

カリキュラム編成表（授業科目等の概要）

令和 5年度 商業実務専門課程 (Webクリエイター学科)																
					分類		授業科目名	授業科目概要	授業時間数	単位数	授業方法					
科目区分①	科目区分②	年次	学期	科目区分	必修	選択必修					自由選択	講義	演習	実験・実習・実技		
専門	Webクリエイター専攻	IT活用の知識とビジネススキル	1	前期	専門	○			ITメディア概論ⅠA	IT技術・IT管理・ネットワーク・データ分析・セキュリティ・IT最新技術といった実務に必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験の取得を目指す。	60	4	○			
			1	後期	専門	○			ITメディア概論ⅠB	IT技術・IT管理・ネットワーク・データ分析・セキュリティといった実務に必要な知識を学ぶ。ITパスポート試験の取得を目指す。	60	4	○			
			2	前期	専門	○			プレゼンテーションⅡA	パワーポイントの使い方から文章のまとめ方や訴える力など、プレゼンテーションに必要な基本的知識を身に付ける。またVRを使用した次世代型プレゼンテーション方法についても学ぶ。	30	1		○		
		表現知識	1	前期	専門	○			カラーコーディネートⅠA	色彩理論の基本を学び、デザインに必要な色彩の考え方や発想を身につける。	60	2		○		
			1	後期	専門	○			カラーコーディネートⅠB	色彩理論の基本を学び、デザインに必要な色彩の考え方や発想を身につける。	60	2		○		
			2	前期	専門	○			Webデザイン技術ⅡA	Webを表現手段とするための知識と技術を学び、実践する。	60	2		○		
			1	前期	専門	○			デザイン概論ⅠA	ビジュアルコミュニケーションに必要とされるデザインの基礎を学ぶ。それを元にWEBデザイン・コンテンツデザイン・グラフィックデザイン・映像デザインのクオリティ向上につなげる。	30	1		○		
			制作能力	1	前期	専門	○			コンテンツデザインⅠA	デザイン専用ソフトウェアの環境設定と操作方法を学び、仕事で扱う様々な画像の作成方法と取り扱い方法を学ぶ。	60	2		○	
				1	後期	専門	○			コンテンツデザインⅠB	デザイン専用ソフトウェアの環境設定と操作方法を学び、仕事で扱う様々な画像の作成方法と取り扱い方法を学ぶ。	90	3		○	
		2		前期	専門	○			グラフィックデザインⅡA	デザインソフトウェアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学び、制作活動をおこないコンテストに応募する。	60	2		○		
		2		後期	専門	○			グラフィックデザインⅡB	デザイン技術の実践と、学びを可視化しそれを伝えるために卒業成果作品を制作する。	60	2		○		
		1		前期	専門	○			Web演習ⅠA	HTML、CSSに関する基本的な知識を学び、様々なモバイルに対応するWeb作成スキルを身につける	60	2		○		
		1		後期	専門	○			Web演習ⅠB	HTML、CSSに関する基本的な知識を学び、様々なモバイルに対応するWeb作成スキルを身につける	60	2		○		
		2		前期	専門	○			Web演習ⅡA	各種ビジネスを想定したWebサイト、モバイルサイト作成を行う。	60	2		○		
		2		後期	専門	○			Web演習ⅡB	卒業制作活動のため、自分が受注した案件であるビジネスコンテンツとしてのモバイルサイト作成をおこなう。	60	2		○		
		1		前期	専門	○			ムービー制作ⅠA	様々な機器による撮影と編集技術を学ぶ。	60	2		○		
		1		後期	専門	○			ムービー制作ⅠB	撮影と編集技術の実践活動として、コンテスト応募と学年課題制作をおこなう。	60	2		○		
		2		前期	専門	○			ネットムービー演習ⅡA	目的に合わせた映像を作成し、有効利用する技術を学ぶ。	60	2		○		
		2		後期	専門	○			ネットムービー演習ⅡB	活用メディアの特性や目的に合わせた映像の作成と発信を学び、コカ的なコンテンツを制作する手法を身につける。	60	2		○		
		1	後期	専門	○			IPデザイン実践ⅠA	ポートフォリオ作成のため、企画制作をおこなう。 1年次の学年成果物を完成させる。	30	1		○			
		ネットビジネス実践	2	前期	専門	○			ECビジネス演習ⅡA	Webメディアを利用したEC活動の実践を通して、実施に伴う手続きを理解し関係法令等を学ぶ。また運用における企画戦略手法や分析力を磨く	30	1		○		
			2	後期	専門	○			ECビジネス演習ⅡB	Webメディアを利用したEC活動の実践を通して、実施に伴う手続きを理解し関係法令等を学ぶ。また運用における企画戦略手法や分析力を磨く	30	1		○		
			2	前期	専門	○			ブランニングⅡA	企業や団体等と連携し、質向上や課題解決のための活動をおこなう。これを通して効果的なプレゼンテーションや情報発信、レビューと報告について現場で学ぶ。	60	2		○		
			2	後期	専門	○			ブランニングⅡB	企業や団体等と連携し、質向上や課題解決のための活動をおこなう。これを通して効果的なプレゼンテーションや情報発信、レビューと報告について現場で学ぶ。	60	2		○		
		制作実践	1	前期	専門	○			ブランニングⅠA	地域の課題解決やイメージ向上をテーマとし、専門分野知識やスキルを活かした実践活動を行う。活動を通してチーム活動のやり方やスケジュール管理、報告手法などビジネスの基本を身につける。	30	1		○		
			1	後期	専門	○			ブランニングⅠB	地域の課題解決やイメージ向上をテーマとし、専門分野知識やスキルを活かした実践活動を行う。活動を通してチーム活動のやり方やスケジュール管理、報告手法などビジネスの基本を身につける。	60	2		○		
			2	前期	専門	○			総合演習ⅡA	コンテンツ制作手法と表現方法、活用事例を学び、それらを効果的卒業制作に生かす手順について研究する。	60	2		○		
			2	後期	専門	○			総合演習ⅡB	企業活動に要求される顧客やビジネスパートナーとの関係やその利益を生み出す仕組みについて、具体的に検討し、卒業制作活動の実践を通して、それについての回答を導き出す。	60	2		○		
		一般	職業人スキル インターンシップ	1	後期	一般	○			インターンシップⅠA	授業での学びを活かし、ビジネス現場での業務体験を行う。	45	1			○
				1	前期	一般		○		就職支援ⅠA	には何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。 「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○		
				1	後期	一般		○		就職支援ⅠB	には何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。 「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○		
				2	前期	一般		○		就職支援ⅡA	には何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。 「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○		
2	後期			一般		○		就職支援ⅡB	には何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。 「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何か必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	2	○				
1	前期			一般		○		データマーケティングⅠA	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につける。データマーケティングとしての基礎的素養を深める。	30	1		○			
1	後期			一般		○		データマーケティングⅠB	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につける。データマーケティングとしての基礎的素養を深める。	30	1		○			
1	前期			一般		○		表現力ⅠA	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける	30	1		○			
合計								36 科目	1785 単位時間	(67	(単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件 1700単位時間以上 GPA2.0以上 必修科目を取得していること	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

