

科名	ICTシステムデザイン	コース名	全コース	学年・クラス	1A	
講義名	基礎学力講座 【SPI対策】	回数	期間	曜日・時限		教室
		30	1年	火4(1年前のみ火1)		301/(203)
担当者	鈴木詩郎	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		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(シラバス)					
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、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着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画			
3. 学習上の留意点	7月11日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト			
	7月18日	1	一般常識(時事・一般教養)			
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。 ②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。こと。 ③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月25日	1	言語能力:同義語・対義語			
	9月5日	1	言語能力:二語の関係			
	9月12日	1	言語能力:熟語の構成			
	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			
	10月17日	1	社会常識:敬語基礎			
	10月24日	1	社会常識:敬語応用			
	10月31日	1	社会常識:敬語演習			
	11月14日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)			
	11月21日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)			
	11月28日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)			
	12月5日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)			
	12月12日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)			
	12月19日	1	確認テスト			
4. テキスト	2024年					
『SPI&テストセンター』 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			
	4月30日	1	言語能力:語句の用法②			
	5月7日	1	言語能力:文の並べ替え			
	5月14日	1	非言語能力:論証問題(推論①)			
	5月21日	1	非言語能力:論証問題(推論②)			
	5月28日	1	非言語能力:論証問題(推論③)			
	6月4日	1	非言語能力:論証問題(集合①)			
	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	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	全コース	学年・クラス	1A	
講義名	就職支援		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	火2	301・201
担当者	吉家 昭雄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必須	講・演	1
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)				
以下の順で就職への心がまえをつくり、就職活動の準備をしていきます。  ①就職活動の前準備 ・自分を知る ・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける ・基本的な職業理解 ・就職活動の概要を理解する 履歴書 ②職業・企業に関する情報を集める ③情報进行分析する ④職業を決定し会社を決定する		No.	日付	授業内容		
		1	4/11	オリエンテーション EQと人間力		
		2	4/25	職業観・就業観		
		3	5/2	求められる人材とは		
		4	5/9	就活準備(企業研究・各種セミナー・合同企業説明会)ガイダンス		
2. 目標検定・資格		5	5/16	職業理解1(事務)		
無		受験対象		職業理解2(医薬・IT関連)		
実施日		6	5/23	職業理解3(営業・販売)		
3. 学習上の留意点		7	5/30	適性検査対策WEBテスト / SHLテスト		
連続した授業ですので、100%の出席を目指してください。		8	6/6	適性診断と適職を知る / キャリアデザイン		
		9	6/13	職業興味検査 / 価値観 / 適性テスト		
4. テキスト		10	6/20	履歴書の書き方/エントリーシートとの違い		
就職ノートファイル 必要に応じて関連資料・テキストを配布します。		11	6/27	心理テスト / 自分を知る		
		12	7/4	履歴書の作成/自己PRと志望動機		
5. 成績評価の方法・基準		13	7/11	履歴書の作成 / 学生時代のエピソード引用他		
必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。 ※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提出		14	7/18	面接試験の受け方		
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		15	7/25	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	1A		
講義名	情報処理基礎(前期) {ITパスポート}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火3・4	403	
担当者	芳澤翔吾		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	2	後期に続く
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)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う</li> <li>社会的な基礎知識を備えつつ、職業人として必須のIT力を養う</li> <li>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</li> </ul>		No.	日付	授業内容	
		1	4/11	ITパスポート試験について 第1部コンピュータシステム	
2. 目標検定・資格		2	4/25	第1章 ハードウェア	
		3	5/2	第2章 ソフトウェアとマルチメディア	
ITパスポート		4	5/9	第2章 ソフトウェアとマルチメディア	
受験対象		5	5/16	第3章 ソフトウェアとマルチメディア	
全員		6	5/23	第4章 システム構成	
実施日		7	5/30	第1部 確認	
後期授業終了後		8	6/6	第2部コンピュータの技術要素 第1章 データベース	
3. 学習上の留意点		9	6/13	第1章 データベース	
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識の習得を目標としています。 自分の専攻とは関係ないと思わず、しっかりと身につけてください。		10	6/20	第2章 ネットワーク	
		11	6/27	第2章 ネットワーク	
4. テキスト		12	7/4	第2章 ネットワーク	
身につく！合格！ITパスポート		13	7/11	第3章 情報セキュリティ	
身につく！合格！ITパスポートサブノート		14	7/18	第3章 情報セキュリティ	
ITパスポート過去問題集		15	7/25	第2部 確認 期末試験	
5. 成績評価の方法・基準		評価			
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		試験			
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。					

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
講義名	Webプログラミング総論&演習	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		15	前期	水3・4	201
担当者	小木曾信仁	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
		有	必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容	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、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(シラバス)		
HTML・CSSのスキルを証明する「WEBクリエイター能力認定試験 スタンダード」の取得を目的とする。	No.	日付	授業内容
	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	4/26	第2章 HTMLの基礎 第3章 CSSの基礎
	4	5/10	第3章 CSSの基礎
	5	5/17	第4章 各ページの作成
	6	5/24	第4章 各ページの作成
	7	5/31	第4章 各ページの作成
	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
	10	6/21	第6章 フォーム
	11	6/28	第6章 フォーム
	12	7/5	模擬試験問題
	13	7/12	模擬試験問題
	14	7/19	模擬試験問題
15	7/26	期末試験	
2. 目標検定・資格	評価試験		
サーティファイ情報処理能力認定委員会主催 WEBクリエイター能力認定試験 スタンダード 実施日	受験対象		
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ル・知識を身に付けて下さい。			
4. テキスト			
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			
5. 成績評価の方法・基準			
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。			

