

授業科目等の概要
(工業専門課程 ICTシステム・デザイン科 メディアデザイナーコース) 令和7年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 学 期	授 業 コ マ 数	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員			企 業 と の 連 携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択							講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	実 務 経 験	
○			プログラム基礎{JS}	スクリプト言語を用いてのプログラム基礎の習得	1前	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			Webプログラミング総論&演習	HTML、CSSの使い方の基礎の学習と演習	1前	30	60	2	○	△		○			○	○	
○			情報処理基礎{ITパスポート}	コンピュータの基礎知識と開発手法	1前 1後	30 30	60 60	2 2	○	△		○			○	○	
	○		IT研究開発	研究開発の手法、プレゼン、論文の作り方	2後	30	60	2	○	△		○		○			
○			ラスターグラフィック総論&演習	ラスター画像加工の基礎技術を学ぶ	1前	30	60	2	○	△		○			○	○	○
○			キャラクターデザイン総論&演習	キャラクターデザインの技法	2前	15	30	1	○	△		○		○		○	
○			ディレクションDTPα	印刷デザインをディレクションするための技法の修得	1前	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			ディレクションDTPβ	印刷デザインをディレクションするための技法の修得	1後	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			ビジュアルクリエイト総論&演習a	デジタルフォト撮影実践理論と実技	1前	30	60	2	○	△		○			○	○	○
○			ビジュアルクリエイト演習b	デジタルフォト撮影表現技法と応用実践	1後	30	60	1			○	○			○	○	○
○			ビジュアルクリエイト応用論&演習	デジタルフォト撮影実技	2前	30	60	1			○	○			○	○	○
○			ベクターグラフィック総論&演習	イラストレーションに関する講義と、その基礎技法	1前	30	60	2	○	△		○		○		○	
○			Web概論&演習	Webページ制作の手順と効果的表現技法	1後	30	60	2	○	△		○			○	○	○
○			CMS構築{Wordpress}	CMS構築の知識と演習	2前	30	60	2	○	△		○			○	○	
○			DTP概論&実習	印刷デザインの方法と作品制作	2前	30	60	2	○	△		○		○		○	
○		○	企業連携ワークショップ	企業の依頼を受けて様々な印刷物の制作	1後 2前	30 75	60 150	1 4	○	△		○		○		○	
○			3DCG概論&演習	3D表現の理論と演習	2前	30	60	2	○	△		○		○			
○			コンテストデザイン演習	様々なコンテスト出展作品を制作する	2前	15	30	1			○	○		○		○	
○			ビジネスDTP	Microsoft Wordを活用した魅せるドキュメントの制作技法	1前	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			グラフィックデザイン総論&DTP演習α	印刷のしくみと広告物ができるまでの基礎知識	1後	30	60	2	○	△		○			○	○	
○			デジタルドロー	iPadとApple Pencilによるイラストレーションの描き方	2前	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			卒業研究	学習成果をもとにテーマを設定して研究に取り組む	2後	180	360	6			○	○		○	○		
○			色彩概論&演習	色彩理論を学び演習を通して適切な色の選択ができるスキルを身につける	1前	15	30	1	○	△		○			○		
○			色彩&鉛筆デッサン概論&演習	鉛筆のみを使用し、デッサン力を修得	1後	15	30	1	○	△		○			○		
○			色彩&鉛筆デッサン概論応用	色彩理論応用とデッサン演習	2前	30	60	2	○	△		○			○		
		○	インターンシップ	仕事に触れることで今後の課題を明確にし、社会人として自立するための体験学習	1通 2通	15 15	30 30	1 1			○		○		○		○
		○	企業実習	学習関連分野連携企業及び就職内定企業において実務経験実習を行う	2後	105	210	3			○		○				○
○			コミュニケーション基礎	自己を見つめ、自己の持ち味・価値観を築く	1前	15	30	1	○	△		○		○		○	
○			コミュニケーション応用	他者を容認し、必要な自分になるための行動力を培う	1後	15	30	1	○	△		○		○		○	
	○		ライフプランニング	将来に向けて生活設計に必要な知識を学ぶ	2後	15	30	2	○	△		○		○	○	○	
○			EQコミュニケーション	EQに気付き、関心を持ち、前向きな生活を送る姿勢を考える	2前	15	30	2	○			○		○		○	
○			プレゼンテーション基礎講座	発表技法を企画からPC操作まで総合的に学ぶ	1後	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			パソコン基礎{Excel}	ビジネスに必要な表及び計算式の作成技法を学ぶ	1前	15	30	1	○	△		○			○	○	
○			ビジネス実務A	ビジネス常識、情報活用など基本知識を修得1	1前	15	30	1	○	△		○		○		○	
○			ビジネス実務B	ビジネス常識、情報活用など基本知識を修得2	1後	15	30	1	○	△		○		○		○	
○			ビジネス著作権	ビジネスで必要とされる著作権の基本	1後	15	30	2	○	△		○		○			
	○		基礎学習講座 ※留学生以外必修	基本的な人文・社会・自然科学分野の学習	1後 2前	15 15	30 30	1 1	○	△		○		○			
	○		日本語聴解・読解 ※留学生のみ必修	日本語の聴解、読解の学習	1通 2通	30 30	60 60	1 1	○	△		○			○		
○			就職支援講座	就職目標の設定・職業理解・就職活動スキルの学習	1通	30	60	2	○	△		○		○		○	
合計					35 科目	2220単位時間～			64 単位～								

※1時間は90分授業で実施しているので、授業時数欄及び合計欄は、1単位時間（50分）に換算

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
修業年限が2年以上で、認定単位数65単位以上。		1学年の学期区分	前・後期
		1学期の授業期間	15週～

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 ITエキスパート(4年生)		学年・クラス	1A	
講義名	アルゴリズム総論 [IPA基本情報②]		回数	講義期間	曜日・時限		教室
			30	前期	月1・2		402
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講義	2	
実務経験のある教員 による授業内容		製造業で自社システムの開発、ネットワーク技術者として20年勤務、その後独立してITコンサルタント・プログラミングの会社を立ち上げ12年活動している経験のある教員が、アルゴリズム総論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)	
システムづくりの第一歩として、ソフトウェア開発の基 礎理論や手法を学ぶ。	No.	日付
	1	4/14
	2	4/21
	3	4/28
2. 目標検定・資格	4	5/12
	5	5/19
	6	5/26
	7	6/2
3. 学習上の留意点	8	6/9
	9	6/16
	10	6/23
	11	6/30
4. テキスト	12	7/7
	13	7/14
	14	7/28
	15	7/30
5. 成績評価の方法・基準	評価	7/28
	試験	

受験対象

実施日

テキスト
ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」

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

6. 講義計画(シラバス)
授業内容
教科および前期シラバス説明
第1章アルゴリズム入門
第2章流れ図の基本パターン
第3章 擬似言語の基本パターン
第4章 計算のアルゴリズム(1)
復習小テスト(1)
第4章 計算のアルゴリズム(2)
第5章 配列操作
第6章 探索のアルゴリズム
復習小テスト(2)
第7章 整列のアルゴリズム
第8章 データー構造(1)
プロジェクト課題発表
第8章 データー構造(2)
第9章 オブジェクト指向プログラミングの基礎パ
ターン
復習小テスト(3)
第10章 データー構造(1)
第10章 データー構造(2)
第11章 実践アルゴリズム
期末試験
試験答案返却
プロジェクト採点返却
総括・グループ学習