科 目 名							ITメディア概論 I A		学 期		前 期		
担当教員		一ノ瀬 伊通子		科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数		4	
学習目的		IT技術・IT管理・ネットワーク・データ分析・セキュリティ・IT最新技術といった実務に必要な知識を学ぶ											
授業内容		最新技術、ITを利用した管理、経営といった実務に必要な知識を学ぶ											
学習目標		ITパスポート試験に合格できる知識を習得する											
使用テキスト		・令和05年 イメージ&クレバー方式でよくわかる 栢木先生のITパスポート教室 ・かんたん合格ITパスポート過去問題集 令和5年度 春期											
週数		授業計画						事前・事後の学習					
1	オリエンテーション 情報処理技術者試験の概要について 第1章ハードウェア							【事前】	履修概要の確認・テキスト準備				
								【事後】	第1章を読む				
2	第1章ハードウェア 確認テスト							【事前】	第1章を読む				
								【事後】	第1章章末問題・新出用語のまとめ				
3	第1章ハードウェア 確認テスト							【事前】	第1章を読む				
								【事後】	第1章章末問題・新出用語のまとめ				
4	第2章ソフトウェア 確認テスト							【事前】	第2章を読む				
								【事後】	第2章章末問題・新出用語のまとめ				
5	第2章ソフトウェア 確認テスト							【事前】	第2章を読む				
								【事後】	第2章章末問題・新出用語のまとめ				
6	第3章システム構成 確認テスト							【事前】	第3章を読む				
								【事後】	第3章章末問題・新出用語のまとめ				
7	第4章ネットワーク 確認テスト							【事前】	第4章を読む				
								【事後】	第4章章末問題・新出用語のまとめ				
8	第4章ネットワーク 確認テスト							【事前】	第4章を読む				
								【事後】	第4章章末問題・新出用語のまとめ				
9	第5章セキュリティ 確認テスト							【事前】	第5章を読む				
								【事後】	第5章章末問題・新出用語のまとめ				
10	第5章セキュリティ 確認テスト							【事前】	第5章を読む				
								【事後】	第5章章末問題・新出用語のまとめ				
11	第6章データベース 確認テスト							【事前】	第6章を読む				
								【事後】	第6章章末問題・新出用語のまとめ				
12	第6章データベース 確認テスト							【事前】	第6章を読む				
								【事後】	第6章章末問題・新出用語のまとめ				
13	CBT模擬試験 解説							【事前】	前期の範囲を復習しておく				
								【事後】	間違った問題を必ず見直す				
14	CBT模擬試験 解説							【事前】	前期の範囲を復習しておく				
								【事後】	間違った問題を必ず見直す				
15	CBT模擬試験 解説							【事前】	前期の範囲を復習しておく				
								【事後】	間違った問題を必ず見直す				
		評価項目/割合		評 価 内 容									
評価基準	1. 課 題		30 %		教科書内の練習問題および授業中の演習課題								
	2. 授業姿勢		30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢								
	3. テストその他		40 %		各章ごとの確認テストおよび練習問題 模擬試験・期末試験								
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。												
目標検定・課外授業実施予定・その他		情報処理技術者試験ITパスポート 1月受験目標 授業ではGoogle Classroomを使用します。Googleにアクセスできる端末をもってきてください。											

科 目 名		ITメディア概論 I B						学 期	後 期
担当教員	一ノ瀬 伊通子	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	必修	単位数	4
学習目的	IT技術・IT管理・ネットワーク・データ分析・セキュリティ・IT最新技術といった実務に必要な知識を学ぶ								
授業内容	最新技術、ITを利用した管理、経営といった実務に必要な知識を学ぶ								
学習目標	ITパスポート試験に合格できる知識を習得する								
使用テキスト	・令和05年 イメージ&クレーバー方式でよくわかる 栢木先生のITパスポート教室 ・かんたん合格ITパスポート過去問題集 令和5年度 春期								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	第7章アルゴリズムとプログラミング 確認テスト	【事前】	第7章を読む						
		【事後】	第7章章末問題・新出用語のまとめ						
2	第8章マネジメント 確認テスト	【事前】	第8章を読む						
		【事後】	第8章章末問題・新出用語のまとめ						
3	第8章マネジメント 確認テスト	【事前】	第8章を読む						
		【事後】	第8章章末問題・新出用語のまとめ						
4	第9章企業活動と法務 確認テスト	【事前】	第9章を読む						
		【事後】	第9章章末問題・新出用語のまとめ						
5	第10章経営戦略とシステム戦略 確認テスト	【事前】	第10章を読む						
		【事後】	第10章章末問題・新出用語のまとめ						
6	第10章経営戦略とシステム戦略 確認テスト	【事前】	第10章を読む						
		【事後】	第10章章末問題・新出用語のまとめ						
7	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
8	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
9	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
10	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
11	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
12	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
13	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
14	CBT模擬試験 解説	【事前】	試験全範囲の復習						
		【事後】	間違った問題を見直す						
15	直前模擬試験 学年末試験(ITパスポート本番)	【事前】	本試験の申込・全範囲の復習						
		【事後】	模試の間違った問題を見直す						
	評価項目/割合	評 価 内 容							
評価基準	1. 課 題 30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題							
	2. 授業姿勢 30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他 40 %	各章ごとの確認テストおよび練習問題 模擬試験・期末試験							
目標検 定・課外 授業実 施予定・ その他	情報処理技術者試験ITパスポート 1月受験目標 授業ではGoogleClassroomを使用します。Googleにアクセスできる端末をもってきてください。								

