

(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

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
キャリアプランニング	必修	146
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

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 キャリアプランニング

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 キャリアプランニング

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 キャリアプランニング

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 キャリアプランニング

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	求職登録	求職票の作成
	94	求職登録	自己PR作成
	95	求職登録	自己PR作成
	96	求職登録	自己PR作成
	97	求職登録	自己PR作成
	98	求職登録	自己PR作成
	99	求職登録	自己PR作成
	100	求職登録	業種・職種選択
	101	求職登録	業種・職種選択
	102	求職登録	業種・職種選択
	103	求職登録	就職活動計画
	104	求職登録	就職活動計画
	105	求職登録	就職活動計画
	106	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	107	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	108	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	109	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	110	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	111	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	112	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	113	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	114	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	115	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	116	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	117	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	118	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	119	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習
	120	求職登録面接練習	実戦形式の面接練習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 キャリアプランニング

W	時間	授業内容	授業方法
	121	模擬面接	実戦形式の面接練習
	122	模擬面接	実戦形式の面接練習
	123	模擬面接	実戦形式の面接練習
	124	模擬面接	実戦形式の面接練習
	125	模擬面接	実戦形式の面接練習
	126	模擬面接	実戦形式の面接練習
	127	模擬面接	実戦形式の面接練習
	128	模擬面接	実戦形式の面接練習
	129	模擬面接	実戦形式の面接練習
	130	模擬面接	実戦形式の面接練習
	131	模擬面接	実戦形式の面接練習
	132	模擬面接	実戦形式の面接練習
	133	模擬面接	実戦形式の面接練習
	134	模擬面接	実戦形式の面接練習
	135	模擬面接	実戦形式の面接練習
	136	模擬面接	実戦形式の面接練習
	137	模擬面接	実戦形式の面接練習
	138	模擬面接	実戦形式の面接練習
	139	模擬面接	実戦形式の面接練習
	140	模擬面接	実戦形式の面接練習
	141	模擬面接	実戦形式の面接練習
	142	模擬面接	実戦形式の面接練習
	143	模擬面接	実戦形式の面接練習
	144	模擬面接	実戦形式の面接練習
	145	模擬面接	実戦形式の面接練習
	146	模擬面接	実戦形式の面接練習
	147		
	148		
	149		
	150		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
グローバル戦略論	必修	30
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
富山 栄子	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】	
総合商社勤務、地元テレビ局通訳、解説、法廷通訳	

(3) 授業概要

モノ・サービスの売り方、売るために何を考えていくのかの基本的な部分を学ぶ。

※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

マーケティングの基礎を学び、世の中のモノ・サービスがどのように売り出されているのかを把握し、理解する。

(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最終テスト ②意欲、授業態度 を5:5の比率で総合的に評価する。

(6) 使用教材・教具

補助プリント、筆記用具

(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 グローバル戦略論

W	時間	授業内容	授業方法
	1	講義概要・進め方の説明とグローバル・マーケティングとは何か	テキスト、プロジェクターを使った講義
	2	企業活動のグローバル化	テキスト、プロジェクターを使った講義
	3	企業活動のグローバル化	テキスト、プロジェクターを使った講義
	4	グローバル・マーケティング戦略の枠組み	テキスト、プロジェクターを使った講義
	5	グローバル・マーケティング戦略の枠組み	テキスト、プロジェクターを使った講義
	6	グローバル・マーケティング戦略の枠組み	テキスト、プロジェクターを使った講義
	7	グローバル・マーケティング・リサーチ	テキスト、プロジェクターを使った講義、ワーク
	8	グローバル・マーケティング・リサーチ	テキスト、プロジェクターを使った講義、ワーク
	9	グローバル・マーケティング・リサーチ	テキスト、プロジェクターを使った講義、ワーク
	10	環境分析	テキストを使った講義、ワーク
	11	環境分析	テキストを使った講義、ワーク
	12	環境分析	テキストを使った講義、ワーク
	13	参入市場の決定	テキスト、プロジェクターを使った講義
	14	参入市場の決定	テキスト、プロジェクターを使った講義
	15	参入市場の決定	テキスト、プロジェクターを使った講義
	16	グローバル市場参入戦略	テキスト、プロジェクターを使った講義
	17	グローバル市場参入戦略	テキスト、プロジェクターを使った講義
	18	グローバル市場参入戦略	テキスト、プロジェクターを使った講義
	19	グローバル統合・調整	テキスト、プロジェクターを使った講義
	20	グローバル統合・調整	テキスト、プロジェクターを使った講義
	21	グローバル統合・調整	テキスト、プロジェクターを使った講義
	22	グローバル・マーケティングの組織	テキスト、プロジェクターを使った講義
	23	グローバル・マーケティングの組織	テキスト、プロジェクターを使った講義
	24	グローバル・マーケティングの組織	テキスト、プロジェクターを使った講義
	25	食品企業のグローバルマーケティングの事例	テキスト、プロジェクターを使った講義・ワーク
	26	食品企業のグローバルマーケティングの事例	テキスト、プロジェクターを使った講義・ワーク
	27	外食企業の国際展開における「グローバル」の視点	テキスト、プロジェクターを使った講義・ワーク
	28	外食企業の国際展開における「グローバル」の視点	テキスト、プロジェクターを使った講義・ワーク
	29	評価テスト	レポート作成
	30	評価テスト	レポート作成

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
コンサルティング実習	必修	54
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
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

SNSマーケティングなどを取り入れ、実践的なコンテンツで情報・データを収集し、分析から提案を行う。その際に、仮説→検証を行いながら、随時提案を軌道修正して成果に結びつけていく過程を習得していく。

※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

- ・情報やデータを収集できる
- ・収集した情報やデータを可視化、分析できる
- ・仮説→検証ができる
- ・課題解決を提案できる
- ・モニタリングしながら軌道修正などの対応ができる

