(1),(1),(1),(1),(1)				
	全員	6	6/2	 指示の受け方と報告・連絡・相談				
実施日 2023年1月記	試験週	O	0/2	相小の支い力と報音・建裕・相談				
3. 学習上の留意点				=				
	*	7	6/9	話し方の基本				
授業はさまざまなグループワークを				感じの良い言葉遣い				
するので、積極的な参加が不可欠と			6/16					
は、理解した内容はグループ全員が		8		敬語の使い方 ①				
教えあうことが大切です。クラスメイス・ス・ナロスニト、白八の音見を与る								
ションを取ること、自分の意見を伝え に行ってください。	- ることを思惑的		6/23	#L=T @ #L \				
12119 (1/201)		9		敬語の使い方 ②				
		10	6/30	来客応対のマナー、流れを知る				
4. テキスト			0, 00	7, 10 7, 10 7, 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10				
ビジネス能力検定3級ジョブパス公	式テキスト2022							
年度版(日本能率協会マネジメント・	センター)	11	7/7	面談の基本マナー				
		40	7/44					
5. 成績評価の方法・基準		12	//14	訪問の基本マナー ①				
	(土港什 冶計			······································				
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満			7/21	: :訪問の基本マナー ②				
			.,	MATERIAL W. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.				
C 総合評価 60点以上、70点未満								
	D 総合評価 60点未満→単位不認定			会社関係でのつき合い				
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)								
などを加味し、総合的に判断する。				76-27 = - 1				
※追試については80%の点数をもって	、C評価とする	15	8/1	確認テスト				
		≣π /π						
		評価試験						
		正八 為失		<u>:</u>				

科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	メナ イプナ サ イナー		メディアデザイナー		1A
-# >4 6	パソコン	パソコン基礎 {MOS EXCEL}		講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名				前期	金4		201
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	小木曽	言仁	有	必修	講∙演	1	合同授業

実務経験のある教員に IT企業のプログラマ、システムエンジニア、営業として従事後、ITコンサルタントとして起業した教員が、よる授業内容 PC基礎について教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	国(シラバス)
Excelのスキルを証明する「資格」の取得を目的とす	No.	日付	授業内容
る。 MOS (Microsoft Office Specialist) 試験の出題範囲 と模擬試験。	1		・Excelの概要と試験について ・出題範囲1 ワークシートやブックの管理①
		4/21	出題範囲1 ワークシートやブックの管理②
	3	4/28	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理①
	4	5/12	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理②
2. 目標検定・資格 Microsoft Office Specialist	5	5/26	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理 ①
Excel 365&2019 実施日	6	6/2	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理 ②
3. 学習上の留意点 練習・復習をしながら確実に資格取得に必要なスキ	7	6/9	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行①
ル・知識を身に着けて下さい。	8	6/16	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行②
	9	6/23	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行③
4. テキスト	10	6/23	出題範囲5 グラフの管理①
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019 対策テキスト&問題集	11	7/7	出題範囲5 グラフの管理②
5. 成績評価の方法・基準	12	7/14	復習・演習
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする。		7/21	模擬試験問題
		7/28	模擬試験問題
		8/1	期末試験
	評価 試験		

2023後期A

							() ///// .
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー				1A
	ビジュアルクリエイ	/ト終論&演習	回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	a 【デジタル		30	後期	月1	, 2	204
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	山浦剛]典	有	必修	講∙演	2	
	+ 7 #/ D \ \						

実務経験のある教員 主に商用写真の分野でフリーカメラマンとして10年活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイト総 による授業内容 論・演習について教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
クリエイターに求められる映像の知識	哉、デザインにおけ			授業内容			
る写真と動画の役割を、撮影・制作の		140.		後期の授業概要説明			
<i>స</i> ం		1		前期の復讐			
	 			撮影実習 人物撮影(基礎 静)			
				撮影実習 人物撮影(基礎 動)			
		4	10/2	撮影実習 人物 ライティング基礎① 証明写真の撮影(免許証、履歴書)			
2. 目標検定・資格		_	<u>-</u>	撮影実習 人物インタビュー ライティング基礎②			
	受験対象	5	10/16				
		6	10/23	撮影実習 人物 ライティング表現①			
実施日		ļ	<u>.</u>				
3. 学習上の留意点		,	=	撮影実習 人物 ライティング表現②			
この講座では実際の撮影現場に即し	た実習を行い業	'	10/30	レイアウト			
務で通用する写真撮影、データの取ぶ。 基礎的な知識をしっかり修得すること	• 0	8	11/6	撮影実習 物撮り ライティング基礎①			
また、積極的に実習に臨み、オリジナすることに留意すること。	・ルな作品を制作	9	11/13	撮影実習 物撮り(光物、ガラス器) ライティング基礎② 切り抜き			
4. テキスト		10		撮影実習 物撮り 表現①ライティング 質感の追及			
さぁ、写真をはじめよう 写真の教科語 オリジナルテキスト	E	11	11/27	撮影実習 物撮り 表現②地明り			
5. 成績評価の方法・基準	5. 成績評価の方法・基準		12/4	撮影実習 料理 ライティング基礎			
"評価試験の点数(60%)と授業態度(40%)を合算し総合的に判断する。なお、課題作品の評価は授業態度に含める。 課題1 人物 課題2 人物(ライティング) 課題3 物撮り			12/11	撮影実習 料理 ライティング表現			
			12/18	撮影実習 料理 地明り			
課題4 物撮り(ライティング) 課題5 料理(ライティング) 課題6 料理"		15	1/10	期末試験 授業まとめ			
訴を		評価 試験					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデ	ザイナー	学年・クラス	1A		
	ディレクションDTPα		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室	
講義名		fDTP検定ビジネス]		前期	月3		202	
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考	
担当者	西澤英	经子	有	必修	講∙演	1		
T 75 /77 EA	L 7 +/L 1 × 1 × 1			1 1 - 11/26 6	<i></i>	TA - 1		

実務経験のある教員 DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、DTPディレルによる授業内容 クションについて教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	画(シラバス)
印刷物作成のワークフローとディレ	クション業務を学			授業内容
び、担当部門が担う役割を理解する		140.	HIJ	印刷物作成のワークフローとディレクション業務
場で必要な知識を身に付けます。		1	4/10	ディレクション・歴史
				ワークフロー
		ļ	: :	
				担当部門の役割
		4	5/1	DTPに必要なシステム構成・DTPアプリケーション
				ビジネス系ソフトウェア・制作現場で利用される主
(株)ボーンデジタル	 受験対象	5	5/8	なファイル形式
DTP検定(DTPディレクション)		ļ		
	希望者	6	5/15	実践ワークフロー
実施日 2024/1月下	旬ごろ		0, 10	
3. 学習上の留意点		Ì	<u> </u>	企画と編集作業
講義中心となりますが、教材を使い	わかり易い例を	7	5/22	企画のワークフロー・立案から制作スタート
挙げながら効果的な学習につなげる				ターゲット・コンセプト・ラフスケッチ
積極的に授業を受けて下さい。		8	5/29	ダーケット・コンセノト・フノスケッナ
		"		
		b		紙(誌)面の演出・色の基本知識
		9	6/5	
		ļ	<u> </u>	· 甘교요ㅣ요♡▷ TB · H=피ㅆㅣ===+ㅆ
		10	6/12	基調色と色彩心理・視認性と可読性 規格サイズと判型
4. テキスト		'	0/12	現代 リイベン刊学
ワークスコーポレーション: 印刷メデ	ィアディレクショ	†		書籍・雑誌の構成要素
ン[改訂版] JAGAT:新版DTPベー	シックガイダンス	11	6/26	製本知識・台割表
		 	: :	
		12	7/3	印刷スケジュールの管理・費用算出 テキスト・図版の作成依頼
5. 成績評価の方法・基準		'-	,, 0	/ 7 八二回派の下級政程
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上			(*************************************	レイアウト指示書の作成
			7/10	先割りレイアウトのワークフロー・著作権
B 総合評価 70点以上、90点未満		ļ	<u>.</u>	
C 総合評価 60点以上、70点未満		14	7/24	実践ワークフロー
D 総合評価 60点未満→単位不認定	極業能由(400/)	' -	,, <u>L</u> T	
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%) などを加味し、総合的に判断する。			 ! !	期末試験
淡戸は一次では、一次では、一次では、一次では、一次では、一次では、一次では、一次では	て、C評価とする。	15	7/31	
		===	: :	
		評価試験		
		口八河火	<u>:</u>	<u>i</u>

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデ [・]	ザイナー	学年・クラス	1A	
	ビジネスDTP		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名			15	前期	月4		202
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	西澤英子		有	必修	講∙演	1	
中郊奴段の	もておら ロエロデザン	1745女子扫娄 1	フェロ デ・ボ ノー	して坐みた	راب الم	14人のナフザニ	2.4. UNA-

実務経験のある教員 DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、ビジネスによる授業内容 DTPについて教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的	6.	6. 講義計画(シラバス)					
ビジネス文書作成ための主要ソフトであるWordの		日付	授業内容				
基礎知識と、Wordを使ったレイアウトデザインに必要なノウハウを学びます。 実践でも生かせるよう、クオリティの高いレイアウト	1	4/10	ハード・ソフトなどに関する基礎知識と基本操作				
必要な機能を習得し、スキルアップを図ります。	2	4/17	ビジネス文書の作り方				
	3	4/24	デザインの基礎知識				
	4	5/1	イラストを使った紙面作り(チラシ作成)				
2. 目標検定・資格 (株)ボーンデジタル 受験対象	5	5/8	写真を使った紙面作り(チラシ作成)				
DTP検定(DTPビジネス) 全員 実施日 2023/8上旬ごろ	6	5/15	写真を使った紙面作り(チラシ作成)				
3. 学習上の留意点 どのような業種の職場であっても、Microsoft Office		5/22	写真をトリミングした紙面作り(ポスター作成)				
は必須です。デザイン力を活かせるノウハウを身につけられるよう、積極的に授業を受けて下さい。	8	5/29	グラデーション効果を付けた紙面作り(DM作成)				
	9	6/5	段組みを使った紙面作り(社内報作成)				
4. テキスト	10	6/12	段組みを使った紙面作り(社内報作成)				
FOM出版:ズバリ解決Microsoft Word 2013 レイアウトテクニックオリジナル資料	11	6/26	紙面作りに役立つ素材の作成				
5. 成績評価の方法・基準	12	7/3	課題制作(1)				
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		7/10	課題制作(2)				
		7/24	課題提出(発表)				
		7/31	検定対策				
	評価試験						