科 目 名	カラーコーディネートⅠA							学 期	前 期
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	広告代理店を経てデザイン事務所開設。グラフィックデザイナーとして活動								
授業内容	色彩科学、色彩調和などを学習しながら、色を見る力を養う								
学習目的	基本的な色彩理論を学習する								
学習目標	様々なビジネスシーンで必要となる色彩の考え方を理解し、活用できるようになる。								
使用テキスト	色彩検定3級テキスト、色彩検定3級問題集、色彩検定過去問題集								
週数	授業計画								
1	自己紹介、カラーカードを貼る								
2	カラーカードを貼る								
3	実習・ポスターカラーを使う								
4	実習・ポスターカラーを使う								
5	光と色								
6	光と色								
7	眼のしくみ								
8	眼のしくみ								
9	混色								
10	混色								
11	色の三属性								
12	色の三属性								
13	PCCSの理解と色彩調和								
14	PCCSの理解と色彩調和								
15	パーソナルカラーの基礎								
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容						
	1. 課 題 50 %		レポート、小テスト結果等を評価する						
	2. 授業姿勢 30 %		授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する						
	3. テストその 20 %		期末テスト結果を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他	AFT色彩検定3級 進行状況により変更する場合があります。								

科 目 名	カラーコーディネートⅠＢ							学期	後 期
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	広告代理店を経てデザイン事務所開設。グラフィックデザイナーとして活動								
授業内容	デザインをする上で目的にあった効果のあるカラーコーディネートとはどういうものを学ぶ								
学習目的	色彩検定3級合格を目指して、色彩の基本を学習する。								
学習目標	色彩検色彩とは何か、応用的な理解ができ、実戦に活かせる力をつける								
使用テキスト	色彩検定3級テキスト、色彩検定3級問題集、色彩検定過去問題集								
週数	授業計画								
1	前期の復習								
2	色彩心理								
3	色彩心理								
4	配色イメージ								
5	ファッションと色彩								
6	ファッションと色彩								
7	インテリアと色彩								
8	インテリアと色彩								
9	慣用色名								
10	検定に向けての学習								
11	検定に向けての学習								
12	検定に向けての学習								
13	検定に向けての学習								
14	ビジュアルデザインの基礎								
15	ビジュアルデザインの基礎								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 50 %			レポート、小テスト結果等を評価する					
	2. 授業姿勢 30 %			授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する					
	3. テストその 20 %			模擬テスト結果等を評価する					
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	AFT色彩検定3級 進行状況により変更する場合があります。								

科 目 名	Webデザイン技術ⅡA							学期	前	期
担当教員	堺 信貴	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	ビジネス文書作成、Webデザインに必要な知識・技術を学習し、資格取得を目指す。									
授業内容	Webを表現手段とするための知識と技術を学び、実践する。検定合格を目指す。									
学習目標	Webデザイナー検定に合格できる知識を身に付ける。									
使用テキスト	入門Webデザイン、Webデザイナー検定公式問題集									
週数	授業計画									
1	Webデザイン、Webサイトの種類 Webサイトの制作フロー									
2	Webサイトのしくみ コンセプトメイキング									
3	情報の収集・分類・組織化 情報の構造化とアクセスルート									
4	閲覧機器 Webページの画面構成									
5	素材の制作 テストと修正 評価とメンテナンス									
6	HTMLの基礎①									
7	HTMLの基礎②									
8	CSSの基礎①									
9	文書要素の制御									
10	フォーム									
11	CSSレイアウト									
12	デジタルとソフトウェア									
13	入出力装置 インターネットの基礎									
14	知的財産権 データフォーマット									
15	試験対策									
	評価項目/割合		評 価 内 容							
評 価 基 準	1. 課 題 50 %		授業中に取り組む課題 宿題課題							
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。							
	3. テスト等 20 %		確認小テスト結果 期末テスト結果							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検 定・課外 授業実 施予定・ その他	7月にWebデザイナー検定実施予定 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。									

科 目 名	デザイン概論ⅠA							学 期	前 期
担当教員	畠山 博子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
関係実務等	広告代理店を経てデザイン事務所開設。グラフィックデザイナーとして活動								
授業内容	デザインに必要とされるデザインの基礎を学ぶ								
学習目的	webデザイン、コンテンツデザイン、映像デザインのクオリティ向上につなげる								
学習目標	様々なビジネスシーンで必要となるデザインの考え方を理解し、活用できるようになる								
使用テキスト	なるほどデザイン、誰も教えてくれないデザインの基本								
週数	授業計画								
1	身の回りのデザインを見てみる…基本的なデザインの話、デザインとは何か								
2	レイアウトの基本…鉛筆、消しゴムなどを使って								
3	視覚的な表現における構成…揃えること、ページの分割と対比								
4	基本的な図形による平面構成のトレーニング…線を使って								
5	基本的な図形による平面構成のトレーニング…四角形を使って								
6	基本的な図形による平面構成のトレーニング…円を使って								
7	サンセリフの書体を活かしたデザイン								
8	セリフ書体を活かしたデザイン								
9	色々な書体について								
10	色を使った平面構成のトレーニング								
11	色彩計画…カラーパレットの作成								
12	動きやリズムを感じさせるデザイン・余白を活かしたデザイン								
13	色の使い方、写真とのつき合い方								
14	イラストの使い方、ダイアグラムについて								
15	デザインの進め方、細部を見る大切さ								
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容						
	1. 課 題	50 %	レポート、課題演習の結果等を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する						
	3. テストその	20 %	デザインする上で必要な考え方、物事の進め方、行動力などを評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他	進行状況により変更場合があります。								