(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

特になし

(8) その他

特になし

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 コンサルティング実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	コンサルティングとは	講義・ディスカッション
	2	SNSとは	講義・ディスカッション
	3	SNSの特徴を調べる	講義・ディスカッション
	4	SNSマーケティング事例研究	講義・ディスカッション
	5	SNSマーケティング事例研究	講義・ディスカッション
	6	SNSマーケティング事例研究	講義・ディスカッション
	7	SNSマーケティング事例研究・発表会	発表・ディスカッション
	8	SNSマーケティング事例研究・発表会	発表・ディスカッション
	9	SNSマーケティング事例研究・発表会	発表・ディスカッション
	10	講習説明会	企業・団体講演・説明
	11	講習説明会	企業・団体講演・説明
	12	講習説明会	企業・団体講演・説明
	13	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	14	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	15	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	16	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	17	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	18	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	19	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	20	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	21	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	22	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	23	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	24	企画ミーティング／取材	ディスカッション・現地取材
	25	中間報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	26	中間報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	27	中間報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	28	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	29	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	30	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 コンサルティング実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	32	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	33	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	34	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	35	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	36	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	37	中間報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	38	中間報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	39	中間報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	40	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	41	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	42	企画実践／取材	ディスカッション・現地取材
	43	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	44	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	45	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	46	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	47	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	48	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	49	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	50	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	51	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	52	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	53	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	54	最終報告会	プレゼン資料・発表・ディスカッション
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		
	60		

(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
ビジネスプランニングⅠ	必修	66
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科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
山田 俊郎	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】	
創業者のパートナーとして資金調達・財務・事業開発を、その後は起業支援・MBA教員(中小企業財務とBP作成ゼミ)を経験、公認内部監査人資格	

(3) 授業概要

目の前、手元、今の生活とその少し先・少し広い世界を想像して・・・VUCAとSDGS、グローバルでダイバーシティ、デジタルでビッグデータ・AI・IoT・電子マネー、クラウドとつながるデバイス、メタバースそして・イノベーション、パーソナルでシェアリングの経済社会と人々の生活が、そこにある。少なくとも・そうなのかな・・・と想像してみる。 □その経済社会を構成する個人・家計・企業・金融・政府は、その未来をどう見通し、どう行動し、変化・成長するのか？あなた・自らは、それを他人事とせず、スマホにつながれクラウド上で時間を浪費することなく、その世界で自分はどのような生活と役割をするのか？・・・ためらわず、考えて悩んでみて、こうしたい！こうありたい！というビジョンと成果物・行動をOUTPUTするのが、この授業の趣旨。 □経済活動では、企業者・起業家の企業(起業)活動が、金融の信用創造意欲(投資意欲)を誘い、生産・製造手段を入手し、人々の生活に向けて、もの・サービス・人・金の流れを作り・経済循環をより活況にしながら、その経済社会を成長・発展させ、豊かにしていく。 □企業者・起業家が、「顧客が求めている価値の創造と提供」の手段・ビジネスモデル・儲けのしくみを構築し、研究開発・資源調達・製造・流通・販売のフレームワーク・システムを作り、顧客・消費者の待つ市場に、もの・サービス・コストをoutputする。 □授業では、一人の企業者・起業家を演じ、顧客が求めるもの・サービス・コストの価値を予見し、その具体を創造・提供し続けるビジネスモデル・儲けのしくみを構築し、経済社会を発展・継続させる顧客価値の創造と提供の・ビジネスプラン作成プロセスを体験し、企業者・起業家に必須の「事業創造力」・ビジネスデザインのスピリット・ハウツー・スキルを修得する。 □さらに、プランの中の「モシタラレバ」の仮説・予測とその不確実性の程度・ブレ幅を見極めながら、実施時に実績を限りなく目標に近づけ着地させる・・・という、仮説検証力・マネジメント(経営管理)力・統制力を修得する。 □企業社会(いきなり起業・就社・就職・その後の転社・転職・企業内新規事業化・事業立て直し・事業承継などの機会)での計画する場面を想像し、計画しつつ計画を検証し、実施プロセスを統制・マネジメントし、結果を計画に最適化・近づける例を知る。(ゲームは終わってみないとわからないが、そのゲームと結果は、監督と選手によって作られている)

※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

経済社会の中のビジネス活動の本質を理解し、ビジネスを発案・プランを作り、その中にある仮説と不確実性を把握しながら、プランの実現に向けて、クラス内ワークショップを経て、プレゼンし評価を受ける。できれば選抜で実務者にプレゼン、支援を受け起業・スタートアップに入り、プランを実現に向かわせる。

(5) 成績評価方法・基準

プランの経済社会上的意義を知り、作成プロセスの知識と発案・検証のスキルを身につけているか・を評価する。進められるなら、各々にあるプラン草案について、クラス内ワークショップ、プレゼン・質疑応答・その実現可能性を相互に評価する。
--

(6) 使用教材・教員

指定テキストは、「新しいビジネスデザインの教科書」講談社、「入門・起業の科学・失敗の99%は潰せる」日経BP社の2書とする。加えて、配布する資料と板書(ときにはOHP)やメール等、ほかに、以下を参考。 授業内容の拠り所として、今と先の経済社会・生活では「知的生活のすすめ・20歳の自分に伝えたい」SB新書・・・知識は創作するための資源に使うもの・創作者か消費者かで雲泥の差が生まれる、周りの社会や生活ほか「2020後・新しい日本の話しをしよう」講談社、「2030年の未来マーケティング」ワニブックス。 創造力・アイデア力とその検証(テスト)力の向上として、「ビジネスデザイン・テスト」翔泳社(海外権威書の訳本でリーンスタートアップ・ビジネスモデルシリーズの一冊)、「アイデアは考えるな」日経BP文庫、「逆説のスタートアップ思考」中公新書、「サブスクD2Cのすごい売り方」フォレスト出版、疑似メルカリのカードゲーム「ウリカイ」。 ほか、外まわりでは・・・「イノベーションの発想技術」理工系の知見や技術をカード化しその組み合わせから、プロダクトアウトで、顧客価値創造案件・新ビジネスを発掘するゲーム。漫画で企業経営の大まかフレームを説明する「MBAの超基本」。 ビジネスや起業に付きもののリスク・不確実性では、その正体を説明・計測する「ビジネスリスク分析入門」「不確実性分析・実践講座」・・・予測売上数量×予測売上単価など予測数値に潜む予測不能・不確実性やブレ幅が、起業後のB/S・P/L・CF・つまりは経営へ影響する様(さま)を「インフルエンスダイアグラム」「What if分析」「要因結果関連図」や「モンテカルロ・シミュレーション」で説明(起業はモンテカルロのギャンブル・試作ロケットの打ち上げであり、目標とのブレ幅を抑制・軌道修正、PDCAサイクルを細かく回し、動作を細かく切って、まあまあの点に着地させる・・・)。
--

