

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報ビジネス・デザイン科 グラフィックデザインコース)

平成31・32年度

分類	必修	選択必修	自由選択	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		員数		企業との連携	
										講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任		兼任
○				プログラム基礎(JS)	スクリプト言語を用いたプログラムの基礎の習得	1前	15	27	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	54	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	54 54	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	54	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	54	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	1後	15	27	1	○	△	○			○	○	
○				ディレクションDTPα	印刷物をディレクションするための技法の修得	1前	15	27	1	○	△	○			○	○	
○				ディレクションDTPβ	印刷物をディレクションするための技法の修得	1後	15	27	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	54	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	54	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	54	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	54	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	54	2	○	△	○			○	○	○
○				CMS構築[Wordpress]	CMS構築の知識と演習	2前	30	54	2	○	△	○			○	○	
○				DTP概論&実習	印刷デザインの方法と作品制作	1後	45	81	3	○	△	○			○	○	
○			○	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	2前 2後	90 45	162 81	6 3	○	△	○			○	○	○
○				3DCG概論&演習	3D表現の理論と演習	2前	15	27	1	○	△	○			○		
○				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	30	54	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後	15	27	1	○	△	○			○	○	
○				ディレクションDTP	印刷物作成のワークフローとディレクション業務を学ぶ	1前	15	27	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	54	2	○	△	○			○	○	
○				グラフィックデザイン総論&DTP演習β	印刷のしくみと広告物ができるまでの応用知識	2前	30	54	2	○	△	○			○	○	
○				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	324	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	27	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	27	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	54	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	27 27	1 1			○	○		○	○	○
			○	企業実習	学生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		189	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27	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	27 27	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	54 54	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	54	2	○	△	○			○		
合計					34 科目	1998単位時間～			70 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	
	1学年の学期区分	前・後期
	1学期の授業期間	15週-

修業年限が2年以上で、認定単位数65単位以上。

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	プログラム基礎{JS}		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	木1	201	
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講・演	1	

1. 講義の概要と目的	Webページを作成するために必須であるJavaScriptの基礎知識や作法、基本構文、基本テクニックなどを習得し、プログラムが自力で組めるようになるところまでを学習する		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	実際にプログラムを組んで、一つひとつの動作を確認し、確実に理解しながら学習を進めましょう。		1	4/18	検定対策	
4. テキスト	スラスラわかるJavaScript		2	4/25	第1章 基礎知識と準備 1.1 JavaScriptとWebページの基礎知識	
5. 成績評価の方法・基準			3	5/9	第2章 HTML	
			4	5/16	第3章 CSS	
			5	5/23	第4章 基本文法	
			6	5/30	第4章 基本文法	
			7	6/6	第5章 制御構文	
			8	6/13	第5章 制御構文	
			9	6/20	第5章 制御構文	
			10	6/27	第6章 関数	
			11	7/4	第6章 関数	
			12	7/11	第7章 オブジェクトの基礎	
			13	7/18	第8章 イベント	
			14	7/25	演習①	
			15	8/1	期末試験	
			評価		最終週に筆記試験	

科名	ICTシステム・デザイン	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プログラミング		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	水3・4	303
担当者	白濱 和彦		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
<p>・Webサイトの基本を理解し、HTML5をマークアップすることができる。</p> <p>・CSSを用いてWebページのデザインやレイアウトを表現することができる。</p> <p>以上を目的とし、Webクリエイター能力認定試験 HTML5対応 スタンダードの資格取得を最終目標とします。</p>		No.	日付
		授業内容	
2. 目標検定・資格		1	4/10
		<ul style="list-style-type: none"> 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 	
Webクリエイター能力認定試験 HTML5対応 スタンダード		2	4/17
		<ul style="list-style-type: none"> CSSの基礎 CSSの基礎知識 セレクター 	
実施日		3	4/24
		<ul style="list-style-type: none"> CSSの基礎 CSSの基礎知識 セレクター トップページのCSSを作成 	
3. 学習上の留意点		4	5/8
		<ul style="list-style-type: none"> 各ページの作成 「施設のご案内」ページ 共通部分のHTML、CSS作成 	
テキストエディタを用いてWebページを作成する基礎学習と実践演習の授業となります。演習を繰り返し行うことで理解を深めていきます。		5	5/15
		<ul style="list-style-type: none"> 各ページの作成 テキストと画像の挿入 回り込み 箇条書き スタイル設定 	
4. テキスト		6	5/22
		<ul style="list-style-type: none"> テーブルとそのスタイル 「料金プラン」ページ テーブルを作成、CSSを編集 	
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 (FOM出版)		7	5/29
		<ul style="list-style-type: none"> フォーム 「ご意見・ご要望」ページ フォーム領域 コントロール CSS編集 	
5. 成績評価の方法・基準		8	6/5
		<ul style="list-style-type: none"> サンプル問題 演習と解説 	
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		9	6/19
		<ul style="list-style-type: none"> サンプル問題 演習と解説 	
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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		10	6/26
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		11	7/3
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		12	7/10
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		13	7/17
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		14	7/24
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 	
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。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		15	7/31
		<ul style="list-style-type: none"> 模擬問題 演習と解説 期末試験 	
評価		評	試