科 目 名	グラフィックデザインⅡA							学期	前	期
担当教員	遠藤 一男	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
関係実務等	商業デザイン業務を取り扱う10Sの経営及びデザイナーとしての実務基礎的知識と作成過程を担当。									
授業内容	仮想企業を想定し、マークやロゴタイプをデザインし、アプリケーションとして名刺・新聞広告やポスター展開する等、実践的な演習を									
学習目的と目標	グラフィックデザイン手法や表現方法をシステムとして学び、作成過程を理解してもらう。									
使用テキスト	JAGDA 教科書 VISUAL DESIGN Voiume2 タイポグラフィ・シンボルマーク									
週数	授業計画									
1	1. 遠藤 一男 名刺交換及び自己紹介 ①教材及び教科書シラバスを通し基本的な授業の進め方の説明 2. ②タイポグラフィック文字の成り立ち、書体のエレメントの実演 ●目的→文字の成り立ちを学ぶ									
2	1. 今週の広告収集の発表オリエ。 ①数字・欧文・漢字・仮名の実演 2. ②生徒自身の名前をタイポグラフィック（明朝とゴシック）、文字組版のルールの実演 ●目的→文字のバリエーションを学ぶ									
3	1. 今週の広告収集の発表オリエ。①ネーミングやロゴタイプの事例を通して企業イメージや広告展開、ブランド展開の大きな力となるロゴタイプの役割を確認 2. ②ブランドデザインの事例を通してロゴタイプ（CI・VI）マークロゴの周辺を学ぶ、 ●目的→仮想企業のロゴタイプやシンボルマークの役割を学ぶ									
4	1. 街中ロゴタイプの収集の発表オリエ。①起業する企業のネーミングの方法や企業のコンセプトを確認（設定企業オリエ） 2. ②ロゴタイプデザイン（CI・VI）マークロゴの製作体験（アイデア出し手法） ●目的→仮想企業のロゴタイプやシンボルマークのアイデア出しの方法等を学ぶ									
5	1. 設定企業アイデア出しオリエ。①ロゴタイプデザイン（CI・VI）をイラストレータ製作 2. ②ロゴタイプデザイン（CI・VI）マークロゴの製作体験（製作手法） ●目的→仮想企業のロゴタイプやシンボルマークの開発手法と方法を学ぶ									
6	1. 設定企業イラストレータで製作したロゴタイプオリエ。①製作したマークロゴを使った名刺やデザインマニュアルを製作。 2. ②基本デザインをデザインツリーのベーシックデザインシステムに落とし込みグラ提出及びの製作。 ●目的→仮想企業のブランド設計デザインの基本ベースとなるシンボルマークとロゴタイプのルール創りを学ぶ									
7	1. キャラクターの製作過程を事例を通して学ぶ。①収集収集した資料を作成。 2. ②それぞれの収集収集した資料を参考に、対象をとらえるための簡単なデッサンとクロッキー製作を行い対象をとらえる力を培う ●目的→キャラクターの製作過程を学ぶ（宿題・イラストレータで書き起こす）									
8	1. キャラクターデザインのオリエ。 ①新聞広告の周辺を学ぶと共に会社・店舗の、新聞広告製作のための素材の収集と構成デザイン 2. ②ビジュアル表現として似顔絵（ホトショツツール使用）製作や素材としての地図（マップ）細作 ●目的→新聞広告やコマーシャルの構成要素及び社会的な役割と問題点を学ぶ									
9	1. 今週の広告収集の発表オリエ。①自社アピールの新聞広告全15段製作ビジュアルデザイン手法 新聞全15段の製作体験 2. ②素材と構成デザイン（ビジュアル＋画像＋製作ロゴ＋コピーワーク＋タイポグラフィ＝広告製作）、会社・店舗をアピールする新聞広告製作 ●目的→新聞広告の実製作行程を学ぶ									
10	1. 今週の広告収集の発表オリエ。①ビジュアルデザイン手法 新聞全15段の製作体験 2. ②プレゼンテーション（プロジェクターを使い発表→オリエンテーション→発表→添削→意見交換、完成度を高める製作←パネルUP ●目的→新聞広告の製作の完成度を高める方法を学ぶ									
11	1. 富山県美術館見学の注意事項と目的を打ち合わせ 2. ①ポスター制作のヒントとモチベーションを高める見学としたい、 ●目的→ポスターの可能性と製作上の参考として製作上のヒントを									
12	1. 今週の広告収集の発表オリエ。①ポスター制作（素材収集及び準備） 2. ②写真やイラスト、ロゴや新聞広告等の製作してきたコンテンツを駆使しレイアウトや表現の可能性とポスターの方向性を決定オリジナルな基本設計デザイン ●目的→ポスターの構成要素を学ぶ									
13	1. 今週の広告収集の発表オリエ。 ①ポスター制作（グランドデザイン） 2. ②サムネールの製作提出 ③ドキュメントサイズ上に素材製作コンテンツを配置（写真・イラスト・コピー等）、仮想企業ポスターの製作デザイン ●目的→ポスターの製作行程を学ぶ									
14	1. 今週の広告収集の発表オリエンテーション。①タイポグラフィックを加味しデザインを検証 2. ②ビジュアル表現を検証プレゼンテーション（プロジェクターを使い発表）→添削→アドバイス→再構成・修正。さらに完成度を高める製作デザイン ●目的→ポスターの完成度を高める方法を学ぶ									
15	1. 今週の広告収集の発表オリエ。（ファイル帳の提出①完成度を高める検証 2. ②製作物の仮グラ提出→再度の完成度や細かいチェック→作品のプロッター出力→パネルアップ→出品表記入→出品 ●目的→ポスターの作品としての完成と青少年美術展への出品。									
評価基準	評価項目/割合			評 価 内 容						
	1. 課 題	50 %		中間課題等を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %		授業規律、受講態度、積極性、発表オリエンテーションの話し方、質問応答等を評価する						
	3. テスト	20 %		最終制作課題を評価する						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標・課外授業実施予定・その他	9月上旬「青少年美術展」への出品 授業での理解度・進度により授業内要を一部変更することがあります									