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
講義名	コミュニケーション基礎		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	木1
担当者	野村 恵美		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
実務経験のある教員による授業内容	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)			
コミュニケーションとは、人に「伝える、聴く、関わる」働きかけです。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、ア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学びながら、これまでの自分の言動をふりかえり、自分のコ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築いていけるように、自分らしい人とのかかわり方や適切な自己表現ができる力を身につけましょう。	No.	日付	授業内容	
		1	4/13	オリエンテーション(授業目的)と自己紹介
		2	4/20	「EQI」(行動特性検査)受検
		3	4/27	記憶と感情の関係は？
		4	5/11	コミュニケーションとEQの関わりについて(松井T)
2. 目標検定・資格		5	5/18	「EQI」(行動特性検査)のフィードバック～自己理解と課題～(松井T)
なし	受験対象	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		7	6/1	相手を知ろう&話そう「THEインタビュー」
3. 学習上の留意点		8	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「共通点を見つける」
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ト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。ワークには「話す」「聴く」「チームに協力・貢献する」態度で臨んでください。また授業中はもちろん、学内やプライベートでも、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。		9	6/15	話し上手は聞き上手「聞く・訊く・聴く」
4. テキスト		10	6/22	コミュニケーションの手段は言葉だけじゃない！「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？「第一印象」「ジョハリの窓」
5. 成績評価の方法・基準		12	7/6	自分の思い、どこまで伝わってる？「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		14	7/20	EQと言語
B 総合評価 70点以上、90点未満		15	7/27	期末レポート
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				
				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	1A
講義名	ラスターグラフィック総論&演習 [Photoshop]	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		30	前期	木 2・3	202
担当者	鳥羽篤子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
		有	必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容	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. 講義計画(シラバス)	
Adobe社のPhotoshopを操作して、WebやDTP等で用いられる画像を制作する能力を身につける。Photoshop検定合格に必要な水準の関連知識を学ぶ。	No.	日付
	授業内容	
2. 目標検定・資格 サーティーファイ Photoshopクリエイター能力試験(スタンダード・エキスパート) 実施日 前期試験週	1	4/13
	インターフェイスの概要とツールの紹介保存形式、画像解像度と切り抜きツール、ヒストリー	
	2	4/20
	選択範囲の保存と編集、境界線、選択ツール、色の設定、塗りつぶし、ペイントツールによる描画、ブラシ	
	3	4/27
	レイヤーの基本操作、スマートオブジェクト調整レイヤー、レイヤー効果、スマートフィルター	
	4	5/11
	文字の入力、パスの作成と編集、図形ツール	
	5	5/18
	グラデーション、パターン	
	6	5/25
	マスクと切り抜き、クイックマスクブラシとフィルター効果	
	7	6/1
	写真の補正、色調補正、カラーバランス	
	8	6/8
スポット修復ブラシ、パッチツール、コピースタンプ レンズ補正、歪み、アクション		
9	6/15	
画像の合成		
10	6/22	
グラフィックデザインを作る		
11	6/29	
カラーマネジメントの知識とプロファイル		
12	7/6	
演習問題と試験対策		
13	7/13	
演習問題と試験対策		
14	7/20	
演習問題と試験対策		
15	7/27	
期末試験		
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	1A		
講義名	プログラム基礎 [JS]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金1	203	
担当者	小木曾信仁		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	合同授業
実務経験のある教員による授業内容	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、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(シラバス)		
JavaScriptの基礎知識、プログラムの基本構造を理解する。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。	No.	日付	授業内容
	1	4/14	HTML&CSSの基礎
2. 目標検定・資格	2	4/21	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
3. 学習上の留意点	4	5/12	第4章 データ型と演算子
	5	5/26	第5章 配列
4. テキスト	6	6/2	おさらいと演習
スラスラわかるJavaScript新版	7	6/9	第6章 条件分岐
	8	6/16	第7章 繰り返し処理
5. 成績評価の方法・基準	9	6/23	第8章 関数
	10	6/23	第9章 オブジェクト 第10章 標準組み込みオブジェクト
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 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。	11	7/7	第12章 ブラウザオブジェクト
	12	7/14	第13章 DOM
評価試験	13	7/21	第14章 イベント
	14	7/28	まとめ
	15	8/1	期末試験

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	1A
講義名	ビジネス実務A		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金3
担当者	坂口 和江		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
				単位数	備 考
				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. 講義計画(シラバス)				
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	4/14	専門学校生に求められる能力		
		2	4/21	何のために働くの？		
		3	4/28	仕事の基本となる8つの意識		
		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		5	5/26	ビジネスマナーの基本と就業中のマナー(身だしなみ、挨拶、の基本姿勢)
		ビジネス能力検定3級	受験対象	6	6/2	指示の受け方と報告・連絡・相談
			全員			
		実施日	2023年1月試験週			
		3. 学習上の留意点		7	6/9	話し方の基本 感じの良い言葉遣い
		<p>授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるよう教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ることで、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。</p>		8	6/16	敬語の使い方 ①
				9	6/23	敬語の使い方 ②
				10	6/30	来客対応のマナー、流れを知る
		4. テキスト		11	7/7	面談の基本マナー
		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)		12	7/14	訪問の基本マナー ①
5. 成績評価の方法・基準		13	7/21	訪問の基本マナー ②		
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※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。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする</p>		14	7/28	会社関係でのつき合い		
		15	8/1	確認テスト		
		評価 試験				



科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー	学年・クラス	1A		
講義名	パソコン基礎 [MOS EXCEL]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金4	201	
担当者	小木曾信仁		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	合同授業
実務経験のある教員による授業内容	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、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(シラバス)			
Excelのスキルを証明する「資格」の取得を目的とする。 MOS (Microsoft Office Specialist) 試験の出題範囲と模擬試験。		No.	日付	授業内容	
		1	4/14	・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	
		2	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	
		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	
		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	
		7	6/9	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行①	
		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	
		10	6/23	出題範囲5 グラフの管理①	
		11	7/7	出題範囲5 グラフの管理②	
		12	7/14	復習・演習	
		13	7/21	模擬試験問題	
		14	7/28	模擬試験問題	
15	8/1	期末試験			
2. 目標検定・資格		評価試験			
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019		受験対象			
実施日					
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ル・知識を身に付けて下さい。					
4. テキスト					
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019 対策テキスト&問題集					
5. 成績評価の方法・基準					
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。					

