

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
Excel実習	必修	93
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科1年／ゲーム・eスポーツビジネス学科1年／事業創造学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
窪田 浩	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
営業、営業事務、企画業務、指導	

(3) 授業概要

EXCELの操作技術の基礎をしっかりと築き、応用できるような操作技術・考え方などを習得するための授業。 簡単な関数から、複雑な関数・関数の組み合わせ、グラフ・簡単なデータベースの作成などを幅広く習得していく。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

MOS(Excel2016)の合格および、Excelを使ったデータの応用

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%を前提として、課題ファイルが提出され、その完成度を含めて評価する
--

(6) 使用教材・教具

MOS出版 MOS Excel2016 対策テキスト&問題集 日経BP社 MOS対策テキスト Excel2016、他プリント、ノートパソコン

(7) 授業にあたっての留意点

特になし

(8) その他

特になし

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	ワークシートやブックの作成	テキストに沿って、パソコンで実習
	2	ブックの作成、テキストファイルからのインポート	〃
	3	シート名の変更、既存のブックへの追加、コピー	〃
	4	ワークシートやブックの管理	〃
	5	データの検索、抽出、名前の定義	〃
	6	ハイパーリンクの挿入と削除	〃
	7	ワークシートやブックの書式設定	〃
	8	見出しの色、ブックのテーマ、ページ設定	〃
	9	列や行の挿入と削除、列幅、行の高さ	〃
	10	オプションと表示のカスタマイズ	〃
	11	ブックの表示の変更、ズーム機能	〃
	12	数式の表示、列や行の表示、非表示	〃
	13	ドキュメントのプロパティの変更	〃
	14	クイックアクセスツールバーのカスタマイズ	〃
	15	オプション設定	〃
	16	ワークシートやブックの印刷設定	〃
	17	印刷範囲の設定と解除	〃
	18	拡大縮小印刷	〃
	19	列タイトル・行タイトルの繰り返し	〃
	20	別ファイル形式での保存と読み取り	〃
	21	ブックの互換性、アクセシビリティの管理	〃
	22	セルやセル範囲のデータの管理	〃
	23	オートフィル機能、データのコピーと移動	〃
	24	形式を選択して貼り付け、セルの挿入、削除	〃
	25	データの検索、置換、ジャンプ	〃
	26	セルやセル範囲の書式設定	〃
	27	セルの配置やインデント、折り返して表示、結合	〃
	28	数値の書式、セルのスタイル、書式のコピーと貼付	〃
	29	スパークライン、データのアウトライン、小計	〃
	30	条件付き書式	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	テーブルの作成	テキストに沿って、パソコンで実習
	32	セル範囲からのテーブル作成	〃
	33	テーブルへの行と列の追加と削除	〃
	34	テーブルスタイルの適用	〃
	35	テーブルスタイルのオプション	〃
	36	集計行の挿入	〃
	37	データの並べ替え、複数条件での並べ替え	〃
	38	レコードの抽出、重複レコードの削除	〃
	39	各種フィルタを使っての抽出	〃
	40	数式や関数を使用した演算の実行	〃
	41	セルの参照、SUM関数、AVERAGE関数	〃
	42	MIN、MAX、COUNT関数	〃
	43	IF関数を使用した論理演算	〃
	44	SUMIF関数を使用した論理演算	〃
	45	AVERAGEIF関数を使用した論理演算	〃
	46	COUNTIF関数を使用した論理演算	〃
	47	RIGHT、LEFT、MID関数を使用した文字列操作	〃
	48	UPPER、LOWE、RPROPER関数を使用した文字列操作	〃
	49	グラフやオブジェクトの作成	〃
	50	新しいグラフの作成	〃
	51	行と列の切り替え、系列の追加	〃
	52	グラフの書式設定、グラフの種類の変更	〃
	53	サイズ変更、レイアウトやスタイルの設定	〃
	54	要素の追加や変更、グラフシートへの移動	〃
	55	テキストボックスや図形の追加	〃
	56	画像の挿入、画像の編集	〃
	57	オブジェクトの代替テキストの挿入	〃
	58	オブジェクトのプロパティの変更	〃
	59	簡単なExcelの練習問題1(初級レベル)	補助プリントにて実習と解説
	60	簡単なExcelの練習問題2(初級レベル)	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

W	時間	授業内容	授業方法
	61	簡単なExcelの練習問題3(初級レベル)	補助プリントにて実習と解説
	62	簡単なExcelの練習問題4(初級レベル)	〃
	63	少し高度なExcelの練習問題1(中級レベル)	〃
	64	少し高度なExcelの練習問題2(中級レベル)	〃
	65	少し高度なExcelの練習問題3(中級レベル)	〃
	66	少し高度なExcelの練習問題4(中級レベル)	〃
	67	模擬テスト1	模擬テストプログラムでの実習・採点・解説(FOM)
	68	模擬テスト1 復習	〃
	69	模擬テスト2	〃
	70	模擬テスト2 復習	〃
	71	模擬テスト3	〃
	72	模擬テスト3 復習	〃
	73	模擬テスト4	〃
	74	模擬テスト4 復習	〃
	75	模擬テスト5	〃
	76	模擬テスト5 復習	〃
	77	模擬テスト1	模擬テストプログラムでの実習・採点・解説(日経BP)
	78	模擬テスト1 復習	〃
	79	模擬テスト2	〃
	80	模擬テスト2 復習	〃
	81	模擬テスト3	〃
	82	模擬テスト3 復習	〃
	83	模擬テスト4	〃
	84	模擬テスト4 復習	〃
	85	模擬テスト5	〃
	86	模擬テスト5 復習	〃
	87	模擬試験(苦手科目の実習)	〃
	88	模擬テスト1	〃
	89	模擬テスト2	〃
	90	模擬テスト3	〃

科目名 Excel実習

[illegible]

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ICT基礎	必修	54
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイン事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

PCの基本的な知識としてハードウェアとソフトウェアの両面を学習する。
ハードウェアとしては、CPUやメモリといったPCの構成についての知識、起動と停止、HDDとSSDの学習。
ソフトウェアとしては、WindowsやMacといったOSの知識、ファイルやフォルダやパスなどの概念の学習。
それら諸々をキーボード入力とマウス操作といったPCの基本操作方法を通して学習していく。
また、そういった基本操作に加えて、初歩的なショートカットキーも交えてPCを操作させる。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

- ・PC製品のスペック表を見てどんなレベルの製品なのかを理解できる。
- ・OSって何？と聞かれて何を行うシステムなのかを説明できる。
- ・各種ファイルをフォルダで整理整頓でき、どこに何があるのかをパスで理解できる。
- ・マウスとキーボードを使ってファイルやフォルダ、エクスプローラーやタスクバーを操作できる。
- ・ブラインドタッチができる。
- ・ショートカットキーを使って「戻る」「コピー＆ペースト」「保存する」「フォルダを作成する」「印刷する」「全選択」「タスクを切り替える」「デスクトップに戻る」「エクスプローラーを起動させる」などの操作ができる。

(5) 成績評価方法・基準

科目総時間数の80%以上の出席を前提とし、授業に取り組む姿勢、実力テストの点数、提出物の内容を総合的に判断して評価する。

(6) 使用教材・教具

各自PC、テキスト

(7) 授業にあたっての留意点

昨今の学生はプライベートでPCを所有しておらず、操作の勉強も学校での授業に終始しているため、文字通り基礎の基礎から学ばせる必要がある。

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ICT基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	1	授業進行、評価方法の説明、自己紹介オリテ	講義
	2	PCって何？ ムーアの法則を交えて	講義
	3	パソコンのスペックって？	講義+実習
	4	パソコンのスペックって？	講義+実習
	5	圧縮と解凍って？	講義+実習
	6	送付データを解凍・データを圧縮して送ろう	講義+実習
	7	ユーザーインターフェースってなに？	講義+実習
	8	デスクトップ上をカスタマイズしよう	講義+実習
	9	署名を付けてビジネスメールを書いてみよう	講義+実習
	10	署名を付けてビジネスメールを書いてみよう	講義+実習
	11	ショートカットキーを本格的に学ぼう	講義+実習
	12	ショートカットキーを本格的に学ぼう	講義+実習
	13	キーボードだけでPC操作してみよう	講義+実習
	14	キーボードだけでPC操作してみよう	講義+実習
	15	ゲームでタイピング練習	講義+実習
	16	ゲームでタイピング練習	講義+実習
	17	iTest Net - パソコン一般知識	実力テスト
	18	iTest Net - OS基礎知識	実力テスト
	19	ゲームでタイピング練習	講義+実習
	20	ゲームでタイピング練習	講義+実習
	21	OpinionStage - パソコン基礎知識テスト	実力テスト
	22	PCRECOMMEND 2020 - パソコン知識クイズ	実力テスト
	23	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	24	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	25	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	26	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	27	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	28	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	29	文書作成	講義+実習
	30	文書作成	講義+実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ICT基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	31	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	32	文書作成	講義+実習
	33	文書作成	講義+実習
	34	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	35	表計算作成	講義+実習
	36	表計算作成	講義+実習
	37	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	38	表計算作成	講義+実習
	39	表計算作成	講義+実習
	40	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	41	表計算作成	講義+実習
	42	表計算作成	講義+実習
	43	e-typingでタイピング練習	講義+実習
	44	表計算作成	講義+実習
	45	表計算作成	講義+実習
	46	模擬試験	講義+実習(評価テストに対する)
	47	模擬試験	講義+実習(評価テストに対する)
	48	模擬試験	講義+実習(評価テストに対する)
	49	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	50	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	51	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	52	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	53	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	54	評価テスト	実力テスト(各種検定レベル問題を使用)
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		
	60		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
PowerPint実習	必修	48
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科1年／ゲーム・eスポーツビジネス学科1年／事業創造学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
窪田 浩	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
営業、営業事務、企画業務、指導	

(3) 授業概要

Power Pointの操作技術を基本から応用まで身に付け、あらゆる操作技術を身につけるための授業。Power Pointの基本的な使い方はもちろん、効果的なプレゼンテーション技術も学ぶ。
--

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

MOS(Power Point2016)の合格 および 応用

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%を前提として、課題ファイルが提出され、その完成度を含めて評価する

(6) 使用教材・教具

FOM出版 MOS Power Point2016 対策テキスト&問題集 日経BP社 MOS対応テキスト(Power Point2016)、他模擬テストプログラム、ノートパソコン
--

(7) 授業にあたっての留意点

特になし

(8) その他

特になし

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 PowerPint実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	プレゼンテーションとの作成	テキストに沿って、パソコンで実習
	2	新しいプレゼンテーションの作成	〃
	3	スライドの挿入・レイアウトの変更	〃
	4	別ファイルからのスライドの挿入・サイズ変更	〃
	5	表示の変更・並べ替え・グループ化	〃
	6	配布資料・ノートの編集	〃
	7	プレゼンテーションの編集	〃
	8	テキストの挿入・書式設定	〃
	9	図・画像・テキストボックスの挿入	〃
	10	図形の編集・並べ替え・グループ化	〃
	11	表・グラフ・SmartArt・メディアの挿入と設定	〃
	12	表の挿入・グラフの挿入・編集	〃
	13	SmartArtの挿入・編集	〃
	14	メディアの挿入・編集	〃
	15	特殊効果の設定とスライドショー	〃
	16	アニメーションの設定・編集	〃
	17	画面の切り替え効果の設定・編集	〃
	18	スライドショーの設定・編集・実行	〃
	19	プレゼンテーションの管理	〃
	20	コメントの挿入・コメントのレビュー・ノートの作成	〃
	21	プレゼンテーションの比較	〃
	22	プレゼンテーションの印刷と仕上げ	〃
	23	印刷設定・仕上げ	〃
	24	ファイルのプロパティ	〃
	25	指示に従ってプレゼンテーションを完成させる1	別補助プリントを使用して 機能チェック・自己作成
	26	指示に従ってプレゼンテーションを完成させる2	〃
	27	指示に従ってプレゼンテーションを完成させる3	〃
	28	模擬テスト1	試験プログラムで模擬テスト実施・解説(FOM出版)
	29	模擬テスト1復習	〃
	30	模擬テスト2	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 PowerPint実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	模擬テスト2 復習	試験プログラムで模擬テスト実施・解説(FOM出版)
	32	模擬テスト3	〃
	33	模擬テスト3 復習	〃
	34	模擬テスト4	〃
	35	模擬テスト4 復習	〃
	36	模擬テスト5	〃
	37	模擬テスト5 復習	〃
	38	模擬テスト1	模擬プログラムにて模擬テスト実施・解説(日経BP社)
	39	模擬テスト2	〃
	40	模擬テスト3	〃
	41	模擬テスト4	〃
	42	模擬テスト5	〃
	43	模擬テスト1	〃
	44	模擬テスト2	〃
	45	模擬テスト3	〃
	46	模擬テスト4	〃
	47	模擬テスト5	〃
	48	ランダムテスト	〃
	49		
	50		
	51		
	52		
	53		
	54		
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		
	60		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
Word実習	必修	84
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科1年／ゲーム・eスポーツビジネス学科1年／事業創造学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
窪田 浩	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
営業、営業事務、企画業務、指導	