科 目 名	グラフィックデザインⅡB							学期	後 期
担当教員	遠藤 一男	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	商業デザイン業務を取り扱う10Sの経営及びデザイナーとしての実務基礎的知識と作成過程を担当。								
授業内容	実際の顧客及び仮想企業を設定して広告等に効果的な制作物を作成する。								
学習目的と目標	●企業のブランド戦略として、印刷物やHPデザイン・サインやリーフレット等の製作を通してデザイン手法を学ぶ。●D T Pの実践力を習得する。								
使用テキスト	JAGDA 教科書 VISUAL DESIGN Voiume2 タイポグラフィ・シンボルマーク								
週数	授業計画								
1	1. 後期授業の進め方。青少年美術展出品物の発表オリエ。 環境グラフィック・サインとは。サイン計画とその周辺 検索サイトSDA←検索(社)日本サインデザイン協会 2. 現地取材の下調べを(A3サイズでグラ提出) ●目的→サイン計画と環境グラフィックを学ぶ								
2	1. 課外授業 環境グラフィック現地取材(下調べをした現地へ全員で取材に行きます) 2. 取材対象のリポート製作を前提にした取材報告書製作(ビデオや写真撮影等) ●目的→サイン計画の現状と展開を学ぶ								
3	1. 取材対象のリポート製作。現地検証を通じて感じた問題点や良かった点を整理、リポート(A3サイズでグラ提出) 2. 仮想企業のサイン計画を試みる。 ●目的→サイン計画を現地調査を通して仮想企業のサイン計画に生かす手法を学ぶ								
4	1. 仮想企業のサイン計画を試みる。 2. デザインツリーに落とし込む ●目的→仮想企業のサイン計画を通してブランドイメージを膨らませる。								
5	1. ブランド形成のためのアプリケーションデザインの方向性を探る。制作スケジュールと方向性確認。 2. 卒業制作発表会に向けてのアプリケーション展開計画の考察 3. 様々な企業のブランド戦略をネット上で収集し仮想企業のブランド戦略を探る。 ●目的→デザインツリーを通して仮想企業のブランド構築のために展開例を学ぶ								
6	1. 会社案内のサイズ及び形体の選定。制作上の注意事項や会社案内の大まかな素材要素の確認とスケジュールと方向性確認 2. 素材収集と構成要素の収集と大まかなデザイン(会社案内リーフレット等のアプリケーションデザイン) ●目的→会社案内リーフレット製作手法を学ぶ								
7	1. 会社案内リーフ実製作。 2. 実物製作した会社案内A3サイズで(グラ提出)→添削→完成度を高める製作。(A3サイズでグラ提出) ●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ								
8	1. 製作した会社案内アイテムをPDF提出オリエンテーション(PDF提出) 2. 実物製作した会社案内をA3サイズで(グラ提出)→添削→完成度を高める製作。(A3サイズでグラ提出) ●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ								
9	1. ステーションナリー及びショッピングバッグなど製作個々のアイテムに沿った実製作 2. 添削→完成度を高める製作確認後(原寸サイズで大型プロッター出力) ショップバッグ原物製作 ●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ								
10	1. その他、営業車両・ワーキングウェア・アイテムなど製作個々のアイテムに沿った実製作(A3サイズでグラ提出) 2. 添削→完成度を高める製作確認後(原寸サイズで大型プロッター出力) 原物製作 ●目的→仮想企業のブランド構築のため実製作を学ぶ								
11	1. デザインツリーに制作したコンテンツを落とし込みまとめA1サイズのパネル製作 →A3グラ提出→添削→完成度を高める製作→ 2. 大型プロッター出力パネル出力及びパネルにアップ ●目的→仮想企業のブランド構築をシステムとして学ぶ								
12	1. ①ロゴ開発から始まるベーシックデザインシステム ②ブランド展開形成のための「アプリケーションデザインシステム」③前期後期を通してのブランド戦略 2. 卒業製作発表会のプレゼンテーションの口上の方向を探る ●目的→プレゼンテーションの方法を具体的に学ぶ								
13	1. 2. 製作した現物全てのアイテムの発表会会場後方ディスプレイを仮展示。 ●目的→仮想企業のプレゼンテーションをシステムとして学ぶ								
14	1. 卒業製作発表会のプレゼンテーション用スライドショーのデータ製作 ①ロゴ開発から始まるベーシックデザインシステム ②ブランド展開形成のための「アプリケーションデザインシステム」③前期後期を通してのブランド戦略 ●目的→プレゼンテーションの方法を具体的に学ぶ								
15	1. 卒業制作発表会の会場設営→プレゼンテーションの流れ→スライド→口上を最終確認								
	評価項目/割合			評 価 内 容					
評 価 基 準	1. 課 題	50 %	中間課題等を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	授業規律、受講態度、積極性、発表オリエンテーションの話し方、質問応答等を評価する						
	3. テスト	20 %	最終制作課題を評価する						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標設定・課外授業実施予定・その他	2月初旬「卒業製作発表会」への出品およびプレゼンテーション 課外授業現地調査及び報告書 授業での理解度・進度により授業内容を一部変更することがあります								

科目名	Web演習ⅠA							学期	前期
担当教員	野口 真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本的な知識を学び、様々な機器に対応するWeb作成スキルを身								
授業内容	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本スキルを演習を通し学ぶ。								
学習目標	簡単なWebを作成したり、既にあるWebの編集ができる。								
使用テキスト	世界一わかりやすいHTML&CSSコーディングとサイト制作の教科書[改訂2版]								
週数	授業計画								
1	wwwやwebサイト制作の基本を理解する ・Webサイトが表示される仕組み ・Webサイトに使用される言語 画像								
2	HTMLコーディングの基本を学ぶ ・タグ 要素 属性 ・HTMLファイルを作成してブラウザで表示する								
3	画像表示とリンクの作成								
4	リストとナビゲーションの作成								
5	テーブルの作成								
6	フォームの作成								
7	CSSの基礎								
8	CSSの設定(文字)								
9	CSSの設定(レイアウト1) ・ボックスモデル								
10	CSSの設定(レイアウト2) ・段組 ・要素の回り込み ・要素の位置固定								
11	CSSの設定(リストとナビゲーション) ・バンクズリストの作成								
12	CSSの設定(テーブル)								
13	CSSの設定(フォーム)								
14	Webサイト制作 ・レスポンスデザイン								
15	Webサイト公開 ・サーバーへのアップロード ・Webサイトの管理								
評価基準	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題	50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テスト等	20 %	最終指定課題提出						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標設定・課外授業実施予定	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科 目 名	Web演習ⅠB						学期	後 期	
担当教員	野口 真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本的な知識を学び、様々な機器に対応するWeb作成スキルを身に付ける。								
授業内容	HTML、CSS、画像処理などWeb作成に必要な基本スキル、応用スキルを演習を通して学ぶ。								
学習目標	目的にあったWebを作成したり、Web改編ができるようになる。								
使用テキスト	作って学ぶ WordPress ブロックテーマ (Compass Web Development)								
週数	授業計画								
1	WordPressについて								
2	サーバーの設定とインストール								
3	WordPress管理画面での設定 ・サイトの設定 ・ユーザー設定 ・プラグイン設定								
4	コンテンツの追加編集とナビゲーションの設定 ・画像の管理 ・ブロックエディター ・ウィジェット								
5	テーマとプラグインによる外観の変更								
6	プラグインによる機能の追加								
7	ローカル開発環境の設定 ・MAMPのインストール ・サーバーの起動とインストール ・WordPress設定								
8	テーマの作成 ・PHPの基礎 ・オリジナルテーマのCSS設定								
9	テンプレートファイルの作成1 ・基本設定 ・カスタムメニューの表示								
10	テンプレートファイルの作成2 ・ヘッダー フッター サイドバー ・固定ページの表示 ・アーカイブページの表示								
11	テーマの編集 ・テーマオプション ・カスタマイズAPI								
12	本番環境への公開 ・ファイルアップロード ・データベースのエクスポート インポート								
13	SEO対策 ・サイト認証 ・SNS連携								
14	WordPressサイトの運営と管理 ・閲覧情報の分析 ・バックアップ ・個人情報の取扱いについて								
15	WordPressサイトの追加と修正 ・カスタム投稿 ・子テーマ ・マルチサイト								
		評 価 内 容							
評 価 基 準	1. 課 題 50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み							
	2. 授業姿勢 30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。							
	3. テスト等 20 %	最終指定課題提出							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標設定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	Web演習ⅡA							学期	前	期
担当教員	野口 真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2	
学習目的	業務で必要とされる情報発信の手段としてのWebについて学び、情報の掲載、更新、メンテナンス等のスキルを。									
授業内容	各種ビジネスを想定したWebサイト、モバイルサイト作成を行う。									
学習目標	Web情報への情報掲載方法や、更新、メンテナンス等、Web作成・更新ができるようになる。									
使用テキスト	作って学ぶ WordPress ブロックテーマ (Compass Web Development)									
週数	授業計画									
1	商用Webサイト作成について知る。 Webデザインの世界のトレンドと、情報の集め方、整理の仕方を体系的に知る。									
2	情報の掲載方法について学び、テーマにそったWebライティングを実践する。									
3	情報の掲載方法について学び、テーマにそったWebライティングを実践する。									
4	ユーザインタフェース(UI)とユーザエクスペリエンス(UX)について理解し、Webサイト構成を考える。									
5	ユーザインタフェース(UI)とユーザエクスペリエンス(UX)について理解し、Webサイトを修正する。									
6	マルチデバイス対応について理解し、Webサイト構成を考える。									
7	マルチデバイス対応について理解し、Webサイトを修正する。									
8	Webサイト作成言語やライブラリについて理解する。 ・HTML CSS									
9	Webサイト作成言語やライブラリについて理解する。 ・CSS JavaScript									
10	Webサイト構築、管理や運用について理解する。 ・Git ・CMS ・SEO									
11	総合演習(ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題)									
12	総合演習(ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題)									
13	総合演習(ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題)									
14	総合演習(ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題)									
15	総合演習(ユーザやクライアントを考慮した作成・・・ミニ課題)									
	評価項目/割合		評価内容							
評価基準	1. 課題 50 %		宿題課題提出 授業内の課題の取り組み							
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。							
	3. テスト等 20 %		最終指定課題提出							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標設定・課外授業実施予定	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。									