2020前編

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 ITエキスパート(4年生)		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	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		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、プログラミング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	4/9	講座について HTML・CSSの基礎
		2	4/16	HTML・CSSの基礎
		3	4/23	HTML・CSSの基礎
		4	4/30	第1章 Webサイト・制作の基礎知識 第2章 HTMLの基礎
2. 目標検定・資格		5	5/7	第2章 HTMLの基礎 第3章 CSSの基礎
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	受験対象	6	5/14	第4章 各ページの作成
実施日		7	5/21	第4章 各ページの作成
3. 学習上の留意点		8	5/28	第4章 各ページの作成
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。		9	6/4	第5章 テーブルとそのスタイル
		10	6/11	第5章 テーブルとそのスタイル 第6章 フォーム
		11	6/25	第6章 フォーム
4. テキスト		12	7/2	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		13	7/9	模擬試験問題
5. 成績評価の方法・基準		14	7/16	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 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。		15	7/23	期末試験
		評価		
		試験		

2023前期ハ

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 ITエキスパート(4年生)		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、プログラミング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	4/11	講座について HTML & CSSの基礎
		2	4/18	・JavaScriptの概要 ・1日目 はじめの一步
		3	4/25	2日目 JavaScriptの基本 演算 演習問題
		4	5/2	2日目 JavaScriptの基本 変数 演習問題
2. 目標検定・資格		5	5/9	3日目 条件分岐 演習問題
	受験対象	6	5/23	3日目 条件分岐 演習問題
実施日		7	5/30	3日目 繰り返し処理 演習問題
3. 学習上の留意点		8	6/6	3日目 繰り返し処理 演習問題
練習・復習を繰り返し、基礎的なスキル・知識を身に付けて下さい。特に、プログラミングの基本構造(順次、分岐、繰返し)をしっかりと身に付けて下さい。		9	6/13	復習と演習
		10	6/20	4日目 コレクション 配列 演習問題
		11	6/27	4日目 コレクション 配列 演習問題
4. テキスト		12	7/4	5日目 関数 演習問題
1週間でJavaScriptの基礎が学べる本		13	7/11	5日目 関数 演習問題
5. 成績評価の方法・基準		14	7/18	まとめ
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。		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	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)		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	4/11	・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	4/18	出題範囲1 ワークシートやブックの管理②
		3	4/25	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理①
		4	5/2	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		5	5/9	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理①
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019	受験対象 全員	6	5/23	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理②
実施日	前期試験週	7	5/30	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行①
3. 学習上の留意点		8	6/6	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行②
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。		9	6/13	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行③
		10	6/20	出題範囲5 グラフの管理①
		11	6/27	出題範囲5 グラフの管理②
4. テキスト		12	7/4	復習・演習
Microsoft Office Specialist Excel 365&2019 対策テキスト&問題集		13	7/11	模擬試験問題
5. 成績評価の方法・基準		14	7/18	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 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。		15	7/25	期末試験
		評価 試験		

科名	ICTシステムデザイン科 医薬サポート科	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)		学年・クラス	1A 1D	
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	山田 優子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			必須	講・演	1	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)				
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。 【就職活動の前準備内容】 ・なぜ人は働くのかについて考える ・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける ・基本的な業種、職業理解 ・就職活動の概要を理解する ・なりたい自分を知り希望の職業、会社を選定する ※自己分析(前期4回) 履歴書・エントリーシートの作成(前期2回) 面接試験の受け方(前期1回) 2. 目標検定・資格 <table><tr><td>無</td><td>受験対象</td></tr></table> 実施日 3. 学習上の留意点 いつかは働く日が来ます。なりたい自分を知り、希望の職に就けるように、100%の出席を目指してください。 4. テキスト 必要に応じて関連資料・テキストを配布します。 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		無	受験対象	No.	日付	授業内容
		無	受験対象			
		1	4/15	オリエンテーション コミュニケーションの必要性		
		2	4/22	職業観・就業観		
		3	5/1	人はなぜ働くのかを考える		
		4	5/13	求められる人材とは		
		5	5/20	業種理解、職業理解		
		6	5/27	業種理解、職業理解		
		7	6/3	自己分析① ジョブカードを使用した自己理解		
		8	6/10	自己分析② 自己分析シートを使って		
		9	6/17	自己分析③ 職業興味検査／価値観検査／職業適性テスト(Gテスト)		
		10	6/24	自己分析④ 自分はどうなりたいのか(希望業種・希望職種・勤務希望地域)		
		11	7/1	業種・職種研究、インターンシップについて		
		12	7/8	マイナビから学ぶ就活準備 (企業研究・説明会・セミナー・ガイダンス等)		
		13	7/15	面接試験の受け方①		
		14	7/22	履歴書とエントリーシート①		
15	7/29	履歴書とエントリーシート②				
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 ITエキスパート(4年生)		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		402
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講義	2	合同授業
実務経験のある教員 による授業内容		製造業で自社システムの開発、ネットワーク技術者として20年勤務、その後独立してITコンサルタント・プログラミングの会社を立ち上げ12年活動している経験のある教員が、情報処理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)		
・ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う ・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 ・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		No.	日付	授業内容
		1	4/15	基礎テスト・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 第1章 ハードウェア
		2	4/22	第1章 ハードウェア
		3	5/1	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		4	5/13	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
2. 目標検定・資格		5	5/20	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
ITパスポート				受験対象 全員
実施日				
3. 学習上の留意点		6	5/27	第3章 システム構成
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。学習分野は広範囲となりますがくまなく、しっかりと身につけてください。		7	6/3	第2部コンピュータの技術要素 第1章 データベース
		8	6/10	第1章 データベース
		9	6/17	第1章 データベース
		10	6/24	第2章 ネットワーク
4. テキスト		11	7/1	第2章 ネットワーク
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		12	7/8	第3章 情報セキュリティ
		13	7/15	第3章 情報セキュリティ
5. 成績評価の方法・基準		14	7/22	第2部 確認 期末試験
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。		15	7/29	期末試験答案返却 前期総括
		評価 試験		