(7) 授業にあたっての留意点

受講者は、企業者・起業家・ビジネスデザインの当事者になりきる(消費者・生活者・行政者・ただの傍観者ではない)中で、顧客価値の創造・提供のプラン作成を体験、「事業創造」「ビジネスデザイン」のハウツー・スキル・技能の修得を目指す。デザイナーや芸術家養成の授業と同じで、授業中の板書やハンドアウトに答えは書いてないです。

(8) その他

具体的プランを持つ人で、助言や支援を希望なら、外部実務者を入れる機会をもつので、申し出ください。
--

科目名 ビジネスプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
1	1-2	今見えてる・聞いている・経験しているSDGSなど社会的課題をあげながら、近い未来に向けて解決の具体化とその手段、もの・コト・サービスの商品開発を考える。(例・一般的な家庭用トイレトペーパーは、約55メートルだが、ある企業が、国内で最長級の1ロール225メートルのトイレトペーパーを開発したとのこと。この企業は、以前に芯のないコアレスタイプも売り出している・・・) 2030年に向けての衣食住・遊学・仕事などの暮らし方と働き方を見通し・分析し、これからのライフスタイル・社会生活やその社会環境を考える。20才前後の自分に「そういうなかで、先の不安はないか?」「スマホやクラウドに、人生の貴重な時間を奪われているだけ・でないのか?」「この先の自分の生活はどうなるのか?」「先のいろいろな不安・不合理性を、潰し・解消というより、ブレイクスルー(突破)し、自分らしい未来と生活を掴むには・・・どうする?」 5G、自動運転車、AI・・・テクノロジーの進化を「絶対善」としたのは過去のはなし。進化はあっても不安・不合理性は埋まらず・欲望は残り・高まり続ける今。3度目か4度目の精神革命のあとの今日・・・経済社会と個人の生活スタイルは、変容し続けて、とくに、生活スタイル志向(オリエンテッド)のイノベーション(価値創造)の流れがある。イノベーションは、企業のサステナビリティ(持続・生き残り)と社会・生活のサステナビリティ(SDGSほか社会的課題の突破・打開・ブレイクスルー)を合わせた「サステナビリティ・トランスフォーメーション(SX)」に向かうというのが・・・どうする? 人間社会に、ザクザクある社会的課題を認知し、そこから自分の将来を考えると、「新しい価値提供・新しいビジネスをはじめたい・・・」「起業しようぜ? 仲間の誘い・・・」「新入社員なのに・・・会社に頼るな! 新規事業を企画しろ! 上司のムチャブリ+!」「そもそも・ビジネスとは何か? なんのため? ビジネスの本質・ビジネスの基礎知識は・・・?」「ビジネスを始める・起業するチャンスとは、どういう時か・その風景・匂いと洞察力・勘・センスは・・・?」「良いビジネスコンセプトのつくり方・選び方とは・・・?」「ビジネスの仕組みのイチからの構築とは・・・?」「その計画づくりと実践とは・・・?」・・・そういう進路・ストーリーを想像し、創造するのが、この授業。	講義・事例 探し・議論
2	3-4	いわゆる日常生活と回りの経済社会、それに「ビジネス」を、「企業活動(I)」と「消費生活(C)」と「政府財政(G)」で構成する「マクロ経済の算式」で、俯瞰(ふかん)する。経済の大きさ・GDP「国内総生産」「経済成長率」「ピケティの算式」・・・を知り、今後の日本経済と社会生活・身の回り・卒業後の進路を考える。また、経済活動の売った買ったの「財・サービス」の価値の流れとは、反対に、流れるマネーについて、そのマネーの始まりから銀行・中央銀行・為替・今の電子マネーまでを俯瞰し、企業活動・消費生活・政府財政の経済活動での金融・マネーの役割を、知る。マクロの経済上で、企業活動・その中の投資(I)、その中の1起業の例を示し、新しいビジネスを作る「創造」の手順を、デザイン思考「着想」「提案」「実現」として、必要なビジネスの基礎知識・ビジネスチャンスを見抜く洞察力・ビジネスコンセプトのつくり方や選び方・事業化の仕組みづくり・計画と実践・・・を知る。 企業活動の(I)は、「投資する」とは「新規事業を立ち上げよう」「何か新ビジネスをはじめたい」であり、まず、そのビジネスとは何か、その事業の着想から提案、設計と施工、実現、そして儲けて維持・継続するには? 「ビジネスとは何か」からはじめて、役立つ手法を一気に解説する。(1)ビジネスの基礎知識、(2)ビジネスチャンスを見抜く洞察力、(3)コンセプト・デザインのつくり方・選び方、(4)事業の仕組みづくり・ビジネスモデル(5)その計画と実践の道筋・・・を、立ち上げからの事例を交えながら、知る。	講義・事例 探し・議論
3	5-6	作業内容は1-4のあとに、明示する	課題演習・ 議論
4	7-8	PART I 「ビジネスとそのデザインの基本知識」 1. 「ビジネスをデザインする」 ビジネスとは、デザインとは、ビジネスやデザインで重要・マストなこと、ビジネスデザインの出発点、全体像、プロセスとは・・・ 2. 「創造的思考のトレーニング」 頭の使い方は2種類、バラし発散させるか・まとめるよう収束させるか・使い分ける。 ブレインストーミングで発散、親和図法で収束、6W2Hからのシナリオグラフ法・・・創造をデザインや芸術に近いとするなら、ムリ・ムダ・ムラも爆発・破壊・非日常・頭かきむしり・もがきも必要。コメディアンたちのオチ・その連発という創造的な作業は、日頃の習慣とその継続の結果であり、創造習慣の継続は人を消耗させない・・・など。	講義・事例 探し・議論