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	情報基礎 I		回数	講義期間	曜日・時限	教室
担当者	荒井秀一		30	前期	火3、金3	火303 金305
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講演	2
						備考 後期に続く

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	4/9 4/12	ITパスポート試験について 第1章 ハードウェア
		2	4/16 4/19	第1章 ハードウェア
		3	4/23 4/26	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		4	5/7 5/10	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		5	5/17 5/21	第3章 ソフトウェアとマルチメディア
		6	5/24 5/28	第4章 システム構成
		7	5/31 6/4	第1部 確認
		8	6/7 6/11	第1章 データベース
		9	6/14 6/18	第1章 データベース
		10	6/21 6/25	第2章 ネットワーク
		11	6/28 7/2	第2章 ネットワーク
		12	7/5 7/9	第2章 ネットワーク
		13	7/12 7/16	第3章 情報セキュリティ
		14	7/19 7/23	第3章 情報セキュリティ
15	7/26 7/30	第2部 確認 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				

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		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	木3・4	202	
担当者	小田切 徹男		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ Adobe 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。</p> <p>・ photoshop検定試験合格に必要な水準の関連知識を学ぶ。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/18	1. インターフェイスの概要とカラーの設定 2. 選択ツールによる選択範囲の作成
		2	4/25	3. 選択範囲の保存と編集、クイックマスク 4. 角版切り抜きと解像度設定
		3	5/9	5. 画像の移動と変形、複製 6. カラーモードの変換
		4	5/16	7. 色調補正 (明るさとコントラストの補正) 8. 色調補正 (色合いの補正)
		5	5/23	9. ペイントツールによる描画 10. 写真の修整 (ツールとフィルター)
		6	5/30	11. レイヤーの基本操作 12. レイヤーのマスク、画像の切り抜き
		7	6/6	13. レイヤースタイル、描画モード、不透明度 14. パスによる描画とベクトルマスク
		8	6/13	15. シェイプの編集 16. テキストの編集
		9	6/20	17. フィルターの適用、スマートフィルター 18. 総合問題A
		10	6/27	19. アクションと自動処理 20. レイヤーカンパとタイムラインパネル
		11	7/4	21. web用画像の作成と書き出し (生成) 22. web用画像の書き出し (スライス) と知識
		12	7/11	23. 印刷用画像の作成 24. カラーマネジメントの知識、環境設定
		13	7/18	25. ラスターの描画、ベクター作図 26. マスク編集
		14	7/25	27. レイアウト 28. コンポジション
15	8/1	29. 総合問題B 30. 期末試験		
2. 目標検定・資格				
サーティファイ Photoshopクリエイター能力試験 (エキスパート)	受験対象 希望者			
実施日				
3. 学習上の留意点				
・ 教材データを配布しますので、USBメモリ (4GB以上) を各自で用意してください。				
4. テキスト				
MdN すべての人に知っておいてほしいPhotoshopの基本原則				
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、小テストの得点・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	

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック 2GW	学年・クラス	2A		
講義名	キャラクターデザイン		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	石田もと子		15	前期	金1	202	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	

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。</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	テーマに沿ってデッサン&ラフスケッチ
	3	4/26	制作(コンテストと連動しても良い)
2. 目標検定・資格	4	5/10	以下繰り返し
	5	5/17	
特になし	6	5/24	
受験対象	7	5/31	
実施日	8	6/7	
3. 学習上の留意点	9	6/14	
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。	10	6/21	
4. テキスト	11	6/28	
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	12	7/5	
5. 成績評価の方法・基準	13	7/12	
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	14	7/19	
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	15	7/26	
各々の提出物の評価を試験の評価とする	評価		

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1グラフィック	
講義名	ディレクションDTP		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	金2	202
担当者	西澤 英子		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	1