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		学年・クラス 1		A
	ベクターグラフィック総論&演習 {Illustrater}		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名			30	前期	水1、金2		202
				必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	石田もと子		有	必修	講∙演	2	

実務経験のある教員による 授業内容 広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目

1. 講義の概要と目的	6. 請	購義計画((シラバス)
広告、Web、POPをはじめあらゆる分野のクリエイティブデザ	No.	日付	授業内容
インの世界では必須のソフト、イラストレータについて学ぶ。 ツールの名前や基本的な使い方、その応用まではば広くスキ ルを向上させる。	1	4/12	授業の内容についてと進め方の説明 イラストレーターの機能概要●基本操作、起動と作業エリア、ンターフェース、 ツールボックス、パネル
Illustratorクリーエーター能力認定試験合格のため、演習を繰り返し、力をつけていく。	2	4/19	図形の描画●図形ツールを使う 図形の組み合わせ
	3	4/26	線の描画1●直線・曲線、フリーハンド
	4	5/10	線の描画2●ベジェ曲線
2. 目標検定・資格 サーティファイ Illstratorクリエーター能力認定 受験対象	5	5/17	オブジェクト1 ●選択、変形、アンカーポイントとハンドル
試験 スタンダード/エキスパート(どちらか選 択) 全員 実施日 8月	6	•	オブジェクト2●レイヤー、複製、整列 オブジェクト3●合成、クリッピングマスク、複合パス
3. 学習上の留意点 演習・実技をしながら進めていきます。まずはイラストレー	7	5/31	色の設定
ターの基礎をしっかり学びましょう。 認定試験合格のため、演習をし、スキルアップし身につける。 わからないことがあったらそのままにせず、解決し技術を確実	8	6/7	線の設定
なものにする。	9	6/14	文字1●入力、編集
4. テキスト	10	6/21	文字2●異体字、特殊文字、レイアウト、段落
Illustrator誰でも入門(MdN) Illustratorクリエイター能力認定試験問題集(サーティファイ) その他必要に応じ講師が準備	11	6/28	特殊効果●不透明マスク、描画モード
5. 成績評価の方法・基準	12	7/5	演習問題&試験対策
授業態度: 熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度 (40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする		7/12	演習問題&試験対策
		7/19	演習問題&試験対策
		7/25	期末試験
各々の提出物の評価を試験の評価とする	評価 試験		

								2020[1]/9]/(
科名	ICTシステム・	デザイン科	コース名	メディアデ	ザイナー	学年・クラス		1A
	_			回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	色	色彩概論&演習		15 前期		水2		204
				実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者		竹内真澄		無	必修	講∙演	1	
実務経験のによる授業に								

1. 講義の概要と目的		6.	講義計	画(シラバス)
11月12日(日)の検定試験に向け	ナ模擬テストを中	_	日付	授業内容
心に繰り返し問題を解き、解法テクラ る。後期、色彩の調和と秩序の基本 を平面構成する。				色のはたらき。光と色
			4/19	色の表現1
				色の表現2
		4	5/10	色の心理1
2. 目標検定・資格		5	5/17	色彩調和1
A.F.T3級色彩検定	受験対象	٦		
実施日 2023年11月1	全員 .2日(日)	6	5/24	色彩調和2
3. 学習上の留意点 模擬テストを中心に学生一人ひと		7	5/31	色彩効果1
ながら難易度を上げる。		8	6/7	色彩効果2
		9	6/14	色彩と生活1
4. テキスト		10	6/21	色彩と生活2
A.F.T3級色彩検定テキスト (持ち物)		11	6/28	ファッション1
筆記用具、ノート 5. 成績評価の方法・基準	筆記用具、ノート		7/5	ファッション2
		13	7/12	インテリア
		14	7/19	エクステリア、環境1
		15	7/26	エクステリア、環境2
		評価 試験		

科名	ICTシステムデザイン	コース名	全コース		学年・クラス		
講義名	基礎学力		回数 30	期間 1年		_{日・時限} 前のみ火1)	教 室 201/(203)
	SPI求	東	 実務経験	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	鈴木記	寺郎	無	必修	講∙演	2	合同授業

実務経験のある教員による授業内容

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画	回(シラ	バス)
昔から「読み書きそろばん」と言われ	授業日	コマ	計画
るように、言葉や計算の基礎は人が	以未口	- \	ш
社会生活を営む上で必要不可欠な			
知識であり、「生きる力」の基盤とな	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト
るものです。この講座では基礎学力	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)
や社会常識の定着を図り、自ら考え	7月26日	1	言語能力: 同義語•対義語
る力の育成を目指します。また就職	9月6日	1	言語能力: 二語の関係
活動で力を最大限に発揮できるよう	9月13日	1	言語能力: 熟語の構成
支援するのがこの講義の目的です。	9月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月27日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	10月4日	1	非言語能力:計算·数的問題(流水算)
	10月18日	1	中間整理テスト
3. 学習上の留意点	10月25日	1	社会常識: 敬語基礎
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野	11月1日	1	社会常識: 敬語応用
を克服する姿勢で臨むこと。②テキ	11月15日	1	社会常識: 敬語演習
ストや冊子を繰り返し解いて、問題	11月22日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)
形式に慣れ、1冊の問題集を完全に	11月29日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)
自分のものにすること。③分からな	12月6日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)
い問題は、中学、高校の教科書を見	12月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)
直したり、人に聞いたりして、基礎理	1月10日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)
解の確認を怠らないこと。	1月17日	1	確認テスト
4. テキスト			
『SPI&テストセンター』	2023年		
問題演習プリント集	4月11日	1	言語能力:語句の意味
5 成績評価の方法・基準	4月18日	1	言語能力:語句の用法①
①必要出席率90%以上 ②中間試	4月25日	1	言語能力:語句の用法②
験、期末試験 ③授業態度(学習意	5月2日	1	言語能力:文の並べ替え
欲・小テストなど)以上三項目の評	5月9日	1	非言語能力:論証問題(推論①)
価点の合計により60点以上を認定。	5月16日	1	非言語能力:論証問題(推論②)
A··90点以上、B··70点以上、C··	5月23日	1	非言語能力:論証問題(推論③)
60点以上、D··60点未満。	5月30日	1	非言語能力:論証問題(集合①)
	6月6日	1	非言語能力:論証問題(集合②)
	6月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(損益算)
	6月20日	1	非言語能力:計算·数的問題(代金精算)
	6月27日	1	総合試験
	合計コマ数	30	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ・ グラフィックデザイン		ィックデザイン Pキ・クラス		1A
			回数	講義期間	曜日・	·時限	教 室
講義名	Web概論	Web 概論&演習		後期			
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	小野惠子		無	必修	講演	2	合同授業
実務経験の	ある教員						

による授業内容

1 建業の棚面に見め			# 羊乳豆	E(2 = .57)
1. 講義の概要と目的	パジロニ・ルラム			回(シラバス)
・レイアウト手法や色彩設計等、ユー		No.	日付	授業内容
	「リティを考慮したWebデザインを表現することが 」。 リプトを用いた動きのあるWebページの表示、マ			・授業概要、進め方、データ配布
できる。				・Webサイト・制作の基礎知識
		ļ		・HTMLの基礎と応用
ルチデバイス対応、新規サイトを構築	きすることかでき			・HTMLの基礎と応用
る。		2	9/13	・CSSの基礎と応用
以上を目的とし、	. 0	ļ		
Webクリエイター能力認定試験エキス	(/\(\)\—\(\)(HTML5)	_	0 /00	・CSSの基礎と応用
の資格取得を最終目標とします。		3	9/20	・高度なリストのデザイン
			: :	· 高度なリストのデザイン
		4	0/27	
		4	3/21	・テキスト主体のページを作成
		<u> </u>		・テーブルとそのスタイル
		5	10/4	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
サーティファイ	受験対象			
Webクリエイター能力認定試験	全員			・ギャラリーレイアウト
<u>エキスパート(HTML5)</u>		6	10/11	・フォーム
実施日		<u>.</u>		
3. 学習上の留意点		7	10/18	・Webデザインの基礎知識
USBメモリーを使用	IISRメモリーを使用			
筆記試験もあるので、座学での知識	習得も大切になり	ļ	: :	
ます。		8	10/25	・サンプル問題
サンプル問題、模擬問題をもとに、検	定対策を行って			演習と見直し
いきます。	zerinceri -	ļ		· 模擬問題
		9	11/1	
				海自乙胜 就
				·····································
		10	11/8	
4. テキスト				・Webサイトの制作
FOM出版				• 模擬問題
Webクリエイター能力認定試験(HTI	ML5対応)	11	11/15	演習と解説
エキスパート 公式ラ				
				・模擬問題
		12	11/22	見直し
5. 成績評価の方法・基準		ļ		・Webサイトの制作
	出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試			・期末試験
A 総合評価 90点以上			11/29	
B 総合評価 70点以上、90点未満		ļ	: !	ᇄᇄᇄᇄᇄᇄ
C総合評価 60点以上、70点未満		11	12/6	・Webサイトの制作
D 総合評価 60点未満→単位不認定		'4	12/0	
※期末試験の点数(60%)に、授業態度(4	0%)などを加味	ļ	: :	・Webサイトの制作
し、総合的に判断する。			12/13	・Webサイトの利作 ・Webサイトの発表
※再試験については80%の点数をもって	、C評価とする。	15	/ .0	HED 5 11 W 元红
		評価	: :	
		試験	: :	
			-	<u>. </u>