科名	ICTシステムデザイン	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 ※2025年度は1D合同	
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	木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
				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
	7月3日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト
	7月10日	1	一般常識(時事・一般教養)
	7月17日	1	言語能力: 同義語・対義語
	7月24日	1	言語能力: 二語の関係
	9月11日	1	言語能力: 熟語の構成
	9月18日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月25日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	10月2日	1	非言語能力: 計算・数的問題(流水算)
	10月16日	1	中間整理テスト
	10月23日	1	社会常識: 敬語基礎
	10月30日	1	社会常識: 敬語応用
	11月6日	1	社会常識: 敬語演習
	11月20日	1	非言語能力: 計算・数的問題(割合と比)
3. 学習上の留意点			
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。			
4. テキスト			
『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	2026年		
5. 成績評価の方法・基準			
①必要出席率90%以上	4月9日	1	言語能力: 語句の意味
②中間試験、期末試験	4月16日	1	言語能力: 語句の用法①
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。	4月23日	1	言語能力: 語句の用法②
A・・・90点以上、B・・・70点以上、C・・・60点以上、D・・・60点未満。	4月30日	1	非言語能力: 論証問題(推論①)
	5月7日	1	非言語能力: 論証問題(推論②)
	5月14日	1	非言語能力: 論証問題(推論③)
	5月21日	1	非言語能力: 論証問題(集合①)
	5月28日	1	非言語能力: 論証問題(集合②)
	6月4日	1	非言語能力: 計算・数的問題(損益算)
	6月11日	1	非言語能力: 計算・数的問題(代金精算)
	6月25日	1	総合試験
	合計コマ数	29	

2020前期A

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 ITエキスパート(4年生)		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		教室
			15	前期	金3		402
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	備考
			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)		
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。 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。		No.	日付	授業内容
		1	4/11	導入・B検について 働く意義
		2	4/18	キャリアと仕事へのアプローチ 仕事の基本となる8つの意識
		3	4/25	仕事の基本となる8つの意識
		4	5/2	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	5/9	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	5/23	指示の受け方と報告・連絡・相談
	全員			
実施日	2026年1月試験週			
3. 学習上の留意点		7	5/30	話し方の基本 感じの良い言葉遣い
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。		8	6/6	お客様への言葉づかい
		9	6/13	聴く力 来客応対
		10	6/20	来客応対のマナー
		11	6/27	訪問の基本マナー、名刺交換
4. テキスト		12	7/4	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 (日本能率協会マネジメントセンター)				
5. 成績評価の方法・基準		13	7/11	冠婚葬祭のマナー
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		14	7/18	期末テスト
		15	7/25	自己分析、自己紹介文
		評価		
		試験		

2020前期/1A

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 ITエキスパート(4年生)		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	教室	
			15	前期	木1	402	
担当者	野村 恵美		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		メディア出演や執筆、イベント司会などを通して日頃から「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	4/10	オリエンテーション（授業目的）と自己紹介
		2	4/17	SEQ受検の目的 自分の特性を知ろう「SEQ」受検（清水T）
		3	4/24	コミュニケーションの定義・効果とカタチ 「無意識のコミュニケーション」
		4	5/8	コミュニケーションとEQの関わりについて 「EQと感情の関係」
2. 目標検定・資格		5	5/15	「SEQ診断結果」セルフプロファイリング 「私の感情、強みと課題」
なし	受験対象	6	5/22	EQを活用して「なりたい自分」をつくろう 「スタイル診断」
実施日		7	5/29	相手を知ろう&話そう 「インタビューゲーム」
3. 学習上の留意点		8	6/5	さらに、相手を知ろう&話そう 「ひとことゲーム」「共通点探しゲーム」
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	6/12	好感の持てる話し方
		10	6/19	好感の持てる聴き方「共感して聴く」ワーク
		11	6/24 (火) 1限	ノンバーバルコミュニケーションとポライトネス 「ジェスチャーゲーム」
		12	7/3	自分を知ろう「ジョハリの窓ゲーム」
		13	7/10	自分を知ろう「感情の表し方」 あなたは誤解を招いてない？
4. テキスト		14	7/17	言葉の力を感じよう 「ポジティブワード&ネガティブワード」
5. 成績評価の方法・基準		15	7/24	期末課題
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。 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		評価試験		

2023前期A

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 ITエキスパート(4年生)		学年・クラス	1A	
講義名	ラスタグラフィック(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	備考	
		有	必修	演習・実技	2	合同授業	
実務経験のある教員による授業内容		広告代理店でWEB、DTP、商品企画のデザイナーとして20年以上経験のある教員によるPhotosopを用いた画像編集の授業。検定合格に向けて基礎的な操作方法の履修と、実践的な画像の加工技術を学ぶ。					

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		
		1	4/10	インターフェイスの概要とツールの紹介画像解像度と切り抜きツール、保存形式		
		2	4/17	カラーモード、レイヤーの基本操作、選択範囲の基本操作、選択範囲の保存と編集、選択ツール、ヒストリー		
		3	4/24	色の設定、塗りつぶし、ペイントツールによる描画、ブラシ、消しゴムツール		
		4	5/8	様々なレイヤー操作、調整レイヤー、レイヤースタイル、スマートオブジェクト		
2. 目標検定・資格		5	5/15	選択範囲を使った編集、マスクと切り抜き、クイックマスク、グラデーション、パターン		
サーティーファイ Photoshopクリエイター能力試験(スタンダード・エキスパート)		受験対象 全員		6	5/22	パスの作成と編集、シェイプ、オブジェクトの整列、文字の入力、テキストツール
実施日	August		7	5/29	ブラシとフィルター効果、フィルターギャラリー、スマートフィルター	
3. 学習上の留意点		8	6/5	写真の補正、色調補正、カラーバランススポット修復 ブラシ、パッチツール、コピースタンプ		
演習・実技をしながら進めていきます。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、解決し技術を確実なものにする。(持ち物: USBメモリ)		9	6/12	画像の合成		
		10	6/19	カラーマネジメントの知識とプロファイル、レンズ補正、歪み、アクション		
		11	6/26	グラフィックデザインを作る		
4. テキスト		12	7/3	演習問題と試験対策		
今すぐ使えるかんたんPhotoshopやさしい入門(技術評論社)		13	7/10	演習問題と試験対策		
5. 成績評価の方法・基準		14	7/17	演習問題と試験対策		
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%)に検定合格・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		15	7/24	演習問題と試験対策		
		評価試験	期末試験			