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	4/12	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 ワークフロー	
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	4/19		
		3	4/26	担当部門の役割	
実施日 2020/1月下旬		4	5/10	DTPに必要なシステム構成・DTPアプリケーション	
		5	5/17	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	
3. 学習上の留意点		6	5/24	実践ワークフロー	
講義中心となりますが、教材を使い、わかりやす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。		7	5/31	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	
		8	6/7	ターゲット・コンセプト・ラフスケッチ	
4. テキスト 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:DTPベーシックガイダンス		9	6/14	紙(誌)面の演出・色の基本知識	
		10	6/21	基調色と色彩心理・視認性と可読性 規格サイズと判型	
5. 成績評価の方法・基準		11	6/28	書籍・雑誌の構成要素 製本知識・台割表	
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	7/5	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	
		13	7/12	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	7/19	実践ワークフロー	
		15	7/26	期末試験	
		評価			

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック		
講義名	ビジュアルクリエイト 応用論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月1・2	204	
担当者	佐々木 政彦		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	実習	1	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>クリエイターに求められる写真の知識、デザインにおける写真の役割を、撮影の実習を通して学ぶ。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <p>受験対象</p> <p>実施日</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>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。前半の座学で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。</p> <p>4. テキスト</p> <p>オリジナルテキスト</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>以下の課題作品の合計得点(60%)、授業態度(40%)を合算し、出席率と合わせ総合的に判断する。</p> <p>課題1 質感を生かす 植物 課題2 質感を生かす 金属 課題3 組み写真1 街 課題4 組み写真2 喜怒哀楽 課題5 組み写真3 俳句 課題6 組み写真4 自由課題</p>		No.	日付	授業内容
		1	4月8日	写真の基礎知識 振り返り
		2	4月15日	モニターのキャリブレーション
		3	4月22日	RAWデータ JPEGとRAWデータの違い 現像の仕方
		4	5月13日	カメラの機能を生かす オート機能
		5	5月20日	カメラの機能を生かす アートフィルター
		6	5月27日	撮影実習 質感の追及
		7	6月3日	撮影実習 質感の追及
		8	6月10日	撮影実習 質感の追及
		9	6月17日	撮影実習 組み写真を考える
		10	6月24日	撮影実習 組み写真
		11	7月1日	撮影実習 組み写真
		12	7月8日	撮影実習 組み写真
		13	7月22日	撮影実習 組み写真
		14	7月29日	撮影実習 提出物制作
15	8月3日	授業のまとめ		
		評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1グラフィック		
講義名	ベクターグラフィック総論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	石田 もと子		30	前期	水1・2	202	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	

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、イラストレータについて学ぶ。ツールの名前や基本的な使い方、その応用までは幅広くスキルを向上させる。	No.	日付	授業内容
Illustratorクリーエーター能力認定試験合格のため、演習を繰り返し、力をつけていく。	1	4/10	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
	2	4/17	図形の描画●図形ツールを使う 図形の組み合わせ
	3	4/24	線の描画1●直線・曲線、フリーハンド
	4	5/8	線の描画2●ベジェ曲線
2. 目標検定・資格	5	5/15	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クリーエーター能力認定試験 スタンダード/エキスパート(どちらか実施日 8月)	6	5/22	オブジェクト2●レイヤー、複製、整列 5/28・2 オブジェクト3●合成、クリッピングマスク、複合パス
3. 学習上の留意点	7	5/29	色の設定
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幅広く学びましょう。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。	8	6/5	線の設定 文字1●入力、編集
4. テキスト	9	6/19	文字2●特殊文字、レイアウト、段落
Illustrator操作とデザインの教科書(技術評論社) その他必要に応じ講師が準備	10	6/26	特殊効果
5. 成績評価の方法・基準	11	7/3	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	12	7/10	演習問題&試験対策
	13	7/17	演習問題&試験対策
	14	7/24	演習問題&試験対策
	15	7/31	前期試験
	評価		

科名	ICTシステム・デザイン	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	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	303
担当者	白濱 和彦		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・実	2