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
講義名	ビジュアルクリエイティブ総論&演習 a {デジタルフォト}	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		30	後期	月1、2	204
担当者	山浦剛典	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
		有	必修	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10年活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイティブ総論・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(シラバス)	
クリエイターに求められる映像の知識、デザインにおける写真と動画の役割を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。	No.	日付 授業内容
2. 目標検定・資格  受験対象  実施日  3. 学習上の留意点 この講座では実際の撮影現場に即した実習を行い業務で通用する写真撮影、データの取り扱いについて学ぶ。 基礎的な知識をしっかりと修得すること。 また、積極的に実習に臨み、オリジナルな作品を制作することに留意すること。  4. テキスト さあ、写真をはじめよう 写真の教科書 オリジナルテキスト  5. 成績評価の方法・基準 "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 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"	1	9/4 後期の授業概要説明 前期の復讐
	2	9/11 撮影実習 人物撮影(基礎 静)
	3	9/25 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)
	5	10/16 撮影実習 人物インタビュー ライティング基礎②
	6	10/23 撮影実習 人物 ライティング表現①
	7	10/30 撮影実習 人物 ライティング表現② レイアウト
	8	11/6 撮影実習 物撮り ライティング基礎①
	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
	10	11/20 撮影実習 物撮り 表現①ライティング 質感の追及
	11	11/27 撮影実習 物撮り 表現②地明り
	12	12/4 撮影実習 料理 ライティング基礎
	13	12/11 撮影実習 料理 ライティング表現
	14	12/18 撮影実習 料理 地明り
	15	1/10 期末試験 授業まとめ
	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		
講義名	ディレクションDTPα [DTP検定ビジネス]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	月3	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	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(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び、担当部門が担う役割を理解することによって現場で必要な知識を身に付けます。	No.	日付	授業内容
	1	4/10	印刷物作成のワークフローとディレクション業務 ディレクション・歴史
2. 目標検定・資格	2	4/17	ワークフロー
	3	4/24	担当部門の役割
(株)ポーンデジタル DTP検定(DTPディレクション)	4	5/1	DTPに必要なシステム構成・DTPアプリケーション
	5	5/8	ビジネス系ソフトウェア・制作現場で利用される主なファイル形式
受験対象 希望者	6	5/15	実践ワークフロー
実施日	2024/1月下旬ごろ		
3. 学習上の留意点	7	5/22	企画と編集作業 企画のワークフロー・立案から制作スタート
講義中心となりますが、教材を使い、わかり易い例を挙げながら効果的な学習につなげていきますので、積極的に授業を受けて下さい。	8	5/29	ターゲット・コンセプト・ラフスケッチ
	9	6/5	紙(誌)面の演出・色の基本知識
4. テキスト	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
ワークスコーポレーション:印刷メディアディレクション[改訂版] JAGAT:新版DTPベーシックガイド	11	6/26	書籍・雑誌の構成要素 製本知識・台割表
5. 成績評価の方法・基準	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
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。	13	7/10	レイアウト指示書の作成 先割りレイアウトのワークフロー・著作権
	14	7/24	実践ワークフロー
	15	7/31	期末試験
	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		
講義名	ビジネスDTP		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	月4	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	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DTP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)						
<p>ビジネス文書作成のための主要ソフトであるWordの基礎知識と、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に必要な機能を習得し、スキルアップを図ります。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <table border="1"> <tr> <td>(株)ポーンデジタル DTP検定(DTPビジネス)</td> <td>受験対象 全員</td> </tr> <tr> <td>実施日</td> <td>2023/8月上旬ごろ</td> </tr> </table> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>どのような業種の職場であっても、Microsoft Office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。</p> <p>4. テキスト</p> <p>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</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>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。</p>	(株)ポーンデジタル DTP検定(DTPビジネス)	受験対象 全員	実施日	2023/8月上旬ごろ	No.	日付	授業内容
	(株)ポーンデジタル DTP検定(DTPビジネス)	受験対象 全員					
	実施日	2023/8月上旬ごろ					
	1	4/10	ハード・ソフトなどに関する基礎知識と基本操作				
	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)				
	5	5/8	写真を使った紙面作り(チラシ作成)				
	6	5/15	写真を使った紙面作り(チラシ作成)				
	7	5/22	写真をトリミングした紙面作り(ポスター作成)				
	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)				
	10	6/12	段組みを使った紙面作り(社内報作成)				
	11	6/26	紙面作りに役立つ素材の作成				
	12	7/3	課題制作(1)				
13	7/10	課題制作(2)					
14	7/24	課題提出(発表)					
15	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	1A
講義名	ベクターグラフィック総論&演習 {Illustrator}	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		30	前期	水1、金2	202
担当者	石田もと子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
		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. 講義計画(シラバス)				
<p>広告、Web、POPをはじめあらゆる分野のクリエイティブデザインの世界では必須のソフト、イラストレーターについて学ぶ。ツールの名前や基本的な使い方、その応用まで幅広くスキルを向上させる。</p> <p>Illustratorクリエイ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。</p>	No.	日付	授業内容		
	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、インターフェース、ツールボックス、パネル		
2. 目標検定・資格	サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験 スタンダード/エキスパート(どちらか選択)	受験対象 全員	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
実施日	8月		4	5/10	線の描画2●ベジェ曲線
	3. 学習上の留意点	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
4. テキスト	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		6	5/24	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
			7	5/31	色の設定
5. 成績評価の方法・基準	<p>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、検定合格・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</p>		8	6/7	線の設定
			9	6/14	文字1●入力、編集
			10	6/21	文字2●異体字、特殊文字、レイアウト、段落
			11	6/28	特殊効果●不透明マスク、描画モード
			12	7/5	演習問題&試験対策
			13	7/12	演習問題&試験対策
			14	7/19	演習問題&試験対策
			15	7/25	期末試験
			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		
講義名	色彩概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	水2	204	
担当者	竹内真澄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	1	
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)			
<p>11月12日(日)の検定試験に向け模擬テストを中心に繰り返し問題を解き、解法テクニックを身に付ける。後期、色彩の調和と秩序の基本を基にイメージを平面構成する。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <p>A.F.T3級色彩検定</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日 2023年11月12日(日)</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>模擬テストを中心に学生一人ひとりの理解度を見ながら難易度を上げる。</p> <p>4. テキスト</p> <p>A.F.T3級色彩検定テキスト</p> <p>(持ち物) 筆記用具、ノート</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/12	色のはたらき。光と色	
		2	4/19	色の表現1	
		3	4/26	色の表現2	
		4	5/10	色の心理1	
		5	5/17	色彩調和1	
		6	5/24	色彩調和2	
		7	5/31	色彩効果1	
		8	6/7	色彩効果2	
		9	6/14	色彩と生活1	
		10	6/21	色彩と生活2	
		11	6/28	ファッション1	
		12	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	1A	
講義名	基礎学力講座 SPI対策	回数	期間	曜日・時限		教室
		30	1年	火4(1年前のみ火1)		201/(203)
担当者	鈴木詩郎	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		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(シラバス)				
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、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着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画		
3. 学習上の留意点	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト		
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)		
	7月26日	1	言語能力:同義語・対義語		
	9月6日	1	言語能力:二語の関係		
	9月13日	1	言語能力:熟語の構成		
	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		
	10月25日	1	社会常識:敬語基礎		
	11月1日	1	社会常識:敬語応用		
	11月15日	1	社会常識:敬語演習		
	11月22日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)		
	11月29日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)		
	12月6日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)		
	12月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)		
	1月10日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)		
	1月17日	1	確認テスト		
4. テキスト	2023年				
『SPI&テストセンター』 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中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。A・90点以上、B・70点以上、C・60点以上、D・60点未満。	4月25日	1	言語能力:語句の用法②		
	5月2日	1	言語能力:文の並べ替え		
	5月9日	1	非言語能力:論証問題(推論①)		
	5月16日	1	非言語能力:論証問題(推論②)		
	5月23日	1	非言語能力:論証問題(推論③)		
	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	学年・クラス	1A		
講義名	Web概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期			
担当者	小野恵子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			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(シラバス)		
<p>・レイアウト手法や色彩設計等、ユーザビリティやアクセシビリティを考慮したWebデザインを表現することができる。</p> <p>・スクリプトを用いた動きのあるWebページの表示、マルチデバイス対応、新規サイトを構築することができる。</p> <p>以上を目的とし、Webクリエイター能力認定試験エキスパート(HTML5)の資格取得を最終目標とします。</p>	No.	日付	授業内容
	<p>2. 目標検定・資格</p> <p>サーティファイ Webクリエイター能力認定試験 エキスパート(HTML5)</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日</p>	1	9/6
3. 学習上の留意点	7	10/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webデザインの基礎知識</li> </ul>
<p>USB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ます。 サンプル問題、模擬問題をもとに、検定対策を行います。</p>	8	10/25	<ul style="list-style-type: none"> <li>サンプル問題 演習と見直し</li> </ul>
4. テキスト	9	11/1	<ul style="list-style-type: none"> <li>模擬問題 演習と解説</li> </ul>
FOM出版 Webクリエイター能力認定試験(HTML5対応) エキスパート 公式テキスト	10	11/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>模擬問題 見直し</li> <li>Webサイトの制作</li> <li>模擬問題</li> </ul>
5. 成績評価の方法・基準	11	11/15	<ul style="list-style-type: none"> <li>演習と解説</li> </ul>
<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。</p>	12	11/22	<ul style="list-style-type: none"> <li>模擬問題 見直し</li> <li>Webサイトの制作</li> </ul>
	13	11/29	<ul style="list-style-type: none"> <li>期末試験</li> </ul>
	14	12/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイトの制作</li> </ul>
	15	12/13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイトの制作</li> <li>Webサイトの発表</li> </ul>
	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	1A		
講義名	<b>情報基礎(後期)</b>		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	火3・水2	501	
担当者	<b>芳澤翔吾</b>		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			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		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う</p> <p>・社会的な基礎知識を備えつつ、職業人として必須のIT力を養う</p> <p>・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</p>		No.	日付	授業内容
		1	9/5 9/6	第3部 システム開発 第1章 アルゴリズムとプログラミング
		2	9/12 9/13	第1章 アルゴリズムとプログラミング
		3	9/19 9/20	第2章 システム開発技術
		4	9/26 9/27	第2章 システム開発技術
		5	10/3 10/4	第2章 マネジメント
		6	10/10 10/11	第2章 マネジメント
		7	10/17 10/18	第4部 企業活動と情報システム 第1章 企業と法務
		8	10/24 10/25	第1章 企業と法務
		9	10/31 11/1	第2章 経営戦略
		10	11/8 11/14	第2章 経営戦略
		11	11/15 11/21	第3章 システム戦略
		12	11/22 11/28	第3章 システム戦略
		13	11/29 12/5	ITパスポート模擬問題演習
		14	12/6 12/12	ITパスポート模擬問題演習
15	12/13 12/19	ITパスポート模擬問題演習 期末試験		
2. 目標検定・資格				
ITパスポート	受験対象			
	留学生除く全員			
実施日	後期授業終了後			
3. 学習上の留意点				
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識の習得を目標としています。 自分の専攻とは関係ないと思わず、しっかりと身につけてください。				
4. テキスト				
身につく！合格！ITパスポート 身につく！合格！ITパスポートサブノート ITパスポート過去問題集				
5. 成績評価の方法・基準				
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。				
		評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー	学年・クラス	1A	
講義名	ビジネス著作権		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	火3	501
担当者	荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	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)						
<p>デジタル社会の発展に伴い、誰もが簡単に著作物を創作・発信できるようになった現代、ビジネスにおいて著作権侵害を起こさないよう、最低限の知らなければならないことを学ぶ。</p> <p>情報モラル教育、クリエイターとしての意識養成など、著作権を知り、活用できる人材を育成する。</p> <p>著作権を理解し、ビジネスに活用するための能力を保有していることを対外的にアピールできるようにする。</p>		No.	日付	授業内容				
		1	9/5	ビジネスと法に関する基礎的知識 (著作権法を含む)				
		2	9/12	著作物に関する知識				
		3	9/19	著作者とはどのようなものか？ 著作者の権利について				
		4	9/26	著作隣接権とは何か？				
		2. 目標検定・資格	5	10/3	著作物を自由に利用できる場合 問題練習と解説			
		サーティファイビジネス著作権検定スタンダード	受験対象 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	7	10/17	著作権・著作隣接権の変動 著作権の侵害と権利救済		
		3. 学習上の留意点	8	10/24	ITと著作権に関する基礎的知識			
		講義が中心となるので、集中力を高める必要がある。具体的な例で覚え、練習問題や模擬問題を数多く解くことが検定合格への近道となる。	9	10/31	著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			
		4. テキスト	10	11/14	模擬問題			
		ビジネス著作権検定®BASIC・初級公式テキスト	11	11/21	模擬問題			
		5. 成績評価の方法・基準	12	11/28	模擬問題			
		出席率80%必須、期末試験60%未満は追試	13	12/5	模擬問題			
		A 総合評価90点以上	14	12/12	模擬問題			
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	15	12/19	期末試験					
D 総合評価60点未満								
※期末試験の点数(60%)に検定合格、 授業態度(40%)などを加味し、 総合的に判断する。	評価							
※追試については、80%の点数でC評価	試験							