5	9-10	PART II インサイト 3.「顧客理解」 顧客・ユーザー・ステークホルダーの区分、ほんとうに欲しいモノ・ことを突き詰める、顧客の気持ち・感情を受け取り表現する「共感・エンパシーマップ」、そもそも顧客は？その具体は？「ペルソナ法」、顧客の価値観を分析する「はしご・ラダリング法」、顧客体験の可視化する「カスタマージャーニーマップ」、ユーザー体験「UXユーザーエクスペリエンス」は？ 4.「未来の社会を予想しよう」 先見の明と予測不可、未来予測のアプローチ法、未来洞察との違い、起こり得る未来を描く「未来シナリオプランニング」、変化の兆しの発見力(ちょっとだけ頭がみえる)「ホライズンズキャニング」 5.「もの・コト『製品・サービス』の全体像をつかもう」 もの・コト『製品・サービス』のP・F・M(purpose・function・means)分解、顧客ニーズと技術シーズの融合、実際の「もの・コト『製品・サービス』をPとfとmに分解してみる。*ユーザーインターフェースUIとは？ 直訳は、人・使い手とモノ・コトとの接点という意味。人が機械などを操作する・使用する(モノ・コト)のために、接触するもの・面・ポイントをいう。 *ユーザーエクスペリエンスUXとは？ UXは、製品やサービスを手に取り・扱い・使用することで得られるユーザー体験(使いやすい・扱いやすい・楽しい・心地いい・感動した・)の総称。「ドン・キホーテ」の・人の背丈よりも高い陳列棚と商品が並べられた「圧縮陳列」は、あえて見つけづらくし、宝探しをさせ、「発掘感」「発見！」「お得感」を体験させるUXデザインになる。 *ユーザビリティとは？ ユーザビリティは「使いやすさ」。(国際基準あり)ユーザビリティが、主に使いやすさだけを追求するのに対して、ユーザーエクスペリエンスUXは、製品やサービスを使用・体験することで得られるコトの総称で、ただ単に使いやすい、わかりやすいだけでなく、その後のユーザーの行動を導き、ユーザーがやりたい・得たいことを「楽しく・心地よく」実現することを目指した概念。	講義・事例 探し・議論
6	11-12	作業内容は9-10のあとに、明示する	課題演習・ 議論
7	13-14	PART III コンセプト 6.「製品・サービスのコンセプトを考えよう」 コンセプトとは、モーフオロジカル分析法、「もの・コト『製品・サービス』」のコンセプト設計 7.「製品・サービスのコンセプトを選択」 選択とは、複数の選択肢から一つ選ぶ、その評価基準の選び方 8.「製品・サービスのコンセプトを可視化」 マップ、コンセプト動画の作成	講義・事例 探し・議論
8	15-16	作業内容は13-14のあとに、明示する	課題演習・ 議論
9	17-18	PART IV 事業化 9.「市場投入の計画を立てよう」 マーケティング、市場の見極め、STP4P、顧客目線の4Cと4P、競合・代替品・サービスとの比較・ポジショニングマップ、市場特性の理解、市場環境の理解、市場規模の推定 10.「製品・サービスの価格を考えよう」 価格とは、価格設定とは、価格戦略、価格感度の測定	講義・事例 探し・議論
10	19-20	11.「ビジネスモデルを描こう」 ビジネスモデルの構成要素、顧客・ユーザー視点、創出価値の視点、システム・仕組みの視点、マネーの視点、ビジネスモデルの設計、ビジネスモデルのパターン(マルチサイドプラットフォーム、フリーモデル・フリーミアムモデル・ローコストモデル・サブスクリプションモデル・・・ほか多くあり、日々変化している・それらを調べる)	講義・事例 探し・議論
11	21-22	作業内容は19-20のあとに、明示する	課題演習・ 議論
12	23-24	12.「ビジネスのコストを見積もろう」 簿記3級程度のB/S・P/Lの書式に「資金収支計算書CF」を加える、それら書式の作成法と構成、支出の投資と費用の区分、棚卸資産と減価償却費と支出費用を区分・・・ 13.「ビジネスとしての収益性を評価しよう」 収入・費用・利益のP/L、売上総利益(損失)・営業損益・経常損益・経常外損益、税引前損益・純損益、費用の固定費と変動費を区分、売上高の売上単価と売上数量(回数)への分解、損益分岐点グラフ作成と分岐点分析・・・「単年度損益の黒字(赤字)」「累積損失解消」などの意味を知る	講義・事例 探し・議論
13	25-26	作業内容は23-24のあとに、明示する	課題演習・ 議論
14	27-28	PART V 行動計画 14.「ビジネスプランBPを書こう」 構成要素(エグゼクティブサマリー・事業概要・ビジネスモデル・市場分析・財務分析・ロードマップ・リスク分析、および前掲の付属資料)、書き方(対象・目的・誰が読者？外観・構成と内容量)、伝え方(紙1枚・口頭・メール・文書)・タイミング 15.「ビジネスをプレゼンしよう」 目的・到達点の設定、キーメッセージ、言いっぱなしではない・粘る、同意・賛意が少なくても条件付き同意を引き出し次回につなげる、WHAT(何をやりたい)から・WHY(なぜならば)へ、キーメッセージ(結論)からピラミッドの下へ下ろす・・・その理由は・・・その証拠として・・・いきなり同意でなくても聞き手の視線・視点・視座を掴み、共感を引き出す、質問への準備と予習、質問やつぶやきに反応・即メモする、「質問ありがとうございます」「その質問は、こういうことですよね？」・・・「これって質問の回答になっていましたでしょうか？」を使う	講義・事例 探し・議論