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	4/10	<ul style="list-style-type: none"> ・CMSとWordPressについての説明 ・素材のダウンロード、サーバー準備 ・WordPressのインストール、表示の確認 	
2. 目標検定・資格		2	4/17	<ul style="list-style-type: none"> ・WordPressで簡単なサイトを制作 ・固定ページと投稿ページ ・カテゴリと親子関係 	
		3	4/24	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのファイル構成 ・サイトの設計図 	
なし		4	5/8	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのカスタマイズ ・固定ページを表示 	
		5	5/15	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのカスタマイズ ・投稿ページを表示 ・一覧表示 	
実施日		6	5/22	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマのカスタマイズ ・アイキャッチ画像 ・カスタムヘッダー 	
		7	5/29	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの復習 	
3. 学習上の留意点		8	6/5	<ul style="list-style-type: none"> ・カスタム投稿タイプ ・カスタム分類 	
<p>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。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ことが必要です。</p>		9	6/19	<ul style="list-style-type: none"> ・カスタム投稿タイプ ・カスタム分類 	
		10	6/26	<ul style="list-style-type: none"> ・カスタムフィールド ・カスタムメニュー 	
4. テキスト		11	7/3	<ul style="list-style-type: none"> ・ウィジェットを使う 	
Wordpressのカスタマイズがわかる本(翔泳社)		12	7/10	<ul style="list-style-type: none"> ・WordPressループとは 	
5. 成績評価の方法・基準		13	7/17	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 	
<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	7/24	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 	
		15	7/31	<ul style="list-style-type: none"> ・課題制作 ・課題提出 	
		評価試験			

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック	
講義名	DTPワークショップ		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			90	前期	月3・4、火2・3、 水3・4	202
担当者	石田もと子		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	6

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。 1年次に学んだことが自分の技術として習得する。</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、社会人としての態度も身に付ける。</p>	<p>4/8 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。</p> <p>4/15・22 より分かりやすくするためのデザインを考える実習 4/22～6/3 学園のニュースレター作成 6/10～ クライアント(未定)からの商業広告物制作</p> <p>実習予定 学園ニュースレター 近隣の紹介リーフレット 長野自動車学校 webサイトの構築 他</p>
2. 目標検定・資格	
1年次にフォトショップやイラストレータ検定を取得できなかった場合は、任意に受験	受験対象 希望者
実施日	
3. 学習上の留意点	※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
自由に見聞・発想を行い、実践力を身につけましょう。グループで協力して考える力もつけられるように積極的な参加を希望します。 季節に対しての色彩・デザインのことなど、その時々に応じ必要なことを考え実践します。 フォトショップやイラストレータファイルと連動するので、必要であればテキストを持参し、復習等を行ってください。	
4. テキスト	
webデザインのためのPhotoshop+Illustratorテクニック(エクснаレッジ) その他必要に応じ講師が準備	
5. 成績評価の方法・基準	
各課題の提出物の評価を試験の評価とする 授業態度:熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック		
講義名	3DCG概論 & 演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	木3	204	
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	講演	1	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
3Dの理論を学ぶために、3DCADソフト「Solidworks」を利用して立体造形物の設計の方法を学ぶ。 仕上がった3Dモデルを実際の形にする3Dプリンターの仕組みとデータの渡し方の基礎を学ぶ		No.	日付 授業内容
2. 目標検定・資格		1	4/8 SolidWorks導入 3次元モデリングの考え方と基本操作
		2	4/15 SolidWorksの設定 3次元モデリングの手順と設定
なし		3	4/22 部品の作成① スケッチと完全定義
		4	5/13 部品の作成② スケッチの練習
実施日		5	5/20 部品の作成③ フィーチャーの種類とプロパティ
		6	5/27 作図練習①
3. 学習上の留意点		7	6/3 作図練習②
3Dのモデリングには詳細な寸法と細かい設定が必要であり、時間内に仕上がらない場合は次回までの課題として自己学習をすること。		8	6/10 作図練習③
4. テキスト		9	6/17 作図練習④
		10	6/24 2次元図面への応用
SolidWorks入門Part2		11	7/1 アセンブリの作成① 写真立てを完成させる
5. 成績評価の方法・基準		12	7/8 アセンブリの作成② コーヒーマルを作る(部品～組み立て)
		13	7/22 応用演習① 身近なもののモデリング
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。		14	7/29 応用演習② 身近なもののモデリング
		15	8/2 期末試験
		評価	
		試験	

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック 2GW	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	
			15	前期	火1	202	
担当者	石田もと子		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	

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。 前期で最低3点の応募をする。</p> <p>2. 目標検定・資格 特になし</p> <p>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、サムネイル、ラフスケッチを即座に複数描けるようになる。 演習が自己の力をつけることを意識して学びましょう。</p> <p>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</p> <p>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</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/9	授業の内容についてと進め方の説明
		2	4/16	応募を決定しラフスケッチ
		3	4/23	制作(キャラクターと連動しても良い)
		4	5/7	以下繰り返し
		5	5/21	
		6	5/28	
		7	6/4	
		8	6/11	
		9	6/17	
		10	6/25	
		11	7/2	
		12	7/9	
		13	7/16	
		14	7/23	
15	7/30			
		評価		
		試験		