科 目 名	Web演習ⅡB							学 期	後 期
担当教員	野口 真悟	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	業務で必要とされる情報発信の手段としてのWebについて学び、情報の掲載、更新、メンテナンス等のスキルを身に付ける。								
授業内容	各種ビジネスを想定したWebサイト、モバイルサイト作成を行う。								
学習目標	Web情報への情報掲載方法や、更新、メンテナンス等、Web作成・更新ができるようになる。								
使用テキスト	現場のプロが教えるWeb制作の最新常識[アップデート版]								
週数	授業計画								
1	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
2	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
3	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
4	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
5	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
6	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
7	成果発表 相互評価								
8	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
9	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
10	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
11	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
12	WordPressを使用したWebサイトを作成する。								
13	総合演習ⅡBと連動した取り組みを行う。								
14	総合演習ⅡBと連動した取り組みを行う。								
15	総合演習ⅡBと連動した取り組みを行う。								
評価基準	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題	50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他	20 %	最終指定課題提出						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	ムービー制作ⅠB							学期	後 期
担当教員	浅川友希	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
関係実務等	大仏兄弟株式会社所属。映像やイベントの企画・製作を手掛ける。中学校・大学での講師・講演経験多数。								
授業内容	カメラ・三脚で撮影をして、YouTubeに動画をアップする。また、ライブ配信の設定などを学ぶ。								
学習目的	映像制作において必要なスキルや考え方を学ぶ								
学習目標	企画構成も理解した上で映像制作に取り組み、YouTubeに動画をアップできるようになる。								
使用テキスト	新版 映像制作ハンドブック								
週数	授業計画								
1	ニュース撮影素材を使用してAdobe Premiere Proの使い方を学ぶ①								
2	写真撮影(実際に写真を撮影、フォトショップでの加工)								
3	撮影について 三脚・カメラの使い方								
4	録音・音声機材の使い方								
5	ライブ配信セッティング								
6	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 構成								
7	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 構成								
8	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 撮影								
9	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 撮影								
10	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 編集								
11	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 編集								
12	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 修正								
13	WebクリエイターPR YouTube用動画制作 完成&YouTubeについて(アップロードの仕方など)								
14	発表								
15	修正・提出								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評価基準	1. 課 題 50 %		宿題課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他 20 %		最終指定課題提出						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	※必要に応じて、実際の現場などに参加するインターンも予定								

科目名	ネットムービー演習ⅡA							学期	前期
担当教員	井上雄介	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	1年次に学んだ動画制作スキルを使い企業紹介動画を制作することで、動画をビジネス現場で活用できる人材を育てる。								
授業内容	企業紹介動画の制作(企画・構成・撮影・編集)、完成した動画をYouTubeにアップロード。視聴データの分析などを行う。								
学習目標	企画・構成・撮影・編集にグループで取り組み、YouTubeに動画をアップできるようになる。								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	年間の全体概要について 前期 後期								
2	動画マーケティング 企業の動画活用について								
3	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 企画概要 グループ決め								
4	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 役割決め、紹介企業選定								
5	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 企業へのプレゼン資料制作								
6	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 企業へのプレゼン								
7	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 企画ヒアリング、ロケハン								
8	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 企業ヒアリング、ロケハン								
9	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 構成台本作成								
10	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 撮影								
11	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 撮影								
12	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 編集								
13	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 編集								
14	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 修正、Youtubeアップロード方法								
15	動画制作実習①企業紹介Youtube動画 全員で動画視聴会 アナリティクス分析								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 50 %			授業内の提出課題を評価する。					
	2. 授業姿勢 30 %			積極的に授業に取り組む様子を評価する。					
	3. テストその他 20 %			最終指定課題を評価する。					
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	取材及び撮影などで課外活動の可能性あり。								