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ・メディアデザイナー	学年・クラス	1A		
講義名	プレゼン基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期			
担当者	藤本 夏紀		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講演	1	
実務経験のある教員による授業内容	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行う科目						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
プレゼンテーションの企画から実施まで、各工程を体験的に学ぶ。 パワーポイントを使用した視覚資料・配布資料作成、スライドショー操作がスムーズに行えるようになる。	No.	日付	授業内容
	1	9/7	・ガイダンス ・プレゼンテーションとは ・準備から実施までの流れ
2. 目標検定・資格	2	9/14	・ストーリーづくり 【課題①ストーリーづくり】
	3	9/21	・視覚資料の作成について ・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】
実施日	4	9/28	・PowerPointの基本操作(起動・終了、編集操作の基本、スライドの作成) 【課題①ストーリーづくり】
	5	10/5	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編集) 【課題②スライド作成】
3. 学習上の留意点	6	10/12	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(配色の設定、書式設定) 【課題②スライド作成】
	7	10/19	・PowerPointによる配布資料作成 【課題②スライド作成】
4. テキスト	8	10/26	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(アニメーション設定) 【最終課題制作】
	9	11/2	・PowerPointのスライドショーの操作(リハーサル、本番での操作) 【最終課題制作】
実況出版 30時間でマスター プレゼンテーション +PowerPoint2021	10	11/9	・プレゼンテーションの実施に向けて(実施前のチェック項目) 【最終課題制作】
	11	11/16	・プレゼンテーションの評価方法 【最終課題制作、各自リハーサル】
5. 成績評価の方法・基準	12	11/30	【グループ内発表、各自リハーサル(再)・最終確認】
	13	12/7	【発表】
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。 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 ※レポートの提出(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。レポートは、授業内で実施するプレゼ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に含める。	14	12/14	【発表】
	15	1/11	【発表】 プレゼンテーション能力の向上、まとめ
	評価試験		※課題提出及び発表によって評価する

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	1A		
講義名	就職支援		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	火2	301・201	
担当者	吉家 昭雄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必須	講・演	1	
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)			
<p>以下の順で就職活動の基本となる履歴書、エントリーシートを作り、就職活動の実践準備をしていきます。</p> <p>① 就職活動の前準備 履歴書の作成と改善 ・選考対策講座による「やるべきこと」確認 ・面接練習による事前対策</p> <p>② 合同企業説明会利用の仕方</p>		No.	日付	授業内容	
		1	9/5	面接練習と履歴書の改善	
		2	9/12	面接練習と履歴書の改善	
		3	9/19	自己アピール文章の書き方1	
		4	9/26	自己アピール文章の書き方2	
		5	10/3	自己アピール文章の書き方3	
		6	10/10	自己アピール文章の書き方4	
		7	10/17	応用ペン字 お礼・お願い・お詫び・お知らせの文章	
		8	10/24	応用ペン字 手紙文とマナー①ハガキ	
		9	10/31	応用ペン字 手紙文とマナー②封書 季語・頭語・結語	
		10	11/14	就活準備・選考対策講座	
		11	11/21	履歴書、エントリーシートの点検	
		12	11/28	面接練習1	
		13	12/5	面接練習2	
		14	12/12	合同説明会のまわり方	
15	12/19	面接練習3			
3. 学習上の留意点		評価試験			
連続した授業ですので、100%の出席を目指してください。					
4. テキスト					
就職ノートファイル 必要に応じて資料を配布		必			
5. 成績評価の方法・基準					
必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。 ※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提出					
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					