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1グラフィック	
講義名	ビジネスDTP		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	月2	202
担当者	西澤 英子		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	1

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>ビジネスの主要ソフトであるWordを使ったレイアウト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デザイン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 (株)ボーンデジタル DTP検定(DTPビジネス)</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日 2019/8月上旬頃</p> <p>3. 学習上の留意点 どのような業種の職場であっても、Microsoft Office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 ワークスコーポレーション:WORDではじめるレイアウトデザイン</p> <p>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。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/8	ハード・ソフトなどに関する基礎知識と基本操作
		2	4/15	あいさつ状の作成
		3	4/22	用紙と色
		4	5/13	案内状の作成(1)
		5	5/20	案内状の作成(2)
		6	5/27	案内状の作成(3) ※自習
		7	6/3	出力形態と画像データ・塗りつぶし セミナー告知のチラシ(1)
		8	6/10	セミナー告知のチラシ(2)
		9	6/17	色づかい・フォントの知識
		10	6/24	メニューの作成
		11	7/1	その他の機能
		12	7/8	課題制作(1)
		13	7/22	課題制作(2)
		14	7/29	課題提出(発表)
15	8/2	検定対策		
		評 価 試		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ	学年・クラス	2モバイル	
講義名	ロボットアプリ {Pepper}		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	火3、金1	203
担当者	黒岩 健二		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
Pepperを用いてプログラミング技術を習得する。 直感的に操作方法がわかるサイトでPepperを操作し、プログラミングの基本を学ぶ。 Pepper用開発ツールであるコレグラフを使用してプログラムを組み、ポーズ、センサー、移動などの細かい指示をPepperに与える。		4/9 ,12,16,19 検定対策 4/23 ペッパーとは 4/26 ハードウェア、仕様 5/7 センサー 5/10 仮想ロボット 5/17 コレグラフのインストール、環境設定 5/21 アプリの作成と実行 5/24 プロジェクト 5/28 ボックスの配置 5/31 バーチャルロボットでの実行 6/4 実機での実行 6/7 ボックス 6/11 入出力コネクタ 6/14 順序実行 6/18 並列実行 6/21 制御構造 6/25 ポーズ 6/28 モーション 7/2 音を鳴らす 7/5 会話 7/9 タッチセンサー 7/12 画像認識 7/16 移動 7/19 アクティビティ 7/23 APIの活用 7/26 期末筆記試験 7/30 総合演習	
2. 目標検定・資格		受験対象	
なし			
実施日			
3. 学習上の留意点			
Pepperは1台しかないので、仮想ロボットで実行して完成度を高めておいたり、プログラムが早く完成した人から実行してみるなど、Pepperを有効に活用するようにしてください。			
4. テキスト			
なし(授業中に配布する)			
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、課題提出・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%以上の点数をもってC評価とする			

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック		
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	
担当者	西澤英子		30	前期	金3・4	202	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	演習	2	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>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。</p> <p>2. 目標検定・資格 なし</p> <p>3. 学習上の留意点 1年時のテキストを引き続き使用します。忘れずに持ってきてください。フォトショップやイラストレータファイルと連動するので、必要であればテキストを持参し、復習等を行ってください。</p> <p>4. テキスト ボーンデジタル:レイアウト&ブックデザインの教科書 JAGAT:DTPベーシックガイダンス</p> <p>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。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/12	書籍の誌面設計とレイアウト1
		2	4/19	書籍の誌面設計とレイアウト2
		3	4/26	装丁デザイン1
		4	5/10	装丁デザイン2
		5	5/17	出力と入稿データの作成
		6	5/24	課題制作1 グループワーク(企画)
		7	5/31	課題制作2 構成・仕様
		8	6/7	課題制作3 デザイン(テンプレート作成)
		9	6/14	課題制作4 取材(素材集め)
		10	6/21	課題制作5 レイアウト
		11	6/28	課題制作6 レイアウト
		12	7/5	課題制作7 初校
		13	7/12	課題制作8 再校
		14	7/19	課題制作9 入稿
15	7/26	課題制作10 発表・評価		
		評価 試験		

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック	学年・クラス	1グラフィック		
講義名	色彩1		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	月曜1	403	
担当者	竹内真澄		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講演	1	