2023前期A

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	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	備考
			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)				
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。 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。		No.	日付	授業内容		
		1	4/9 4/11	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	4/16 4/18	図形の描画●図形ツールを使う 図形の組み合わせ		
		3	4/23 4/25	線の描画1●直線・曲線、フリーハンド		
		4	4/30 5/2	線の描画2●ベジェ曲線		
2. 目標検定・資格		5	5/7 5/9	オブジェクト1●選択、変形、アンカーポイントとハンドル		
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		受験対象 全員		6	5/14 5/21	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
実施日	8月		7	5/23 5/28	色の設定	
3. 学習上の留意点		8	5/30 6/4	線の設定		
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ターの基礎をしっかりと学びましょう。 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、解決し技術を確実なものにする。		9	6/6 6/11	文字1●入力、編集		
		10	6/13 6/20	文字2●異体字、特殊文字、レイアウト、段落		
		11	6/25 6/27	特殊効果●不透明マスク、描画モード		
4. テキスト		12	7/2 7/4	演習問題&試験対策		
世界一わかりやすいIllustrator操作とデザインの教科書(技術評論社) 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		13	7/9 7/11	演習問題&試験対策		
5. 成績評価の方法・基準		14	7/16 7/18	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、検定可否・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		15	7/23 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	1メディアデザイナー	
講義名	ディレクションDTP α		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	4/14	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	4/21	ワークフロー	
		3	4/28	担当部門の役割	
		4	5/12	DTPに必要なシステム構成・DTPアプリケーション	
2. 目標検定・資格		5	5/19	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	
(株)ボーンデジタル DTP検定(DTPディレクション)	受験対象 希望者	6	5/26	実践ワークフロー	
実施日	2026/1月下旬ごろ		7	6/2	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
3. 学習上の留意点		8	6/9	ターゲット・コンセプト・ラフスケッチ	
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。		9	6/16	紙(誌)面の演出・色の基本知識	
		10	6/23	基調色と色彩心理・視認性と可読性 規格サイズと判型	
		11	6/30	書籍・雑誌の構成要素 製本知識・台割表	
4. テキスト		12	7/7	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	
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		13	7/14	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	
5. 成績評価の方法・基準		14	7/28	実践ワークフロー	
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、検定可否・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。		15		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	1メディアデザイナー	
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)		
ビジネス文書作成のための主要ソフトであるWordの基礎知識と現場での活用法を学びます。また、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、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。		No.	日付	授業内容
		1	4/14	情報活用の留意点
		2	4/21	ビジネス文書の作り方
		3	4/28	デザインの基礎知識
		4	5/12	イラストを使った紙面作り(チラシ作成)
2. 目標検定・資格		5	5/19	写真を使った紙面作り(チラシ作成)
なし	受験対象	6	5/26	写真を使った紙面作り(チラシ作成)
実施日		7	6/2	課題制作(オリジナルチラシ作成)
3. 学習上の留意点		8	6/9	課題制作(オリジナルチラシ作成～プレゼン)
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。		9	6/16	Wordビジネス活用(差し込み印刷等)
		10	6/23	写真をトリミングした紙面作り(ポスター作成)
		11	6/30	段組みを使った紙面作り(社内報作成)
		12	7/7	段組みを使った紙面作り(社内報作成)
4. テキスト		13	7/14	期末課題制作(1)
オリジナル資料		14	7/28	期末課題制作(2)
		15		期末課題提出(プレゼン)
		評価		
		試験		
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。				

2020前期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		学年・クラス	1ME	
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	前期	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	講・演	必修	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年以上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、様々なコンテンツやデザインにおける写真と動画の役割と効果を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。	No.	日付
	1	4/14
	2	4/21
	3	4/28
	4	5/12
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技術について学ぶ。しかし現状、映像に求められる表現は非常に多い。講座内で扱うジャンル・機材に捉われず、ここで得た知識と技術を武器にあらゆる映像表現に対応できる汎用性を身に付けてほしい。撮影実習においても、一つの成果に満足することなく、常に探求する気持ちで取り組んでほしい。	
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 風景 課題2 建築 外観 課題3 建築 室内"	
		授業内容
		授業の概要説明 撮影体験
		撮影実習「撮影」を意識する フレーミングの実践
		撮影実習 一眼カメラの扱い方 撮影データの取り扱い
		写真の基礎知識 ピントの合わせ方 マニュアルフォーカス・オート
		写真の基礎知識 写真の明るさ、露出 (絞り、シャッタースピード、ISO感度)
		撮影実習(露出制御) 白いものと黒いもの
		写真の基礎知識 シャッタースピードの変更と効果
		撮影実習(シャッタースピード) トリック写真 空中浮遊と心霊写真
		写真の基礎知識 レンズの焦点距離、画角、被写界深度
		撮影実習(焦点距離と被写界深度) 玉ボケとパースペクティブ
		写真の基礎知識 色々な構図と効果
		撮影実習 風景
		写真の基礎知識 ホワイトバランス
		撮影実習 建築物撮影
		前期評価試験
		評価試験

2023前期A						
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	1メディアデザイナー
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
				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)				
11月9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。		No.	日付	授業内容		
		1	4/9	色のはたらき。光と色		
		2	4/16	色の表現1		
		3	4/23	色の表現2		
		4	4/30	色の心理1		
2. 目標検定・資格		5	5/7	色彩調和1		
A.F.T3級色彩検定		受験対象 全員		6	5/14	色彩調和2
実施日	2025年11月9日(日)		7	5/21	色彩効果1	
3. 学習上の留意点		8	5/28	色彩効果2		
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。		9	6/4	色彩と生活1		
		10	6/11	色彩と生活2		
4. テキスト		11	6/25	ファッション1		
A.F.T3級色彩検定テキスト		12	7/2	ファッション2		
(持ち物) 筆記用具、ノート		13	7/9	インテリア		
5. 成績評価の方法・基準		14	7/16	エクステリア、環境1		
		15	7/23	エクステリア、環境2		
		評価 試験				

2023 後期 A							
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	Web概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限		教室
			30	後期	水3・4		201
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
				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)				
・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。 ・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。 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。		No.	日付	授業内容		
		1	9/10	・授業概要、進め方、データ配布 ・Webサイト・制作の基礎知識 ・HTMLの基礎と応用		
		2	9/17	・HTMLの基礎と応用 ・CSSの基礎と応用		
		3	9/24	・CSSの基礎と応用 ・高度なリストのデザイン		
		4	10/1	・高度なリストのデザイン ・テキスト主体のページを作成		
2. 目標検定・資格		5	10/8	・テーブルとそのスタイル		
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)		受験対象 全員		6	10/15	・ギャラリーレイアウト ・フォーム
実施日		7	10/22	・Webデザインの基礎知識		
3. 学習上の留意点		8	10/29	・サンプル問題 演習と見直し		
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。		9	11/12	・模擬問題 演習と解説		
		10	11/19	・模擬問題 見直し ・Webサイトの制作		
		11	11/26	・模擬問題 演習と解説		
4. テキスト		12	12/3	・模擬問題 見直し ・Webサイトの制作		
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		13	12/10	・期末試験		
5. 成績評価の方法・基準		14	12/17	・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 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、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		15	1/14	・Webサイトの制作 ・Webサイトの発表		
		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 ITエキスパート(4年生)		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	火3		201	
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	
					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									