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	
講義名	ビジネス実務B		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	水1	501
担当者	坂口 和江		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			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. 講義計画(シラバス)				
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>	No.	日付	授業内容		
	1	9/6	面談・訪問の基本マナー① 名刺交換		
	2	9/13	面談・訪問の基本マナー② 会社関係でのつき合い		
	3	9/20	仕事への取り組み方 効率的・合理的な仕事の進め方		
	4	9/27	スケジュール管理と情報整理、仕事とIT(Eメール)の活用、書き方		
	5	10/4	ビジネス文書の種類 その役割と書き方 社内文書の種類と作成例		
	6	####	社外文書の出し方とわかりやすい文章の基本		
	7	####	情報分析のための表とグラフ データの読み方・まとめ方		
	8	####	電話対応① 電話対応の重要性・取次と携帯電話		
	9	11/1	電話対応② 受け方・かけ方演習		
10	11/8	情報分析のための表とグラフ データの読み方・まとめ方			
3. 学習上の留意点	<p>授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるように教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ること、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。</p>				
4. テキスト	<p>ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト2021年度版(日本能率協会マネジメントセンター)</p>				
5. 成績評価の方法・基準	<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定可否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする</p>				
	11	####	情報収集とメディア活用(インターネット・新聞)会社を取り巻く環境と経済の基礎		
	12	####	検定対策		
	13	####	検定対策		
	14	12/6	検定対策		
	15	####	検定対策 まとめ		
	評価				

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
講義名	コミュニケーション応用		回数	講義期間	曜日・時限
			15	後期	金1
担当者	野村 恵美		実務経験	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
実務経験のある教員による授業内容	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)	
前期で学んだコミュニケーションの理論や手法をもとに、「人と話す」「人前で話す」ことを実践的に学びます。話すことは、伝えること。伝えることの意義、伝えるために必要な心構えやテクニックを意識し、コミュニケーションの苦手意識をなくしていきます。	No.	日付
	1	9/8
	2	9/15
	3	9/22
	4	9/29
2. 目標検定・資格	5	10/6
なし	6	10/20
受験対象	7	10/27
実施日	8	11/10
3. 学習上の留意点	9	11/17
グループワーク、ワークショップを通じて、知識・テクニックのインプット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。クラス相互の学び合いの場として、積極的な受講・参加を希望します。	10	11/24
4. テキスト	11	12/1
なし	12	12/8
5. 成績評価の方法・基準	13	12/15
必要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。	14	1/9
A 総合評価 90点以上	15	1/12
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		
	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メディアデザイナー		
講義名	ディレクションDTPβ		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	月3	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講演	1	
実務経験のある教員による授業内容		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(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び、担当部門が担う役割を理解することによって現場に必要な知識を身に付けます。		No.	日付	授業内容		
		1	9/4	デザインと校正作業1 (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)		
2. 目標検定・資格 (株) ボーンデジタル DTP検定(DTPディレクション)		2	9/11	デザインと校正作業2 (画像解像度と印刷線数・写真撮影の基礎知識)		
		受験対象 希望者		3	9/25	デザインと校正作業3 (写真撮影の準備・画像補正・画像加工・ダイヤグラム)
実施日		2024/1月下旬ごろ		4	10/2	デザインと校正作業4 (紙面フォーマット・レイアウトの表現・ジャンプ率)
3. 学習上の留意点		7		10/30	入稿と印刷1 (ワークフロー・入稿チェック・出力依頼書・PDF入稿)	
前期のテキストを引き続き使用します。忘れずに持ってきてください。講義中心となりますが、教材を使い、わかり易い例を挙げながら効果的な学習につなげていきますので、積極的に授業を受けて下さい。		8		11/6	入稿と印刷2 (カラー・オーバープリントとノックアウト・版式・オフセット印刷)	
		9		11/13	入稿と印刷3 (特殊印刷・印刷用紙・印刷加工・QRコード)	
4. テキスト		10		11/20	入稿と印刷4 (オンデマンド印刷・エコロジーへの取り組み実践ワークフロー・まとめプリント)	
ワークスコーポレーション: 印刷メディアディレクション [改訂版] JAGAT: 新版DTPベーシックガイダンス		11		11/27	他メディアへの展開1 (電子媒体の種類・特徴・ワークフロー・データ)	
		12		12/4	他メディアへの展開2 (電子媒体のフォーマット・インタラクティブ性・PDF配信)	
5. 成績評価の方法・基準		13		12/11	他メディアへの展開3 (電子出版の動向・実践ワークフロー・まとめプリント)	
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 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、検定合格・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。		14		12/18	期末試験	
		15		1/10	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メディアデザイナー		
講義名	グラフィックデザイン総論 &DTP演習α		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金3・4	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講演	2	
実務経験のある教員による授業内容		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ついて教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的	レイアウトソフトである「インデザイン」を使って、頁物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す。		6. 講義計画(シラバス)			
2. 目標検定・資格	なし	受験対象	No.	日付	授業内容	
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。		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	
4. テキスト	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		2	9/15	InDesign操作実習 03 ドキュメント作成	
5. 成績評価の方法・基準	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。		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	
			5	10/6	InDesign操作実習 06 段落スタイルと文字スタイルの設定	
			6	10/20	InDesign操作実習 07 画像の配置と編集	
			7	10/27	InDesign操作実習 08 カラーと効果の設定	
			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	11/17	InDesign操作実習 11 表の作成	
			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	
			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 課題制作(ラフ～制作)	
			12	12/8		
			13	12/15	課題制作(制作)	
			14	1/9	課題制作(制作～校正)	
			15	1/12	課題制作(発表～評価)	
			評価			
			試験			