科 目 名	ネットムービー演習ⅡB							学期	後 期
担当教員	井上雄介	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	1年次に学んだ動画制作スキルを使い企業紹介動画を制作することで、動画をビジネス現場で活用できる人材を育てる。								
授業内容	企業の課題を解決する動画の制作(企画・構成・撮影・編集)、完成した動画をYouTubeにアップロード。視聴データの分析などを行う。								
学習目標	企画・構成・撮影・編集にグループで取り組み、YouTubeに動画をアップできるようになる。								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	前期レビューと後期の概要								
2	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 企業選定								
3	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 企業ヒアリング								
4	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 プレゼン資料作成								
5	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 企業へのプレゼン								
6	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 構成台本作成								
7	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 撮影								
8	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 撮影								
9	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 編集								
10	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 編集								
11	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 企業レビュー								
12	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 修正 Youtubeアップロード								
13	動画制作実習②企業の課題を動画で解決 全員で視聴会								
14	卒業成果発表会用ダイジェスト動画制作								
15	卒業成果発表会用ダイジェスト動画作成								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評価基準	1. 課 題 50 %		授業内の提出課題を評価する。						
	2. 授業姿勢 30 %		積極的に授業に取り組む様子を評価する。						
	3. テストその他 20 %		最終指定課題を評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	取材及び撮影などで課外活動の可能性あり。								

科目名	IPデザイン実践ⅠA							学期	後	期
担当教員	畠山・向谷内	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1	
学習目的	実践的なデザイン制作を学ぶ。									
授業内容	ポートフォリオ作成のため企画制作をおこなう。									
学習目標	1年次の学年成果物を完成させる。									
使用テキスト	IllustratorクイックマスターCC、誰も教えてくれないデザインの基本、なるほどデザイン									
週数	授業計画									
1	テーマ制作① 文字・レタースペース									
2	テーマ制作① 文字・レタースペース									
3	テーマ制作① 文字・レタースペース 仕上げ・講評									
4	テーマ制作② レイアウト(図形と文字)									
5	テーマ制作② レイアウト(図形と文字)									
6	テーマ制作② レイアウト(図形と文字) 仕上げ・講評									
7	テーマ制作③ 名刺									
8	テーマ制作③ 名刺									
9	テーマ制作③ 名刺 仕上げ・講評									
10	テーマ制作④ ロゴ									
11	テーマ制作④ ロゴ									
12	テーマ制作④ ロゴ 仕上げ・講評									
13	テーマ制作⑤ 立体のデザイン									
14	テーマ制作⑤ 立体のデザイン									
15	テーマ制作⑤ 立体のデザイン 仕上げ・講評									
	評価項目/割合		評価内容							
評価基準	1. 課題 50 %		レポート、課題演習の結果等を評価する							
	2. 授業姿勢 30 %		授業規律、受講態度、積極性、質問応答等を評価する							
	3. テストその他 20 %		デザインする上で必要な考え方、物事の進め方、行動力などを評価する							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。									

科 目 名		ECビジネス演習ⅡA						学期	前	期
担当教員	林 理	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1	
関係実務等	有限会社オデッセイ経営。Web作成及び運営業務に従事。									
授業内容	EC(Ｅコマース)対応のサイトを作成するスキルを身に付ける。									
学習目的	各種ECサイトサービスを使ったECサイト構築を行う。									
学習目標	EC(Ｅコマース)対応のサイトを作成するスキルを習得する。									
使用テキスト										
週数	授業計画									
1	入門1 ECサイトの概要を学ぶ。									
2	入門2 ECサイト制作システムについて、基本となる環境構築を学ぶ。									
3	入門3 ECサイトの基本 Baseの内部構造を理解する。									
4	制作1 ECサイトの基本 じっさいにBaseに利用者登録し、契約事項などを確認する									
5	制作2 ECサイトの基本 さまざまな決済方式をまなぶ									
6	制作3 ECサイトの基本 商品の魅力を伝えるコピーライティングをまなぶ									
7	制作4 ECサイトの基本 商品の魅力を伝えるコピーライティングをまなぶ									
8	制作5 ECサイトの基本 商品の魅力を伝えるコピーライティングをまなぶ									
9	課題制作 実際の制作環境でこれまでの知識を試してみる									
10	制作6 ショップ制作実務 ECサイト構築ツールであるBASEを契約し、自分の商品を販売するショップをつくる									
11	制作7 ショップ制作実務									
12	制作8 ショップ制作実務									
13	制作9 ショップ制作実務									
14	課題制作(評価) 実際の制作環境でこれまでの知識を試してみる									
15	課題制作(評価) 実際の制作環境でこれまでの知識を試してみる									
	評価項目/割合		評 価 内 容							
評価基準	1. 課 題 50 %		宿題課題提出 授業内の課題の取り組み							
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。							
	3. テストその他 20 %		中間課題 最終指定課題提出							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他 授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。										