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>11月10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 A.F.T3級色彩検定 受験対象 全員 実施日 2019年11月10日(日)</p> <p>3. 学習上の留意点 模擬テストを中心に学生一人ひとりの理解度を見ながら難易度を上げる。</p> <p>4. テキスト A.F.T3級色彩検定テキスト、新配色カード199a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	4/8	色のはたらき。光と色
		2	4/15	色の表現1
		3	4/22	色の表現2
		4	5/13	色の心理1
		5	5/20	色彩調和1
		6	5/27	色彩調和2
		7	6/3	色彩効果1
		8	6/10	色彩効果2
		9	6/17	色彩と生活1
		10	6/24	色彩と生活2
		11	7/1	ファッション1
		12	7/8	ファッション2
		13	7/22	インテリア
		14	7/29	エクステリア、環境1
15	8/5	エクステリア、環境2		
		評価		

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック
講義名	色彩&鉛筆アツクン 概論応用{鉛筆デッサン}	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		15	前期	木2	403
担当者	竹内真澄	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			必修	講・演	1

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、さらに人体の構造などイラストレーター、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	4/18	画材説明、デッサン概論。幾何形体		
		2	4/25	幾何形体		
		3	5/9	ガラスの質感の表現1		
		4	5/16	ガラスの質感の表現2		
		2. 目標検定・資格		5	5/23	金属と布の質感の表現1
		なし	受験対象	6	5/30	金属と布の質感の表現2
		3. 学習上の留意点		7	6/6	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	6/13	手の構造
		4. テキスト		9	6/20	自画像1
		持ち物	スケッチブック、筆記用具	10	6/27	自画像2
		5. 成績評価の方法・基準		11	7/4	組み合わせモチーフ
		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		12	7/11	組み合わせモチーフ
				13	7/18	組み合わせモチーフ
				14	7/25	創作デッサン
		15	8/1	講評会		
		評価				
		試験				

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィック	学年・クラス	2グラフィック
講義名	色彩&鉛筆デッサン 概論応用〔演習〕	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		15	前期	木1	403
担当者	竹内真澄	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
			必修	講・演	1

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、実践力を身に付ける。		No.	日付	授業内容
		1	4/18	構図について
2. 目標検定・資格		2	4/25	絵づくり①
		3	5/9	絵づくり②
なし		4	5/16	絵づくり③
		5	5/23	色を用いて表現①
実施日		6	5/30	色を用いて表現①
		7	6/6	色を用いて表現②
3. 学習上の留意点		8	6/13	色を用いて表現②
		9	6/20	色を用いて表現③
3級で学習した内容をさらに深く学び、色に関するビジネススキルのアップにつなげる。		10	6/27	色を用いて表現③
		11	7/4	テーマを決めての制作
4. テキスト		12	7/11	テーマを決めての制作
		13	7/18	テーマを決めての制作
5. 成績評価の方法・基準		14	7/25	テーマを決めての制作
		15	8/1	講評会
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		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	コミュニケーション基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
担当者	小林 千恵		15	前期	木2	305	
			実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>1. 第1～6回までの概要/目的 コミュニケーションとは、「話す・聞く・伝えあう」などをいいます。それらは、学生として、また社会人としての能力の基盤でもあります。コミュニケーション能力の基礎を理解し、その基盤を培う「SEQ」(Student Emotional Intelligence Quotient: 学生版『心の知能指数』)の理論により、コミュニケーション能力を高めるための手法を学びます。7回目からは、これまでの自分の言動をふりかえりながら、行動実践学テキストに沿って、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、自分らしい人のかかわり方や適切な自己表現ができる力を身につけていきます。</p> <p>2. 目標検定・資格</p> <p>受験対象</p> <p>実施日</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>講義とグループワークを交えて授業を進めます。ワークは全員が参加で行いますので、「話す」「質問する」「チームで協力する」「チームに貢献する」態度を目標にしてください。また、授業中はもちろん、学校内やプライベートでも、「EQ」を開発する意欲を持ちましょう。</p> <p>4. テキスト</p> <p>①1回～6回までは、毎回授業のポイントのレジュメを配布。SEQ受検後は「ハンドブック&ワークシート」を使用 ②7回以降、夢実現のための「実践行動学」を使用</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>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(30%以内)で総合的に評価する。</p> <p>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</p>	No.	日付	授業内容
	1	4/18	オリエンテーション(授業の目的)と自己紹介
	2	4/25	「SEQ」受検
	3	5/9	コミュニケーションとEQの関わりについて
	4	5/16	「SEQ」の「診断結果」・「HAND BOOK」・「WORK SHEET」の使い方。
	5	5/23	「EQI」による自己理解～自己の「強み」「課題」について理解する～
	6	5/30	1年生で開発したい「EQ素養」と「なりたい自分」像をつくる。(「EQ開発」のマイカレンダー作成)
	7	6/6	話しかけてみよう「座席表作りで友達を知る」
	8	6/13	聴く力、話す力、みんなで協力する力を高めよう!「インタビューゲーム」他己紹介
	9	6/20	上手に聴いてあげるための「傾聴」トレーニング
	10	6/27	夢と目標 「リソースマップ(自分地図)」で自己理解
	11	7/4	誤った思い込み 「サーカスの像やライオンは、なぜ逃げない?」
	12	7/11	行動のよりどころ 「わたしのやる気」はどこからくる?
	13	7/18	言い訳の3D 「わたしの思考パターン」
	14	7/25	5つのステップで「なりたい自分」を目標設定
15	8/1	期末課題& 「コンプリメント・シャワー」でフィードバック	
評価			