科名	1GR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	1MD		
講義名	色彩&鉛筆デッサン概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	木2	204	
担当者	竹内真澄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	1	
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)			
<p>11月14日(日)の検定試験に向け模擬テストを中心に繰り返し問題を解き、解法テクニックを身に付ける。後期、色彩の調和と秩序の基本を基にイメージを表面構成する。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <p>A.F.T3級色彩検定</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日 2023年11月12日(日)</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>模擬テストを中心に学生一人ひとりの理解度を見ながら難易度を上げる。</p> <p>4. テキスト</p> <p>A.F.T3級色彩検定テキスト</p> <p>(持ち物) 筆記用具、ノート</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p>		No.	日付	授業内容	
		1	9/7	過去問試験1	
		2	9/14	過去問試験2	
		3	9/21	過去問試験3	
		4	9/28	過去問試験4	
		5	10/5	過去問試験5	
		6	10/12	過去問試験6	
		7	12/19	過去問試験7	
		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	
		10	11/9	平面構成 同一色相	
		11	11/16	平面構成 同一トーン	
		12	11/30	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	
15	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	1MD	
講義名	DTP概論&実習		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			45	後期	月3・4、木1	202
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	実技	3
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. 講義計画(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、発展させ、実践で役立つ技術を身につける。		No.	日付	授業内容	
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、入稿まで現場の様子を肌で感じ、実践力を身につける。		1	9/5	授業予定についての説明 クライアント用名刺作成	
クライアントとの対応、チームで協力する活動などを通し、社会人としてのふるまいも身に付ける。		2	9/12	クライアントと打ち合わせ、制作 長野自動車学校 柴田養鶏所などを予定	
		3	9/26	以下同じ	
		4	10/3	以下同じ	
2. 目標検定・資格		5	10/17	以下同じ	
特になし	受験対象	6	10/24	以下同じ	
実施日		7	10/31	以下同じ	
3. 学習上の留意点		8	11/7	以下同じ	
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。		9	11/14	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。		10	11/21	以下同じ	
4. テキスト・持ち物		11	11/28	以下同じ	
操作方法を調べるため、1年次のテキストを持参 ラフスケッチ用のノート、筆記具 クロッキー帳		12	12/5	以下同じ	
5. 成績評価の方法・基準		13	12/12	以下同じ	
各課題の提出物の評価を試験の評価とする 授業態度:熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須		14	12/19	以下同じ	
		15	1/16	以下同じ	
		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	1MD		
講義名	ビジュアルクリエイティブ演習b		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	月1、2	204	
担当者	山浦剛典		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			有	必修	講演	1	
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10年活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイティブ総論・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(シラバス)		
クリエイターに求められる映像の知識、デザインにおける写真と動画の役割を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。	No.	日付	授業内容
	1	9/4	後期の授業概要説明 前期の復讐
2. 目標検定・資格	2	9/11	撮影実習 人物撮影(基礎 静)
	3	9/25	撮影実習 人物撮影(基礎 動)
受験対象	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)
	5	10/16	撮影実習 人物インタビュー ライティング基礎②
実施日	6	10/23	撮影実習 人物 ライティング表現①
3. 学習上の留意点	7	10/30	撮影実習 人物 ライティング表現② レイアウト
	8	11/6	撮影実習 物撮り ライティング基礎①
この講座では実際の撮影現場に即した実習を行い業務で通用する写真撮影、データの取り扱いについて学ぶ。 基礎的な知識をしっかりと修得すること。 また、積極的に実習に臨み、オリジナルな作品を制作することに留意すること。	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
	10	11/20	撮影実習 物撮り 表現①ライティング 質感の追及
4. テキスト	11	11/27	撮影実習 物撮り 表現②地明り
	12	12/4	撮影実習 料理 ライティング基礎
5. 成績評価の方法・基準	13	12/11	撮影実習 料理 ライティング表現
	14	12/18	撮影実習 料理 地明り
”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 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		

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	CMS構築 {Wordpress}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	水 1・2	201	
担当者	荒井秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	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	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(シラバス)			
<p>・Webサイト制作の手順、サーバーの設定、CMSに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。</p> <p>・Wordpressの基本機能とカスタマイズによる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。</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/12	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CMSとWordPressについての説明</li> <li>・素材のダウンロード、サーバー準備</li> </ul>	
2. 目標検定・資格		2	4/19	<ul style="list-style-type: none"> <li>・WordPressのインストール、表示の確認</li> <li>・Wordpressで簡単なサイトを制作</li> </ul>	
		3	4/26	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマのファイル構成</li> <li>・テンプレートの分割</li> </ul>	
なし		4	5/10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Gutenberg の使い方</li> <li>・ブロックエディタの使い方</li> </ul>	
		5	5/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本サイトの構築</li> <li>基本設定とプラグインのインストール</li> <li>「投稿」と「固定ページ」</li> </ul>	
実施日		6	5/24	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本サイトの構築</li> <li>固定ページを表示させる</li> </ul>	
3. 学習上の留意点		7	5/31	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本サイトの構築</li> <li>カスタムメニュー</li> <li>投稿表示、投稿一覧表示</li> </ul>	
<p>Wordpressタグ(PHPプログラム)の入力とデバッグ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。</p> <p>欠席無しを望みますが、もし欠席してしまった場合は次回までに自身で進めておく必要があります。</p>		8	6/7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本サイトの構築</li> <li>アイキャッチ画像</li> <li>トップページの完成</li> </ul>	
		9	6/14	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザビリティの向上</li> <li>ユーザーに分かりやすい表示</li> </ul>	
4. テキスト		10	6/21	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザビリティの向上</li> <li>カスタムテンプレート</li> </ul>	
<p>ビジネスサイトを作って学ぶ</p> <p>WordPressの教科書 Ver. 5.x対応版(ソシム)</p>		11	6/28	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SEO対策</li> <li>・コミュニケーション</li> <li>・アクセス解析</li> </ul>	
		12	7/5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SSLによるセキュリティ</li> <li>・発展的な機能を使う</li> <li>・パフォーマンスチューニング</li> </ul>	
5. 成績評価の方法・基準		13	7/12	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題制作</li> </ul>	
<p>出席率80%以上必須、提出課題60%未満はレポート提出</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※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。</p> <p>※レポート提出については80%の点数をもって、C評価とする。</p>		14	7/19	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題制作</li> </ul>	
		15	7/26	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題制作</li> <li>・課題提出</li> </ul>	
		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		
講義名	基礎学力講座 【SPI対策】		回数	期間	曜日・時限	教室	
			30	1年	火4	301	
担当者	鈴木詩郎		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			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(シラバス)					
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、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着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画			
3. 学習上の留意点	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト			
	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)			
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。 ②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。こと。 ③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月26日	1	言語能力:同義語・対義語			
	9月6日	1	言語能力:二語の関係			
	9月13日	1	言語能力:熟語の構成			
	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			
	10月25日	1	社会常識:敬語基礎			
	11月1日	1	社会常識:敬語応用			
	11月15日	1	社会常識:敬語演習			
	11月22日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)			
	11月29日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)			
	12月6日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)			
	12月13日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)			
	1月10日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)			
	1月17日	1	確認テスト			
4. テキスト	『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集					
5 成績評価の方法・基準	2023年					
①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。 A・90点以上、B・70点以上、C・60点以上、D・60点未満。	4月11日	1	言語能力:語句の意味			
	4月25日	1	言語能力:語句の用法①			
	5月2日	1	言語能力:語句の用法②			
	5月16日	1	非言語能力:論証問題(推論①)			
	5月23日	1	非言語能力:論証問題(推論②)			
	5月30日	1	非言語能力:論証問題(推論③)			
	6月6日	1	非言語能力:論証問題(集合①)			
	6月13日	1	非言語能力:論証問題(集合②)			
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	メディアデザイナー	学年・クラス	2A	
講義名	企業連携ワークショップ 【DTPワークショップ&地域Web】	回数	講義期間	曜日・時限	教室	
		60	前期	月1・2、火2・3	202	
担当者	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
		有	必修	実習	4	
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. 講義計画(シラバス)
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>その際の対応、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。</p>	<p>4/10 ワークショップの内容について 年間計画、制作物に関する説明、外部クライアントとの打ち合わせの仕方他、名刺制作&amp;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。</p> <p>また、Web制作に必要な知識、技術の演習を取り入れます。</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>※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</p>
2. 目標検定・資格	
<p>サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験 エキスパート</p> <p>受験対象 希望者</p>	
実施日	8月
3. 学習上の留意点	
<p>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。</p> <p>季節に対する色彩・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。</p> <p>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、復習等を行ってください。</p>	
4. テキスト	
<p>Adobe XD基礎入門(MdN)</p> <p>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)</p>	
<p>各課題の提出物の評価を試験の評価とする</p> <p>※各課題毎の提出物は必須</p> <p>授業態度:熱意・集中力・積極性他</p> <p>出席率80%以上必須</p>	