15	29-30	16.「プラン(実現と成功・検証)のプロジェクトを立ち上げよう」 プロジェクトのマネジメントは、プロジェクトの目標・ゴールの確認ほか、原理原則に従い、PLAN・DO・CHECK、与えられた時間・人を含む利用資源をフル回転、WBS(ワーク・ブレイクダウン・ストラクチャー)やるべきことのツリー構造、あるいはガントチャートで、ゴールを目指す 17.「ワークショップ(オープン化とさらなるアイディ収集)を企画、実施・運営し、OUTPUTし、プランを磨き、起業化に活かす」 ビジネスプランを含む創作・学習・合意などのゴールに向け、プラン者の言いっぱなし・身勝手にならないよう、参加者を募り、ファシリテータ(ゴール誘導役)と複数の作業チームに分け、プランについて意見を出し、その検証や発展させる作業・場を運営、成果物をOUTPUTし、プランをより有意義で実現可能に収束、あるいはプランB・Cに発展させる	講義・事例 探し・議論
----	-------	--	----------------

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ビジネスプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
16	31-32	作業内容は29-30のあとに、明示する	課題演習・議論
17	33-34	作業内容は29-30のあとに、明示する	課題演習・議論
18	35-36	作業内容は29-30のあとに、明示する	課題演習・議論
19	37-38	作業内容は29-30のあとに、明示する	課題演習・議論
20	39-40	ステップ1.アイデアを出し、検証してみる。良いアイデアとは「顧客を絞り、その顧客の体験と課題に、顧客の痛みはあるか?自分ごとの課題か?」「他の人が知らない秘密を知っているか?」「誰が聞いても良いアイデア・・が弱点になってないか?」 「イノベーションの超高速化」を理解しよう、スモールビジネスとスタートアップの違いは?スタートアップ企業が捨てるべき「会社員」の常識とは?なぜ「今のタイミング」でやるのか? その市場の流れから「予測される未来」とは?「PEST分析」から「兆し」を見つける、「破壊的イノベーション」を起こせるか?そのビジネスアイデアの「フレームワーク」は?「ターゲット市場」をどう見極めるか?	講義・事例探し・議論
21	41-42	作業内容は39-40のあとに、明示する	課題演習・議論
22	43-44	プランを策定してみる、「リーンキャンパス」の書き方を知る、このリーンキャンパスがなぜ必要なのか? スタートアップによくある「勘違い」・・アイデアを「秘密」にしたがる、隠さず出して叩かれてみる、「ピッチ」「プレゼン」イベントに参加してみる。 課題の質を上げる、課題仮説の確認と構築、「課題検証」をおろそかにしない、「ペルソナ」を想定し、そのペルソナ「カスタマーの体験」に寄り添う、「ジャベリンボード」でカスタマーである前提条件・許容条件を想定する。	講義・事例探し・議論
23	45-46	「エバンジェリストカスタマー」を探す、「プロブレムインタビュー」で本音を引き出す、「KJ法」でインタビューの分析をする。ユーザー・顧客のソリューション・課題解決の検証、「UX」(ユーザーエクスペリエンス)を紙1枚に書き出す、「プロトタイプカンバンボード」で解決策を磨き込む、「ソリューションインタビュー」で機能を絞る。	講義・事例探し・議論
24	47-48	事業化の意思決定権者への落とし込み「エレベーターピッチ」をする、「試作品の設計図」(UXフルーフプリント)を作る、手書きの「ペーパープロト」からスタート・プロトタイプを作る、ユーザーから体験談「プロダクトインタビュー」を聞き、検証、さらに改善する・・という顧客となる人が欲しいものを作る・の作業の説明。 「MVP」(ミニマム・バイアブル・プロダクト、製品を提供するときの必要最小限の機能のみを備えるもっともシンプルな製品)を作る・・そのための「MVPの型」を知る、「スプリント」を回してMVPから知見を得る、「スプリントカンバンボード」で進捗を管理する・・を知る。	講義・事例探し・議論
25	49-50	MVPを市場へ出し、「カスタマーの生の声」を収集し続ける、そのカスタマーの行動モデル・海賊指標AARRR(アー指標)から、カスタマーをどこから獲得しているか?どれくらい好ましい経験をしているか?継続してサービスを利用してくれているか?友人や周りにサービスを伝えているか?全体を通してカスタマーの行動が的確にマネタイズされているか?の・カスタマーの声を収集する。 「KPI」目標達成の評価指標を定点観測し、組織パフォーマンスを把握する、「カスタマーインタビュー」を学びに変えるコツ・極意を知る。	講義・事例探し・議論
26	51-52	新たなスプリント、「2回目のスプリント」を実行、UX(ユーザーユーザーエクスペリエンス)の改善を続け・その限界の見極め、ピボット・大胆な軌道修正をするか・しないかの意思決定をする。スタートアップによくある間違い・「PMF」(プロダクトマーケットフィット・提供サービス・モノが市場に受け入れられる)前に、競合含め既存企業と業務提携するなど「間違い」に注意。	講義・事例探し・議論
27	53-54	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論
28	55-56	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論
29	57-58	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論
30	59-60	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論

授 業 計 画 書

科目名 ビジネスプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
31	61-62	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論
32	63-64	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論
33	65-66	作業内容は51-52のあとに、明示する	課題演習・議論

シラバス

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ビジネスプランニングⅡ	必修	84
対象学科・学年		
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
山田俊郎	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】	
創業者のパートナーとして資金調達・財務・事業開発を、その後は起業支援・MBA教員(中小企業財務とBP作成ゼミ)を経験、公認内部監査人資格	