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	9/9	・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 ・視覚資料の作成について ・ストーリーづくり
		2	9/16	【課題①ストーリーづくり】
		3	9/30	・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】
2. 目標検定・資格		4	10/7	・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】
なし	受験対象	5	10/14	・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】
実施日		6	10/21	・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】
3. 学習上の留意点		7	10/28	・PowerPointによる配布資料作成 【課題②スライド作成】
USBメモリーを使用 テキストの内容のほか、プレゼンを自分で一から考え作成し発表する実践的な内容なので、積極的に取り組む姿勢、人前で話す事が苦手でも自分なりにやってみるという姿勢を希望します。		8	11/4	・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	11/11	・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】
		10	11/18	・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)・プレゼンテーションの評価方法 【最終課題制作】
		11	11/25	【最終課題制作、各自リハーサル、グループ内発表】
4. テキスト		12	12/2	【各自リハーサル(再)・最終確認】 【発表】
実況出版 30時間でマスター プレゼンテーション +PowerPoint2019		13	12/9	【発表】
5. 成績評価の方法・基準		14	12/16	【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。		15	1/13	【発表(予備日)】 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	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)		学年・クラス	1A	
講義名	情報基礎Ⅱ(後期)		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	水2・木3	404	
担当者	塚田浩之		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		製造業で自社システムの開発、ネットワーク技術者として20年勤務、その後独立してITコンサルタント・プログラミングの会社を立ち上げ12年活動している経験のある教員が、情報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)		
・ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う ・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 ・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		No.	日付	授業内容
		1		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		第1章 アルゴリズムとプログラミング
		3		第2章 システム開発技術
		4		第2章 システム開発技術
2. 目標検定・資格		5		第2章 マネジメント
ITパスポート	受験対象 全員	6		第2章 マネジメント
実施日		7		第4部 企業活動と情報システム 第1章 企業と法務
3. 学習上の留意点		8		第1章 企業と法務
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。学習分野は広範囲となりますがくまなく、しっかりと身につけてください。		9		第1章 企業と法務
		10		第2章 経営戦略
		11		第2章 経営戦略
4. テキスト		12		第3章 システム戦略
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		13		第3章 システム戦略
5. 成績評価の方法・基準		14		ITパスポート模擬問題演習
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、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。		15		ITパスポート模擬問題演習 期末試験
		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 ITエキスパート(4年生)		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	水1		402
担当者	荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講義	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)		
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。 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。 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。		No.	日付	授業内容
		1		著作権の概要
		2		著作物
		3		著作者
		4		著作者の権利①
2. 目標検定・資格		5		著作者の権利②
サーティファイビジネス著作権検定初級	受験対象	6		保護期間
	全員	7		著作権の譲渡と利用許諾
実施日	試験週日程による	8		著作権の制限
3. 学習上の留意点		9		著作隣接権
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。		10		著作権の侵害
		11		知的財産権制度
		12		情報社会と情報モラル
		13		模擬問題
		14		模擬問題
4. テキスト		15		期末試験
ビジネス著作権検定®BASIC・初級公式テキスト		評価		
〃	〃	試験		
問題集				
5. 成績評価の方法・基準				
出席率80%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				
※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%の点数でC評価				

科名	ICTシステム・デザイン科 医薬サポート科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)		学年・クラス	1A・1D	
講義名	ビジネス実務		回数	講義期間	曜日・時限		教室
			15	後期	火2		301
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	備 考
			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)		
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。 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。		No.	日付	授業内容
		1	9/9	人生100年時代 リフレクション①
		2	9/16	リフレクション②
		3	9/30	仕事への取り組み方 効率的・合理的な仕事の進め方
		4	10/7	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
2. 目標検定・資格		5	####	ビジネス文書の種類 その役割と書き方
ビジネス能力検定3級		受験対象		
		全員		
実施日	2026 年1月、後期試験週			
3. 学習上の留意点		7	####	社外文書の出し方
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。		8	11/4	電話対応① 電話対応の重要性
		9	####	電話対応② 受け方・かけ方演習
		10	####	情報分析のための表とグラフ データの読み方・まとめ方
		11	####	情報収集とメディア活用
		12	12/2	会社を取り巻く環境と経済の基礎
4. テキスト		13	12/9	検定対策
ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト (日本能率協会マネジメントセンター)		14	####	検定対策
5. 成績評価の方法・基準		15	1/13	検定対策 まとめ
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、検定可否・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		評		
		価		

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 ITエキスパート(4年生)		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	教室	
			15	後期	金1	203	
担当者	野村 恵美		実務経験	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		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)		
私たちは、社会の中で多くの人に囲まれて暮らしています。人とつながり、自身の世界を広げていくために、自己を知り他者との関わり方を見つめてみましょう。 自分の強み、持ち味、大切にしている価値観に気付く、他者の多様性を受け止めることの大切さを理解することで、自分らしいコミュニケーションスタイルを知ることができます。 なりたい自分、求められる自分を目指す行動力を身につけ、自信をもって自分を周囲に伝えていくために、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	9/12	オリエンテーション スピーチの達人になる！ (心に届くスピーチとは？)
		2	9/19	発想力を鍛えよう「連続連想ゲーム」
		3	9/26	想像力&創造力「Story Tellingゲーム」
		4	10/3	ほめ上手になろう
2. 目標検定・資格		5	10/10	ほめられ上手になろう
なし	受験対象	6	10/17	質問力を鍛えよう、意見を持とう
実施日		7	10/24	声の力を知ろう
3. 学習上の留意点		8	11/7	アニメの台本、小説、新聞…なんでも声を出して読んでみよう。朗読から学ぶ表現力
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。		9	11/14	伝わるスピーチのためのテクニック
		10	11/21	伝わる原稿の書き方
		11	11/28	緊張を味方に変えて会話を楽しむ
4. テキスト		12	12/5	観察力&表現力を鍛える テレビショッピング グ風プレゼン
なし		13	12/12	観察力&表現力を鍛える テレビショッピング グ風プレゼン
5. 成績評価の方法・基準		14	1/9	もう一度自己紹介
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。 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	1/16	まとめと振り返り ・気づきの明確化、レポート作成
		評価試験		

2025後期A						
科名	ICTシステムデザイン科 医薬サポート科	モバイルアプリ メディアデザイナー ITエキスパート(4年生)	学年・クラス	1A 1D		
講義名	就職支援Ⅱ	回数	講義期間	曜日・時限	教室	
		15	後期	火2	301・201	
担当者	山田 優子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
			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)		
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。 【就職活動の前準備内容】 ・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける ・なりたい自分を知り希望の職業、会社を選定する ・就職活動の準備をする ※履歴書・エントリーシートの作成(後期4回／全6回) 面接試験対策(後期3回／全4回) 自己PR対策(全4回) ペン字実践書き方講座(全3回) 就活準備・選考対策講座		No.	日付	授業内容
		1	9/9	履歴書とエントリーシートⅠ
		2	9/16	自己PR①
		3	9/30	自己PR②
		4	10/7	自己PR③
		5	10/14	自己PR④発表
		6	10/21	就活準備・選考対策講座 求人票の見方・就活の準備について
		7	10/28	ペン字実践書き方講座① 美映える「履歴書」を書く
		8	11/4	ペン字実践書き方講座② 履歴書に添える「添え状」を書く
		9	11/11	ペン字実践書き方講座③ 一式を送付する為の「封筒」を書く
		10	11/18	履歴書とエントリーシートⅡ(志望動機)
		11	11/25	履歴書とエントリーシートⅢ(志望動機)
		12	12/2	就活準備・選考対策講座 合同説明会のまわり方(マイナビ)
		13	12/9	面接試験の受け方Ⅰ zoom面接の受け方
		14	12/16	面接試験の受け方Ⅱ 履歴書とエントリーシートⅣ
		15	1/13	面接試験の受け方Ⅲ
2. 目標検定・資格		評価 試験	なし	
無		受験対象		
実施日				
3. 学習上の留意点				
いつかは働く日が来ます。なりたい自分を知り、希望の職に就けるように、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 必要に応じて関連資料・テキストを配布します。				
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				