							としても引力力へ	
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コ	ース	学年・クラス	1A		
			回数	講義期間	曜日・	時限	教 室	
講義名	情報基礎(後期)		30	前期	火3•水2		501	
			実務経験	必修·選択	授業形態	単位数	備 考	
担当者	芳澤翔	<u> </u>	無	必修	講演	2	前期から	
	実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的	m I			画(シラバス)
・ITを最大限活用して、業務課題の持	世握と解決	No.		授業内容
力を養う	識を備えつつ、職業人として必			第3部 システム開発
「任云的な基礎知識を備えりり、職業 「須のIT力を養う				第1章 アルゴリズムとプログラミング
・情報セキュリティ等のITリスクを理り	解し 安全に			第1章 アルゴリズム <i>と</i> プログラミング
情報収集と活用ができるようになる	,,O(X _ IC	2	9/12	第1年 ブルコリヘムとプログラミング
		_	9/13	
			9/19	第2章 システム開発技術
		3	9/20	
			0, 20	
		4	9/26	第2章 システム開発技術
		4	9/27	
 2. 目標検定▪資格		l	40 /0	
% 1% 1		5	10/3 10/4	7/2-F 1 1 7 / 7 1
ITパスポート	受験対象		10/4	
ļ.	留学生除く全員		10/10	第2章 マネジメント
実施日 後期授業終了後		6	10/11	
				第4部 今業活動を持起システノ
3. 学習上の留意点		7		第4部 企業活動と情報システム 第1章 企業と法務
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識	はの習得を目	,	10/18	お「羊 正米に仏物
標としています。		8	10/24	第1章 企業と法務
	ないと思わず、しっかりと身			
につけてください。			10/25	
		9	10/31	第2章 経営戦略
		9	11/1	
			44 (0	第2章 経営戦略
		10	11/8 11/14	21-1 1-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12
4. テキスト		· · · · · · · · · · · · ·	11/14	
身につく!合格!ITパスポート			11/15	第3章 システム戦略
身につく!合格!ITパスポートサブ	ノート	11	11/21	
ITパスポート過去問題集				
		12	11/22	
5. 成績評価の方法・基準			11/28	
出席率80%以上必須、期末試験60%	未満は追試	13	11/29	ITパスポート模擬問題演習
A 総合評価 90点以上				
B 総合評価 70点以上、90点未満		ļ	12/5	
C総合評価 60点以上、70点未満		14	12/6	ITパスポート模擬問題演習
D 総合評価 60点未満→単位不認定	四米华宁	'*	12/12	
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・	次期末試験の点数(60%)に、検定合合・授業態度 (40%)などを加味し、総合的に判断する。		10/10	ITパスポート模擬問題演習
(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価と			12/13	期末試験
次再試験については80%の点数をもつ	て、い計画と			
, • •		評価		
		試験		

							としたし反列ハ
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		ライ・クライ		1A
	. 4.4	A.A		講義期間	曜日・	時限	教 室
講義名	ビジネス著作権		15 後期		火3		501
			実務経験	必修•選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	荒井 秀	_	無	必修	講義	2	
実務経験の	実務経験のある教員に						
よる授業内容	字						

1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	回(シラバス)
デジタル社会の発展に伴い、誰もが簡	単に著作物			授業内容
を創作・発信できるようになった現代、	ビジネスにお			ビジネスと法に関する基礎的知識
いて著作権侵害を起こさないよう、最低	作権侵害を起こさないよう、最低限の知らな			(著作権法を含む)
ければならないことを学ぶ。				(Harrie Actio)
			; :	著作物に関する知識
情報モラル教育、クリエーターとしての		2	9/12	
ど、著作権を知り、活用できる人材を育	育成する。			
			0 (40	著作者とはどのようなものか?
著作権を理解し、ビジネスに活用する		3	9/19	著作者の権利について
保有していることを対外的にアピール・	できるようにす	ļ		
ి కే		4	9/26	・右TFIMf女性CIはIIIが、
		l '	J/ 20	
		†	·	著作物を自由に利用できる場合
サーティファイビジネス著作権検定ス	受験対象	5	10/3	問題練習と解説
タンダード	文 缺 对 家			
	全員	6	10/10	著作権・著作隣接権の存続期間
実施日 試験週日程による		0	10/10	
3. 学習上の留意点				
	7 2 3 1 1 1 1	7		著作権の侵害と権利救済
講義が中心となるので、集中力を高める。				
る。具体的な例で覚え、練習問題や模 多く解くことが検定合格への近道となる			10/24	ITと著作権に関する基礎的知識
多く胜くことが快たら格への延退となる	ی	8		
		ļ		
		9		者作権の周辺に関する基礎的知識 情報モラルに関する知識
		"		消散モブルに関する知識
				模擬問題
		10	11/14	
4. テキスト		ļ		
ビジネス著作権検定®BASIC・初級公	式テキスト			模擬問題
		11	11/21	
		ļ		
		12	11/28	1天)从[4] [2]
5. 成績評価の方法・基準		<u> </u>		
出席率80%必須、期末試験60%未満は過	<u></u> 追試	13		模擬問題
A 総合評価90点以上			12/5	
B 総合評価70点以上、90点未満		 		1# N2 DD DT
C 総合評価60点以上、70点未満		14	12/12	模擬問題
D 総合評価60点未満		14	12/12	
※期末試験の点数(60%)に検定合格、		<u> </u>		
授業態度(40%)などを加味し、		15	12/19	NAT N I NEW WAY
総合的に判断する。		L		
※追試については、80%の点数でC評価	Ш	評価		
		試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ŧバイルアプリ・ メディアデザイナー				1A
	0		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	プレゼン	基礎	15	後期			
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	藤本』	夏紀	有	必修	講演	1	
	1 7 1	11	T				D 1

実務経験のある教員 官公庁・自治体でのプレゼン、各種IT研修を行ってきた教員が、プレゼンの基礎から実践までの教育をによる授業内容 行う科目

TO UNITED TO THE TENT OF THE T			
1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	回(シラバス)
プレゼンテーションの企画から実施まで、各工程を体	No.	日付	授業内容
験的に学ぶ。			・ガイダンス
パワーポイントを使用した視覚資料・配布資料作成、ス	1	9/7	・プレゼンテーションとは
ライドショー操作がスムーズに行えるようになる。	ļ		・準備から実施までの流れ
		0 /4 4	・ストーリーづくり
	2	9/14	【課題①ストーリーづくり】
	ļ	 !	- ・視覚資料の作成について
	3		・視覚化のポイント(フレーズ化、図解等)
			【課題①ストーリーづくり】
			・PowerPointの基本操作(起動・終了、編集操作
	4	9/28	の基本、スライドの作成)
	ļ	<u></u>	【課題①ストーリーづくり】
2. 目標検定・資格	5	10/5	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編
受験対象]	3	集 【課題②スライド作成】
	ļ	! !	: 大味現仏人フュトTERA - PowerPoint資料のブラッシュアップ (配色の設
	6	10/12	定、書式設定)
実施日	<u> </u>		【課題②スライド作成】
3. 学習上の留意点	_		・PowerPointoによる配布資料作成
テキストの内容のほか、プレゼンを自分で一から考え	1 7	10/19	【課題②スライド作成】
作成し発表する実践的な内容なので、積極的に取り組	ļ		・PowerPoint資料のブラッシュアップ
む姿勢、人前で話す事が苦手でも自分なりにやってみ	8	10/26	・PowerPoint資料のフラッシュアップ (アニメーション設定)
るという姿勢を希望します。			(アーグーンヨン設定) 【最終課題制作】
	ļ		・PowerPointのスライドショーの操作(リハーサ
	9	11/2	ル、本番での操作)
	ļ	ļ	【最終課題制作】
	10	11/0	・プレゼンテーションの実施に向けて(実施前の
4. テキスト	1 10		チェック項目)
実況出版 30時間でマスター プレゼンテーション	ł		【 最終課題制作】
大元山版 30時間 (マスメーラ) ピラケーフョン +PowerPoint2021	11	11/16	【最終課題制作、各自リハーサル】
	<u> </u>	: : :	TOTAL PROPERTY OF THE PARTY OF
			【グループ内発表、各自リハーサル(再)・最終確
	12	11/30	認】
	∤	<u> </u>	[[
出席率80%以上必須、期末試験に代えてレポート提出により評価する。	13	12/7	【発表】
A 総合評価 90点以上	` `	/ ,	
日 総合評価 90点以上、90点未満	ļ	······································	【発表】
C 総合評価 60点以上、70点未満	14	12/14	
D 総合評価 60点未満→単位不認定	ļ	ļ	
※レポートの提出(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、	, -	1/11	【発表】
総合的に判断する。レポートは、授業内で実施するプレゼ	15	1/11	プレゼンテーション能力の向上、まとめ
ンの全工程を総括するものであり、発表の評価は授業態度	評価	<u> </u>	: ※課題提出及び発表によって評価する
に含める。	試験		小外屋は山及い元女によりに計画する
		ī	<u>:</u>

2023後期A

							2020 区别八
科名	ICTシステムデザイン科	コース名					1A
	15-15		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	就職支	援	15	後期		(2	301 • 201
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	吉家田	召雄	有	必須	講∙演	1	
実務経験のによる授業に							

こよの技業内容			
1. 講義の概要と目的	6	講義計區	画(シラバス)
以下の順で就職活動の基本となる履歴書、エント	+		授業内容
リーシートを作り、就職活動の実践準備をしていきま	NO.	ניו ם	<u> </u>
す。 ①	1	9/5	面接練習と履歴書の改善
就職活動の前準備 ・履		3/ 0	
歴書の作成と改善	·····	 !	面接練習と履歴書の改善
・選考対策講座による「やるべきここと」確認	2	9/12	四
・面接練習による事前対策			
②合同企業説明会利用の仕方		[自己アピール文章の書き方1
	3	9/19	
	ļ		
	١,	0 /00	自己アピール文章の書き方2
	4	9/26	
	╁┈┈┈		 自己アピール文章の書き方3
	- 5	10/3	ロロ/C //ヘキッ目C/JO
無 受験対象			
			自己アピール文章の書き方4
	6	10/10	
· ··- ;		: : :	
3. 学習上の留意点	7	10/17	応用ペン字 お礼・お願い・お詫び・お知らせの文
連続した授業ですので、100%の出席を目指してく	7	10/17	早
ださい。			
	8	10/24	
	<u> </u>		
			応用ペン字 手紙文とマナー②封書 季語・頭語・
	9	10/31	結語
	ļ	<u> </u>	 就活準備・選考対策講座
	10	11/14	
4. テキスト	'	11/14	
就職ノートファイル 必	†		履歴書、エントリーシートの点検
要に応じて資料を配布	11	11/21	
	 	<u>.</u>	
			面接練習1
5. 成績評価の方法・基準	1 12	11/28	
必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業	╁┈┈┈	: (面接練習2
必要	13	12/5	四
恋伎(40%以内)で総合的に計画する。 ※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提		, 0	
出	1	(! !	合同説明会のまわり方
	14	12/12	
A 総合評価90点以上	 	<u>.</u>	
B 総合評価70点以上、90点未満	1.5	10/10	面接練習3
C 総合評価60点以上、70点未満	15	12/19	
D 総合評価60点未満→単位不認定	評価		
	試験		
	山一小河人	<u>: </u>	:

							2023 及 州 八
科名	ICTシステム・デザイン 科	コース名	全コース		全コース 学年・クラス		1A
	4.4.		回数	講義期間	曜日・	時限	教 室
講義名	ビジネス	実務B	15	後期	水	1	501
			実務経験の有無	必修•選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	坂口	和江	有	必修	講∙演	1	
	実務経験のある教員 による授業内容 事務職経験が3年以上ある教員が、ビジネス実務について教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的		6	まま きゅうしゅう はいい はい	・画(シラバス)			
現代の社会や企業から求められる	ビジネフ能力の		-	授業内容			
養成をはかります。社会人として必		No.	日付	技未 内谷			
な知識・マナーを身につけ、就職活		1	9/6	面談・訪問の基本マナー①			
	こ加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習			名刺交換			
得をめざします。							
	考え、行動できること、また「わかる」ではなく			面談・訪問の基本マナー②			
「できる」ようになるための実践的な			9/13	会社関係でのつき合い			
				仕事への取り組み方			
		3	9/20	対象の・合理的な仕事の進め方			
		ļ		が生り 日達のなは事の進の方			
		١.	o /o=	スケジュール管理と情報整理、仕事と			
		4	9/27	T(Eメール)の活用、書き方)			
				ビジネス文書の種類 その役割と書き			
2. 目標検定・資格		5	10/4				
ビジネス能力検定3級	受験対象	ľ	10/ 1	社内文書の種類と作成例			
	全員	······					
	L	6	####	社外文書の出し方とわかりやすい文章 の基本			
実施日 2023年1月、後	期試験過	<u> </u>		の基本			
3. 学習上の留意点		_		情報分析のための表とグラフ			
授業はさまざまなグループワークを	導入した展開と	7	####	データの読み方・まとめ方			
するので、積極的な参加が不可欠の		ļ					
は、理解した内容はグループ全員が		8	####	電話応対① 電話応対の重要性・取次			
教えあうことが大切です。クラスメイ		°	####	と携帯電話			
ションを取ること、自分の意見を伝え		ļ					
に行ってください。		9	11/1	電話応対② 受け方・かけ方演習			
				ELLING XIII N III NA			
				情報分析のための表とグラフ			
4. テキスト		10	11/8	データの読み方・まとめ方			
	h — 1 — 1 — 1	ļ					
ビジネス能力検定3級ジョブパス公		11	####	情報収集とメディア活用(インターネッ			
年度版(日本能率協会マネジメント	センター)	''	####	ト・新聞)会社を取り巻く環境と経済の 基礎			
		<u> </u>		柔 账			
		12	####	検定対策			
5. 成績評価の方法・基準		<u> </u>					
出席率80%以上必須、期末試験60%	6未満は、追試]	,				
A 総合評価 90点以上			####	検定対策			
B 総合評価 70点以上、90点未満		ļ					
C 総合評価 60点以上、70点未満		1.4	10/0	상으 ^技			
D 総合評価 60点未満→単位不認定		14	12/6	検定対策			
※期末試験の点数(60%)に、検定合否	・授業態度(40%)	ļ					
などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする			####	検定対策			
				まとめ			
		许					
		価					

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コ-	ース	学年・クラス		1A
			回数	講義期間	曜日・□	時限	教 室
講義名	コミュニケーシ	ノョン応用	15	後期	金	1	403
			実務経験	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	野村源	恵美	有	必修	講∙演	1	

実務経験のある教員に メディア出演や執筆、イベント司会などを通し日頃から「伝えること」に向き合う現役のフリーアナよる授業内容 ウンサーが、「聴き」「関わり」「より良く伝える」ための教育を行う科目

1. 講義の概要と目的 6. 講義計画(シラバス)							
1. 講義の概要と目的				-			
前期で学んだコミュニケーションの理		No.	日付	授業内容			
に、「人と話す」「人前で話す」ことを す。話すことは、伝えること。伝えるこ るために必要な心構えやテクニック?	ことの意義、伝え を意識し、コミュ	1	9/8	オリエンテーション (スピーチの達人になる~目標設定)			
ニケーションの苦手意識をなくしてい	きます。	2	9/15	まずは自分のことを話そう			
		3	9/22	ほめ上手、ほめられ上手になろう			
		4	9/29	質問力を鍛えよう			
2. 目標検定・資格なし	受験対象	5	10/6	スピーチ実践「伝わる内容とは?」			
実施日		6	10/20	スピーチ実践「伝わる原稿の書き方			
3. 学習上の留意点 グループワーク、ワークショップを通		7	10/27	話の聞き方(後編) リアクションで楽になる&楽にする			
ニックのインプットとアウトプットを重え 践的内容となります。 クラスイロップで合いの場として、私		8	11/10	声を出そう① 伝わる声、声の表現力			
加を希望します。		9	11/17	声を出そう② 伝わる話し方			
4. テキスト		10	11/24	緊張と緊張感			
なし		11	12/1	伝える気持ち、ペーシング、ポライトネス			
5. 成績評価の方法・基準		12	12/8	表現力を鍛える、イチオシをプレゼン			
必要出席率80%以上必須、評価は期末 業態度(40%以内)で総合的に評価する	要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと授態度(40%以内)で総合的に評価する。			もう一度自分のことを話そう			
A 総合評価 90点以上 3 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満				スピーチ集大成			
D 総合評価 60点未満→単位不認定			1/12	まとめと振り返り レポート			
		評価 試監					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		学年・クラス	1メディア	゚゚゚゚゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゚゙
			回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	ディレクション	DTP β	15	後期	月3		202
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	西澤英	西澤英子		必修	講演	1	

実務経験のある教員 DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、DTPディレクによる授業内容 ションについて教育を行う科目。

による技業内谷				
1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	町(シラバス)
印刷物作成のワークフローとディレク	ション業務を学			授業内容
び、担当部門が担う役割を理解する。		 	~ ,,	デザインと校正作業1
で必要な知識を身に付けます。		1	9/4	(ワークフロー・カメラとスキャナ・画像フォーマット
			-,	とサイズ)
				デザインと校正作業2
		2	9/11	
		<u> </u>		
				デザインと校正作業3
		3	9/25	(写真撮影の準備・画像補正・画像加工・ダイヤグラ
				ム) デザインと校正作業4
		4	10/2	
		4	10/2	(紙面フォーマット・レイアウトの表現・ジャンプ率)
		ł		
		5	10/16	(タイポグラフィ・フォント・文字組版・スタイル・視認性と
(株)ボーンデジタル	受験対象	<u> </u>		
DTP検定(DTPディレクション)	希望者			デザインと校正作業6
実施日 2024/1月下		6	10/23	(校正・実践ワークフロー・まとめプリント)
:	HC-9			
3. 学習上の留意点		7	10/30	・八倫 <fi)刷! (ワークフロー・入稿チェック・出力依頼書・PDF入稿)</fi)刷!
前期のテキストを引き続き使用します				(ノーフノロー・人情デェグン・山力依視音・FDF人情)
てきてください。講義中心となりますか			<u>:</u>	入稿と印刷2
かり易い例を挙げながら効果的な学				(カラー・オーバープリントとノックアウト・版式・オフセッ
ますので、積極的に授業を受けて下る	云い。 -			上印刷)
		١.		入稿と印刷3
		9	11/13	(特殊印刷・印刷用紙・印刷加工・QRコード)
		 		
		10		・
4. テキスト		` _	, _ 0	(オファマントロ刷・エコロン―への取り組み美践ソー
ワークスコーポレーション: 印刷メディ	ィアディレクション	······		他メディアへの展開1
[改訂版] JAGAT: 新版DTPベーシュ		11	11/27	(電子媒体の種類・特徴・ワークフロー・データ)
		<u> </u>		
		1.0	10/4	他メディアへの展開2
5. 成績評価の方法・基準		12	12/4	(電子媒体のフォーマット・インタラクティブ性・PDF配
出席率80%以上必須、期末試験60%		} -		.信)
	A 総合評価 90点以上			: ICアナイア・・の成例3 : (電子出版の動向・実践ワークフロー・まとめプリント)
A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満		•	,	(电] 四/版V 利円 大成 / //ロ 「よこのノリンド)
C 総合評価 60点以上、70点未満				期末試験
D 総合評価 60点未満→単位不認定		14	12/18	
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・	受業態度(40%)な	 		
どを加味し、総合的に判断する。				検定対策
※再試験については80%の点数をもって	て、C評価とする。	15	1/10	
		<u></u>		
		評価試験		
		武崇		

							15 41 11
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		学年・クラス 1メディア		" デザイナー
	グラフィックデ	ザイン終論	回数	講義期間	曜日・	·時限	教 室
講義名	&DTP演		30	後期	金3	3 - 4	202
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	西澤英	子	有	必修	講演	2	

実務経験のある教員 DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が印刷物作成にによる授業内容 ついて教育を行う科目。