(3) 授業概要

□専門学校2年目の、今の生活とその少し先・少し広い世界を想像して・VUCAとSDGS、グローバルでダイバーシティ、デジタルでビッグデータ・AI・IoT・電子マネー、クラウドとつながるデバイス、メタバースそして・イノベーション、パーソナルでシェアリングの経済社会と人々の生活が、今そこにある・と想像してみる。 □その経済社会を構成する個人・家計・企業・金融・政府は、その未来をどう見通し、どう行動し、変化・成長しようとするのか？卒業年次の受講者は、それを自分の世界として、スマホにつなぐクラウド上で時間を過ごすだけでなく、すぐ近い将来、自分はどのような生活と役割をするのか？していくのか？・ためらわず、考えて悩んでみて、実社会(いきなり起業・就社・就職・その後の転社・転職・企業内新規事業化・事業立て直し・事業承継などの機会)でこうしたい！こうやりたい！というビジョンとともに、成果物・行動をOUTPUTするのが、この授業の趣旨。 □経済活動では、企業者・起業家の企業(起業)活動が、金融の信用創造意欲(投資意欲)を誘い、生産・製造手段を入手し、人々の生活に向けて、もの・サービス・人・金の流れを作り・経済循環をより活況にしながら、その経済社会を成長・発展させ、豊かにしていく・と理解。 □企業者・起業家が、「顧客が求めている価値の創造と提供」の手段・ビジネスモデル・儲けのしくみを構築し、研究開発・資源調達・製造・流通・販売のフレームワーク・システムを作り、顧客・消費者の待つ市場に、もの・サービス・コトをoutputする・と理解。 □その趣旨、理解のもと、授業では、一人の企業者・起業家を演じ、顧客が求めるもの・サービス・コトの価値を予見し、その具体を創造・提供し続けるビジネスモデル・儲けのしくみを構築し、経済社会を発展・継続させる顧客価値の創造と提供の・ビジネスプラン作成プロセスを体験し、企業者・起業家に必須の「事業創造力」・ビジネスデザインのスピリット・ハウツー・スキルを修得する。 □さらに、プランの中の「モンタラレバ」の仮説・予測とその不確実性の程度・ブレ幅を見極めながら、実施時に実績を限りなく目標に近づけ着地させる・という、仮説検証力・マネジメント(経営管理)力・統制力を修得する。 □実社会(いきなり起業・就社・就職・その後の転社・転職・企業内新規事業化・事業立て直し・事業承継などの機会)での計画する場面を想像し、計画しつつ計画を検証し、実施プロセスを統制・マネジメントし、結果を計画に最適化・近づける例を知る。
--

※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

経済社会の中のビジネス活動の本質を理解し、ビジネスを発案・プランを作り、その中にある仮説と不確実性を把握しながら、プランの実現に向けて、クラス内ワークショップを経て、プレゼンし評価を受ける。できれば選抜で実務者にプレゼン、支援を受け起業・スタートアップに入り、プランを実現に向かわせる。

(5) 成績評価方法・基準

プランの経済社会上の意義を知り、作成プロセスの知識と発案・検証のスキルを身につけているか・を評価する。進められるなら、各々にあるプラン草案について、クラス内ワークショップ、プレゼン・質疑応答・その実現可能性を相互に評価する。
--

(6) 使用教材・教員

指定テキストは、「新しいビジネスデザインの教科書」講談社、「入門・起業の科学・失敗の99%は潰せる」日経BP社の2書とする。加えて、配布する資料と板書(ときにはOHP)やメール等、ほかに、以下を参考。 授業内容の拠り所として、今と先の経済社会・生活では「知的生活のすすめ・20歳の自分に伝えたい」SB新書・・・知識は創作するための資源に使うもの・創作者か消費者かで雲泥の差が生まれる。周りの社会や生活ほか・「2020後・新しい日本の話しをしよう」講談社、「2030年の未来マーケティング」ワニブックス。 創造力・アイディア力とその検証(テスト)力の向上として、「バリュープロポジション・デザイン」「ビジネスデザイン・テスト」翔泳社(海外権威書の訳本でリスタートアップ・ビジネスモデルシリーズ)、「アイディアは考える」日経BP文庫、「逆説のスタートアップ思考」中公新書、「サブスクD2Cのすごい売り方」フォレスト出版、疑似メルカリのカードゲーム「ウリカイ」。 ほか、参考書では・「イノベーションの発想技術」理工系の知見や技術をカード化しその組み合わせから、プロダクトアウトで、顧客価値創造案件・新ビジネスを発掘するゲーム。漫画で企業経営の大まかフレームを説明する「MBAの超基本」。 ビジネスや起業に付きもののリスク・不確実性の参考書では、その正体を説明・計測する「ビジネスリスク分析入門」「不確実性分析・実践講座」・・・予測売上数量×予測売上単価など予測数値に潜む予測不能・不確実性やブレ幅が、起業後のB/S・P/L・CF・つまりは経営へ影響する様(さま)を「インフルエンスダイアグラム」「What if分析」「要因結果関連図」や「モンテカルロ・シミュレーション」で説明(起業に限らずビジネスは、モンテカルロのギャンブル・試作ロケットの打ち上げであり、目標とのブレ幅を抑制・軌道修正、PDCAサイクルを細かく回し、動作を細かく切って、まあまあ着地させる・・・)。
--

(7) 授業にあたっての留意点

受講者は、企業者・起業家・ビジネスデザインの当事者になりきり(消費者・生活者・学生・研究者・傍観者ではない)、顧客価値の創造・提供のプラン作成を体験する中で、「事業創造」「ビジネスデザイン」のハウツー・スキルの修得する。その証としてのプラン・成果物は、デザイナーや芸術家の作品と同じく、受講者の各々が創り出す。