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 ※2025年度は1D合同	
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	
			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
	7月3日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト
	7月10日	1	一般常識(時事・一般教養)
	7月17日	1	言語能力:同義語・対義語
	7月24日	1	言語能力:二語の関係
	9月11日	1	言語能力:熟語の構成
	9月18日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月25日	1	非言語能力:計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	10月2日	1	非言語能力:計算・数的問題(流水算)
	10月16日	1	中間整理テスト
	10月23日	1	社会常識:敬語基礎
	10月30日	1	社会常識:敬語応用
	11月6日	1	社会常識:敬語演習
	11月20日	1	非言語能力:計算・数的問題(割合と比)
	11月27日	1	非言語能力:計算・数的問題(塩水問題)
12月4日	1	非言語能力:計算・数的問題(表の計算)	
12月11日	1	非言語能力:計算・数的問題(仕事算)	
12月18日	1	非言語能力:計算・数的問題(分割算)	
1月15日	1	確認テスト	
3. 学習上の留意点			
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。			
4. テキスト			
『SPI&テストセンター』問題演習プリント集	2026年		
5 成績評価の方法・基準 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9日	1	言語能力:語句の意味
	4月16日	1	言語能力:語句の用法①
	4月23日	1	言語能力:語句の用法②
	4月30日	1	非言語能力:論証問題(推論①)
	5月7日	1	非言語能力:論証問題(推論②)
	5月14日	1	非言語能力:論証問題(推論③)
	5月21日	1	非言語能力:論証問題(集合①)
	5月28日	1	非言語能力:論証問題(集合②)
	6月4日	1	非言語能力:計算・数的問題(損益算)
	6月11日	1	非言語能力:計算・数的問題(代金精算)
	6月25日	1	総合試験
	合計コマ数		29

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		学年・クラス	1ME	
講義名	ビジュアルクリエイト		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	備 者
			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年以上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(シラバス)		
クリエイターに求められる映像の知識、様々なコンテンツやデザインにおける写真と動画の役割と効果を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。		No.	日付	授業内容
		1	9/8	後期の授業概要説明 前期の復習
		2	9/22	撮影実習 様々な照明機材の取り扱い方
		3	9/29	写真の基礎知識 ライティング基礎①照明の種類と効果
		4	10/6	写真の基礎知識 ライティング基礎②商品撮影 基本のライティング
2. 目標検定・資格		5	10/20	撮影実習 商品撮影
	受験対象	6	10/27	写真の基礎知識 ライティング基礎③人物撮影 基本のライティング
実施日		7	10/31	撮影実習 人物 証明写真・インタビューショット
3. 学習上の留意点		8	11/10	動画の基礎知識 カット割りとタイムライン 動画制作ワークショップ
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技術について学ぶ。しかし現状、映像に求められる表現は非常に多い。講座内で扱うジャンル・機材に捉われず、ここで得た知識と技術を武器に あらゆる映像表現に対応できる汎用性を身に付けてほしい。 撮影実習においても、一つの成果に満足することなく、常に探求する気持ちで取り組んでほしい。		9	11/17	制作実習 動画制作(企画・シナリオと絵コンテ)
		10	12/1	制作実習 動画制作(香盤表・撮影計画)
		11	12/8	制作実習 動画制作(撮影)
4. テキスト		12	12/15	制作実習 動画制作(撮影)
さあ、写真をはじめよう 写真の教科書 映画製作の教科書 プロが教える60のコツ オリジナルテキスト		13	12/19	制作実習 動画制作(タイムライン編集)
5. 成績評価の方法・基準		14	1/8	期末試験 授業まとめ
”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		15		
		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		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DTP		回数	講義期間	曜日・時限		教室
			15	後期	金2		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 者
			有り	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	9/12	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	9/19	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)
		3	9/26	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)
		4	10/3	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)
2. 目標検定・資格		5	10/10	デザインと校正作業5 (タイポグラフィ・フォント・文字組版・スタイル・視認性と可読性)
(株)ボーンデジタル DTP検定(DTPディレクション)	受験対象 希望者	6	10/17	デザインと校正作業6 (校正・実践ワークフロー・まとめプリント)
実施日	2026/1月下旬ごろ			
3. 学習上の留意点		7	10/24	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	11/7	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	11/14	入稿と印刷3 (特殊印刷・印刷用紙・印刷加工・QRコード)
		10	11/21	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)
4. テキスト		11	11/28	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)
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		12	12/5	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	12/12	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、検定可否・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。		14	1/9	期末試験
		15	1/16	検定対策
		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		学年・クラス	1メディアデザイナー	
講義名	DTP演習		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
			有り	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	9/12	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	9/19	InDesign操作実習 03 ドキュメント作成
		3	9/26	InDesign操作実習 04 文字の入力
		4	10/3	InDesign操作実習 05 書式の設定
2. 目標検定・資格		5	10/10	InDesign操作実習 06 段落スタイルと文字スタイルの設定
なし	受験対象	6	10/17	InDesign操作実習 07 画像の配置と編集
実施日		7	10/24	InDesign操作実習 08 カラーと効果の設定
3. 学習上の留意点		8	11/7	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
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。		9	11/14	InDesign操作実習 11 表の作成
		10	11/21	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	11/28	InDesign操作実習 14 チェックと修正 15 パッケージと出力
4. テキスト		課題制作(ラフ～制作)		
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		12	12/5	
5. 成績評価の方法・基準		13	12/12	課題制作(制作)
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	1/9	課題制作(制作～校正)
		15	1/16	課題制作(発表～評価)
		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	1ME	
講義名	色彩Ⅱ		回数	講義期間	曜日・時限		教室
			15	後期			
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
				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)		
11月9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。後半、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。		No.	日付	授業内容
		1		過去問試験1
		2		過去問試験2
		3		過去問試験3
		4		過去問試験4
2. 目標検定・資格		5		過去問試験5
A.F.T3級色彩検定		6		過去問試験6
受験対象 全員		7		過去問試験7
実施日	2025年11月9日(日)	8		過去問試験8
3. 学習上の留意点		9		検定試験答え合わせ・平面構成導入 同一色相
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。		10		平面構成 同一色相
		11		平面構成 同一トーン
4. テキスト		12		平面構成 同一トーン
A.F.T3級色彩検定テキスト		13		平面構成 アクセントカラー
(持ち物)		14		平面構成 アクセントカラー
筆記用具、ノート		15		まとめ
5. 成績評価の方法・基準				
		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 ITエキスパート(4年生)		学年・クラス	2A	
講義名	CMS構築 {Woodpress}		回数	講義期間	曜日・時限		教室
			30	前期	水1、2		201
担当者	本藤 雅彦		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			ホームページ制作など受託をしている個人事業主として活躍している教員による講座				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
・ホームページ制作において大多数が利用する「CMS」、その中でも「WordPress」を使ってホームページ制作を実践し、WordPressの構造を理解する。 ・WordPressのテンプレートを使ってWordPressの使い方、ページの作り方を理解する。 ・あわせて、ホームページ構築に関わる仕組みを把握し、ホームページ運営に関する基礎的な知識を身につける。		No.	日付	授業内容
		1	4/9	オリエンテーション(自己紹介、講義の目的の確認、テキストの説明)、CMSについて、WordPressインストール、ログイン[はじめに、4-7、30-31、35-36、68-76]
		2	4/16	WordPressの初期設定、テーマの反映[87、89-96、98-110]
		3	4/23	トップページを作る(ロゴ、スライダー、コンテンツ)[113-133]
2. 目標検定・資格		4	4/30	トップページを作る(コンテンツ)[125-133]
特に無し	受験対象	5	5/7	トップページを作る(横並びコンテンツ、背景画像、Googleマップ、テンプレートパーツ)[134-170]
実施日		6	5/14	お知らせページをつくる(投稿の新規作成、文字装飾、アイコンキャッチ画像、公開)[171-198]
3. 学習上の留意点		7	5/21	お知らせページをつくる(カテゴライズ、別の投稿の作成)[198-207]
・ホームページの制作に関わるノウハウ日々更新されています。テキストはなるべく最新のものを利用しますが必ずしもテキストの内容が正解でないことをご理解ください。		8	5/28	(1)固定ページをつくる(ページの作成)[210-218]
		9	6/4	(2)固定ページをつくる(ページの作成)[210-218]
		10	6/11	固定ページに2カラムの投稿一覧をつくる[219-226]
		11	6/25	プラグインを追加する(概要、お問い合わせフォーム)[230-241]
4. テキスト		12	7/2	プラグインを追加する(予約カレンダー)[242-256]
SBクリエイティブ ゼロから学ぶ はじめてのWordPress 第2版 [バージョン6.x対応] ISBN: 978-4-8156-2675-4		13	7/9	ナビゲーションをつくる(グローバルナビ)[294-306]
5. 成績評価の方法・基準		14	7/16	ナビゲーションをつくる(フッターナビ)[307-314]
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 出席: 15点、授業態度: 15点、授業(テキスト進行度): 50点、 評価試験: 20点、 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	7/23	ホームページ運用に関する諸情報(テキスト読み合わせ)[18-26、28、40-48、49-54、55-66、316-335、338-344、258-291]
		評価試験	試験週	疑似クライアントを設定し、要望に対する仕様書(レポート形式)提出(4項目5段階評価)。実制作無し
		※試験: 1.自身のスキル習得理解度、2.要望への理解度、3.要望への適切な仕様の選択、4.仕様書の体裁の4項目5段階評価		