科 目 名		ECビジネス演習ⅡB						学期	後	期
担当教員		林 理	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
関係実務等		有限会社ODYSSEY経営。Web作成及び運営業務に従事。								
授業内容		EC(Ｅコマース)対応のサイトを作成するスキルを身に付ける。								
学習目的		各種ECサイトサービスを使ったECサイト構築を行う。								
学習目標		EC(Ｅコマース)対応のサイトを作成するスキルを習得する。								
使用テキスト		ネットショップ、開店します。はじめての開店準備から制作・運営・集客まで全部わかる								
週数		授業計画								
1		制作環境の整理と再確認。Photoshop/Illustrator/Dreamweaver など、サイト制作に必須のソフトの関係を理解し、環境を整える。								
2		Web制作ツール入門1。これまで使ってきた、PhotoshopやIllustratorとの関連を理解する。また、デザインツール以外に必要な、画面スナップショットや、サイトダウンロードの方法を学ぶ。								
3		Web制作ツール入門2。「フェイクサイト」制作の演習を通じ、さまざまなツールの使い方に慣れる。【課題提出あり】								
4		ECサイト制作演習 実企業の研究								
5		ECサイト制作演習 商品の準備								
6		ECサイト制作演習 商品の準備								
7		ECサイト制作演習 BASEで実際の企業情報を投入								
8		ECサイト制作演習 商品の準備(商品情報・画像)								
9		ECサイト制作演習 商品の準備(商品情報・画像)								
10		ECサイト制作演習 ショップ全体のコピーや各種メッセージ								
11		ECサイト制作演習 商品投入と運用など								
12		ECサイト制作演習 決済シミュレーション								
13		ECサイト制作演習 依頼元とのZOOM会議								
14		総合まとめと成果発表プレゼン作成								
15		総合まとめと成果発表プレゼン作成								
		評価項目/割合			評 価 内 容					
評 価 基 準	1. 課 題 50 %		宿題課題提出 授業内の課題の取り組み							
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。							
	3. テストその他 20 %		中間課題 最終レポート課題提出							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他		授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科 目 名	プランニングⅡA							学 期	前 期
担当教員	向谷 内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	目的に合わせた調査力と分析力、メディアを扱う力と表現力を企画課題を通して身につける								
授業内容	課題解決や魅力向上などテーマにあわせた、様々なメディアやツールの活用とコミュニケーションを実践								
学習目標	理論と実践を結びつけ、課題解決に取り組み結果を残す								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	授業の目的、目標、評価方法等について説明する。								
2	活動前の調査検討								
3	調査計画								
4	調査実施								
5	調査結果に基づく、現状分析								
6	調査結果に基づく、現状分析								
7	分析結果まとめ								
8	分析結果の共有								
9	企画検討								
10	企画検討								
11	企画検討								
12	企画案学内検討								
13	企画案学内検討								
14	企画案プレゼン								
15	ここまでのまとめと総括								
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容						
	1. 課 題 50 %		宿題課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価						
	3. テストそ 20 %		中間課題 最終指定課題提出						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科 目 名	プランニングⅡB							学期	後 期
担当教員	向谷 内 由佳	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	1
学習目的	目的に合わせた調査力と分析力、メディアを扱う力と表現力を企画課題を通して身につける								
授業内容	課題解決や魅力向上などテーマにあわせた、様々なメディアやツールの活用とコミュニケーションを体験								
学習目標	理論と実践を結びつけ、課題解決に取り組み結果を残す								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	活動計画立案								
2	活動計画立案								
3	現地活動実施								
4	レビュー（スケジュール調整実施）								
5	現地活動実施								
6	レビュー（スケジュール調整実施）								
7	現地活動実施								
8	クライアント中間ミーティング（最終的な成果物の内容とスケジュールを決定）								
9	現地活動実施								
10	成果報告案検討								
11	報告書作成計画								
12	報告書作成とプレゼン計画立案								
13	成果報告内部レビュー実施								
14	納品および報告								
15	活動レビュー及びアーカイブ								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課 題 50 %		宿題課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価						
	3. テスト等 20 %		中間成果物 最終指定課題提出						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標設定・課外授業実施予定	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科目名	プランニングⅠA						学期	前	期
担当教員	堺 信貴	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	チームでの活動を通し、企画力、提案力、コミュニケーションなどを身に付ける。								
授業内容	射水市観光協会連携事業の企画、実施、評価、報告を行う。								
学習目標	企画の目標を達成する。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	活動ガイダンス								
2	活動ガイダンス、チーム決め								
3	チームビルディング-チーム内のコミュニケーションと役割								
4	チームビルディング-仕事の進め方、MTGのやり方								
5	ビジネスにおけるコンテンツ制作の考え方と設計①								
6	ビジネスにおけるコンテンツ制作の考え方と設計②								
7	取材時のマナー 事前調査①								
8	事前調査②								
9	企画立案-現状分析								
10	企画立案-コンセプト・ターゲット								
11	企画立案-実施内容								
12	企画立案-目標設定、活動スケジュール								
13	企画立案-企画書作成								
14	企画立案-企画書作成								
15	企画立案-射水市観光協会プレゼン								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題 50 %		取り組み内容への関わりと行動						
	2. 授業 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない、以上の観点から評価						
	3. テスト 20 %		レポート・報告書提出 発表						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。 記載以外の取り組みや活動が追加となる場合があります。事前の連絡を確認し、行動してください。								

科目名	総合演習ⅡB							学期	後 期
担当教員	宝里 均	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	必修	単位数	2
学習目的	卒業制作に必要な準備とスキルを身につけ、内容の濃い作品を制作する								
授業内容	卒業制作に関わる技術指導とアドバイス								
学習目標	Bitで学んだスキルの集大成								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	卒業制作 ウェブデザイン XDでデザイン制作3 スマホ仕様の考え方とデザイン								
2	卒業制作 ウェブデザイン XDでデザイン制作4 前期に作ったフローチャート案を元にデザイン作成								
3	卒業制作 ウェブデザイン XDでデザイン制作5 前期に作ったフローチャート案を元にデザイン作成(課題)								
4	卒業制作 ウェブデザイン XDでデザイン制作4 前期に作ったフローチャート案を元にデザイン作成(課題)								
5	XDからWordPressへの組み込み (WordPressの習得度を考えて)								
6	XDからWordPressへの組み込み (WordPressの習得度を考えて)								
7	パワーポイントで制作する内容について考える1 絵コンテの作成(課題) 他の授業の制作物についての確認と指導(パワーポイントに入れるコンテンツの確認)								
8	パワーポイントで制作する内容について考える2 絵コンテの作成(課題)								
9	これまでの制作物についての確認と指導(全体確認:パワーポイントに入れるコンテンツの確認)								
10	これまでの制作物についての確認と指導(全体確認:パワーポイントに入れるコンテンツの確認)								
11	パワーポイント最終確認								
12	卒業制作 個別指導								
13	卒業制作 個別指導								
14	卒業制作 個別指導								
15	卒業制作 個別指導								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題 40 %		課題提出 授業内の課題の取り組み						
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価。						
	3. テストその他 30 %		制作内容・発表内容 総括						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗度・理解度等により、授業実施順番、内容を変更する場合があります。								

科 目 名	インターンシップⅠA							学期	後	期
担当教員	堺 信貴	科目区分	専門	授業方法	実習・実技	分類	必修	単位数	1	
学習目的	自己の職業適性や将来設計について考え、主体的な職業選択や職業意識を持つ。									
授業内容	授業での学びを活かし、ビジネス現場での業務体験を行う。									
学習目標	実習前に立てた目標を達成する。									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	事前研修を実施する。 (1)目的の確認と目標設定、諸注意 (2)ビジネスマナーと身だしなみ (3)書類の作成説明									
2	事前研修を実施する。 (1)書類の確認 (2)総合指導									
3	各インターンシップ実習先にて研修									
4	事後指導(振り返りの実施) 実施報告書作成									
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
評価基準	評価項目/割合		評価内容							
	1. 課題 70 %		実習先からの評価、実習日誌・報告書等を元に算出							
	2. 授業姿 30 %		出席率、実習先からの実習態度評価等を元に算出							
	3. テスト 0 %									
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標 検定・ 課外 授業	インターンシップ事前指導は、総合演習の時間内でも一部対応する。 インターンシップ事後指導は、キャリア支援ⅠA、総合演習ⅠBの時間内でも一部実施する。									