(3) 授業概要

ドキュメント作成ソフトの世界標準であるMicrosoft Wordの操作方法を学ぶ。
--

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

Microsoft Wordを使いこなせることを証明する国際ライセンスである“Microsoft Office Specialist Word 2016”合格

(5) 成績評価方法・基準

科目総時間数の80%以上の出席を前提とし、普段の授業の取り組み姿勢、検定結果を総合的に判断し、評価する。
--

(6) 使用教材・教具

FOM出版社 MOS2016対策テキスト&問題集、PC

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Word実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	ガイダンス:授業の進め方、評価方法など説明	PowerPointによる講義
	2	Microsoft Wordとは？MOSとは？	PowerPointによる講義
	3	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	4	Wordの基本操作	PowerPointを用いた講義
	5	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	6	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	7	Wordの基本操作	PowerPointを用いた講義
	8	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	9	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	10	Wordの基本操作	PowerPointを用いた講義
	11	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	12	Wordの基本操作	演習(個人作業)
	13	スタイルを作成する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	14	文書の作成と管理	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	15	文書を作成する／文書を移動する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	16	文書の書式を設定する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	17	文書のオプションと表示をカスタマイズする	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	18	文書を印刷する、保存する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	19	出題範囲1<確認問題>	演習(個人作業)
	20	文字、段落、セクションの書式設定	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	21	文字列や段落を挿入する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	22	文字列や段落の書式を設定する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	23	文字列や段落を並べ替える	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	24	出題範囲2<確認問題>	演習(個人作業)
	25	表やリストの作成	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	26	表を作成する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	27	表を変更する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	28	リストを作成する、変更する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	29	出題範囲3<確認問題>	演習(個人作業)
	30	参考資料の作成と管理	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Word実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	参照のための情報や記号を作成する、管理する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	32	標準の参考資料を作成する、管理する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	33	出題範囲4＜確認問題＞	演習（個人作業）
	34	グラフィック要素の挿入と書式設定	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	35	グラフィック要素を挿入する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	36	グラフィック要素を書式設定する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	37	SmartArtを挿入する、書式設定する	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	38	出題範囲5＜確認問題＞	演習（個人作業）
	39	模擬試験プログラムの使い方、学習方法	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	40	第1回模擬試験解説	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	41	〃	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	42	〃	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	43	第1回模擬試験	演習
	44	〃	演習
	45	第2回模擬試験	演習
	46	〃	演習
	47	第2回模擬試験解説	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	48	〃	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	49	第3回模擬試験	演習
	50	〃	演習
	51	第3回模擬試験解説	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	52	〃	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	53	第4回模擬試験	演習
	54	〃	演習
	55	第4回模擬試験解説	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	56	〃	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	57	第5回模擬試験	演習
	58	〃	演習
	59	第5回模擬試験解説	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習
	60	〃	テキスト、PowerPointを用いた講義／演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Word実習

W	時間	授業内容	授業方法
	61	模擬試験	演習
	62	模擬試験	演習
	63	模擬試験	解説
	64	模擬試験	演習
	65	模擬試験	演習
	66	模擬試験	解説
	67	模擬試験	演習
	68	模擬試験	演習
	69	模擬試験	解説
	70	模擬試験	演習
	71	模擬試験	演習
	72	模擬試験	解説
	73	模擬試験	演習
	74	模擬試験	演習
	75	模擬試験	解説
	76	模擬試験	演習
	77	模擬試験	演習
	78	模擬試験	解説
	79	模擬試験	演習
	80	模擬試験	演習
	81	模擬試験	解説
	82	模擬試験	演習
	83	模擬試験	演習
	84	模擬試験	解説

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベント概論	必修	93
対象学科・学年	授業形態	
ゲーム・eスポーツビジネス学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
稲田 正樹	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
イベント業・広告代理店業にて、 イベント・広告のプロデューサー・ディレクターとしての業務を経験。	

(3) 授業概要

本授業はイベントの基礎知識を講義・演習を通して学び、身に付けていく授業である。
またイベント業界で活躍している業界人を招聘し、
講演を開催するなどリアリティのある授業展開も行っている。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

- ・イベント検定合格
- ・イベントの概念と全体像の把握
- ・イベント企画書の作成方法の理解
- ・イベント運営業務におけるポイントの理解

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提とし、検定の取得状況、平素の授業態度、出席状況、課題の提出状況を総合的に評価する。なかでも検定の可否結果と合格までの取り組み状況を重視(配分は30%)して評価を行う。

(6) 使用教材・教具

イベント検定公式テキスト、パソコン、筆記用具（パソコンについては必要な場合、担当者から事前連絡がある）

(7) 授業にあたっての留意点

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベント概論

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション	授業の進め方、評価基準の説明、担当講師の自己紹介
	2	オリエンテーション	イベント運営スタッフとしての心構え(講義)、学生からの自己紹介
	3	オリエンテーション	イベント運営スタッフとしての心構え(講義)、学生からの自己紹介
	4	インターシップ事前授業	プリントを用いての説明
	5	インターシップ準備	インターシップ先に提出する個人資料の作成
	6	インターシップ準備	インターシップ先に提出する個人資料の作成
	7	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	8	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	9	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	10	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	11	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	12	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	13	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	14	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	15	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	16	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	17	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	18	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	19	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	20	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	21	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	22	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	23	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	24	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	25	業界人講話①	インターシップ先企業から業界人を招聘しての講演
	26	業界人講話①	インターシップ先企業から業界人を招聘しての講演
	27	業界人講話①	インターシップ先企業から業界人を招聘しての講演
	28	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	29	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	30	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベント概論

W	時間	授業内容	授業方法
	31	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	32	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	33	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	34	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	35	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	36	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	37	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	38	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	39	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	40	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	41	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	42	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	43	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	44	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	45	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	46	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	47	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	48	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	49	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	50	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	51	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	52	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	53	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	54	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	55	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	56	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	57	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	58	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	59	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	60	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベント概論

W	時間	授業内容	授業方法
	61	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	62	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	63	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	64	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	65	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	66	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	67	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	68	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	69	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	70	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	71	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	72	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	73	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	74	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	75	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	76	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	77	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	78	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	79	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	80	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	81	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	82	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	83	問題演習	プリントを用いての答案練習
	84	問題演習	プリントを用いての答案練習
	85	問題演習	プリントを用いての答案練習
	86	問題演習	プリントを用いての答案練習
	87	問題演習	プリントを用いての答案練習
	88	問題演習	プリントを用いての答案練習
	89	問題演習	プリントを用いての答案練習
	90	問題演習	プリントを用いての答案練習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベント概論

W	時間	授業内容	授業方法
	91	問題演習	プリントを用いての答案練習
	92	問題演習	プリントを用いての答案練習
	93	問題演習	プリントを用いての答案練習
	94		
	95		
	96		
	97		
	98		
	99		
	100		
	101		
	102		
	103		
	104		
	105		
	106		
	107		
	108		
	109		
	110		
	111		
	112		
	113		
	114		
	115		
	116		
	117		
	118		
	119		
	120		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ゲームイベントプランニング I	選択	204
対象学科・学年		
イベントビジネス学科1年 eスポーツプランナーコース	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
長谷川 慎一	無
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	

(3) 授業概要

ゲームやeスポーツを利用しての大会実施に向けて、企画を立て、準備をし、実施に向けて計画する。
(企画立案、企画プレゼン、権利関係確認、備品準備、台本作成、計画作成、案内作成等)

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

1人1人がeスポーツやゲームを通して、大会運営、クラブ活動、体験会、福祉施設などでボランティア活動するなど、各個人が企画を立て実施する。実施後は、問題点を洗い出し、次の計画に活かせるよう改善を図り、よりクオリティーを高めていく。

(5) 成績評価方法・基準

出席率80%以上、授業態度、貢献意欲、出席状況、課題提出を総合的に評価する。

(6) 使用教材・教具

パソコン、筆記用具

(7) 授業にあたっての留意点

女性が少ない状況があるので、配慮が必要

(8) その他

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	オリエンテーション	担当講師の自己紹介、運営方針、目標設定
	2	交流会	上級生とゲームを通して交流会
	3	交流会	上級生とゲームを通して交流会
2	4	インターンシップ先にて、概要説明	大会運営説明、役割説明
	5	インターンシップ先にて、概要説明	大会運営説明、役割説明
	6	インターンシップ先にて、概要説明	大会運営説明、役割説明
3	7	今後やりたいことを洗い出し①	運営内容選定
	8	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	9	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
4	10	個人発表	PowerPointを使用して発表
	11	意見集約	ディスカッション
	12	概要修正	PowerPointで修正
5	13	実施計画作成	PowerPoint
	14	実施計画作成	PowerPoint
	15	全体発表と意見集約	ディスカッション
6	16	告知準備	PowerPoint
	17	告知準備	PowerPoint
	18	告知準備	PowerPoint
7	19	受付状況確認	
	20	受付状況報告	ディスカッション
	21	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
8	22	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	23	実施案内	ポスター作製
	24	実施案内	ポスター作製
9	25	企画内容実施①	イベント運営
	26	企画内容実施①	イベント運営
	27	企画内容実施①	イベント運営
10	28	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	29	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	30	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
11	31	今後やりたいことを洗い出し②	運営内容選定
	32	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	33	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
12	34	個人発表	PowerPointを使用して発表
	35	意見集約	ディスカッション
	36	概要修正	PowerPointで修正
13	37	実施計画作成	PowerPoint
	38	実施計画作成	PowerPoint
	39	全体発表と意見集約	ディスカッション
14	40	告知準備	PowerPoint
	41	告知準備	PowerPoint
	42	告知準備	PowerPoint
15	43	受付状況確認	
	44	受付状況報告	ディスカッション
	45	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
16	46	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	47	実施案内	ポスター作製
	48	実施案内	ポスター作製
17	49	企画内容実施②	イベント運営
	50	企画内容実施②	イベント運営
	51	企画内容実施②	イベント運営
18	52	企画内容実施②	イベント運営
	53	企画内容実施②	イベント運営
	54	企画内容実施②	イベント運営
19	55	企画内容実施②	イベント運営
	56	企画内容実施②	イベント運営
	57	企画内容実施②	イベント運営
20	58	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	59	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	60	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
21	61	今後やりたいことを洗い出し③	運営内容選定
	62	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	63	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
22	64	個人発表	PowerPointを使用して発表
	65	意見集約	ディスカッション
	66	概要修正	PowerPointで修正
23	67	実施計画作成	PowerPoint
	68	実施計画作成	PowerPoint
	69	全体発表と意見集約	ディスカッション
24	70	告知準備	PowerPoint
	71	告知準備	PowerPoint
	72	告知準備	PowerPoint
25	73	受付状況確認	
	74	受付状況報告	ディスカッション
	75	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
26	76	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	77	実施案内	ポスター作製
	78	実施案内	ポスター作製
27	79	企画内容実施③	イベント運営
	80	企画内容実施③	イベント運営
	81	企画内容実施③	イベント運営
28	82	企画内容実施③	イベント運営
	83	企画内容実施③	イベント運営
	84	企画内容実施③	イベント運営
29	85	企画内容実施③	イベント運営
	86	企画内容実施③	イベント運営
	87	企画内容実施③	イベント運営
30	88	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	89	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	90	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
31	91	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	92	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	93	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
32	94	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	95	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	96	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
33	97	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	98	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	99	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
34	100	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	101	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	102	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
35	103	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	104	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	105	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
36	106	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	107	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	108	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
37	109	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	110	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	111	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
38	112	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	113	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	114	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
39	115	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	116	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	117	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
40	118	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	119	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	120	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
41	121	eスポーツ大会に向けて	運営内容選定
	122	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	123	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
42	124	個人発表	PowerPointを使用して発表
	125	意見集約	ディスカッション
	126	概要修正	PowerPointで修正
43	127	実施計画作成	PowerPoint
	128	実施計画作成	PowerPoint
	129	全体発表と意見集約	ディスカッション
44	130	告知準備	PowerPoint
	131	告知準備	PowerPoint
	132	告知準備	PowerPoint
45	133	受付状況確認	
	134	受付状況報告	ディスカッション
	135	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
46	136	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	137	実施案内	ポスター作製
	138	実施案内	ポスター作製
47	139	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	140	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	141	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
48	142	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	143	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	144	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
49	145	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	146	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	147	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
50	148	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	149	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	150	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
51	151	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	152	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	153	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
52	154	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	155	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	156	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
53	157	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	158	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	159	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
54	160	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	161	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	162	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
55	163	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	164	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	165	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
56	166	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	167	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	168	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
57	169	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	170	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	171	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
58	172	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	173	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	174	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
59	175	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	176	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	177	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
60	178	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	179	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	180	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング I

W	時間	授業内容	授業方法
61	181	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	182	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	183	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
62	184	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	185	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	186	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
63	187	アンケート集計	グループワーク
	188	アンケート集計	グループワーク
	189	アンケート集計	グループワーク
64	190	アンケート資料作成	グループワーク
	191	アンケート資料作成	グループワーク
	192	アンケート資料作成	グループワーク
65	193	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	194	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	195	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
66	196	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	197	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	198	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
67	199	次年度に向けて打ち合わせ	ディスカッション
	200	次年度に向けて打ち合わせ	ディスカッション
	201	次年度に向けて打ち合わせ	ディスカッション
68	202	次年度に向けて打ち合わせ	ディスカッション
	203	次年度に向けて打ち合わせ	ディスカッション
	204	次年度に向けて打ち合わせ	ディスカッション