			=# + = =	
1. 講義の概要と目的				回(シラバス)
レイアウトソフトである「インデザイン」を使っ		No.	日付	授業内容
制作技法を学びます。既に学んだフォトションストレータの修得技能やディレクションDTPのまえ、全ての総まとめとしての演習となります。	り内容をふ	1	9/8	オリエンテーション〜InDesign操作実習 01 InDesignの基本 02 基本操作
		2	9/15	InDesign操作実習 03 ドキュメント作成
		3	9/22	InDesign操作実習 04 文字の入力
		4	9/29	InDesign操作実習 05 書式の設定
2. 目標検定・資格 なし 受力	験対象	5		InDesign操作実習 06 段落スタイルと文字スタイルの設定
実施日		6	10/20	InDesign操作実習 07 画像の配置と編集
3. 学習上の留意点 フォトショップやイラストレーターファイルと連		7		InDesign操作実習 08 カラーと効果の設定
で、必要であればテキストを持参し、復習等ださい。	を行ってく	8	11/10	InDesign操作実習 09 オブジェクトの編集 10 フレームやデザインのアイデア
		9		InDesign操作実習 11 表の作成
4. テキスト		10	11/24	InDesign操作実習 12 作業の効率化 13 ページ数の多いドキュメントの処理
技術評論社: InDesign 操作とデザインの教表 2版] JAGAT: 新版DTPベーシックガイダンス	科書[改訂	11	12/1	InDesign操作実習 14 チェックと修正 15 パッケージと出力
5. 成績評価の方法・基準		12	12/8	課題制作(ラフ〜制作)
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は近 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満	追試	13	12/15	課題制作(制作)
C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定			1/9	課題制作(制作~校正)
どを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価		15	1/12	課題制作(発表~評価)
		評価 試験		

2023後期A

							2020 欧州八		
科名	1GRシステム・デザイン	コース名	メディアデ	メディアデザイナー				1	MD
	色彩&鉛筆デッ	サン概論&演	回数	講義期間	曜日・	·時限	教 室		
講義名	習		15	後期	木	2	204		
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考		
担当者	竹内真	[澄	無	必修	講∙演	1			
実務経験のある教員									
による授業内	内容								

1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	国(シラバス)
11月14日(日)の検定試験に向い	ナ模擬テストを中		-	授業内容
心に繰り返し問題を解き、解法テクラ る。後期、色彩の調和と秩序の基本 を表面構成する。		1		過去問試験1
			9/14	過去問試験2
			9/21	過去問試験3
		4	9/28	過去問試験4
2. 目標検定・資格 A.F.T3級色彩検定	受験対象	5	10/5	過去問試験5
実施日 2023年11月1	全員			過去問試験6
3. 学習上の留意点 模擬テストを中心に学生一人ひと	りの理解度を見	7	12/19	過去問試験7
ながら難易度を上げる。		8	10/26	過去問試験8
		9	11/2	検定試験答え合わせ・平面構成導入 同一色相
4. テキスト		10	11/9	平面構成 同一色相
A.F.T3級色彩検定テキスト (持ち物)		11		平面構成 同一トーン
筆記用具、ノート 5. 成績評価の方法・基準		12		平面構成 同一トーン
		13	12/7	平面構成 アクセントカラー
		14	12/14	平面構成 アクセントカラー
			1/11	講評会
		評価 試験		

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	メディア・デザイナー		学年・クラス		IMD
			回数	講義期間	曜日	曜日・時限	
講義名	DTP概論	义実 習	45	後期	月3・4、木1		202
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	石田も	石田もと子		必修	実技	3	
	L 7 1/1 D L 1 1/1 1/2 - T L		, ==				

による授業内容

実務経験のある教員 広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほ かについて教育を行う科目

1. 講義の概要と目的	6	講義計画	町(シラバス)
イラストレータソフトなどの技能や知識を生かし、発		:	授業内容
展させ、実践で役立つ技術を身につける。	140.		授業予定についての説明
	1		クライアント用名刺作成
実際に流通される折り込みチラシ、パンフレットなど		-, -	7 7 7 7 7 1 7 11 Ta A 3 1 F 1 9
を制作することで、クライアントとの打ち合わせ、校			クライアントと打ち合わせ、制作
正、入稿まで現場の様子を肌で感じ、実践力を身に	2	9/12	長野自動車学校
つける。		<u> </u>	柴田養鶏所をなどを予定
クライアントとの応対、チームで協力する活動などを		0 /00	以下同じ
通し、社会人としてのふるまいも身に付ける。	3	9/26	
		<u> </u>	以下同じ
	4	10/3	M I III C
			以下同じ
特になし 受験対象	5	10/17	
文際別家	ļ	<u> </u>	N
	6	10/24	以下同じ
実施日] "	10/24	
	†		以下同じ
	7	10/31	
自由に発見・発想を行い、実践力を身につけましょう。グループで協力して考える力もつけられるように			
7. グループで励力して考える力もうけられるように 積極的な参加を希望します。	8	11/7	以下同じ
季節に対しての色彩・デザインのことなど、その時々			
に応じ必要なことを考え実践します。	ļ	-	
	9	11/14	以下向し
		,	
			以下同じ
4. テキスト・持ち物	10	11/21	
		<u> </u>	
操作方法を調べるため、1年次のテキストを持参	11	11/28	以下同じ
ラフスケッチ用のノート、筆記具 クロッキー帳	' '	11/20	
ノロンで	ļ	-	以下同じ
	12	12/5	
5. 成績評価の方法・基準	.		
各課題の提出物の評価を試験の評価とする		46 / : -	以下同じ
授業態度:熱意・集中力・積極性他	13	12/12	
出席率80%以上必須	ļ	<u>:</u>	
	14	12/19	以下同じ
	'	12/10	
			以下同じ
	15	1/16	
	ļ	<u>.</u>	
	評価		
	試験	<u> </u>	<u>:</u>

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		学年・クラス	1	IMD
			回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名	ビジュアルクリ:	エイト演習b	30	後期	月1	, 2	204
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	山浦剛	山浦剛典		必修	講演	1	

実務経験のある教員 主に商用写真の分野でフリーカメラマンとして10年活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイト総による授業内容 論・演習について教育を行う科目。

1 課業の概要し口的		6. 講義計画(シラバス)					
1. 講義の概要と目的 クリエイターに求められる映像の知識	± ====± /> .1=±>1±						
つりエイダーに水められる映像の知識 る写真と動画の役割を、撮影・制作の		No.		授業内容			
る子具と期回の反割で、 (政宗)・刊1F0. ぶ。	大百を通じて子	1	•	後期の授業概要説明 前期の復讐			
			9/11	撮影実習 人物撮影(基礎 静)			
				撮影実習 人物撮影(基礎 動)			
		4		撮影実習 人物 ライティング基礎① 証明写真の撮影(免許証、履歴書)			
2. 目標検定・資格	受験対象	5	10/16	撮影実習 人物インタビュー ライティング基礎②			
中佐口		6	10/23	撮影実習 人物 ライティング表現①			
実施日		∤		撮影実習 人物 ライティング表現②			
3. 学習上の留意点 この講座では実際の撮影現場に即し		7	5	撮影実省 人物 ライテインク表現(2) レイアウト			
務で通用する写真撮影、データの取 ぶ。 基礎的な知識をしっかり修得すること	•	8	11/6	撮影実習 物撮り ライティング基礎①			
また、積極的に実習に臨み、オリジナ することに留意すること。	ルな作品を制作	9	11/13	撮影実習 物撮り(光物、ガラス器) ライティング基礎② 切り抜き			
4. テキスト		10	=	撮影実習 物撮り 表現①ライティング 質感の追及			
さぁ、写真をはじめよう 写真の教科語 オリジナルテキスト	E	11	11/27	撮影実習 物撮り 表現②地明り			
5. 成績評価の方法・基準		12	12/4	撮影実習 料理 ライティング基礎			
 "評価試験の点数(60%)と授業態度(40%)を合算し総合的に判断する。なお、課題作品の評価は授業態度に含める。 課題1 人物 課題2 人物(ライティング) 課題3 物撮り			12/11	撮影実習 料理 ライティング表現			
			12/18	撮影実習 料理 地明り			
課題4 物撮り(ライティング) 課題5 料理(ライティング) 課題6 料理"		15	1/10	期末試験 授業まとめ			
		評価 試験					
		口八河火	•	<u>i</u>			

							T0T0 1/0/1/1
科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	全コース		学年・クラス	2A	
	CMS構築		回数	講義期間	曜日·時限		教 室
講義名	{Wordpr		30	前期	水 1•2		201
			実務経験の有無	必修•選択	授業形態	単位数	備考
担当者	荒井秀	} —	有	必修	講·演	2	合同授業

実務経験のある教員 職場のシステム担当として15年社内のシステム構築、管理に従事した経験のある教員が、コンピューによる授業内容 タの基礎知識を教える講座

1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	国(シラバス)
・Webサイト制作の手順、サーバーの設定、CMSに	No.	日付	授業内容
ついて理解した上でWordpressを使って架空のサイトを制作します。 ・Wordpressの基本機能とカスタマイズによる	1	4/12	・CMSとWordPressについての説明 ・素材のダウンロード、サーバー準備
Wordpressの可能性を、実際の制作演習を通して理解し実践できることを目的とします。	2	4/19	・WordPressのインストール、表示の確認 ・Wordpressで簡単なサイトを制作
	3	4/26	・テーマのファイル構成 テンプレートの分割
	4	5/10	・Gutenberg の使い方 ブロックエディタの使い方
2. 目標検定・資格 なし 受験対象	5	5/17	・基本サイトの構築 基本設定とプラグインのインストール 「投稿」と「固定ページ」
実施日	6	5/24	・基本サイトの構築 固定ページを表示させる
3. 学習上の留意点 Wordpressタグ(PHPプログラム)の入力とデバッグ	7	5/31	・基本サイトの構築 カスタムメニュー 投稿表示、投稿一覧表示
が重要な作業になるため、1回でも欠席すると大きく 遅れてしまいます。 欠席無しを望みますが、もし欠席してしまった場合は	8	6/7	・基本サイトの構築 アイキャッチ画像 トップページの完成
次回までに自身で進めておくことが必要です。	9	6/14	・ユーザビリティの向上 ユーザーに分かりやすい表示
4. テキスト	10	6/21	・ユーザビリティの向上 カスタムテンプレート
ビジネスサイトを作って学ぶ WordPressの教科書 Ver. 5.x対応版 (ソシム)	11	6/28	・SEO対策 ・コミュニケーション ・アクセス解析
5. 成績評価の方法・基準	12		・SSLによるセキュリティ ・発展的な機能を使う ・パフォーマンスチューニング
出席率80%以上必須、提出課題60%未満はレポート 提出 A 総合評価 90点以上	13	7/12	·課題制作
B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定	14	7/19	•課題制作
※提出課題の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※レポート提出については80%の点数をもって、C評価と	15	7/26	•課題制作 •課題提出
	評価 試験		(課題提出による)