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	PC基礎 {Excel}		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金1
担当者	佐藤 隆司		実務経験	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
				単位数	備考
				1	

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	4/12
			Excelの概要と試験について
		2	4/19
			第1章ワークシートやブックの作成と管理
		3	4/26
			第2章セルやセル範囲の作成①
		4	5/10
			第2章セルやセル範囲の作成②
2. 目標検定・資格		5	5/17
Microsoft Office Specialist Excel 2013	受験対象 主興(留学生は希望者)		第3章テーブルの作成①
		6	5/24
実施日	前期試験週(8月)		第3章テーブルの作成②
3. 学習上の留意点		7	5/31
練習・復習をしながら確実に機能を身に付けることを希望します。			第4章数式や関数の適用①
		8	6/7
			第4章数式や関数の適用②
		9	6/14
			第4章数式や関数の適用③
		10	6/21
			第5章グラフやオブジェクトの作成①
4. テキスト		11	6/28
Microsoft Office Specialist Excel 2013対策 テキスト&問題集			第5章グラフやオブジェクトの作成②
		12	7/5
			模擬試験問題
5. 成績評価の方法・基準		13	7/12
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試			模擬試験問題
A 総合評価 90点以上		14	7/19
B 総合評価 70点以上、90点未満			模擬試験問題
C 総合評価 60点以上、70点未満		15	7/26
D 総合評価 60点未満→単位不認定			模擬試験(期末評価試験)
※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。		評価	
		試	

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	EQコミュニケーション		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金2
担当者	小林 千恵		実務経験	必修・選択	授業形態
			有	必修	講義
					単位数
					1
					備考
					合同授業

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
1、概要 コミュニケーションとは、「話す・聞く・伝えあう」などをいう。それらは、学生としてそして社会人としての「働く能力」の基盤である。「EQコミュニケーション」は、1年次の「コミュニケーション基礎」の上につけて、EQ理論をさらに活用してコミュニケーション能力開発の理論、スキルを学ぶ。2、目的 卒業を1年後に控える2年次では、就職活動の準備や社会人としての準備を確実に進めていかなければならない。コミュニケーション能力の習得はそのため重要な獲得能力の一つである。理論的な理解はもちろん、集団でのグループ討議なども通じての体験学習を行う一方、個々の[EQ]特性に合わせたコミュニケーション能力開発を進めていく。		No.	日付
		授業内容	
		1	4/12
		オリエンテーション:授業の狙い	
		2	4/19
		「SEQ」受検	
		3	4/26
		コミュニケーションとEQの関わり～1年生の振り返り～	
		4	5/10
		「SEQ」フィードバックと「EQ素養」の理解	
2. 目標検定・資格		5	5/17
		個人フィードバックと自習①	
		6	5/24
		個人フィードバックと自習②	
実施日		7	5/31
		「こんな「社会人」「職業人」になりたい」～EQ素養の課題の整理～	
3. 学習上の留意点		8	6/7
★講義とグループワークを交えて授業を進める。講義では、「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ぶ。★グループワークでは、「コミュニケーション」の実践を学ぶ。★授業中はもちろん、学校内やプライベートでも、EQを発揮し、開発のためのトレーニングを実践すること。		9	6/14
		グループワーク「EQ開発カレンダー」をつくる	
4. テキスト		10	6/21
★毎回授業のポイントのレジュメを配布。SEQ受検後は「ハンドブック」「ワークシート」を使用。★参考図書:高山直 『「感じる力」の磨き方』(以上東洋経済新報社より出版)など。		11	6/28
		グループワーク「コミュニケーションスキルアップ」①	
5. 成績評価の方法・基準		12	7/5
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(30%以内)で総合的に評価する。		グループワーク「コミュニケーションスキルアップ」②	
A 総合評価 90点以上		13	7/12
B 総合評価 70点以上、90点未満		仕事の能力と毎日の心構え	
C 総合評価 60点以上、70点未満		14	7/19
D 総合評価 60点未満→単位不認定		13回までの振り返りと期末課題の準備	
		15	7/26
		期末課題レポート	
		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	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
				必修	講・演	2
					備考	