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		
講義名	ビジュアルクリエイティブ 応用論&演習【動画】		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月3、4	204	
担当者	山浦剛典		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			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ティブ総論・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(シラバス)		
クリエイターに求められる映像の知識、デザインにおける写真と動画の役割を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。	No.	日付	授業内容
	1	4/10	写真の基礎知識 振り返り
	2	4/17	様々な画像データ、画素数と解像度、 アスペクト比
	3	4/24	カメラの機能を生かす オート機能とアートフィルター
	4	5/1	撮影実習 単写真表現 撮影計画
	5	5/8	撮影実習 単写真表現 撮影
	6	5/15	撮影実習 組写真を考える 撮影計画
	7	5/22	撮影実習 組み写真(表現)
	8	5/29	撮影実習 組み写真(表現)
	9	6/5	動画制作概要 写真との違い、カメラアクション、音声
	10	6/12	動画制作計画 演出手法 カット割りとはBGM
	11	6/26	撮影実習 動画撮影
	12	7/3	撮影実習 動画撮影
	13	7/10	動画制作実習 編集 タイムライン
	14	7/24	動画制作実習 編集 効果とBGM
15	7/31	授業のまとめ 評価試験	
2. 目標検定・資格	受験対象		
実施日			
3. 学習上の留意点	この講座では実際の撮影現場に即した実習を行い、業務で通用する写真撮影、動画制作、データの取り扱いについて学ぶ。また、積極的に実習に臨み、オリジナルな作品を制作すること、制作進行の計画性を身に着ける。		
4. テキスト	映像制作ハンドブック オリジナルテキスト		
5. 成績評価の方法・基準	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 単写真表現 課題2 組写真表現 課題3 動画作品(提出シート 書き出しは行わない)		
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	2A	
講義名	コンテストデザイン演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	火1・木1	202
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			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行う科目					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>イラストレーター、フォトショップなどの技術を活かし公募に応募する。 総合的なクリエイティブ作品となるため、周囲の事柄、物事に関心を持ちデザインの役割も考える。 コンテストを通して企業の求める技術、考え方を学びクリエイターとしての成長を目指します。</p> <p>前期で最低3点の応募をする。</p> <p>応募の期間が決められているため、計画的に進める＝期間内に終了する。そのための手順を考える。</p>		No.	日付	授業内容
		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
		2	4/25	
		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
		4	5/9	以下繰り返し
		5	5/16	
		6	5/23	
		7	5/30	
		8	6/6	
		9	6/13	
		10	6/20	
		11	6/27	
		12	7/4	
		13	7/11	
		14	7/18	
15	7/25			
2. 目標検定・資格				
応募作品の入賞	受験対象 全員			
実施日	コンテスト締切日			
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たいか、向上させたいか考えクオリティの高い作品を目指して制作する。 アイデアを具現化するため、サムネール、ラフスケッチを即座に複数描けるようになる。 タブレットもどんどん活用し、演習が自己の力をつけることを意識して学びましょう。				
4. テキスト				
持ち物:ラフスケッチノート、デッサン用鉛筆 その他必要に応じ講師が準備				
5. 成績評価の方法・基準				
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 各々の提出物の評価を試験の評価とする				
		評価 試験		



科名	2GR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	2A		
講義名	色彩&鉛筆デッサン 概論応用 {色彩}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	木2	204	
担当者	竹内真澄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			無	必修	講・演	1	
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)				
3級で学習した配色の応用を具体的に表現することで、実践力を見につける。		No.	日付	授業内容		
		1	4/13	配色イメージ トーンと関係する配色①		
2. 目標検定・資格		2	4/20	配色イメージ トーンと関係する配色②		
		3	4/27	配色イメージ トーンと関係する配色③		
実施日		4	5/11	配色イメージ トーンと関係する配色④		
		5	5/18	配色イメージ トーンと関係する配色⑤		
3. 学習上の留意点		6	5/25	配色イメージ トーンと関係する配色⑥		
		7	6/1	配色イメージ トーンと関係する配色⑦		
4. テキスト		8	6/8	構図について 絵づくり①		
		9	6/15	構図について 絵づくり②		
3級色彩検定テキスト (持ち物) スケッチブック、筆記用具、定規、トータルカラー、 のり		10	6/22	構図について 絵づくり③		
		11	6/29	構図について 絵づくり④		
5. 成績評価の方法・基準		12	7/6	構図について 絵づくり⑤		
		13	7/13	構図について 絵づくり⑥		
		14	7/20	構図について 絵づくり⑦		
		15	7/27	講評会		
		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	2A	
講義名	3DCG概論&演習 [Blender]		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	水3・4	204
担当者	荒井 秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	講・演	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)		
<p>3Dデザインの基礎的知識を習得し、Blenderソフ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か、モデリング実習を通して2D表現やアニメーションといった様々な活用方法を体験し身に着ける。</p>	No.	日付	授業内容
	1	4/12	Blenderの基礎知識 モデリングの基礎知識
	2	4/19	モデリング実習①
	3	4/26	モデリング実習②
	4	5/10	モデリング実習③
	5	5/17	モデリング実習④
	6	5/24	モデリング実習⑤
	7	5/31	モデリング実習⑥
	8	6/7	モデリング実習⑦
	9	6/14	モデリング実習⑧
	10	6/21	モデリング実習⑨
	11	6/28	モデリング実習⑩
	12	7/5	作品制作
	13	7/12	作品制作
	14	7/19	作品制作
15	7/26	作品制作 提出	
2. 目標検定・資格			
なし	受験対象		
実施日			
3. 学習上の留意点			
3DCGデザインは2Dデザインと違い、非常に手間のかかる作業があって初めて実現できます。諦めず根気よく作業しましょう。			
4. テキスト	Blender2.9 3DCGモデリング・マスター		
5. 成績評価の方法・基準			
出席率80%以上必須、期末評価は提出された作品の評価(60%)と授業取り組みの姿勢(40%)を点数化し、総合的に判断する。			
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			
期限までに作品提出されない場合は D判定とする。			
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	2A		
講義名	デジタルドロー [iPad + Pencil]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	水4	202	
担当者	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
			有	必修	講・演	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)				
<p>キャラクターデザイン、コントラスト、DTPワークショップと連携し制作する。 依頼主の求めに応じたデザインできるようにする。 ペンタブレットを使用したイラストに慣れる。</p>		No.	日付	授業内容		
		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		5	5/17	以下進行状況にて随時課題作成
		特になし	受験対象	6	5/24	
		実施日		7	5/31	
		3. 学習上の留意点		8	6/7	
		アイデアを具体化するため、どんどん書いてみる。 周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。参考にする。		9	6/14	
		4. テキスト		10	6/21	
		持ち物: ラフスケッチノート、クロッキー帳、デッサン用鉛筆 その他必要に応じ講師が準備		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、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 各々の提出物の評価を試験の評価とする		13	7/12	
				14	7/19	
		15	7/26			
		評価 試験				