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ゲームイベントプランニングⅡ	選択	324
対象学科・学年		
イベントビジネス学科2年(eスポーツプランナーコース)	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
長谷川 慎一	無
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	

(3) 授業概要

ゲームやeスポーツを利用しての大会実施に向けて、企画を立て、準備をし、実施に向けて計画する。
(企画立案、企画プレゼン、権利関係確認、備品準備、台本作成、計画作成、案内作成等)

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

1人1人がeスポーツやゲームを通して、大会運営、クラブ活動、体験会、福祉施設などでボランティア活動するなど、各個人が企画を立て実施する。実施後は、問題点を洗い出し、次の計画に活かせるよう改善を図り、よりクオリティーを高めていく。

(5) 成績評価方法・基準

出席率80%以上、授業態度、貢献意欲、出席状況、課題提出を総合的に評価する。

(6) 使用教材・教具

パソコン、筆記用具

(7) 授業にあたっての留意点

女性が少ない状況があるので、配慮が必要

(8) その他

【別紙】

eスポーツプランニングⅠ

科目名 ゲームイベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	オリエンテーション	担当講師の自己紹介、運営方針、目標設定
	2	交流会	上級生とゲームを通して交流会
	3	交流会	上級生とゲームを通して交流会
2	4	インターンシップ先にて、概要説明	大会運営説明、役割説明
	5	インターンシップ先にて、概要説明	大会運営説明、役割説明
	6	インターンシップ先にて、概要説明	大会運営説明、役割説明
3	7	今後やりたいことを洗い出し①	運営内容選定
	8	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	9	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
4	10	個人発表	PowerPointを使用して発表
	11	意見集約	ディスカッション
	12	概要修正	PowerPointで修正
5	13	実施計画作成	PowerPoint
	14	実施計画作成	PowerPoint
	15	全体発表と意見集約	ディスカッション
6	16	告知準備	PowerPoint
	17	告知準備	PowerPoint
	18	告知準備	PowerPoint
7	19	受付状況確認	
	20	受付状況報告	ディスカッション
	21	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
8	22	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	23	実施案内	ポスター作製
	24	実施案内	ポスター作製
9	25	企画内容実施①	イベント運営
	26	企画内容実施①	イベント運営
	27	企画内容実施①	イベント運営
10	28	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	29	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	30	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング II

W	時間	授業内容	授業方法
11	31	今後やりたいことを洗い出し②	運営内容選定
	32	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	33	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
12	34	個人発表	PowerPointを使用して発表
	35	意見集約	ディスカッション
	36	概要修正	PowerPointで修正
13	37	実施計画作成	PowerPoint
	38	実施計画作成	PowerPoint
	39	全体発表と意見集約	ディスカッション
14	40	告知準備	PowerPoint
	41	告知準備	PowerPoint
	42	告知準備	PowerPoint
15	43	受付状況確認	
	44	受付状況報告	ディスカッション
	45	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
16	46	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	47	実施案内	ポスター作製
	48	実施案内	ポスター作製
17	49	企画内容実施②	イベント運営
	50	企画内容実施②	イベント運営
	51	企画内容実施②	イベント運営
18	52	企画内容実施②	イベント運営
	53	企画内容実施②	イベント運営
	54	企画内容実施②	イベント運営
19	55	企画内容実施②	イベント運営
	56	企画内容実施②	イベント運営
	57	企画内容実施②	イベント運営
20	58	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	59	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	60	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニングⅠ

科目名 ゲームイベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
21	61	今後やりたいことを洗い出し③	運営内容選定
	62	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	63	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
22	64	個人発表	PowerPointを使用して発表
	65	意見集約	ディスカッション
	66	概要修正	PowerPointで修正
23	67	実施計画作成	PowerPoint
	68	実施計画作成	PowerPoint
	69	全体発表と意見集約	ディスカッション
24	70	告知準備	PowerPoint
	71	告知準備	PowerPoint
	72	告知準備	PowerPoint
25	73	受付状況確認	
	74	受付状況報告	ディスカッション
	75	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
26	76	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	77	実施案内	ポスター作製
	78	実施案内	ポスター作製
27	79	企画内容実施③	イベント運営
	80	企画内容実施③	イベント運営
	81	企画内容実施③	イベント運営
28	82	企画内容実施③	イベント運営
	83	企画内容実施③	イベント運営
	84	企画内容実施③	イベント運営
29	85	企画内容実施③	イベント運営
	86	企画内容実施③	イベント運営
	87	企画内容実施③	イベント運営
30	88	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	89	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	90	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング II

W	時間	授業内容	授業方法
31	91	今後やりたいことを洗い出し④	運営内容選定
	92	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	93	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
32	94	個人発表	PowerPointを使用して発表
	95	意見集約	ディスカッション
	96	概要修正	PowerPointで修正
33	97	実施計画作成	PowerPoint
	98	実施計画作成	PowerPoint
	99	全体発表と意見集約	ディスカッション
34	100	告知準備	PowerPoint
	101	告知準備	PowerPoint
	102	告知準備	PowerPoint
35	103	受付状況確認	
	104	受付状況報告	ディスカッション
	105	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
36	106	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	107	実施案内	ポスター作製
	108	実施案内	ポスター作製
37	109	企画内容実施④	イベント運営
	110	企画内容実施④	イベント運営
	111	企画内容実施④	イベント運営
38	112	企画内容実施④	イベント運営
	113	企画内容実施④	イベント運営
	114	企画内容実施④	イベント運営
39	115	企画内容実施④	イベント運営
	116	企画内容実施④	イベント運営
	117	企画内容実施④	イベント運営
40	118	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	119	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	120	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニングⅠ

科目名 ゲームイベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
41	121	今後やりたいことを洗い出し⑤	運営内容選定
	122	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	123	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
42	124	個人発表	PowerPointを使用して発表
	125	意見集約	ディスカッション
	126	概要修正	PowerPointで修正
43	127	実施計画作成	PowerPoint
	128	実施計画作成	PowerPoint
	129	全体発表と意見集約	ディスカッション
44	130	告知準備	PowerPoint
	131	告知準備	PowerPoint
	132	告知準備	PowerPoint
45	133	受付状況確認	
	134	受付状況報告	ディスカッション
	135	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
46	136	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	137	実施案内	ポスター作製
	138	実施案内	ポスター作製
47	139	企画内容実施⑤	イベント運営
	140	企画内容実施⑤	イベント運営
	141	企画内容実施⑤	イベント運営
48	142	企画内容実施⑤	イベント運営
	143	企画内容実施⑤	イベント運営
	144	企画内容実施⑤	イベント運営
49	145	企画内容実施⑤	イベント運営
	146	企画内容実施⑤	イベント運営
	147	企画内容実施⑤	イベント運営
50	148	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	149	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	150	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング II

W	時間	授業内容	授業方法
51	151	今後やりたいことを洗い出し⑥	運営内容選定
	152	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	153	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
52	154	個人発表	PowerPointを使用して発表
	155	意見集約	ディスカッション
	156	概要修正	PowerPointで修正
53	157	実施計画作成	PowerPoint
	158	実施計画作成	PowerPoint
	159	全体発表と意見集約	ディスカッション
54	160	告知準備	PowerPoint
	161	告知準備	PowerPoint
	162	告知準備	PowerPoint
55	163	受付状況確認	
	164	受付状況報告	ディスカッション
	165	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
56	166	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	167	実施案内	ポスター作製
	168	実施案内	ポスター作製
57	169	企画内容実施⑥	イベント運営
	170	企画内容実施⑥	イベント運営
	171	企画内容実施⑥	イベント運営
58	172	企画内容実施⑥	イベント運営
	173	企画内容実施⑥	イベント運営
	174	企画内容実施⑥	イベント運営
59	175	企画内容実施⑥	イベント運営
	176	企画内容実施⑥	イベント運営
	177	企画内容実施⑥	イベント運営
60	178	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	179	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	180	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニングⅠ

科目名 ゲームイベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
61	181	今後やりたいことを洗い出し⑦	運営内容選定
	182	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	183	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
62	184	個人発表	PowerPointを使用して発表
	185	意見集約	ディスカッション
	186	概要修正	PowerPointで修正
63	187	実施計画作成	PowerPoint
	188	実施計画作成	PowerPoint
	189	全体発表と意見集約	ディスカッション
64	190	告知準備	PowerPoint
	191	告知準備	PowerPoint
	192	告知準備	PowerPoint
65	193	受付状況確認	
	194	受付状況報告	ディスカッション
	195	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
66	196	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	197	実施案内	ポスター作製
	198	実施案内	ポスター作製
67	199	企画内容実施⑦	イベント運営
	200	企画内容実施⑦	イベント運営
	201	企画内容実施⑦	イベント運営
68	202	企画内容実施⑦	イベント運営
	203	企画内容実施⑦	イベント運営
	204	企画内容実施⑦	イベント運営
69	205	企画内容実施⑦	イベント運営
	206	企画内容実施⑦	イベント運営
	207	企画内容実施⑦	イベント運営
70	208	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	209	企画を終えての振り返り	ディスカッション
	210	企画を終えての振り返り	ディスカッション

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング II

W	時間	授業内容	授業方法
71	211	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	212	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	213	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
72	214	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	215	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	216	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
73	217	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	218	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	219	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
74	220	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	221	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	222	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
75	223	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	224	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	225	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
76	226	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	227	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	228	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
77	229	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	230	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	231	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
78	232	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	233	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	234	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
79	235	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	236	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	237	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
80	238	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	239	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面
	240	eスポーツ運営企業からの特別講義	オンラインor対面

【別紙】

eスポーツプランニングⅠ

科目名 ゲームイベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
81	241	eスポーツ大会に向けて	運営内容選定
	242	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
	243	概要作成	PowerPointを使用して資料作成
82	244	個人発表	PowerPointを使用して発表
	245	意見集約	ディスカッション
	246	概要修正	PowerPointで修正
83	247	実施計画作成	PowerPoint
	248	実施計画作成	PowerPoint
	249	全体発表と意見集約	ディスカッション
84	250	告知準備	PowerPoint
	251	告知準備	PowerPoint
	252	告知準備	PowerPoint
85	253	受付状況確認	
	254	受付状況報告	ディスカッション
	255	台本作成	Wordフォーマットにて入力作業
86	256	タイムスケジュール作成	Wordフォーマットにて入力作業
	257	実施案内	ポスター作製
	258	実施案内	ポスター作製
87	259	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	260	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	261	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
88	262	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	263	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	264	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
89	265	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	266	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	267	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
90	268	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	269	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備
	270	eスポーツ大会運営会議	大会運営に向けての準備

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 ゲームイベントプランニング II

W	時間	授業内容	授業方法
91	271	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	272	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	273	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
92	274	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	275	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	276	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
93	277	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	278	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	279	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
94	280	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	281	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	282	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
95	283	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	284	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	285	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
96	286	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	287	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	288	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
97	289	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	290	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	291	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
98	292	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	293	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
	294	eスポーツ大会 予選	イベント運営(補助)
99	295	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	296	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	297	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
100	298	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	299	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	300	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)

【別紙】

eスポーツプランニング I

科目名 **ゲームイベントプランニングⅡ**

W	時間	授業内容	授業方法
101	301	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	302	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	303	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
102	304	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	305	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
	306	eスポーツ大会 当日	イベント運営(補助)
103	307	アンケート集計	グループワーク
	308	アンケート集計	グループワーク
	309	アンケート集計	グループワーク
104	310	アンケート資料作成	グループワーク
	311	アンケート資料作成	グループワーク
	312	アンケート資料作成	グループワーク
105	313	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	314	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	315	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
106	316	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	317	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
	318	eスポーツ大会振り返り	ディスカッション
107	319	次年度に向けて1年生と打ち合わせ	ディスカッション
	320	次年度に向けて1年生と打ち合わせ	ディスカッション
	321	次年度に向けて1年生と打ち合わせ	ディスカッション
108	322	次年度に向けて1年生と打ち合わせ	ディスカッション
	323	次年度に向けて1年生と打ち合わせ	ディスカッション
	324	次年度に向けて1年生と打ち合わせ	ディスカッション

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ゲームイベント運営実習 I	必修	72
対象学科・学年		
ゲーム・eスポーツビジネス学科1年	対面授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
インターンシップ受入企業	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
(株)RED ONE、テレビ新潟 他	

(3) 授業概要

eスポーツ事業を展開している協力企業の管理・監督・指導により、インターンシップを行うものである。内容はeスポーツイベントの設営・運営や補助作業など、対象学生は、毎月行われる大会運営に参加する。また、インターンシップレポートを通して、日々の業務を振り返りを行うとともに、企業の担当者には、レポートにコメントを入れもらい、学生にフィードバックする仕組みを取っている。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