科名	ICTシステム・デザイン科 コース名	全コー	ス	学年・クラス	2A	
	基礎学力講座	回数	期間	曜	日・時限	教 室
講義名	{SPI対策}	30	1年	,	火4	301
		実務経験	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	鈴木詩郎	無	必修	講∙演	2	合同授業

実務経験のある教員に よる授業内容

1 選挙の概而し口的	c :	雨 (2.二	
1. 講義の概要と目的	6. 講義計	画(ンフ	//^/
昔から「読み書きそろばん」と言われる	授業日	コマ	計画
ように、言葉や計算の基礎は人が社会			
生活を営む上で必要不可欠な知識であ	78100	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト
り、「生きる力」の基盤となるものです。	7月12日	1	
この講座では基礎学力や社会常識の定	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)
着を図り、自ら考える力の育成を目指し	7月26日	1	言語能力:同義語・対義語
ます。また就職活動で力を最大限に発	9月6日	1	言語能力:二語の関係
揮できるよう支援するのがこの講義の	9月13日	1	言語能力:熟語の構成
目的です。	9月20日	1	非言語能力:計算·数的問題(速さ·距離·時間①)
	9月27日	1	非言語能力:計算·数的問題(速さ·距離·時間②)
	10月4日	1	非言語能力:計算·数的問題(流水算)
- W-77 L - 67 T	10月18日	1	中間整理テスト
3. 学習上の留意点	10月25日	1	社会常識: 敬語基礎
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を	11月1日	1	社会常識: 敬語応用
克服する姿勢で臨むこと。	11月15日	1	社会常識: 敬語演習
②テキストや冊子を繰り返し解いて、問	11月22日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)
題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に	11月29日	1	非言語能力:計算·数的問題(塩水問題)
自分のものにすること。	12月6日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)
③分からない問題は、中学、高校の教	12月13日	1	非言語能力:計算·数的問題(仕事算)
科書を見直したり、人に聞いたりして、	1月10日	1	非言語能力:計算·数的問題(分割算)
基礎理解の確認を怠らないこと。	1月17日	1	確認テスト
4. テキスト	_		
『SPI &テストセンター』	2023年		
問題演習プリント集	4月11日	1	言語能力:語句の意味
5 成績評価の方法・基準	4月25日	1	言語能力:語句の用法①
①必要出席率90%以上	5月2日	1	言語能力:語句の用法②
②中間試験、期末試験	5月16日	1	非言語能力:論証問題(推論①)
③授業態度(学習意欲・小テストなど)以	5月23日	1	非言語能力:論証問題(推論②)
上三項目の評価点の合計により60点以	5月30日	1	非言語能力:論証問題(推論③)
上を認定。	6月6日	1	非言語能力:論証問題(集合①)
A··90点以上、B··70点以上、C··60点	6月13日	1	非言語能力:論証問題(集合②)
以上、D··60点未満。	6月20日	1	非言語能力:計算·数的問題(代金精算)
	6月27日	1	総合試験

科名	ICTシステム	• デザイン科	コース名	メディアデ	メディアデザイナー		2	A
	企業 :	◇坐海地口		回数	講義期間	曜日	·時限	教 室
講義名		:業連携ワークショップ ├ ・Pワークショップ&地域Web}		60	前期	月1・2、火2・3 202		202
				実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者		石田もと子	-	有	必修	実習	4	
実務経験のある教員による 広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかにつ 授業内容 教育を行う科目						ほかについて		

1. 講義の概要と目的

1学年度に学んだイラストレーターソフトなどの技能や知識を生かし、発展させ、実践で役立つ技術を身につける。

実際に流通される折り込みチラシ、パンフレットなどを制作することで、クライアントとの打ち合わせ、校正、入稿までの現場の様子を肌で感じ、実践力を身につける。

その際の応対、またチームで協力する活動などを通し、社 会人としての自覚を養っていく。

2. 目標検定・資格

サーティファイ Illstratorクリエーター能力認 受験対象 定試験 エキスパート

希望者

実施日 8月

3. 学習上の留意点

自由に発見・発想を行い、実践力を身につけましょう。グループで協力して考える力もつけられるように積極的な参加を希望します。

季節に対しての色彩・デザインのことなど、その時々に応じ 必要なことを考え実践します。

フォトショップやイラストレータファイルと連動するので、必要 であればテキストを持参し、復習等を行ってください。

4. テキスト

Adobe XD基礎入門(MdN)

1年次のテキストを持参(操作とデザインの教科書・配色アイデア手帖)

各課題の提出物の評価を試験の評価とする ※各課題毎の提出物は必須 授業態度: 熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須

6. 講義計画(シラバス)

4/10 ワークショップの内容について

年間計画、制作物に関しての説明、外部クライアントとの打ち合わせの仕 方他、名刺制作&発表

以下の日程はクライアントとの打ち合わせ、制作、DTP学習の課題制作となります。

また、Web制作に必要な知識、技術の演習を取り入れます。

4/12 より分かりやすくするためのデザインを考える実習及びXDの演習

実習予定

各自4~8ページの冊子制作(合体本) 長野自動車学校 Webサイトの構築 他

※1年次使用したテキスト持参し、復習も兼ね参考とすること ラフ用ノート、筆記具を毎回持参必須

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		学年・クラス		2A
	ビジュアルク	ビジュアルクリエイト		講義期間	曜日	▪時限	教 室
講義名	応用論&演習		30	前期	月3、4		204
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	山浦貿	典	有	必須	講∙演	2	

実務経験のある教員 による授業内容 主に商用写真の分野でフリーカメラマンとして11年活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイト総論・演習について教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	回(シラバス)
クリエイターに求められる映像の知	識、デザインにお			授業内容
ける写真と動画の役割を、撮影・制作		110.	н 13	写真の基礎知識
て学ぶ。		1	4/10	振り返り
			: :	 様々な画像データ、画素数と解像度、
		2	4/17	アスペクト比
				カメラの機能を生かす
		3	4/24	オート機能とアートフィルター
				撮影実習 単写真表現 撮影計画
				i 撮影実習
2. 日际快足 東伯	受験対象	5		単写真表現 撮影
		6		撮影実習
実施日			5/15	組写真を考える 撮影計画
3. 学習上の留意点				撮影実習
この講座では実際の撮影現場に即		7	5/22	組み写真(表現)
業務で通用する写真撮影、動画制作		8	: :	撮影実習
扱いについて学ぶ。また、積極的に ジナルな作品を制作すること、制作			5/29	組み写真(表現)
シナルはTF品を利TF9 ること、利TF: 身に着ける。	進打の計画注を			
対に届ける。		9	G/E	動画制作概要
		9	0/5	写真との違い、カメラアクション、音声
				i
		10	6/12	演出手法 カット割りとBGM
4. テキスト				
映像制作ハンドブック		1.1		撮影実習
オリジナルテキスト		11	0/20	動画撮影
				撮影実習
5. 成績評価の方法・基準		12	7/3	動画撮影
評価試験の点数(60%)と授業態度(40%				動画制作実習
に判断する。なお、課題作品の評価は	、授業態度に含め	13	7/10	編集 タイムライン
る。		 	: :	: : 新雨4/6中羽
課題1 単写真表現		14	7/24	動画制作実習 編集 効果とBGM
課題2 組写真表現 課題3 動画作品(提出シート 書き出	川け行わたい		., - .	MM木 刈木CDGIVI
	」しは1」1ノない)			
		15	7/31	評価試験
		評価	(
		試験		

2023後期A

							2020 反形八
科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	メディアデザイナー				A
			回数	講義期間	曜日	▪時限	教 室
講義名	コンテストラ	ザイン演習	30	前期火		·木1	202
				必修•選択	授業形態	単位数	備考
担当者	石田	もと子	有	必修	講∙演	2	
実務経験のある授業内容	ある教員によ広告代理店で	デザイナーとして20年間従事	した経験のある教	員が行う科目			

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
イラストレーター、フォトショップなどの技行	析を活かし公募に応募す	No.	日付	授業内容	
る。総合的なクリエイティブ作品となるため、『持ちデザインの役割も考える。		1	4/11	授業の内容についての進め方の説明 応募を決定しラフスケッチ作成	
コンテストを通して企業の求める技術、考しての成長を目指します。 前期で最低3点の応募をする。	え方を学ひクリエーダーと	2	4/25		
前期で最低3点の応募をする。 応募の期間が決められているため、計画 了する。そのための手順を考える。	的に進める=期間内に終	3	5/2	制作 応募締切日に間に合うよう意識して制作する	
」する。でのための子順で考える。		4	5/9	以下繰り返し	
2. 目標検定・資格					
応募作品の入賞	受験対象	5	5/16		
http://www.min.min.min.min.min.min.min.min.min.min	全員	6	5/23		
実施日コンテス	ト部切口	ļ			
3. 学習上の留意点コンテストにおいては、どこをどのようにし		7	5/30		
えクオリティの高い作品を目指して制作す アイデアを具現化するため、サムネール、 描けるようになる。 タブレットもどんどん活用し、演習が自己	ラフスケッチを即座に複数	8	6/6		
て学びましょう。		9	6/13		
4. テキスト		10	6/20		
持ち物: ラフスケッチノート、デッサン用鉛 その他必要に応じ講師が準備	筆	11	6/27		
5. 成績評価の方法・基準		12	7/4		
授業態度:熱意·集中力·積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満 A 総合評価 90点以上	は、追試	13	7/11		
B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定		14	7/18		
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C記)	15	7/25		
各々の提出物の評価を試験の評価とする		評価 試験			