10

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
			有り	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	4/11	オリエンテーション InDesign操作確認
		2	4/18	実践課題(オリジナル小冊子作成)
		3	4/25	実践課題(オリジナル小冊子作成)
		4	5/2	実践課題(オリジナル小冊子作成)
2. 目標検定・資格		5	5/9	実践課題(オリジナル小冊子作成～プレゼン)
なし	受験対象	6	5/23	オリジナル課題制作(企画)
実施日		7	5/30	オリジナル課題制作(情報収集)
3. 学習上の留意点		8	6/6	オリジナル課題制作(構成・仕様～デザイン)
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。		9	6/13	オリジナル課題制作(レイアウト)
		10	6/20	オリジナル課題制作(レイアウト)
		11	6/27	オリジナル課題制作(レイアウト)
4. テキスト		12	7/4	オリジナル課題制作(レイアウト)
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		13	7/11	オリジナル課題制作(校正～修正)
5. 成績評価の方法・基準		14	7/18	オリジナル課題制作(入稿)
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、検定可否・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。		15	7/25	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	メディアデザイナー		学年・クラス	2ME	
講義名	ビジュアルクリエイト 応用&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
			有り	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年以上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(シラバス)			
クリエイターに求められる映像の知識、様々なコンテンツやデザインにおける写真と動画の役割と効果を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。		No.	日付	授業内容	
		1	4/14	写真の基礎知識 振り返り	
		2	4/21	写真の基礎知識 様々な画像データ アスペクト比	
		3	4/28	写真の基礎知識 カメラの機能を生かす オート機能とオートフィルター	
		4	5/12	撮影実習 単写真表現 撮影計画	
2. 目標検定・資格		5	5/19	撮影実習 単写真表現 撮影	
		受験対象	6	5/26	撮影実習 組写真を考える 撮影計画
実施日			7	6/2	撮影実習 組み写真(表現)
3. 学習上の留意点		8	6/9	撮影実習 組み写真(表現)	
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技術について学ぶ。しかし現状、映像に求められる表現は非常に多い。講座内で扱うジャンル・機材に捉われず、ここで得た知識と技術を武器に あらゆる映像表現に対応できる汎用性を身に付けてほしい。 撮影実習においても、一つの成果に満足することなく、常に探求する気持ちで取り組んでほしい。		9	6/16	動画制作概要 写真との違い、カメラアクション、音声	
		10	6/23	動画制作計画 演出手法 カット割りとBGM	
		11	6/30	制作実習 動画撮影	
4. テキスト		12	7/7	制作実習 動画撮影	
1年次同様 (さあ、写真をはじめよう 写真の教科書) (映画製作の教科書 プロが教える60のコツ) (オリジナルテキスト)		13	7/14	制作実習 編集 タイムライン	
5. 成績評価の方法・基準		14	7/28	制作実習 編集 効果とBGM	
〃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 課題2 組写真 課題3 動画作品		15	7/30	授業のまとめ 評価試験	
		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	2メディアデザイナー	
講義名	色彩&鉛筆デッサン概論応用	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
			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	4/10	配色イメージ トーンと関係する配色①
		2	4/17	配色イメージ トーンと関係する配色②
		3	4/24	配色イメージ トーンと関係する配色③
2. 目標検定・資格		4	5/8	配色イメージ トーンと関係する配色④
		5	5/15	配色イメージ トーンと関係する配色⑤
受験対象		6	5/22	配色イメージ トーンと関係する配色⑥
実施日		7	5/29	配色イメージ トーンと関係する配色⑦
3. 学習上の留意点		8	6/5	構図について 絵づくり①
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。		9	6/12	構図について 絵づくり②
		10	6/19	構図について 絵づくり③
		11	6/26	構図について 絵づくり④
4. テキスト		12	7/3	構図について 絵づくり⑤
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		13	7/10	構図について 絵づくり⑥
5. 成績評価の方法・基準		14	7/17	構図について 絵づくり⑦
		15	7/24	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	2メディアデザイナー	
講義名	色彩&鉛筆デッサン概論応用		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	備考
				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	4/10	画材説明、デッサン概論。幾何形体
	2	4/17	幾何形体
	3	4/24	ガラスの質感の表現1
	4	5/8	ガラスの質感の表現2
2. 目標検定・資格	5	5/15	金属と布の質感の表現1
	6	5/22	金属と布の質感の表現2
実施日	7	5/29	手の構造
3. 学習上の留意点	8	6/5	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。	9	6/12	自画像1
	10	6/19	自画像2
	11	6/26	組合わせモチーフ
4. テキスト	12	7/3	組合わせモチーフ
持ち物 スケッチブック、筆記用具	13	7/10	組合わせモチーフ
5. 成績評価の方法・基準	14	7/17	創作デッサン
	15	7/24	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	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
			75	前期	月1・2、木1、金1・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	備考
			有	必修	実習	5	
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)
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。	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&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。 4/11 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
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 エキスパート	受験対象 全員
実施日	
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。	
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)	
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 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 ※提出が足りないものは期日内達成をもって、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	2メディア	
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
			15	前期	火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	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、デザイン手法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。 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、計画的に進める＝期間内に終了する。そのための手順を考える。		No.	日付
		1	4/15
		2	4/22
		3	5/1
2. 目標検定・資格		4	5/13
応募作品の入賞		5	5/20
受験対象		6	5/27
実施日		7	6/3
各コンテスト締切日		8	6/10
3. 学習上の留意点		9	6/17
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。		10	6/24
		11	7/1
		12	7/8
		13	7/15
4. テキスト		14	7/22
5. 成績評価の方法・基準		15	7/29
		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	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	火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	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、デジタルドロー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)		
キャラクターデザイン、コントスト、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、デザインができるようにする。 ペンタブレットを使用したイラストに慣れる。		No.	日付	授業内容
		1	4/15	授業の内容についてと進め方の説明
		2	4/22	ソフトを使用し、iPadとペンシルを使用して描くイラストに慣れる。
		3	5/1	彩色
		4	5/13	
2. 目標検定・資格		5	5/20	以下進行状況に応じ随時課題制作
特になし		受験対象		
実施日	各コンテスト締切日			
3. 学習上の留意点		7	6/3	
アイディアを具体化するため、どんどん描いてみる。 周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。参考に する。		8	6/10	
		9	6/17	
		10	6/24	
4. テキスト		11	7/1	
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		12	7/8	
		13	7/15	
5. 成績評価の方法・基準		14	7/22	
授業態度: 熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須。 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 各々の提出物の評価を試験の評価とする。 ※提出が足りないものは期日内達成をもって、C評価とする。 。		15	7/29	
		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	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	火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	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、キャラクタデザインの方法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)		
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。		No.	日付	授業内容
		1	4/15	授業の内容についてと進め方の説明
		2	4/22	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	5/1	彩色
		4	5/13	オリジナルキャラクターの制作
2. 目標検定・資格		5	5/20	以下進行状況に応じ随時課題制作
特になし		6	5/27	
受験対象		7	6/3	
実施日	各コンテスト締切日	8	6/10	
3. 学習上の留意点		9	6/17	
アイデアを具体化するため、どんどん描いてみる。 周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。参考にする。		10	6/24	
		11	7/1	
		12	7/8	
4. テキスト		13	7/15	
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		14	7/22	
		15	7/29	
		評価 試験		
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。 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				
各々の提出物の評価を試験の評価とする。				
※提出が足りないものは期日内達成をもって、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	2メディアデザイナー	
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	備 考
				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)		
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。		No.	日付	授業内容
		1	4/9	Blenderの基礎知識 モデリングの基礎知識
		2	4/16	モデリング操作実習①
		3	4/23	モデリング操作実習②
		4	4/30	モデリング操作実習③
2. 目標検定・資格		5	5/7	モデリング操作実習④
なし	受験対象	6	5/14	モデリング操作実習⑤
実施日		7	5/21	モデリング操作実習⑥ マテリアル設定
3. 学習上の留意点		8	5/28	モデリング操作実習⑦ テクスチャ設定
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。		9	6/4	モデリング操作実習⑧ レンダリング
		10	6/11	サンプルモデリング実習① モデリング～レンダリング
		11	6/25	サンプルモデリング実習② モデリング～レンダリング
4. テキスト		12	7/2	個別作品制作
基礎からしっかり学べる Blender 3DCG 入門講座		13	7/9	個別作品制作
5. 成績評価の方法・基準		14	7/16	個別作品制作
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。		15	7/23	個別作品制作 提出
		評価 試験		