- ・大会運営への理解
- ・大会運営における判断力と主体性の強化
- ・ビジネスマナー実践の習得の場

(5) 成績評価方法・基準

インターンシップ活動状況や放課後実習の活動状況など総合的に鑑みて評価を決定する。

(6) 使用教材・教具

(7) 授業にあたっての留意点

外部企業とのやり取りが中心の為、相手企業へ迷惑が掛からないよう配慮やマナーの徹底が必要。

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ゲームイベント運営実習 I

W	時間	授業内容	授業方法
	1	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	2	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	3	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	4	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	5	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	6	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	7	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	8	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	9	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	10	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	11	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	12	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	13	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	14	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	15	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	16	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	17	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	18	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	19	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	20	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	21	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	22	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	23	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	24	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	25	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	26	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	27	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	28	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	29	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	30	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ゲームイベント運営実習 I

W	時間	授業内容	授業方法
	31	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	32	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	33	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	34	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	35	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	36	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	37	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	38	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	39	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	40	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	41	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	42	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	43	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	44	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	45	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	46	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	47	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	48	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	49	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	50	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	51	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	52	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	53	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	54	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	55	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	56	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	57	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	58	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	59	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	60	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ゲームイベント運営実習 I

W	時間	授業内容	授業方法
	61	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	62	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	63	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	64	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	65	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	66	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	67	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	68	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	69	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	70	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	71	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	72	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	73		
	74		
	75		
	76		
	77		
	78		
	79		
	80		
	81		
	82		
	83		
	84		
	85		
	86		
	87		
	88		
	89		
	90		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ゲームイベント運営実習Ⅱ	必修	72
対象学科・学年		
イベントビジネス学科2年(eスポーツプランナーコース)	対面授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
インターンシップ受入企業	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
(株)RED ONE、テレビ新潟 他	

(3) 授業概要

eスポーツ事業を展開している協力企業の管理・監督・指導により、インターンシップを行うものである。内容はeスポーツイベントの設営・運営や補助作業など、対象学生は、毎月行われる大会運営に参加する。また、インターンシップレポートを通して、日々の業務を振り返りを行うとともに、企業の担当者には、レポートにコメントを入れもらい、学生にフィードバックする仕組みを取っている。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

- ・大会運営への理解
- ・大会運営における判断力と主体性の強化
- ・ビジネスマナー実践の習得の場

(5) 成績評価方法・基準

インターンシップ活動状況や放課後実習の活動状況など総合的に鑑みて評価を決定する。

(6) 使用教材・教具

--

(7) 授業にあたっての留意点

外部企業とのやり取りが中心の為、相手企業へ迷惑が掛からないよう配慮やマナーの徹底が必要。

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ゲームイベント運営実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	1	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	2	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	3	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	4	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	5	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	6	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	7	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	8	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	9	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	10	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	11	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	12	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	13	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	14	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	15	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	16	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	17	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	18	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	19	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	20	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	21	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	22	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	23	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	24	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	25	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	26	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	27	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	28	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	29	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	30	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ゲームイベント運営実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	32	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	33	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	34	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	35	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	36	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	37	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	38	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	39	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	40	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	41	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	42	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	43	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	44	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	45	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	46	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	47	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	48	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	49	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	50	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	51	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	52	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	53	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	54	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	55	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	56	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	57	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	58	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	59	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営
	60	インターンシップ	校内イベントのスタッフとして運営

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ゲームイベント運営実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	61	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	62	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	63	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	64	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	65	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	66	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	67	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	68	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	69	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	70	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	71	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	72	インターンシップ	受入企業のイベントにスタッフとして参加
	73		
	74		
	75		
	76		
	77		
	78		
	79		
	80		
	81		
	82		
	83		
	84		
	85		
	86		
	87		
	88		
	89		
	90		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
パソコン実務	必修	60
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年／事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

Excelの操作技術の応用編＝ビジネスで役立つ実務レベルの作業プロセスを習得していく。
現場における業務効率化、業務改善といった観点から、Excelの操作技術を学んでもらう。
タイピングやショートカットといった基本的な操作技術も同時に教示する。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

Excelを使用して業務を効率化し、実地の事務作業において有用な技術を身につける。

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%を前提として、課題としての制作書類の提出、その完成度を含めて評価する

(6) 使用教材・教具

ノートパソコン、テキスト

(7) 授業にあたっての留意点

ノートパソコンには、Windows10及びOffice2016の日本語版がインストールされていること

(8) その他

特に無し

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 パソコン実務

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション	講義
	2	オリエンテーション	講義
	3	オリエンテーション	講義
	4	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	5	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	6	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	7	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	8	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	9	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	10	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	11	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	12	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	13	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	14	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	15	CHAPTER01 基本+便利ワザ	講義+演習
	16	CHAPTER02 関数	講義+演習
	17	CHAPTER02 関数	講義+演習
	18	CHAPTER02 関数	講義+演習
	19	CHAPTER02 関数	講義+演習
	20	CHAPTER02 関数	講義+演習
	21	CHAPTER02 関数	講義+演習
	22	CHAPTER02 関数	講義+演習
	23	CHAPTER02 関数	講義+演習
	24	CHAPTER02 関数	講義+演習
	25	CHAPTER02 関数	講義+演習
	26	CHAPTER02 関数	講義+演習
	27	CHAPTER02 関数	講義+演習
	28	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	29	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	30	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 パソコン実務

W	時間	授業内容	授業方法
	31	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	32	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	33	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	34	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	35	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	36	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	37	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	38	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	39	CHAPTER03 実践テク+活用ワザ	講義+演習
	40	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	41	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	42	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	43	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	44	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	45	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	46	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	47	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	48	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	49	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	50	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	51	CHAPTER04 マクロ&VBA<基本編>	講義+演習
	52	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	53	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	54	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	55	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	56	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	57	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	58	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	59	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	60	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
プレゼンテーション I	必修	54
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科1年、ゲーム・eスポーツ学科1年、事業創造学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
稲田 正樹	有り
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
イベント業・広告代理店業にて、 イベント・広告のプロデューサー・ディレクターとしての業務を経験。	

(3) 授業概要

本授業は、プレゼンテーション能力を高めるために、テキストを用いての講義および、発表や発声練習などの実技、グループワークや動画の視聴からの気づきの促しなど、様々な教具と手法を用いて授業を展開していく。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

本授業は、ビジネスにおいて重要視されるコミュニケーション能力の中にあって、協働するために必要不可欠となるプレゼンテーション能力を高めることを目的としている。そのために、自らのメッセージが相手に伝わるための論理的な流れ、話題作りの仕方、表現手段の一つとなるPowerPointの活用方法、発表者としてあるべき姿勢と発声などを身につける。

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提とし、検定の取得状況、平素の授業態度、出席状況、課題の提出状況を総合的に評価する。なかでも中間期発表と期末発表の成績を重視(配分は30%)して評価を行う。

(6) 使用教材・教具

テキスト、パソコン、筆記用具 (パソコンについては必要な場合、担当者から事前連絡がある)

(7) 授業にあたっての留意点

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 プレゼンテーション

W	時間	授業内容	授業方法
	1	プレゼンテーションとは	補助プリントを使用しての講義
	2	二つの理解、伝達ゲーム、意図と解釈	ワークショップ(実技)を実施
	3	自分自身の魅力度について	補助プリントを使用して自己分析をおこなう。
	4	課題解決型 ワークショップ	情報交流を行い、問題を解決していくグループワークを実施。
	5	課題解決型 ワークショップ	情報交流を行い、問題を解決していくグループワークを実施。
	6	課題解決型 ワークショップ	情報交流を行い、問題を解決していくグループワークを実施。
	7	よい話とは	補助プリント
	8	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	自己PR文を作らせ、発表。これをスマホで撮影。話の構成についてヒントを与えた後再作成を行う。
	9	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	
	10	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	11	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	12	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	13	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	14	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	15	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	16	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使ってのワーク
	17	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使ってのワーク
	18	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使ってのワーク
	19	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	20	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	21	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	22	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	23	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	24	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	25	中間発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	26	中間発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	27	中間発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	28	何をを使って話すのか(発声と姿勢)	補助プリントを使って早口言葉など
	29	何をを使って話すのか(発声と姿勢)	補助プリントを使って早口言葉など
	30	何をを使って話すのか(発声と姿勢)	補助プリントを使って早口言葉など

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 プレゼンテーション

W	時間	授業内容	授業方法
	31	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	32	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	33	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	34	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	35	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	36	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	37	どうすれば心が動くか	補助プリントを使っのワークショップ
	38	どうすれば心が動くか	補助プリントを使っのワークショップ
	39	どうすれば心が動くか	補助プリントを使っのワークショップ
	40	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	41	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	42	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	43	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	44	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	45	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	46	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	47	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	48	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	49	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	50	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	51	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	52	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	53	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	54	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		
	60		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
プレゼンテーションⅡ	必修	54
対象学科・学年		
イベントビジネス学科2年、事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
稲田 正樹	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
イベント業・広告代理店業にて、イベント・広告のプロデューサー・ディレクターとしての業務を経験。	

(3) 授業概要

本授業は、プレゼンテーション能力を高めるために、テキストを用いての講義および、発表や発声練習などの実技、グループワークや動画の視聴からの気づきの促しなど、様々な教具と手法を用いて授業を展開していく。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

本授業は、ビジネスにおいて重要視されるコミュニケーション能力の中にあつて、協働するために必要不可欠となるプレゼンテーション能力を高めることを目的としている。そのために、自らのメッセージが相手に伝わるための論理的な流れ、話題作りの仕方。表現手段の一つとなるPowerPointの活用方法。発表者としてあるべき姿勢と発声などを身につける。

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提とし、検定の取得状況、平素の授業態度、出席状況、課題の提出状況を総合的に評価する。なかでも中間期発表と期末発表の成績を重視(配分は30%)して評価を行う。

(6) 使用教材・教具

テキスト(社会人のための伝える力)、パソコン、筆記用具 (パソコンについては必要な場合、担当者から事前連絡がある)

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 プレゼンテーション

W	時間	授業内容	授業方法
	1	プレゼンテーションとは	補助プリントを使用しての講義
	2	二つの理解、伝達ゲーム、意図と解釈	ワークショップ(実技)を実施
	3	自分自身の魅力度について	補助プリントを使用して自己分析をおこなう。
	4	課題解決型 ワークショップ	情報交流を行い、問題を解決していくグループワークを実施。
	5	課題解決型 ワークショップ	情報交流を行い、問題を解決していくグループワークを実施。
	6	課題解決型 ワークショップ	情報交流を行い、問題を解決していくグループワークを実施。
	7	よい話とは	補助プリント
	8	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	自己PR文を作らせ、発表。これをスマホで撮影。話の構成についてヒントを与えた後再作成を行う。
	9	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	
	10	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	11	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	12	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	13	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	14	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	15	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	16	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使ってのワーク
	17	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使ってのワーク
	18	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使ってのワーク
	19	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	20	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	21	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	22	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	23	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	24	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	25	中間発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	26	中間発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	27	中間発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	28	何をを使って話すのか(発声と姿勢)	補助プリントを使って早口言葉など
	29	何をを使って話すのか(発声と姿勢)	補助プリントを使って早口言葉など
	30	何をを使って話すのか(発声と姿勢)	補助プリントを使って早口言葉など

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 プレゼンテーション

W	時間	授業内容	授業方法
	31	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	32	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	33	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	34	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	35	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	36	効果的な視覚資料の作り方	PCを使っの資料作成
	37	どうすれば心が動くか	補助プリントを使っのワークショップ
	38	どうすれば心が動くか	補助プリントを使っのワークショップ
	39	どうすれば心が動くか	補助プリントを使っのワークショップ
	40	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	41	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	42	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	43	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	44	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	45	期末発表資料作成（売り込みたいものⅡ）	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	46	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	47	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	48	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	49	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	50	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	51	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	52	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	53	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	54	期末発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		
	60		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
異文化研究	必修／選択	38
対象学科・学年	授業形態	
全学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

上記3コースの中から学生が選択した国・都市の文化を理解することが主目的となる。選択する国や都市に関して事前に情報収集を行い、渡航する場合の行動計画もグループ単位で作成する。また、所属する学科と関連するテーマをグループごとに設定し、事前研究や現地でのリサーチを行う。内容に関してPowerPointに資料としてまとめる。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

当校の運営理念である「世界的視野を持った学生の輩出」が目標となる。

(5) 成績評価方法・基準

出席率、授業態度(現地滞在中の行動も含む)、グループワークへの貢献度、提出課題の内容などを総合的に判断する。

(6) 使用教材・教具

NBC作成の独自教材、業者から配布される資料等

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 異文化研究

W	時間	授業内容	授業方法
	1	異文化研究、海外研修の目的、概要など	講義(引率担当者による説明)
	2	国の概要調べ	グループワーク
	3	国の概要調べ	グループワーク
	4	国の概要調べ	グループワーク
	5	国の概要調べ	グループワーク
	6	国の概要調べ	グループワーク
	7	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	8	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	9	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	10	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	11	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	12	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	13	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	14	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	15	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
	16	会話の基礎	グループワーク
	17	会話の基礎	グループワーク
	18	会話の基礎	グループワーク
	19	留学生交流会	ゲスト(留学生)との会話
	20	留学生交流会	ゲスト(留学生)との会話
	21	留学生交流会	ゲスト(留学生)との会話
	22	行動計画作成	グループワーク
	23	行動計画作成	グループワーク
	24	行動計画作成	グループワーク
	25	行動計画作成	グループワーク
	26	行動計画作成	グループワーク
	27	行動計画作成	グループワーク
	28	行動計画作成	グループワーク
	29	行動計画作成	グループワーク
	30	行動計画作成	グループワーク