科名	2GR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	2A	
講義名	色彩&鉛筆デッサン 概論応用【デッサン】		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	木3	204
担当者	竹内真澄		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	講・演	1
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)					
鉛筆の使い方から始め、対象の仕組みの理解、調子や質感の表し方、更に人体の構造などイラストレーターやデザイナーを志す者にとって欠かすことの出来ないデッサンの基本を学びます。		No.	日付	授業内容			
		1	4/13	画材説明、デッサン概論。幾何形体			
		2	4/21	幾何形体			
		3	4/28	ガラスの質感の表現1			
		4	5/12	ガラスの質感の表現2			
		2. 目標検定・資格		5	5/19	金属と布の質感の表現1	
			受験対象	6	5/26	金属と布の質感の表現2	
		3. 学習上の留意点		7	6/2	手の構造	
		表現の基本とも言われるデッサンを通して、個々の対象をどう表現するかをマスターする。		8	6/9	手の構造	
				9	6/16	自画像1	
				10	6/23	自画像2	
		4. テキスト		11	6/30	組み合わせモチーフ	
		持ち物 スケッチブック、筆記用具		12	7/7	組み合わせモチーフ	
		5. 成績評価の方法・基準		13	7/14	組み合わせモチーフ	
				14	7/21	創作デッサン	
		15	7/28	講評会			
		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	2A		
講義名	キャラクターデザイン論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金1	202	
担当者	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
			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)		
<p>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対応する。 ペンタブレットを使用したイラストに慣れる。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/14	授業の内容についてと進め方の説明
		2	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
		3	4/28	彩色
		4	5/12	オリジナルキャラクターの制作
		5	5/26	以下進行状況にて随時課題作成
		6	6/2	
		7	6/9	
		8	6/16	
		9	6/23	
		10	6/30	
		11	7/7	
		12	7/14	
		13	7/21	
		14	7/28	
15	8/1			
2. 目標検定・資格				
特になし		受験対象		
実施日				
3. 学習上の留意点				
アイデアを具体化するため、どんどん書いてみる。 周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。参考にする。				
4. テキスト				
持ち物:ラフスケッチノート、クロッキー帳、デッサン用鉛筆 その他必要に応じ講師が準備				
5. 成績評価の方法・基準				
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 各々の提出物の評価を試験の評価とする		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	2A		
講義名	グラフィックデザイン総論& DTP演習β		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	金3・4	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員 による授業内容	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)			
レイアウトソフトである「インデザイン」を使って、頁物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す。	No.	日付	授業内容	
	1	4/10	オリエンテーション InDesign操作確認	
	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	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)
	なし	受験対象		
	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	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)
	1年時のテキストを引き続き使用します。忘れずに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、復習等を行ってください。	8	5/29	実践課題3(パンフレット仕上～プレゼン)
	4. テキスト	9	6/5	オリジナル課題制作(企画)
	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	10	6/12	オリジナル課題制作(情報収集)
	5. 成績評価の方法・基準	11	6/26	オリジナル課題制作(構成・仕様～デザイン)
	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。	12	7/3	オリジナル課題制作(レイアウト)
	13	7/10	オリジナル課題制作(レイアウト)	
14	7/24	オリジナル課題制作(校正～修正)		
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	全コース	学年・クラス	2A	
講義名	<b>卒業研究</b>		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			180	後期	月～金	401など
担当者	<b>石田 もと子</b> <b>荒井 秀一</b> <b>芳澤 翔吾</b>		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			無	必修	実習	6
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	2年間学んだ技術のまとめとして、各個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、社会人としての仕事のおこない方、進め方を体験する。  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。		6. 講義計画(シラバス)		
	No.	日付	授業内容		
	1	9/4	別紙 「卒業研究オリエンテーション資料」参照		
	2	9/11			
	3	9/19			
	4	9/25			
2. 目標検定・資格	5	10/2			
なし	受験対象				
実施日	6	10/10			
3. 学習上の留意点	7	10/16			
卒業研究発表会では全員が発表すること。 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。	8	10/23			
	9	10/30			
	10	11/6			
4. テキスト	11	11/13			
なし	12	11/20			
5. 成績評価の方法・基準	13	11/27			
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	14	12/4			
※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。	15	12/11			
※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。後日提出は認めない	16	12/18			
	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		
講義名	IT研究開発		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金1・2	403	
担当者	石田 もと子 荒井 秀一 芳澤 翔吾		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			無	必修	講・演	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)				
卒業研究に役立つ研究や開発の手法及び、グ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。		No.	日付	授業内容		
		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. 目標検定・資格		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		
なし		4	10/7	企画発表準備		
		5	10/14	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		7	10/28	中間発表準備		
基本的にICTシステム・デザイン科の担当教員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。		8	11/4	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		
		12	12/2	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		13	12/9	卒業論文の書き方指導		
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はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない。		14	12/16	卒業論文の書き方指導		
		15	1/13	最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導		
		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	ライフプランニング		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	火2	301
担当者	相馬豊恒(9/5~10/3) 吉 家昭雄(10/10~11/14) 清水利朗(11/21~12/19)	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
		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)				
<p>「働く」がいよいよ間近に迫ってきました。これまでの学生生活とは全く異なる生活が始まります。そんな生活のために「知っておかなければならないこと」、「やっておかなければならないこと」を3つのテーマごとに3人の先生から学びます。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。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	9/5	★経済の仕組み 第1回 経済とは何か なぜお金を使うようになったか		
		2	9/12	第2回 需要と供給 GDP		
		3	9/19	第3回 経済のグローバル化 為替		
		4	9/26	第4回 政府の役割 税金・年金		
		5	10/3	第5回 企業の役割と経営		
		6	10/10	★働くに必要な法律、保険とお金の知識 第1回 知って役立つ労働法セミナー 長野労働局、雇用環境・均等室 長		
		7	10/17	第2回 税金のはなし 長野県税務署 長		
		8	10/24	第3回 知っておきたい年金のはなし 長野県社労士会 長		
		9	10/31	第4回 知っておきたい健康保険、労働保険 長野県社労士会		
		10	11/14	第5回 学生のための人生とお金の知恵 日銀長野支店(金融広報中央委員会)		
		11	11/21	★働く直前講座「こうやって働くんだ！」 第1回 正社員であることと転職を考える		
		12	11/28	第2回 働く環境の変化とこれから		
		13	12/5	第3回 働くは楽しい		
		14	12/12	第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント		
15	12/19	第5回 自分にとっての働く目標を定める				
2. 目標検定・資格						
無		受験対象				
実施日						
3. 学習上の留意点						
4. テキスト						
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(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(発行:金融広報中央委員会) 他						
5. 成績評価の方法・基準						
授業出席率トータル80%以上 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・課題などを加味して期末に総合的に評価します。						
		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	2MD	
講義名	企業連携ワークショップ		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			45	後期	火3、木2・3	202
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	実技	3
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. 講義計画(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、入稿まで現場の様子を肌で感じ、実践力を身につける。 クライアントとの対応、チームで協力する活動などを通し、社会人としてのふるまいも身に付ける。		No.	日付
		授業内容	
2. 目標検定・資格		1	9/6
		授業予定についての説明	
特になし		2	9/13
		クライアントの要請に応じ各種グラフィック作品制作	
受験対象		3	9/20
		4	9/27
実施日		5	10/4
3. 学習上の留意点		6	10/18
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。		7	10/25
		8	11/1
4. テキスト・持ち物		9	11/15
操作方法を調べるため、1年次のテキストを持参 ラフスケッチ用のノート、筆記具 クロッキー帳		10	11/22
		11	11/29
5. 成績評価の方法・基準		12	12/6
各課題の提出物の評価を試験の評価とする 授業態度:熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須		13	12/6
		14	12/13
		15	1/10
		評価	
		試験	