2020 後期 A							
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			203
担当者	相馬豊恒(9/9～10/14) 山田優子(10/21～11/18) 清水利朗(11/26～1/13)		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
				選択	講義	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)		
「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。		No.	日付	授業内容
		1	9/9	★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	9/16	第2回 需要と供給 GDP
		3	9/30	第3回 経済のグローバル化 為替
		4	10/7	第4回 政府の役割 税金・年金
2. 目標検定・資格		5	10/14	第5回 企業の役割と経営
無	受験対象	6	10/21	★知っておきたい法律やお金の知識 第1回 労働法 (長野県産業労働部 北信労政事務所)
実施日		7	10/28	第2回 税金のはなし (税理士会)
3. 学習上の留意点		8	11/4	第3回 資産形成のはなし (税理士会)
		9	11/11	第4回 年金のはなし (長野南年金事務所)
		10	11/18	第5回 お金の話 J-FLEC(金融経済教育推進機構)
		11	11/25	★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
4. テキスト		12	12/2	第2回 働く環境の変化とこれから
5. 成績評価の方法・基準		13	12/9	第3回 働くは楽しい
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。		14	12/16	第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント
		15	1/13	第5回 自分にとっての働く目標を定める
		評価 試験		

2023後期A							
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	卒業研究		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			180	後期	月～金	403など	
担当者	石田 もと子 荒井 秀一		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
				必修	実習	6	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)		
2年間学んだ技術の大まとめとして、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。		No.	日付	授業内容
		1		
		2		
		3		
		4		
2. 目標検定・資格		5		別紙 「卒業研究オリエンテーション資料」参照
なし	受験対象	6		
実施日		7		
3. 学習上の留意点		8		
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。		9		
		10		
		11		
		12		
4. テキスト		13		
なし		14		
		15		
5. 成績評価の方法・基準		16		
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。		17		
		※日付は週の先頭としている		

2023後期A							
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		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
				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)		
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		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		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		企画発表準備
			4		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
2. 目標検定・資格			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
なし		受験対象	6		中間発表準備
実施日			7		中間発表準備
3. 学習上の留意点			8		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
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。			9		ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導
			10		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導
			11		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導
			12		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導
			13		卒業論文の書き方指導
4. テキスト			14		最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導
なし			15		最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導
5. 成績評価の方法・基準			評価試験		
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。					

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	DTP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	備考
			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
		1		授業予定についての説明 クライアントの要請に応じ各種グラフィック作品制作
		2		クライアントの要請に応じ各種グラフィック作品制作
		3		〃
		4		〃
2. 目標検定・資格		5		〃
特になし	受験対象	6		〃
実施日		7		〃
3. 学習上の留意点		8		〃
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。		9		〃
		10		〃
		11		〃
4. テキスト		12		〃
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		13		〃
5. 成績評価の方法・基準		14		〃
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		15		〃
		評価		
		試験		