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 異文化研究

W	時間	授業内容	授業方法
	31	グループ資料の作成	グループワーク
	32	グループ資料の作成	グループワーク
	33	グループ資料の作成	グループワーク
	34	グループ資料の作成	グループワーク
	35	グループ資料の作成	グループワーク
	36	グループ資料の作成	グループワーク
	37	グループ資料の作成	グループワーク
	38	グループ資料の作成	グループワーク
	39		
	40		
	41		
	42		
	43		
	44		
	45		
	46		
	47		
	48		
	49		
	50		
	51		
	52		
	53		
	54		
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
課外研修活動Ⅰ	必修	26
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

1年次に学校内外で実施される各種研修、イベント等を包括的に一つの科目とみなし、単位認定する。
--

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

学校運営理念である「誠実、明朗、進取の精神をもった、チャレンジ精神旺盛な社会人を育成する」ことを到達目標とし、実施される研修、イベントのすべてがその土台となるものとする。

(5) 成績評価方法・基準

出席を最も重要視し、各内容への貢献度、参加姿勢などを加味して評価する。

(6) 使用教材・教具

--

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 課外研修活動Ⅰ

W	時間	授業内容	授業方法
	1	新入生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	2	新入生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	3	新入生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	4	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	5	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	6	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	7	避難訓練	避難経路、避難場所確認
	8	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	9	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	10	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	11	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	12	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	13	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	14	大運動会	トラック、フィールド競技
	15	大運動会	トラック、フィールド競技
	16	大運動会	トラック、フィールド競技
	17	大運動会	トラック、フィールド競技
	18	大運動会	トラック、フィールド競技
	19	大運動会	トラック、フィールド競技
	20	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	21	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	22	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	23	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	24	テーブルマナー研修	テーブルマナー、コミュニケーション
	25	テーブルマナー研修	テーブルマナー、コミュニケーション
	26	テーブルマナー研修	テーブルマナー、コミュニケーション

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
課外研修活動Ⅱ	必修	26
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
長谷川 慎一	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
税理士事務所にて、税理士補助業務	

(3) 授業概要

2年次に学校内外で実施される各種研修、イベント等を包括的に一つの科目とみなし、単位認定する。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

学校運営理念である「誠実、明朗、進取の精神をもった、チャレンジ精神旺盛な社会人を育成する」ことを到達目標とし、実施される研修、イベントのすべてがその土台となるものとする。

(5) 成績評価方法・基準

出席を最も重要視し、各内容への貢献度、参加姿勢などを加味して評価する。

(6) 使用教材・教具

--

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 課外研修活動Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
オリテ	1	進級生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	2	進級生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	3	進級生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	4	進級生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	5	進級生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	6	進級生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	7	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	8	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	9	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	10	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	11	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	12	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	13	HR	
	14	HR	
	15	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	16	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	17	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	18	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	19	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	20	スポーツ大会	球技、チームスポーツ
	21	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	22	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	23	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	24	テーブルマナー研修	テーブルマナー、コミュニケーション
	25	テーブルマナー研修	テーブルマナー、コミュニケーション
	26	テーブルマナー研修	テーブルマナー、コミュニケーション

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
基礎英語 I	必修	16
対象学科・学年	授業形態	
全学科1年生	遠隔授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

株式会社リクルートマーケティングパートナーズが提供する「スタディサプリ」というアプリを活用して、eラーニング形式で進める。学生はスタディサプリをスマートフォンやタブレットにダウンロードし、各自で学習を進めていく。問題は基礎英語 I の範囲内では720レッスンあるが、どのレッスンを選択するかは自由。1レッスン10～15分程度で終わるよう設計されている。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

グローバル社会という言葉が用いられてからしばらくが経過しているが日本人の英語力は世界水準よりも下回ったままである。そこで日常会話で用いられる、中学・高校で学んだ英語学習の定着、および基礎知識・技能と英語における知識量を増やすことを目的として実施する。第1段階としては一般的な日常表現や言い回しを理解し、自己紹介などのやりとりができるようになることを目標とする。次の段階では家族や仕事のことなど日常的に使われる表現を理解し、情報交換ができるようになることを目標とする。

(5) 成績評価方法・基準

教職員は管理画面を確認することで進捗状況や学習状況の把握ができる。こうした積極性や主体性を成績評価の軸としながらも、成績評価テストにより学習の習熟度を評価する。

(6) 使用教材・教具

スタディサプリ(アプリ)、スマートフォンまたはタブレット、ノート、筆記用具

(7) 授業にあたっての留意点

スタディサプリは自主的な学習を進めるeラーニングアプリであるため、日々の学習計画を定めて、これに基づいて計画的に学習を進めること。

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 基礎英語 I

W	時間	授業内容	授業方法
	1	重要表現を学ぶ	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	2	Be動詞の現在形	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	3	一般動詞の現在形	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	4	7W2Hを使った疑問文	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	5	助動詞	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	6	過去形	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	7	未来形・現在進行形	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	8	提案・勧誘の重要表現	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	9	SVC	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	10	SVOO	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	11	前置詞	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	12	代名詞	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	13	重要表現を学ぶ	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	14	重要表現を学ぶ	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	15	重要表現を学ぶ	スタディサブリを用いてのeラーニング学習
	16	重要表現を学ぶ	スタディサブリを用いてのeラーニング学習

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
基礎英語Ⅱ	必修	16
対象学科・学年	授業形態	
全学科2年生	遠隔授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
長谷川 慎一	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
税理士事務所にて、税理士補助業務	

(3) 授業概要

株式会社リクルートマーケティングパートナーズが提供する「スタディサプリ」というアプリを活用して、eラーニング形式で進める。学生はスタディサプリをスマートフォンやタブレットにダウンロードし、各自で学習を進めていく。問題は基礎英語Ⅰの範囲内では720レッスンあるが、どのレッスンを選択するかは自由。1レッスン10～15分程度で終わるよう設計されている。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

日常会話で用いられる、中学・高校で学んだ英語学習の定着、および基礎知識・技能と英語における知識量を増やすことを目的として実施する。第1段階として基礎英語Ⅰの内容を踏まえ、家族や仕事のことなど日常的に使われる表現を理解し、情報交換ができるようになることを目標とする。次の段階では仕事、学校、レジャーでの話題や個人の関心事について、脈絡のある文を作りながらやりとりができることを目標とする。

(5) 成績評価方法・基準

教職員は管理画面を確認することで進捗状況や学習状況の把握ができる。こうした積極性や主体性を成績評価の軸としながらも、成績評価テストにより学習の習熟度を評価する。

(6) 使用教材・教具

スタディサプリ(アプリ)、スマートフォンまたはタブレット、ノート、筆記用具

(7) 授業にあたっての留意点

スタディサプリは自主的な学習を進めるeラーニングアプリであるため、日々の学習計画を定めて、これに基づいて計画的に学習を進めること。

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 基礎英語

W	時間	授業内容	授業方法
	1	自分のこれまでの人生や性格、趣味などについて相手に紹介することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	2	議論の途中で、相手に疑問を投げかけることができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	3	初対面の相手と会話し、連絡先を交換することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	4	(医者に)自分の症状を説明し、処置を求めることができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	5	映画館で映画・座席を決めて、チケットを買うことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	6	レストランで店員とやりとりができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	7	電話を取り次いだり、具体的な要件を聞き取ることができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	8	支払い方法など、会計にまつわるやりとりができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	9	写真撮影を頼んだり、撮影の仕方について注文したりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	10	自分自身の意思や想いを、明確に相手に述べる ことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	11	海外の文化と日本の文化の違いを具体例を挙げて説明することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	12	行程表を見ながら、旅行の計画について、詳しく説明することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	13	簡単な日本料理の作り方について説明することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	14	自分の経歴や、認識している自分の強みと弱みについて、周りに話すことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	15	友人と話し合って、ゴールまでのロードマップを検討したり、示したりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	16	自分が成長した点について、以前の自分と比較して話すことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
基礎演習	必修	16
対象学科・学年	授業形態	
全学年1年生	遠隔授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

株式会社ウイネットが開発、販売を行っている学習アプリ「myトレーニング」を活用したeラーニング形式の授業。学生は各自のペースで国語・数学の問題を解く。誤った箇所は解説を確認し、同様の単元の問題を解くことを繰り返す。進捗状況は担任が管理画面で把握し、フォローを行う。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

学生の基礎学力の習熟状況が様々であるため、専門学校等に入学後、専門知識修得が難しい学生存在する。こうした学生だけでなく、全入学生に対して、中・高で学んだ国語や数学の問題に取り組ませることで、全学生の基礎学力を底上げし、専門知識を養う授業へとスムーズに移行することを目指す。

(5) 成績評価方法・基準

授業態度：管理画面による進捗状況の把握で主体性・積極性などを評価する。また、期末にテストを行い成績評価の判断材料とする。

(6) 使用教材・教具

学習アプリ「myトレーニング」、スマートフォンまたはタブレット(PCでも可)

(7) 授業にあたっての留意点

eラーニングは主体的に取り組むことを前提とした学習形式であるため、個々に学習スケジュールを立て、計画的に学習に取り組むこと。

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 基礎演習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	分数と小数	myトレーニングをつかったeラーニング
	2	割合	myトレーニングをつかったeラーニング
	3	速さ	myトレーニングをつかったeラーニング
	4	正の数・負の数	myトレーニングをつかったeラーニング
	5	文字式の計算	myトレーニングをつかったeラーニング
	6	方程式とその解き方	myトレーニングをつかったeラーニング
	7	比例・反比例の利用	myトレーニングをつかったeラーニング
	8	図形の基礎	myトレーニングをつかったeラーニング
	9	連立方程式とその解き方	myトレーニングをつかったeラーニング
	10	方程式とグラフ	myトレーニングをつかったeラーニング
	11	確率	myトレーニングをつかったeラーニング
	12	敬語	myトレーニングをつかったeラーニング
	13	文法	myトレーニングをつかったeラーニング
	14	言葉の意味	myトレーニングをつかったeラーニング
	15	表記	myトレーニングをつかったeラーニング
	16	漢字	myトレーニングをつかったeラーニング

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
社会人常識マナー	必修	30
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科・事業創造学科・ゲーム・eスポーツビジネス学科各1学年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
稲田 正樹	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
イベント業・広告代理店業にて、イベント・広告のプロデューサー・ディレクターとしての業務を経験。	

(3) 授業概要

ビジネスマナーの基本である適切な言葉遣い、動作、たいなみを身に付けることで、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることが出来ることを目的として知識及び実践を学ぶ。
--

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

全国経理教育協会主催 社会人常識マナー検定3級 合格 1年次に基本的なビジネスマナーを身に付ける

(5) 成績評価方法・基準

授業への出席率80%以上、授業態度、貢献意欲、出席状況、検定取得状況を総合的に評価する。
--

(6) 使用教材・教具

教科書「社会人常識マナー検定テキスト2・3級」

(7) 授業にあたっての留意点

知識・技能を学ぶだけでなく、実践できるよう指導することが重要

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名

W	時間	授業内容	授業方法
	1	動機付け(マナーの必要性について)	講義
	2	社会常識(社会人としての自覚)	講義、プリント、スライド
	3	社会常識(組織と役割)	講義、プリント、スライド
	4	社会常識(社会の変化)	講義、プリント、スライド
	5	仕事と成果(仕事と目標)	講義、プリント、スライド
	6	仕事と成果(主体性と組織運営)	講義、プリント、スライド
	7	一般知識(幅広い社会常識)	講義、プリント、スライド
	8	一般知識(日本語の意思伝達)	講義、プリント、スライド
	9	一般知識(基礎用語、基礎知識)	講義、プリント、スライド
	10	ビジネス計算(計数センスを磨く)	講義、プリント、スライド
	11	ビジネスコミュニケーション(仕事の成果と人間関係)	講義、プリント、スライド
	12	社会人にふさわしい言葉遣い(敬語を使いこなす)	講義、プリント、スライド
	13	社会人にふさわしい言葉遣い(効果的に伝える)	講義、プリント、スライド
	14	ビジネス文書の活用(確実な情報共有のために)	講義、プリント、スライド
	15	ビジネス文書の活用(社外への発信)	講義、プリント、スライド
	16	ビジネスマナー(組織の一員として)	講義、プリント、スライド
	17	来客応対(心からもてなす)	講義、プリント、スライド
	18	来客応対(状況に応じてスマートに)	講義、プリント、スライド
	19	電話応対(丁寧に、歯切れよく)	講義、プリント、スライド
	20	電話応対(通信手段別の応対)	講義、プリント、スライド
	21	交際業務(お祝いの気持ちを表す)	講義、プリント、スライド
	22	交際業務(TPOやしきたりを踏まえる)	講義、プリント、スライド
	23	文書類の受け取りと発送・他	講義、プリント、スライド
	24	受発信文書の適切な取り扱い	講義、プリント、スライド
	25	職場環境を整える	講義、プリント、スライド
	26	会議(実りある話し合いの為に)	講義、プリント、スライド
	27	ファイリング(情報を適切に管理する)	講義、プリント、スライド
	28	振り返り・まとめ	講義、プリント、スライド
	29	振り返り・まとめ	講義、プリント、スライド
	30	振り返り・まとめ	講義、プリント、スライド