(8) その他

具体的プランを持つ人で、その実現に向けて、外部実務者の助言や支援を希望なら、機会をもつので、申し出ください。
--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ビジネスプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
1	1-3	今見えてる・聞いている・経験しているSDGSなど社会的課題をあげながら、近い未来に向けて解決の具体化とその手段、もの・コト・サービスの商品開発を考える。(一般的な家庭用トイレットペーパーは、約55メートルだが、ある企業が、国内で最長級の1ロール225メートルのトイレットペーパーを開発したとのこと。この企業は、以前に忘のないコアレスタイプも売り出している。) 2030年に向けての衣食住・遊学・仕事などの暮らし方と働き方を見通し・分析し、これからのライフスタイル・社会生活やその社会環境を考える。20才前後の自分に「そういうなかで、先の不安はないか?」「スマホやクラウドに、人生の貴重な時間を奪われているだけ、でないか?」「この先の自分の生活はどうなるのか?」「先のいろいろな不安・不合理性を、潰し・解消というより、プレイクスルー(突破)し、自分らしい未来と生活を掴むには、どうする? 5G、自動運転車、AI・テクノロジーの進化を「絶対善」としたのは、過去のはなし。進化はあっても不安・不合理性は埋まらず・欲望は残り・高まり続ける今・3度目か4度目の精神革命のあとの今日・経済社会と個人の生活スタイルは、変容し続けて、とくに、生活スタイル志向(オリエンテッド)のイノベーション(価値創造)の流れがある。イノベーションは、企業のサステナビリティ(持続・生き残り)と社会・生活のサステナビリティ(SDGSほか社会的課題の突破・打開・プレイクスルー)を合わせた「サステナビリティ・トランスフォーメーション(SX)」に向かうというが、自分はどうする? 人間社会に、ザクザクある社会的課題を認知し、そこから自分の将来を考えるとして、「新しい価値提供・新しいビジネスをはじめたい。」「おい、起業しようぜ?仲間誘いたい。」「新入社員なのに、会社には頼るな!新規事業を企画しろ!上司のムチャブリ!」「そもそもビジネスとは何か?なんのため?ビジネスの本質・ビジネスの基礎知識は?」「ビジネスを始める・起業するチャンスとは、どういう時か・その風景・匂いと洞察力・勘・センスは?」「そもそもビジネスとは何か?なんのため?ビジネスの本質・ビジネスの基礎知識は?」「ビジネスを始める・起業するチャンスとは、どのような時か・その風景・匂いと洞察力は?」「良いビジネスコンセプトのつくり方・選び方とは?」「ビジネスの仕組みのイデアの構築とは?」「その計画づくりと実践とは?」「そういう道路・ストーリーを確認しつつ、自分のビジネスを想像・創造してみる。	講義・事例 探し・議論
2	4-6	いわゆる経済社会での「ビジネス」とその周辺を、「企業活動(U)」と「消費生活(C)」と「政府財政(G)」で構成する「マクロ経済の算式」で、俯瞰(ふかん)する。経済の大きさ・GDP「国内総生産」「経済成長率」「ピケティの算式」を知り、今後の日本経済と社会生活・身の回り・卒業後の道路を考える。また、経済活動の売った買ったの「財・サービス」の価値の流れとは、反対に、流れるマネーについて、そのマネーの始まりから銀行・中央銀行・為替・今の電子マネーまでを俯瞰し、企業活動・消費生活・政府財政の経済活動での金融・マネーの役割を、知る。 マクロの経済上で、企業活動・その中の投資(1)、その中の1起業の例を示し、新しいビジネスを作る「創造」の手順を、デザイン思考「着想」「提案」実現として、必要なビジネスの基礎知識・ビジネスチャンスを見抜く洞察力・ビジネスコンセプトのつくり方や選び方・事業化の仕組みづくり・計画と実践・を知る。 企業活動の(1)は、「投資する」とは「新規事業を立ち上げよう!」「何か新ビジネスをはじめたい」であり、まず、そのビジネスとは何か、その事業の着想から提案、設計と施工、実現、そして儲けて維持・継続するには?「ビジネスとは何か」からはじめて、役立つ手法を一気に解説する。(1)ビジネスの基礎知識、(2)ビジネスチャンスを見抜く洞察力、(3)コンセプト・デザインのつくり方・選び方、(4)事業の仕組みづくり・ビジネスモデル(5)その計画と実践の道筋・を、立ち上げからの事例を交えながら、知る。	講義・事例 探し・議論
3	7-9	作業内容は、4-6のあとに示す	課題演習・ 議論
4	10-12	PARTⅠ「ビジネスとそのデザインの基本知識」 1.「ビジネスをデザインする」 ビジネスとは、デザインとは、ビジネスやデザインで重要・マストなこと、ビジネスデザインの出発点、全体像、プロセスとは? 2.「創造的思考のトレーニング」 頭の使い方は2種類、バラシ発散させるか・まとめるよう収束させるか・使い分ける。 ブレインストーミングで発散、親和図法で収束、6W2Hからのシナリオグラフィック・創造をデザインや芸術に近いとするなら、ムリ・ムダ・ムラも爆発・破壊・非日常・頭かきむしり・もがきも必要。コメディアンたちのオチ・その連発という創造的な作業は、日頃の習慣とその継続の結果であり、創造習慣の継続は人を消耗させない・など。	講義・事例 探し・議論
5	13-15	作業内容は、10-12のあとに示す	課題演習・ 議論
6	16-18	PARTⅡ インサイト 3.「顧客理解」 顧客・ユーザー・ステークホルダーの区分、ほんとうに欲しいモノ・ことを突き詰める、顧客の気持ち・感情を受け取り表現する「共感・エンパシーマップ」、そもそも顧客は?その具体は?「ベルソナ法」、顧客の価値観を分析する「はしご・ラダリング法」、顧客体験の可視化する「カスタマージャーニーマップ」、ユーザー体験「UXユーザーエクスペリエンス」は? 4.「未来の社会を予想しよう」 先見の明と予測不可、未来予測のアプローチ法、未来洞察との違い、起こり得る未来を描く「未来シナリオプランニング」、変化の兆しの発見力(ちょっとだけ頭がみえる)「ホライズンズキャンニング」 5.「もの・コト『製品・サービス』の全体像をつかもう」 もの・コト『製品・サービス』のP・F・M(purpose・function・means)分解、顧客ニーズと技術シーズの融合、実際の「もの・コト『製品・サービス』をPとFとMに分解してみる。 *ユーザーインターフェースUIとは? 直訳は、人・使い手とモノ・コトとの接点という意味。人が機械などを操作する・使用する(モノ・コト)のために、接触するもの・面・ポイントという。 *ユーザーエクスペリエンスUXとは? UXは、製品やサービスを手に取り・扱い・使用することで得られるユーザー体験(使いやすい・扱いやすい・楽しい・心地よい・感動した)の総称。「ドン・キホーテ」の・人の背丈よりも高い陳列棚と商品が並べられた「圧縮陳列」は、あえて見つけづらくし、宝探しをさせ、「発掘感」「発見!」「お得感」を体験させるUXデザインになる。 *ユーザービリティとは? ユーザービリティは「使いやすいさ」。(国際基準あり)ユーザービリティが、主に使いやすいさを追求するのに対して、ユーザーエクスペリエンスUXは、製品やサービスを使用・体験することで得られるコトの総称で、ただ単に使いやすい、わかりやすいだけでなく、その後のユーザーの行動を導き、ユーザーがやりた・得たことを「楽しく・心地よく」実現することを目指した概念。	講義・事例 探し・議論
7	19-21	作業内容は、16-18のあとに示す	課題演習・ 議論
8	22-24	PARTⅢ コンセプト 6.「製品・サービスのコンセプトを考えよう」 コンセプトとは、モーフロジカル分析法、「もの・コト『製品・サービス』」のコンセプト設計 7.「製品・サービスのコンセプトを選択」 選択とは、複数の選択肢から一つ選ぶ、その評価基準の選び方 8.「製品・サービスのコンセプトを可視化」 コンセプトシート作成 とそのフォーマット、コンセプト動画の作成	講義・事例 探し・議論
9	25-27	作業内容は、22-24のあとに示す	課題演習・ 議論
10	28-30	PARTⅣ 事業化 9.「市場投入の計画を立てよう」 マーケティング、市場の見極め、STP4P、顧客目線の4Cと4P、競合・代替品・サービスとの比較・ポジショニングマップ、市場特性の理解、市場環境の理解、市場規模の推定 10.「製品・サービスの価格を考えよう」 価格とは、価格設定とは、価格戦略、価格感度の測定	講義・事例 探し・議論