							2020 017917
科名	2GRシステム・デザイン	コース名	メディアデザイナー				2A
	色彩&鉛筆デッサン		彩 & 松 等 デ ッサン 回数 講義期間		曜日・	·時限	教 室
講義名	概論応用		15	前期	木2		204
		実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考	
担当者	竹内真	[澄	無	必修	講∙演	1	
実務経験の	ある教員						
による授業内	内容						

1. 講義の概要と目的	6	講義計画	町(シラバス)
3級で学習した配色の応用を具体的に表現するこ	No.		授業内容
とで、実践力を見につける。	INO.		配色イメージ
	1		にピュメーン トーンと関係する配色①
			配色イメージ
	2	4/20	トーンと関係する配色②
	_		配色イメージ
	3	4/2/	トーンと関係する配色③
			配色イメージ
	4	5/11	トーンと関係する配色④
2. 目標検定・資格			配色イメージ
受験対象	5	5/18	トーンと関係する配色⑤
			配色イメージ
 実施日	6	5/25	トーンと関係する配色⑥
			配色イメージ
3級で学習した配色の応用を具体的に表現するこ	7	6/1	トーンと関係する配色⑦
とで、実践力を見につける。			- 構図について
	8	6/8	絵づくり①
	9	6/15	構図について 絵づくり②
	9	0/13	(表づくり)(2)
			構図について
4. テキスト	10	6/22	絵づくり③
3級色彩検定テキスト			構図について
(持ち物)	11	6/29	絵づくり④
スケッチブック、筆記用具、定規、トーナルカラー、	ļ		
のり	12		構図について
5. 成績評価の方法・基準	12	7/0	絵づくり⑤
			構図について
	13	7/13	絵づくり⑥
			構図について
	14	7/20	絵づくり⑦
			講評会
	15	7/27	
	評価		
	試験		

科名	ICTシステム・テ゛サ゛イン科	コース名	メディアデ	ザイナー	学年・クラス		2A
	3DCG概論	& 演習	回数	講義期間	曜日・	時限	教 室
講義名	{Blend		30	前期	水3		204
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	荒井	秀 一	無	必修	講∙演	2	
宝教奴除の	セス粉号						

実務経験のある教員 による授業内容

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
	Disease 1 - 2/17						
	トの取り扱い方法を習得する。 デザインとしての3DCGをどのように活用できる			授業内容			
				Blenderの基礎知識			
か、モデリング実習を通して2D表現		1	4/12	モデリングの基礎知識			
ンといった様々な活用方法を体験し身		ļ		i モデリング実習①			
		2	4/19				
		3	4 /00	モデリング実習②			
		3	4/26				
			: : :				
		4	5/10				
			·				
2. 目標検定・資格		_	E /17	モデリング実習④			
なし	受験対象	5	5/17				
				モデリング実習(5)			
		6	5/24				
実施日			: : (
3. 学習上の留意点	DCGデザインは2Dデザインと違い、非常に手間		5/31	モデリング実習⑥			
			5/31				
のかかる作業があって初めて実現で	きます。諦めず	·····		モデリング実習⑦			
根気よく作業しましょう。		8	6/7				
		ļ					
		9	6/14	モデリング実習⑧			
		9	0/14				
		ļ		モデリング実習⑨			
4 - + -1		10	6/21				
4. テキスト		ļ					
Blender2.9 3DCGモデリング・マスタ	_	11	6/28	モデリング実習⑪			
		l ''	0/20				
							
- 広体証圧のナナ 甘油		12	7/5				
5. 成績評価の方法・基準	· · · · · · - · -	ļ		/L D 44 /L			
出席率80%以上必須、期末評価は提出		12	7/12	作品制作			
価(60%)と授業取り組みの姿勢(40%)る 的に判断する。	と点数化し、総合	'3	1/12				
「日本」 と		 	 !	作品制作			
A 総合評価 90点以上		14	7/19				
B 総合評価 70点以上、90点未満		ļ		76 D 64 76 40 11			
C 総合評価 60点以上、70点未満		15	7/26	作品制作 提出			
期限までに作品提出されない場合は D	判定とする。	'3	1/20				
		評価					
		試験					

							2020 削 粉 A
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー		学年・クラス	2	A
			回数	講義期間	曜日・	· 時限	教 室
講義名		デジタルドロー {iPad + Pencil}		15 前期		水4	
		実務経験の有無	必修•選択	授業形態	単位数	備考	
担当者	石田	もと子	有	必修	講∙演	1	
実務経験のよる授業内容	1万年代押任	でデザイナーとして20年間従	事した経験のある教	対員が教育を行	う科目		

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)					
キャラクターデザイン、コントスト、DTP 作する。	フークショップと連携し制	No.	日付	授業内容			
体頼主の求めに応じたデザインできる。 ペンタブレットを使用したイラストに慣れ		1	4/12	授業の内容についてと進め方の説明			
		2	4/19	iPadとペンシルを使用して描くイラストに慣れる。			
		3	4/26				
		4	5/10				
2. 目標検定・資格		_		以下進行状況にて随時課題作成			
特になし	受験対象	5	5/17				
実施日		6	5/24				
3. 学習上の留意点 アイディアを具体化するため、どんどん 周囲のクリエイティブなものに関心を持		7	5/31				
周囲のプラー 「アイン G GONC 医型 C IV	ا کا	8	6/7				
		9	6/14				
4. テキスト		10	6/21				
持ち物:ラフスケッチノート、クロッキー その他必要に応じ講師が準備	帳、デッサン用鉛筆	11	6/28				
5. 成績評価の方法・基準		12	7/5				
授業態度: 熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は A総合評価 90点以上	,追試	13	7/12				
B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業	態度	14	7/19				
(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評 各々の提出物の評価を試験の評価とする	価とする	15	7/26				
		評価 試験					

								2020 017917		
科名	2GRシステム・デザイン コース名 メ		2GRシステム・デザイン コース名 メディアデザイナー		ム・デザイン コース名 メディ					2A
	色彩&鉛筆デッサン 概論応用 【デッサン】			回数	講義期間	曜日	教 室			
講義名				15	前期	木3		204		
				実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考		
担当者		竹内真	[澄	無	必修	講∙演	1			
実務経験のによる授業の										

1. 講義の概要と目的	6	講義計画	町(シラバス)
鉛筆の使い方から始め、対象の仕組みの理解、調			授業内容
子や質感の表し方、更に人体の構造などイラスト	NO.	נום	12ペドル 画材説明、デッサン概論。幾何形体
レーターやデザイナーを志す者にとって欠かすこと	1	4/13	画行記号、アファン地端。 及目が 体
の出来ないデッサンの基本を学びます。		,, , ,	
		: : :	幾何形体
	2	4/21	
	ļ		(1)
	3	4/28	ガラスの質感の表現1
	٥	4/20	
	·····		ガラスの質感の表現2
	4	5/12	77 77 (0) St. (0) St. (0)
2. 目標検定・資格			金属と布の質感の表現1
受験対象	5	5/19	
又则次八分	ļ		
	6	5/26	・
実施日		0/20	
3. 学習上の留意点		 : :	手の構造
表現の基本とも言われるデッサンを通して、個々の	7	6/2	
対象をどう表現するかをマスターする。	ļ		(ana
	8	0 /0	手の構造
	8	6/9	
			自画像1
	9	6/16	
			自画像2
4. テキスト	10	6/23	
」・・・・・・・ 持ち物 スケッチブック、筆記用具	ł		組合わせモチーフ
付り物 ヘケッテンック、手配用兵	11	6/30	祖白わせてナーク
		: : :	組合わせモチーフ
	12	7/7	
○.		(
	12	7/14	組合わせモチーフ
	'3	// I*	
	ļ	 :	
	14	7/21	
	 		
		7 /00	講評会
	15	7/28	
	評価		
	試験	: :	
		•	

								ZUZU削朔A
科名	ICTシステム・	デザイン科	コース名	メディアデザイナー		デイナー 学年・クラス		A
				回数	講義期間	曜日∙時限		教 室
講義名	キャラクターデザイン論&演習		15	前期	金1		202	
				実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者		石田も	もと子	有	必修	演習・実技	1	
実務経験のある教員によ る授業内容 広告代理店でデザイナーとして20年間従事				した経験のある教	(員が教育を行	う科目		

1. 講義の概要と目的			6. 講義計画(シラバス)				
ゲーム、アニメ、企業マスコットなど幅広い	分野でキャラクターが活用	No.	日付	授業内容			
されている。 キャラクターの素材には人物、動物、植物、機械や建築物等様々な 題材が考えられる。 依頼主の求めに応じたキャラクターにデザインできるよう、アイディア を形にするため、まずエンピツで書いてみることから始める。 キャラクターが決まった後は、表情、ポーズ、角度を変えたものにも			4/14	授業の内容についてと進め方の説明			
			4/21	キャラクターを描いてみる●下書き、スキャニング、 テンプレート			
対応する。 ペンタブレットを使用したイラストに慣れる。		3	4/28	彩色			
		4	5/12	オリジナルキャラクターの制作			
2. 目標検定・資格		_	-	以下進行状況にて随時課題作成			
特になし	受験対象	- 5	5/26				
実施日		6	6/2				
3. 学習上の留意点		 	: :				
アイディアを具体化するため、どんどん書		7	6/9				
周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。	参考にする。	8	6/16				
		9	6/23				
4. テキスト		10	6/30				
持ち物:ラフスケッチノート、クロッキー帳、その他必要に応じ講師が準備	デッサン用鉛筆	11	7/7				
5. 成績評価の方法・基準			7/14				
授業態度:熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上		13	7/21				
B総合評価70点以上、90点未満 C総合評価60点以上、70点未満 D総合評価60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度 (40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする 各々の提出物の評価を試験の評価とする			7/28				
			8/1				
ロスの12年119日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日		評価 試験					

							T0T0 [].] /9]/ (
科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデ	ザイナー	学年・クラス		2A	
	グラフィックデナ	fイン終論&	回数	講義期間	曜日	·時限	教 室	
講義名	DTP演習 β		30	前期	金3•4		202	
			実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考	
担当者	担当者 西澤英子		有	必修	講∙演	2		
T 757 177 FA A								

実務経験のある教員 DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が印刷物作成による授業内容 について教育を行う科目。