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
就職実務 I	必修	92
対象学科・学年		
イベントビジネス学科 ゲーム・eスポーツビジネス学科1年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

社会人としての心構えから始まり、就職活動スタートに向けての準備をしていく。就職動画教材を中心として、アウトプットとしてのワークを活用して理解と体得を目指す。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

就職活動スタートまでに準備を整える。ディスカッションやワークを通して自己の考え方に他者目線を取り入れて成長を促し、求職登録合格を目指す。 社会人常識マナー検定3級の合格
--

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%を前提として、レポートとしてワークシートの提出と求職登録の可否により評価

(6) 使用教材・教具

筆記用具、ノートPC

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅰ

W	時間	授業内容	授業方法
	1	社会人としての心構え	
	2	学生との違いの理解	
	3	コミュニケーション能力の必要性理解	
	4	就職動画教材「これから、どう生きていくのか」	動画教材
	5		ディスカッションシート
	6	就職動画教材「一生でどのくらい稼げるか」	動画教材
	7		ディスカッションシート
	8	就職動画教材「どんな生活を送りたいか」	動画教材
	9		ディスカッションシート
	10	就職動画教材「社会はどんな人材を求めているか」	動画教材
	11		ディスカッションシート
	12	就職動画教材「チャンスを逃さない」	動画教材
	13		ディスカッションシート
	14	就職動画教材「働く理由を考える」	動画教材
	15		ディスカッションシート
	16	就職動画教材「BtoBとBtoCの違いを知る」	動画教材
	17		ワークシート
	18	就職動画教材「業種について考える」	動画教材
	19		ワークシート
	20	就職動画教材「職種について考える」	動画教材
	21		ワークシート
	22	就職動画教材「企業研究の仕方」	動画教材
	23		ワークシート
	24	就職動画教材「伝わる文章の書き方」	動画教材
	25		ワークシート
	26	就職動画教材「相手を納得させる論理力」	動画教材
	27		ワークシート
	28	就職動画教材「構成を考える」	動画教材
	29		ワークシート
	30	就職動画教材「自己PRネタを探す」	動画教材

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅰ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	就職動画教材「自己PRネタを探す」	ワークシート
	32		ワークシート
	33		ワークシート
	34		ワークシート
	35	就職動画教材「自己PRの骨格をつくる」	動画教材
	36		ワークシート
	37		ワークシート
	38	就職動画教材「説得力のある自己PRをつくる」	動画教材
	39		ワークシート
	40		ワークシート
	41		ワークシート
	42	就職動画教材「志望動機をつくる」	動画教材
	43		ワークシート
	44	就職動画教材「履歴書・エントリーシートの書き方」	動画教材
	45		ワークシート
	46		ワークシート
	47	就職動画教材「コミュニケーションは「きく」から始まる」	動画教材・ワークシート
	48	就職動画教材「「話す」は「全身表現」」	動画教材・ワークシート
	49	就職動画教材「日本語の発声法」	動画教材・ワークシート
	50	就職動画教材「緊張は友達」	動画教材・ワークシート
	51	就職動画教材「リズミカルに話す」	動画教材・ワークシート
	52	求職登録の説明と求職登録の流れ	
	53	就職動画教材「身だしなみ」	動画教材・ワークシート
	54	就職動画教材「面接のマナー」	動画教材・ワークシート
	55	就職動画教材「面接試験対策」	動画教材・ワークシート
	56	就職動画教材「ディスカッションの基礎」	動画教材・ワークシート
	57	面接練習	見本を見る
	58		グループに分かれて実施
	59		グループに分かれて実施
	60	模擬面接	実戦形式の面接練習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務 I

W	時間	授業内容	授業方法
	61	模擬面接	実戦形式の面接練習
	62	模擬面接	実戦形式の面接練習
	63	模擬面接	実戦形式の面接練習
	64	模擬面接	実戦形式の面接練習
	65	模擬面接	実戦形式の面接練習
	66	模擬面接	実戦形式の面接練習
	67	模擬面接	実戦形式の面接練習
	68	模擬面接	実戦形式の面接練習
	69	模擬面接	実戦形式の面接練習
	70	模擬面接	実戦形式の面接練習
	71	模擬面接	実戦形式の面接練習
	72	模擬面接	実戦形式の面接練習
	73	模擬面接	実戦形式の面接練習
	74	模擬面接	実戦形式の面接練習
	75	模擬面接	実戦形式の面接練習
	76	模擬面接	実戦形式の面接練習
	77	模擬面接	実戦形式の面接練習
	78	模擬面接	実戦形式の面接練習
	79	模擬面接	実戦形式の面接練習
	80	模擬面接	実戦形式の面接練習
	81	模擬面接	実戦形式の面接練習
	82	模擬面接	実戦形式の面接練習
	83	模擬面接	実戦形式の面接練習
	84	模擬面接	実戦形式の面接練習
	85	模擬面接	実戦形式の面接練習
	86	模擬面接	実戦形式の面接練習
	87	模擬面接	実戦形式の面接練習
	88	模擬面接	実戦形式の面接練習
	89	模擬面接	実戦形式の面接練習
	90	模擬面接	実戦形式の面接練習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務 I

W	時間	授業内容	授業方法
	91	求職登録	求職登録の説明
	92	求職登録	求職票の作成
	93		
	94		
	95		
	96		
	97		
	98		
	99		
	100		
	101		
	102		
	103		
	104		
	105		
	106		
	107		
	108		
	109		
	110		
	111		
	112		
	113		
	114		
	115		
	116		
	117		
	118		
	119		
	120		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
就職実務Ⅱ	必修	98
対象学科・学年		
イベントビジネス学科2年, 事業創造学科2年		対面授業と遠隔授業の併用実施

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

就職活動を中心に内定獲得のための試験対策を行う。 また、社会人としての心構えや人生設計などを含めて、卒業後の準備を行う。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

就職内定、あるいは進路確定。 企業着任後にスムーズな社会人生活を送ることができるように準備をする。
--

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提とし、①各種成果物 ②意欲、授業態度 を総合的に評価する。

(6) 使用教材・教具

各自のノートPC、プロジェクター、テレビ電話ツール

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	オリエンテーション	講義
	2	オリエンテーション	講義
	3	就職活動のスケジュール + 先駆者の講義	講義
	4	就職活動のスケジュール作成	講義、ワーク
2	5	就職活動のスケジュール作成	講義、ワーク
	6	就職活動のスケジュール作成	講義、ワーク
	7	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	8	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
3	9	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	10	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	11	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	12	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
4	13	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	14	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	15	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
	16	採用試験準備:履歴書作成	個人ワーク
5	17	採用試験準備:グループディスカッション(自由討論)	グループディスカッション
	18	採用試験準備:グループディスカッション(自由討論)	プレゼンテーション
	19	採用試験準備:グループディスカッション(課題解決)	グループディスカッション
	20	採用試験準備:グループディスカッション(課題解決)	プレゼンテーション
6	21	採用試験準備:グループディスカッション(自由討論)	グループディスカッション
	22	採用試験準備:グループディスカッション(自由討論)	プレゼンテーション
	23	採用試験準備:グループディスカッション(課題解決)	グループディスカッション
	24	採用試験準備:グループディスカッション(課題解決)	プレゼンテーション
7	25	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	26	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	27	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	28	採用試験準備:面接練習	模擬面接
8	29	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	30	採用試験準備:面接練習	模擬面接

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
8	31	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	32	採用試験準備:面接練習	模擬面接
9	33	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	34	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	35	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	36	採用試験準備:面接練習	模擬面接
10	37	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	38	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	39	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	40	採用試験準備:面接練習	模擬面接
11	41	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	42	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	43	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	44	採用試験準備:面接練習	模擬面接
12	45	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	46	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	47	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	48	採用試験準備:面接練習	模擬面接
13	49	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	50	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	51	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	52	採用試験準備:面接練習	模擬面接
14	53	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	54	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	55	実践行動学 Part3	講義、ワーク
	56	実践行動学 Part3	講義、ワーク
15	57	実践行動学 Part3	講義、ワーク
	58	実践行動学 Part3	講義、ワーク
	59	実践行動学 Part3	講義、ワーク
	60	実践行動学 Part3	講義、ワーク

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
16	61	実践行動学 ステップアップシート	講義、ワーク
	62	実践行動学 まとめ	講義
	63	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	64	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
17	65	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	66	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	67	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	68	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
18	69	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	70	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	71	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	72	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
1	73	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	74	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
2	75	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	76	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
3	77	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	78	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
4	79	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	80	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
5	81	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	82	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
6	83	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	84	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
7	85	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	86	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
8	87	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	88	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
9	89	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	90	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
10	91	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	92	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
11	93	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	94	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
12	95	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	96	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
13	97	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	98	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	99		
	100		
	101		
	102		
	103		
	104		
	105		
	106		
	107		
	108		
	109		
	110		
	111		
	112		
	113		
	114		
	115		
	116		
	117		
	118		
	119		
	120		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目〔CR〕	選択	114
対象学科・学年		
オフィスビジネス学科／ビジネス秘書・事務学科2年 イベントビジネス学科2年／事業創造学科2年		対面授業と遠隔授業の併用実施

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

昨今のメタバースへの動向から、需要が急増すると考えられる3DCGについての基礎知識を学ぶ。
3DCGはBlenderの躍進により、以前よりも格段にハードルが下がっており、入門として最適。
3DCGとは何か？ 3DCGを作るときにどういった考え方や目的を持って作るのか？ また、制作時にどういったルールがあって、どういう流れで作っていくのか？ その際の留意点やポイントについて、実際に制作作業をしながら学ぶ。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

CADの技術にも隣接する3DCGがいかに重要かについて理解する。
3DCGの概念から実際の制作までの流れ、またそれぞれの留意点やポイントについてを理解する。
一通りの手順を踏んで作品制作をすることにより、3DCG技術の難度と必要性を鳥瞰する。

(5) 成績評価方法・基準

科目総時間数の80%以上の出席を前提とし、
個人、グループでの制作物のクオリティ:90% 日頃の授業態度:10%

(6) 使用教材・教具

各自のノートPC

(7) 授業にあたっての留意点

3DCGがどのような場面で、どのように使用され、どういった効果を望めるのか、アンテナを張っておく。

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔CR〕

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション	講義
	2	オリエンテーション	講義
	3	オリエンテーション	講義
	4	概要説明、Blender の基本操作	講義+演習
	5	概要説明、Blender の基本操作	講義+演習
	6	概要説明、Blender の基本操作	講義+演習
	7	モデリング、マテリアル	講義+演習
	8	モデリング、マテリアル	講義+演習
	9	モデリング、マテリアル	講義+演習
	10	モデリング、マテリアル	講義+演習
	11	モデリング、マテリアル	講義+演習
	12	モデリング、マテリアル	講義+演習
	13	モデリング、マテリアル	講義+演習
	14	モデリング、マテリアル	講義+演習
	15	モデリング、マテリアル	講義+演習
	16	モデリング、マテリアル	講義+演習
	17	モデリング、マテリアル	講義+演習
	18	モデリング、マテリアル	講義+演習
	19	モデリング、マテリアル	講義+演習
	20	モデリング、マテリアル	講義+演習
	21	モデリング、マテリアル	講義+演習
	22	モデリング、マテリアル	講義+演習
	23	モデリング、マテリアル	講義+演習
	24	モデリング、マテリアル	講義+演習
	25	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	26	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	27	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	28	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	29	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	30	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔CR〕

W	時間	授業内容	授業方法
	31	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	32	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	33	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	34	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	35	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	36	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	37	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	38	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	39	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	40	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	41	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	42	シェーダ、ライティング、レンダリング	講義+演習
	43	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	44	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	45	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	46	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	47	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	48	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	49	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	50	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	51	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	52	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	53	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	54	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	55	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	56	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	57	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	58	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	59	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習
	60	リギング、キーフレーム、アニメーション	講義+演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔CR〕

W	時間	授業内容	授業方法
	61	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	62	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	63	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	64	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	65	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	66	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	67	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	68	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	69	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	70	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	71	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	72	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	73	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	74	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	75	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	76	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	77	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	78	物理シミュレーション、スクリプティング	講義+演習
	79	編集画面、編集作業	講義+演習
	80	編集画面、編集作業	講義+演習
	81	編集画面、編集作業	講義+演習
	82	個人作品制作 企画立案	講義+演習
	83	個人作品制作 企画立案	講義+演習
	84	個人作品制作 企画立案	講義+演習
	85	個人作品制作 企画立案	講義+演習
	86	個人作品制作 企画立案	講義+演習
	87	個人作品制作 企画立案	講義+演習
	88	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	89	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	90	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔CR〕

W	時間	授業内容	授業方法
	91	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	92	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	93	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	94	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	95	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	96	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	97	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	98	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	99	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	100	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	101	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	102	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	103	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	104	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	105	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	106	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	107	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	108	個人作品制作 モデリング～アニメーション	講義+演習
	109	作品プレゼン～今後のクリエイティブについて	プレゼンテーション
	110	作品プレゼン～今後のクリエイティブについて	プレゼンテーション
	111	作品プレゼン～今後のクリエイティブについて	プレゼンテーション
	112	作品プレゼン～今後のクリエイティブについて	プレゼンテーション
	113	作品プレゼン～今後のクリエイティブについて	プレゼンテーション
	114	作品プレゼン～今後のクリエイティブについて	プレゼンテーション
	115		
	116		
	117		
	118		
	119		
	120		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目〔FP〕	選択	114時間
対象学科・学年	授業形態	
オフィスビジネス学科2年／ビジネス秘書・事務学科2年／イベントビジネス学科2年／事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
中島 由紀子	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
事務(小口処理業務、仕入れ業務、納品書・請求書作成業務等)、パソコンインストラクター、プログラマー	

(3) 授業概要

顧客の個人資産に関する情報を収集・分析し、顧客のライフプランやニーズに合わせたプランの立案や資産相談に必要とされる技能の習得をする。
--

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

ファイナンシャル・プランニング技能士3級の取得を目指す

(5) 成績評価方法・基準

科目総時間数の80%以上の出席を前提とし、普段の授業の取り組み姿勢、検定結果を総合的に判断し、評価する。
--

(6) 使用教材・教具

みんなが欲しかった！ FPの教科書3級

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔FP〕

W	時間	授業内容	授業方法
	1	科目内容説明、検定内容説明	講義
	2	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	3	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	4	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	5	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	6	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	7	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	8	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	9	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	10	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	11	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	12	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	13	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	14	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	15	A分野 ライフプランニングと資金計画	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	16	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	17	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	18	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	19	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	20	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	21	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	22	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	23	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	24	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	25	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	26	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	27	B分野 リスク管理	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	28	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	29	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	30	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔FP〕

W	時間	授業内容	授業方法
	31	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	32	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	33	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	34	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	35	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	36	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	37	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	38	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	39	C分野 金融資産運用	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	40	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	41	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	42	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	43	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	44	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	45	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	46	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	47	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	48	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	49	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	50	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	51	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	52	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	53	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	54	D分野 タックスプランニング	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	55	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	56	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	57	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	58	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	59	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	60	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔FP〕

W	時間	授業内容	授業方法
	61	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	62	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	63	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	64	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	65	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	66	E分野 不動産	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	67	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	68	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	69	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	70	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	71	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	72	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	73	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	74	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	75	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	76	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	77	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	78	F分野 相続・事業承継	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	79	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	80	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	81	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	82	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	83	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	84	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	85	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	86	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	87	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	88	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	89	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	90	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔FP〕

W	時間	授業内容	授業方法
	91	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	92	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	93	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	94	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	95	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	96	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	97	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	98	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	99	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	100	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	101	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	102	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	103	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	104	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	105	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	106	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	107	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	108	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	109	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	110	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	111	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	112	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	113	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	114	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目〔IT〕	選択	114
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年、事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
窪田 浩	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
営業、営業事務、企画業務、指導	

(3) 授業概要

応用としてのIT(情報技術)を、理論的に高めていく方向性と、既知のスキルに磨きをかけていく方向性と、新たなスキルを身につけていく方向性の3つを基本的な方向性と設定することで、これまでの総まとめから新たな価値の創造に向けてゼミ形式でディスカッションを中心に行っていく。
(受講者のニーズに応じて修正を加えていく予定)

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

【理論的に高める】⇒各種試験を目指すことも可(任意受験)
／情報処理技術者認定試験(サーティファイ)、基本情報技術者試験(国家試験)、ITパスポート試験(国家試験)など

【既知のスキルに磨きをかける】⇒officeアプリ、Web制作アプリ、動画制作アプリなど
／Word、Excel、Access、PowerPoint、Webデザイン&作成、動画編集、CG制作など

【新たなスキルを身につける】⇒officeアプリ、Web制作アプリ、動画制作アプリ、プログラミングアプリなど
／Access、Webデザイン&作成、動画編集、CG制作、Excelプログラミング、Pythonプログラミングなど

(5) 成績評価方法・基準

科目総時間数の80%以上の出席を前提とし、
個人、グループでの制作物のクオリティ:90% 日頃の授業態度:10%

(6) 使用教材・教具

各自のノートPC

(7) 授業にあたっての留意点

「学ぶ」というよりは自ら課題を設定して「挑戦する」気概を持って取り組むこと

(8) その他

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔IT〕

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション(選択科目のポジショニング)	講義
	2	選択科目(IT)の方向性選択	個別面談
	3	選択科目(IT)の方向性選択	個別面談
	4	選択科目(IT)の方向性選択	個別面談
	5	選択科目(IT)の方向性選択	個別面談
	6	選択科目(IT)の方向性選択	個別面談
	7	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	8	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	9	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	10	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	11	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	12	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	13	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	14	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	15	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	16	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	17	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	18	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	19	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	20	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	21	個人もしくはグループによる目標設定/プレゼン	企画・検討・プレゼン
	22	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	23	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	24	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	25	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	26	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	27	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	28	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	29	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	30	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔IT〕

W	時間	授業内容	授業方法
	31	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	32	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	33	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	34	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	35	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	36	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	37	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	38	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	39	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	40	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	41	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	42	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	43	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	44	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	45	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	46	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	47	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	48	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	49	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	50	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	51	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	52	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	53	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	54	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	55	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	56	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	57	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	58	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	59	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	60	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔IT〕

W	時間	授業内容	授業方法
	61	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	62	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	63	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	64	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	65	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	66	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	67	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	68	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	69	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	70	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	71	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	72	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	73	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	74	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	75	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	76	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	77	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	78	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	79	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	80	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	81	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	82	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	83	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	84	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	85	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	86	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	87	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	88	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	89	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	90	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔IT〕

W	時間	授業内容	授業方法
	91	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	92	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	93	中間発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	94	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	95	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	96	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	97	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	98	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	99	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	100	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	101	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	102	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	103	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	104	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	105	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	106	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	107	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	108	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	109	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	110	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	111	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各タスクジュールに則った実習
	112	最終発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	113	最終発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	114	最終発表(報告と課題)	プレゼンと評価

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目Ⅱ (FA)	選択	114
対象学科・学年	授業形態	
オフィスビジネス学科／ビジネス秘書・事務学科2年 イベントビジネス学科2年／事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
山田 崇志	無
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	

(3) 授業概要

会計知識をベースとして、財務諸表(貸借対照表、損益計算書、キャッシュフロー計算書)の見方、財務分析の手法を習得し、企業経営における意思決定資料の作成や判断能力を養う選択科目。また、有価証券報告書の検索手法を身につけ、同業他社との比較検討も行う。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

簿記・会計の知識を再確認し、会社の財務・経理に携わるための会計的思考力を身につける。

(各種簿記検定の受験は任意。)

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%を前提として、①各種成果物の提出、②授業への取り組み・意欲を総合的に評価する

(6) 使用教材・教具

筆記用具、電卓、ノートパソコン

(7) 授業にあたっての留意点

特になし

(8) その他

特になし

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目Ⅱ (FA)

W	時間	授業内容	授業方法
	1	ファイナンスアナリティクスとは	講義
	2	ファイナンスアナリティクス事例	講義
	3		講義
	4	貸借対照表の意義・見方	講義
	5	損益計算書の意義・見方	講義
	6	キャッシュフロー計算書の意義・見方	講義
	7	資金繰り表の意義・見方	講義
	8	有価証券報告書の意義・見方	講義
	9		講義
	10	財務諸表の作成	講義・演習
	11	貸借対照表・損益計算書	講義・演習
	12		講義・演習
	13	財務諸表の作成	講義・演習
	14	貸借対照表・損益計算書	講義・演習
	15		講義・演習
	16	財務諸表の作成	講義・演習
	17	キャッシュフロー計算書	講義・演習
	18		講義・演習
	19	財務諸表の作成	講義・演習
	20	資金繰り表	講義・演習
	21		講義・演習
	22	財務諸表の作成	講義・演習
	23	Excelを使った財務諸表	講義・演習
	24		講義・演習
	25	財務諸表の作成	講義・演習
	26	Excelを使った財務諸表	講義・演習
	27		講義・演習
	28	財務諸表の作成	講義・演習
	29	Excelを使った財務諸表	講義・演習
	30		講義・演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目Ⅱ (FA)

W	時間	授業内容	授業方法
	31	財務諸表の作成	講義・演習
	32	簿記一巡の流れ	講義・演習
	33		講義・演習
	34	財務諸表の作成	講義・演習
	35	簿記一巡の流れ	講義・演習
	36		講義・演習
	37	財務諸表の作成	講義・演習
	38	簿記一巡の流れ	講義・演習
	39		講義・演習
	40	財務分析	講義
	41	収益性指標	講義
	42		講義
	43	財務分析	講義
	44	安全性指標	講義
	45		講義
	46	財務分析	講義
	47	投資的指標	講義
	48		講義
	49	財務分析	講義
	50	総合評価	講義
	51		講義
	52	財務分析	講義・演習
	53	Excelを使った分析	講義・演習
	54		講義・演習
	55	財務分析	講義・演習
	56	Excelを使った分析	講義・演習
	57		講義・演習
	58	企業事例分析	講義
	59	有価証券報告書の活用	講義
	60		講義

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目Ⅱ (FA)

W	時間	授業内容	授業方法
	61	企業事例研究	講義
	62	有価証券報告書より抽出	講義
	63		講義
	64	企業事例研究	講義
	65	有価証券報告書より抽出	講義
	66		講義
	67	企業事例研究	講義
	68	有価証券報告書より抽出	講義
	69		講義
	70	事例発表会	学生による発表
	71	二人一組での発表	学生による発表
	72		学生による発表
	73	最終課題	演習
	74	一人一社の分析	演習
	75		演習
	76	最終課題	演習
	77	一人一社の分析	演習
	78		演習
	79	最終課題	演習
	80	一人一社の分析	演習
	81		演習
	82	最終課題	演習
	83	一人一社の分析	演習
	84		演習
	85	最終課題	演習
	86	一人一社の分析	演習
	87		演習
	88	最終課題	演習
	89	一人一社の分析	演習
	90		演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目Ⅱ(FA)

W	時間	授業内容	授業方法
	91	最終課題	演習
	92	一人一社の分析	演習
	93		演習
	94	最終課題	演習
	95	一人一社の分析	演習
	96		演習
	97	最終課題	演習
	98	一人一社の分析	演習
	99		演習
	100	最終課題	演習
	101	一人一社の分析	演習
	102		演習
	103	最終課題	演習
	104	一人一社の分析	演習
	105		演習
	106	最終発表会	学生による発表
	107	一人一社発表	学生による発表
	108		学生による発表
	109	最終発表会	学生による発表
	110	一人一社発表	学生による発表
	111		学生による発表
	112	最終発表会	学生による発表
	113	一人一社発表	学生による発表
	114		学生による発表

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
動画制作	必修	108
対象学科・学年		
イベントビジネス学科 eスポーツプランナーコース2年		対面授業と遠隔授業の併用実施

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
鈴木 啓修	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
デジタルサイネージ事業にてプランナーとデザイナーを兼任、デジタルコンテンツ制作を担当した。 パッケージ印刷事業にてデザイナーを任せられ、パッケージデザインや内容校正・色校正を担当した。	

(3) 授業概要

- ・DaVinci Resolveを制作ツールの中心とし、動画による広告制作の基礎知識と技術を学ぶ。
- ・スイッチャーを用いた動画の制作に関する知識と技術を身につけてもらう。
- ・初級から中級、学生の学習進度に合わせて上級レベルまでの使用方法について学ぶ。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

- ・動画撮影 / 編集能力につき、初級以上のスキルを習得
- ・動画制作におけるDaVinci Resolve使用方法につき、動画編集スキルの習得
- ・動画の撮影につき、スイッチャーを用いた撮影スキル習得