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に支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ
	7月10日	1
	7月17日	1
	7月24日	1
	9月11日	1
	9月18日	1
	9月25日	1
	10月2日	1
	10月16日	1
	10月23日	1
	10月30日	1
		計画
		講座オリエンテーション・一般常識
		言語分野:同義語
		言語分野:対義語
		言語分野:二語の関係(包含関係・行為関係)
		言語分野:二語の関係(原料関係・用途関係)
		非言語分野:計算・数的問題(基礎確認)
		非言語分野:計算・数的問題(距離・速度)
		非言語分野:計算・数的問題(塩水問題)
		非言語分野:計算・数的問題(確率)
		中間試験
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。	11月6日	1
	11月13日	1
	11月20日	1
	11月27日	1
	12月4日	1
	12月11日	1
	1月8日	1
	1月15日	1
		言語分野:敬語基礎
		言語分野:敬語応用
		言語分野:敬語演習
		非言語分野:計算・数的問題(仕事)
		非言語分野:計算・数的問題(流水)
		非言語分野:計算・数的問題(分割)
		非言語分野:計算・数的問題(代金)
		確認試験
4. テキスト		
『最強のSPI攻略1000題』 配布プリント集	4月9日	1
5 成績評価の方法・基準	4月16日	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23日	1
	5月21日	1
	5月28日	1
	6月11日	1
	6月18日	1
	6月25日	1
		言語分野:ことわざ・慣用句・四字熟
		言語分野:語句の意味
		言語分野:複数の意味
		非言語分野:計算・数的問題(損益)
		非言語分野:図表・資料問題(分布・)
		非言語分野:論証問題(集合・命題)
		非言語分野:論証問題(判断推理)
		総合試験

科名	国際ビジネス科 ICTシステム・デザイン科	コース名	国際ビジネス モバイル	学年・クラス	1F・2F 1A・2A(留)		
講義名	日本語読解・聴解 [留学生レベル別講座]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	火4	402	
担当者	雫石佳男		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講・演	1	留学生 対象

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
この講義では、 N2レベルの読解問題を練習します。 プリントで聴解問題の練習もします。 目的は講義終了までに、JLPTのN2レベル の学習能力を身につけるためです。。	No.	日付	授業内容		
	1	4/9	オリエンテーション		
2. 目標検定・資格	JLPT N2	受験対象 全員	2	4/16	第1週、第4週 1日目 聴解実戦練習
			3	4/23	第2週、第5週 1日目 聴解実戦練習
実施日	7/7, 12/1		4	5/7	第3週、第6週 1日目 聴解実戦練習
	3. 学習上の留意点		5	5/21	第1週、第4週 2日目 聴解実戦練習
この講義のあいだにJLPTが2回ありますから、 <u>はやくN2に合格したい人は、自分でテキストを勉強してください。</u>		6		5/28	第2週、第5週 2日目 聴解実戦練習
4. テキスト		7		6/4	第3週、第6週 2日目 聴解実戦練習
日本語能力試験対策 日本語総まとめ N2		8		6/11	第1週、第4週 3日目 聴解実戦練習
5. 成績評価の方法・基準		9		6/18	模擬テスト
※ 単位をとるために ・講義は15回のうち12回以上、出席しなければなりません。 ・総合評価が60点より低い人は、もういちど同じ テストをうけなければなりません。そして80点より 高い点をとらなければなりません。		10		6/25	模擬テスト
※ 成績の決めかた ・期末テストの点を評価点とします。 (評価点×0.6)+(授業態度×0.4)=総合評価		11		7/2	模擬テスト
総合評価 90点以上=A 70点以上、90点未満=B 60点以上、70点未満=C		12		7/9	第2週、第5週 3日目 聴解実戦練習
再テスト 80点以上=C		13		7/16	第3週、第6週 3日目 聴解実戦練習
授業態度とは遅刻や欠席の回数、講義中の電話、 ゲーム、カンニングなど迷惑行為のことです。		14		7/23	第1週、第4週 4日目 聴解実戦練習
		15		7/30	第2週、第5週 4日目 聴解実戦練習
		評価 試験	試験週	筆記試験	