1. 講義の概要と目的	6.	講義計画	国(シラバス)
レイアウトソフトである「インデザイン」を使って、頁物	No.	日付	授業内容
の制作技法を学びます。既に学んだフォトショップと イラストレータの修得技能やディレクションDTPの内 容をふまえ、全ての総まとめとしての演習となりま	1	4/10	オリエンテーション InDesign操作確認
す。	2	4/17	実践課題1(小冊子作成)
	3	4/24	実践課題1(小冊子作成)
	4	5/1	実践課題1(小冊子仕上〜プレゼン)
2. 目標検定・資格 なし 受験対象	5	5/8	実践課題2(クライアントからの依頼を想定したロ ゴマーク作成)
実施日	6	5/15	実践課題3(クライアントからの依頼を想定したパ ンフレット作成)
3. 学習上の留意点 1年時のテキストを引き続き使用します。忘れずに	7	5/22	実践課題3(クライアントからの依頼を想定したパンフレット作成)
持ってきてください。 フォトショップやイラストレーターファイルと連動する ので、必要であればテキストを持参し、復習等を行っ	8	5/29	実践課題3(パンフレット仕上〜プレゼン)
てください。	9	6/5	オリジナル課題制作(企画)
4. テキスト	10	6/12	オリジナル課題制作(情報収集)
技術評論社:InDesign 操作とデザインの教科書[改訂2版] JAGAT: 新版DTPベーシックガイダンス	11	6/26	オリジナル課題制作(構成・仕様~デザイン)
JAGAT: 新版DTPハーシックカイタンス 5. 成績評価の方法・基準		7/3	オリジナル課題制作(レイアウト)
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満	13	7/10	オリジナル課題制作(レイアウト)
C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)	14	7/24	オリジナル課題制作(校正〜修正)
※ 期末試験の点数(60%) に、検定音音・投業態度(40%) などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。	15	7/31	オリジナル課題制作(プレゼン)
	評価 試験	(

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コ	全コース 学年・クラス		:	2A
=	卒業研究		回数	講義期間	曜日・	時限	教 室
講義名			180	後期	月~金		401など
	石田 もと	7	実務経験	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	カロ もとす 荒井 秀一 芳澤 翔吾		無	必修	実習	6	
実務経験のよる授業内容							

1. 講義の概要と目的	6.	6. 講義計画(シラバス)						
2年間学んだ技術の大まとめとして、各個	No.	日付	授業内	· 内容				
人で問題意識を持ち取り組む。 また、グループワークの大切さを学び、社	1	9/4						
会人としての仕事のおこない方、進め方を体 験する。	2	9/11						
日程詳細については、配布の「卒業研究オリエンテーション資料」を参照のこと。	3	9/19						
22.7.2	4	9/25						
2. 目標検定・資格 なし 受験対象	5	10/2		別紙				
実施日	6	10/10		「卒業研究オリエンテーション資料」参照				
3. 学習上の留意点 卒業研究発表会では全員が発表すること。	7	10/16						
提出期限を守ること。 計画をグループ全員が把握・理解し、PDCAサイクルをまわすこと。		10/23						
	9	10/30						
4. テキスト	10	11/6						
なし	11	11/13						
5. 成績評価の方法・基準	12	11/20						
出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習 は認めない A総合評価90点以上		11/27						
B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定	14	12/4						
D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を 総合的に判断する。		12/11 12/18						
※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めな	17	1/9		※日付は週の先頭としている				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コ·	ース	学年・クラス		2A
	IT研究開発		回数	講義期間	曜日・	時限	教 室
講義名			30	後期		-2	403
	石田 もと	石田 もと子 荒井 秀一 芳澤 翔吾		必修·選択	授業形態	単位数	備考
担当者	荒井 秀-			必修	講∙演	2	
実務経験の							
よる授業内容	容						

1. 講義の概要と目的	6.	6. 講義計画(シラバス)			
卒業研究に役立つ研究や開発の手法及び、グ	No.	日付	授業内容		
ループワークの進め方や効果的なプレゼンテーション方法や論文のまとめ方など、個別に具体的に指導する。	1	9/9	概要。企画書の書き方、研究開発の手法、グ ループ内打ち合わせの手法		
	2	9/16	企画発表に向けてのプレゼン資料作成の仕方、 発表の仕方、開発計画の立て方		
	3	9/20	企画発表準備		
	4	10/7	企画発表準備		
2. 目標検定・資格 なし 受験対象	5		企画発表反省、および、中間発表に向けてのプレゼン準備の方法		
実施日	6	10/21	企画発表反省、および、中間発表に向けてのプレゼン準備の方法		
3. 学習上の留意点 基本的にICTシステム・デザイン科の担当教員		10/28	中間発表準備		
が指導に当たるので、卒研各チームは進捗状況 を逐次報告し指導を受けること。			中間発表反省、および、ファイナル発表に向けて 見せ方の工夫指導		
	9	11/11	ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導		
4. テキスト	10	11/18	現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別 指導		
なし	11	11/25	現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別 指導		
5. 成績評価の方法・基準	12	12/2	現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別 指導		
出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習は認めない A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を総合的に判断する。 ※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合。		12/9	卒業論文の書き方指導		
		12/16	卒業論文の書き方指導		
		1/13	最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導		
次規限までに指定の提出物を提出できなからに場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない。	評価試験				

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コ-	ース	学年・クラス		2A
	講義名 ライフプラニング		回数	講義期間	曜日•時限		教 室
講義名			15	後期	火	(2	301
	相馬豐恒(9/5~1	0/3) 吉	実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備 考
担当者	家昭雄(10/10 清水利朗(11/2		有	選択	講義	2	
実務経験のある教員							

による授業内容 1. 講義の概要と目的 6. 講義計画(シラバス) 「働く」がいよいよ間近に迫ってきました。 No. 日付 授業内容 れまでの学生生活とは全く異なる生活が始まりま ★経済の仕組み す。そんな生活ために「知っておかなければならな 第1回 経済とは何か いこと」、「やっておかなければならないこと」を3つの なぜお金を使うようになったか テーマごとに3人の先生から学びます。 第2回 需要と供給 **GDP** 9/12 それらの学びはすべて人生の教科書になるものば かりです。 第3回 経済のグローバル化 為替 9/19 第4回 政府の役割 税金•年金 9/26 第5回 企業の役割と経営 2. 目標検定・資格 10/3 5 受験対象 ★働くに必要な法律、保険とお金の知識 10/10 第1回 知って役立つ労働法セミナー 툱 実施日 野労働局 雇用環境・均等室 3. 学習上の留意点 第2回 税金のはなし 10/17 野税務署 第3回 知っておきたい年金のはなし 野県社労士会 第4回 知っておきたい健康保険、労働保険 9 10/31 長野県社労士会 第5回 学生のための人生とお金の知恵 10 11/14 日銀長野支店(金融広報中央委員会) 4. テキスト ★働く直前講座「こうやって働くんだ!」 ①はたらく若者ハンドブック、知っておきたい働くときの基礎知識 (発行:長野県労働雇用課) ②知っておきたい年金のはなし 11 11/21 第1回 正社員であることと転職を考える (プリント) ③知っておきたい働くときの基礎知識(発行:全国 社会保険労務士会) ④大学生のための人生とお金の知識 第2回 働く環境の変化とこれから 12 11/28 5. 成績評価の方法・基準 授業出席率トータル80%以上 第3回 働くは楽しい 13 12/5 欠席・遅刻は社会人としての大きな学びを学べない大き なマイナスであると自覚してください。授業態度・小テスト・ 第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント 課題などを加味して期末に総合的に評価します。 14 12/12 第5回 自分にとっての働く目標を定める 評価 試験

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	メディア・デザイナー		ザイナー 学年・クラス		2MD	
講義名	名 企業連携ワークショップ		回数	講義期間	曜日・時限		教室	
H17922 E1			45	後期	火3、		202	
15.11.44	石田もと子		実務経験の有無	必修·選択	授業形態	単位数	備考	
担当者			有	必修	実技	3		

実務経験のある教員 広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほによる授業内容 かについて教育を行う科目

1. 講義の概要と目的		6.	講義計画	画(シラバス)		
イラストレータソフトなどの技能や知	識を生かし、発	No.	日付	授業内容		
展させ、実践で役立つ技術を身につ	ける。		<u> </u>	授業予定についての説明		
ch 100/1-15/7-1-1-7-15/11/11/2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2			9/6			
実際に流通される折り込みチラシ、				クライアントの要請に応じ各種グラフィック作品制		
を制作することで、クライアントとの打		2	9/13	作		
止、人情まで現場の様子を肌で感じ つける。	正、入稿まで現場の様子を肌で感じ、実践力を身に					
つうつ。 クライアントとの応対、チームで協力	する活動かどを					
通し、社会人としてのふるまいも身に		3	9/20			
20(122)(20 (0)) 00(0 (0))	-13.7 00					
		4	9/27			
						
		5	10/4			
特になし	受験対象	<u></u>				
		_				
	••••••	6	10/18			
<u> </u>		 	<u>:</u>			
3. 学習上の留意点		7	10/25			
自由に発見・発想を行い、実践力を		′	10/ 20			
う。グループで協力して考える力も [*]	つけられるように		11/1	1		
積極的な参加を希望します。 季節に対しての色彩・デザインのこ	しかじ その時々	8				
に応じ必要なことを考え実践します。			<u> </u>	•		
に心しむ女体にことうた夫成しよう	0	۵	11/15			
		3	11/13			
• 1 ++ - 4L		10	11/22			
4. テキスト・持ち物			<u> </u>			
操作方法を調べるため、1年次のテ	・キストを持参	1.1	11/29			
ラフスケッチ用のノート、筆記具		' '	11/29			
クロッキー帳		ļ		-		
		12	12/6			
5. 成績評価の方法・基準		.		<u></u>		
	各課題の提出物の評価を試験の評価とする		16 /6			
授業態度:熱意・集中力・積極性他		13	12/6			
出席率80%以上必須		ļ		-		
		14	12/13			
		[
		15	1/10			
		= क <i>।</i> ज्रा	<u>.</u>	<u> </u>		
		評価試験				
[口小河ズ		:		