(5) 成績評価方法・基準

出席率80%以上を前提として、制作に関する基礎知識の習熟度、授業への取り組み姿勢を総合的に評価

(6) 使用教材・教具

パソコン、筆記用具
<https://www.youtube.com/channel/UCY3J0X26AAeqIijVE1kANlw/videos>

(7) 授業にあたっての留意点

アプリケーション使用方法を学ぶのはもちろん、最終目的はいかにクオリティの高い作品を作るかにあるので、様々な映像事例も授業内外でリサーチさせること。

(8) その他

Adobe Creative Cloudのライセンス(有償)が必要
 ※インストールは初回の授業でレクチャーする

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 動画制作

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	オリエンテーション	講義
	2	オリエンテーション	講義
	3	オリエンテーション	講義
2	4	ATEM Miniシリーズを使いこなす #1	講義+実習
	5	ATEM Miniシリーズを使いこなす #1～#2	講義+実習
	6	ATEM Miniシリーズを使いこなす #2	講義+実習
3	7	DaVinci Resolve 17 入門講座 #1	講義+実習
	8	DaVinci Resolve 17 入門講座 #1	講義+実習
	9	DaVinci Resolve 17 入門講座 #1	講義+実習
4	10	DaVinci Resolve 17 入門講座 #2	講義+実習
	11	DaVinci Resolve 17 入門講座 #2	講義+実習
	12	DaVinci Resolve 17 入門講座 #2	講義+実習
5	13	eスポーツ大会 動画編集	制作
	14	eスポーツ大会 動画編集	制作
	15	eスポーツ大会 動画編集	制作
6	16	DaVinci Resolve 17 入門講座 #3	講義+実習
	17	DaVinci Resolve 17 入門講座 #3	講義+実習
	18	DaVinci Resolve 17 入門講座 #3	講義+実習
7	19	DaVinci Resolve 17 入門講座 #4	講義+実習
	20	DaVinci Resolve 17 入門講座 #4	講義+実習
	21	DaVinci Resolve 17 入門講座 #4	講義+実習
8	22	DaVinci Resolve 17 入門講座 #5	講義+実習
	23	DaVinci Resolve 17 入門講座 #5	講義+実習
	24	DaVinci Resolve 17 入門講座 #5	講義+実習
9	25	eスポーツ大会 動画編集	制作
	26	eスポーツ大会 動画編集	制作
	27	eスポーツ大会 動画編集	制作
10	28	DaVinci Resolve 17 入門講座 #6	講義+実習
	29	DaVinci Resolve 17 入門講座 #6	講義+実習
	30	DaVinci Resolve 17 入門講座 #6	講義+実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 動画制作

W	時間	授業内容	授業方法
10	31	DaVinci Resolve 17 入門講座 #7	講義+実習
	32	DaVinci Resolve 17 入門講座 #7	講義+実習
	33	DaVinci Resolve 17 入門講座 #7	講義+実習
11	34	DaVinci Resolve 17 入門講座 #8	講義+実習
	35	DaVinci Resolve 17 入門講座 #8	講義+実習
	36	DaVinci Resolve 17 入門講座 #8	講義+実習
12	37	eスポーツ大会 動画編集	制作
	38	eスポーツ大会 動画編集	制作
	39	eスポーツ大会 動画編集	制作
13	40	ATEM Mini 入門講座 マルチビュー設定	講義+実習
	41	ATEM Mini 入門講座 マルチビュー設定	講義+実習
	42	ATEM Mini 入門講座 マルチビュー設定	講義+実習
14	43	ATEM Mini 入門講座 トランジション	講義+実習
	44	ATEM Mini 入門講座 トランジション	講義+実習
	45	ATEM Mini 入門講座 トランジション	講義+実習
15	46	ATEM Miniシリーズを使いこなす #4	講義+実習
	47	ATEM Miniシリーズを使いこなす #4	講義+実習
	48	ATEM Miniシリーズを使いこなす #4	講義+実習
16	49	eスポーツ大会 動画編集	制作
	50	eスポーツ大会 動画編集	制作
	51	eスポーツ大会 動画編集	制作
17	52	ATEM Miniシリーズを使いこなす #5	講義+実習
	53	ATEM Miniシリーズを使いこなす #5	講義+実習
	54	ATEM Miniシリーズを使いこなす #5	講義+実習
18	55	ATEM Miniシリーズを使いこなす #3	講義+実習
	56	ATEM Miniシリーズを使いこなす #3	講義+実習
	57	ATEM Miniシリーズを使いこなす #3	講義+実習
1	58	ATEM Miniシリーズを使いこなす #10	講義+実習
	59	ATEM Miniシリーズを使いこなす #10	講義+実習
	60	ATEM Miniシリーズを使いこなす #10	講義+実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 動画制作

W	時間	授業内容	授業方法
2	61	eスポーツ大会 動画編集	制作
	62	eスポーツ大会 動画編集	制作
	63	eスポーツ大会 動画編集	制作
3	64	DaVinci Resolve 17 入門講座 #9	講義+実習
	65	DaVinci Resolve 17 入門講座 #9	講義+実習
	66	DaVinci Resolve 17 入門講座 #9	講義+実習
4	67	DaVinci Resolve 17 入門講座 #12	講義+実習
	68	DaVinci Resolve 17 入門講座 #12	制作
	69	DaVinci Resolve 17 入門講座 #12	制作
5	70	DaVinci Resolve 17 入門講座 #13	講義+実習
	71	DaVinci Resolve 17 入門講座 #13	制作
	72	DaVinci Resolve 17 入門講座 #13	制作
6	73	eスポーツ大会 動画編集	制作
	74	eスポーツ大会 動画編集	制作
	75	eスポーツ大会 動画編集	制作
7	76	DaVinci Resolve 17 入門講座 #14	講義+実習
	77	DaVinci Resolve 17 入門講座 #14	制作
	78	DaVinci Resolve 17 入門講座 #14	制作
8	79	DaVinci Resolve 17 入門講座 #15	講義+実習
	80	DaVinci Resolve 17 入門講座 #15	制作
	81	DaVinci Resolve 17 入門講座 #15	制作
	82		
	83		
	84		
	85		
	86		
	87		
	88		
	89		
	90		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
簿記会計	必修	90
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科／ゲーム・eスポーツビジネス学科	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
山田 崇志	無
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	

(3) 授業概要

小売業や卸売業(商業)における基本的な帳簿を作成でき、複式簿記の仕組みを理解し、損益計算書と貸借対照表を作成できる能力を養う。また、数字を読み取る力、一定の計算手法を習得する力を養う。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

全国経理教育協会主催 簿記能力検定試験3級 合格

(5) 成績評価方法・基準

当該授業への出席率80%以上を基本として、①検定試験の結果、②模擬試験の結果、③課題・演習の提出を2:4:4で評価する。

(6) 使用教材・教具

説明・演習用問題プリント、筆記用具、電卓

(7) 授業にあたっての留意点

特になし

(8) その他

特になし

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 簿記会計

W	時間	授業内容	授業方法
	1	動機づけ	講義
	2	簿記の基礎	講義・演習
	3	簿記の基礎	講義・演習
	4	日常の手続き	講義・演習
	5	日常の手続き	講義・演習
	6	日常の手続き	講義・演習
	7	商品売買Ⅰ	講義・演習
	8	商品売買Ⅰ	講義・演習
	9	商品売買Ⅰ	講義・演習
	10	商品売買Ⅱ	講義・演習
	11	商品売買Ⅱ	講義・演習
	12	現金・預金	講義・演習
	13	現金・預金	講義・演習
	14	小口現金	講義・演習
	15	小口現金	講義・演習
	16	手形取引	講義・演習
	17	手形取引	講義・演習
	18	手形取引	講義・演習
	19	その他の取引Ⅰ	講義・演習
	20	その他の取引Ⅰ	講義・演習
	21	その他の取引Ⅱ	講義・演習
	22	その他の取引Ⅱ	講義・演習
	23	その他の取引Ⅲ	講義・演習
	24	税金	講義・演習
	25	有価証券	講義・演習
	26	株式の発行	講義・演習
	27	株式の発行	講義・演習
	28	決算	講義・演習
	29	決算整理Ⅰ	講義・演習
	30	決算整理Ⅰ	講義・演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 簿記会計

W	時間	授業内容	授業方法
	31	決算整理Ⅱ	講義・演習
	32	決算整理Ⅲ	講義・演習
	33	決算整理Ⅲ	講義・演習
	34	決算整理Ⅳ	講義・演習
	35	決算整理Ⅳ／決算整理Ⅴ	講義・演習
	36	決算整理Ⅴ	講義・演習
	37	決算整理Ⅵ	講義・演習
	38	決算整理Ⅵ	講義・演習
	39	試験対策・精算表	講義・演習
	40	試験対策・精算表	講義・演習
	41	試験対策・精算表	講義・演習
	42	試験対策・精算表	講義・演習
	43	試験対策・精算表	講義・演習
	44	試験対策・精算表	講義・演習
	45	試験対策・精算表	講義・演習
	46	試験対策・帳簿組織	講義・演習
	47	試験対策・帳簿組織	講義・演習
	48	試験対策・帳簿組織	講義・演習
	49	試験対策・帳簿組織	講義・演習
	50	試験対策・帳簿組織	講義・演習
	51	試験対策・帳簿組織	講義・演習
	52	試験対策・伝票	講義・演習
	53	試験対策・伝票	講義・演習
	54	試験対策・伝票	講義・演習
	55	試験対策・伝票	講義・演習
	56	試験対策・伝票	講義・演習
	57	試験対策・伝票	講義・演習
	58	試験対策・計算	講義・演習
	59	試験対策・計算	講義・演習
	60	試験対策・計算	講義・演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 簿記会計

W	時間	授業内容	授業方法
	61	試験対策・計算	演習
	62	試験対策・計算	演習
	63	試験対策・計算	演習
	64	試験対策・総まとめ	演習
	65	試験対策・総まとめ	演習
	66	試験対策・総まとめ	演習
	67	試験対策・総まとめ	演習
	68	試験対策・総まとめ	演習
	69	試験対策・総まとめ	演習
	70	試験対策・総まとめ	演習
	71	試験対策・総まとめ	演習
	72	試験対策・総まとめ	演習
	73	模擬試験	演習
	74	模擬試験	演習
	75	模擬試験	演習
	76	模擬試験	演習
	77	模擬試験	演習
	78	模擬試験	演習
	79	模擬試験	演習
	80	模擬試験	演習
	81	模擬試験	演習
	82	模擬試験	演習
	83	模擬試験	演習
	84	模擬試験	演習
	85	模擬試験	演習
	86	模擬試験	演習
	87	模擬試験	演習
	88	模擬試験	演習
	89	模擬試験	演習
	90	模擬試験	演習

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
問題解決法	必修	54
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年／事業創造学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
山田 崇志	無
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	

(3) 授業概要

本授業は、社会に存在する様々な問題を解決するための基礎となる論理的思考を養うと同時に、考え方を整理するための手法(フレームワーク)を個人作業やグループワークを通して身につける授業である。

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

- ・問題の本質は何かに気づき、解決するために最適なフレームワークを用いて、問題解決のプロセスを明確に説明ができる。
- ・グループワーク形式の授業を多く取り入れることにより、自らの言動だけではなく、他者の意見を尊重しながら、目的に向けて協力して取り組む力を養う。

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提とし、①期末テストおよび授業時に課されるレポート②グループワーク時の貢献度および授業態度 を6:4の比率で総合的に評価する。

(6) 使用教材・教具

パソコン、筆記用具 (パソコンについては必要な場合、担当者から事前連絡がある)

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 問題解決法

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	オリエンテーション・アイスブレイク①	
	2	アイスブレイク①	
	3	課題解決①	
	4	問題の発見・設定①	SWOT分析・クロスSWOT分析①
	5	問題の発見・設定①	SWOT分析・クロスSWOT分析①
	6	問題の発見・設定①	SWOT分析・クロスSWOT分析①
	7	問題の発見・設定②	SWOT分析・クロスSWOT分析②
	8	問題の発見・設定②	SWOT分析・クロスSWOT分析②
	9	問題の発見・設定②	SWOT分析・クロスSWOT分析②
	10	情報の収集・整理①	KJ法①
	11	情報の収集・整理①	KJ法①
	12	情報の収集・整理①	KJ法①
	13	情報の収集・整理②	KJ法②
	14	情報の収集・整理②	KJ法②
	15	情報の収集・整理②	KJ法②
	16	原因の追究①	ロジックツリー①
	17	原因の追究①	ロジックツリー①
	18	原因の追究①	ロジックツリー①
	19	原因の追究②	ロジックツリー②
	20	原因の追究②	ロジックツリー②
	21	原因の追究②	ロジックツリー②
	22	原因の追究③	ロジックツリー③
	23	原因の追究③	ロジックツリー③
	24	原因の追究③	ロジックツリー③
	25	発想を広げる①	ブレインストーミング・ブレインライティング①
	26	発想を広げる①	ブレインストーミング・ブレインライティング①
	27	発想を広げる①	ブレインストーミング・ブレインライティング①
	28	発想を広げる②	ブレインストーミング・ブレインライティング②
	29	発想を広げる②	ブレインストーミング・ブレインライティング②
	30	発想を広げる②	ブレインストーミング・ブレインライティング②

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 問題解決法

W	時間	授業内容	授業方法
	31	解決策の立案①	仮説と検証①
	32	解決策の立案①	仮説と検証①
	33	解決策の立案①	仮説と検証①
	34	解決策の立案②	仮説と検証②
	35	解決策の立案②	仮説と検証②
	36	解決策の立案②	仮説と検証②
	37	解決策の立案③	仮説と検証③
	38	解決策の立案③	仮説と検証③
	39	解決策の立案③	仮説と検証③
	40	演習①	
	41	演習①	
	42	演習①	
	43	発表会①	
	44	発表会①	
	45	発表会①	
	46	演習②-1	
	47	演習②-1	
	48	演習②-1	
	49	演習②-2	
	50	演習②-2	
	51	演習②-2	
	52	発表会②	
	53	発表会②	
	54	発表会②	