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ビジネスプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
11	31-33	11.「ビジネスモデルを描こう」 ビジネスモデルの構成要素、顧客・ユーザー視点、創出価値の視点、システム・仕組みの視点、マネーの視点、ビジネスモデルの設計、ビジネスモデルのパターン(マルチサイドプラットフォーム、フリーモデル・フリーミアムモデル・ローコストモデル・サブスクリプションモデル…ほか多くあり、日々変化している・それらを調べる)	講義・事例 探し・議論
12	34-36	12.「ビジネスのコストを見積もろう」 簿記3級程度のB/S・P/Lの書式に「資金収支計算書CF」を加える、それら書式の作成法と構成、支出の投資と費用の区分、棚卸資産と減価償却費と支出費用を区分… 13.「ビジネスとしての収益性を評価しよう」 収入・費用・利益のP/L、売上総利益(損失)・営業損益・経常損益・経常外損益、税引前損益・純損益、費用の固定費と変動費を区分、売上高の売上単価と売上数量(回数)への分解、損益分岐点グラフ作成と分岐点分析…「単年度損益の黒字(赤字)」「累積損失解消」などの意味を知る	講義・事例 探し・議論
13	37-39	作業内容は、34-36のあとに示す	課題演習・ 議論
14	40-42	PART V 行動計画 14.「ビジネスプランBPを書こう」 構成要素(エグゼクティブサマリー・事業概要・ビジネスモデル・市場分析・財務分析・ロードマップ・リスク分析、および前掲の付属資料)、書き方(対象・目的・誰が読者? 外観・構成と内容量)、伝え方(紙1枚・口頭・メール・文書)・タイミング 15.「ビジネスをプレゼンしよう」 目的・到達点の設定、キーメッセージ、言いつばなしではない・粘る、同意・賛意が少なくとも条件付き同意を引き出し次回につなげる、WHAT(何をやりたい)から・WHY(なぜならば)へ、キーメッセージ(結論)からピラミッドの下へ下ろす…その理由は・その証拠として・いきなり同意でなくても・聞き手の視線・視点・視座を掴み、共感を引き出す、質問への準備と予習、質問やつぶやきに反応・即メモする、「質問ありがとうございます」「その質問は、こういうことですね?」…「これって質問の回答になっていましたでしょか?」を使う	講義・事例 探し・議論
15	43-45	16.「プラン(実現と成功・検証)のプロジェクトを立ち上げよう」 プロジェクトのマネジメントは、プロジェクトの目標・ゴールの確認ほか、原理原則に従い、PLAN・DO・CHECK、与えられた時間・人を含む利用資源をフル回転、WBS(ワーク・ブレイクダウン・ストラクチャー)やるべきことのツリー構造、あるいはガントチャートで、ゴールを目指す 17.「ワークショップ(オープン化とさらなるアイディ収集)を企画、実施・運営し、OUTPUTし、プランを磨き、起業化に活かす」 ビジネスプランを含む創作・学習・合意などのゴールに向け、プラン者の言いつばなし・身勝手にならないよう、参加者を募り、ファシリテータ(ゴール誘導役)と複数の作業チームに分け、プランについて意見を出し、その検証や発展させる作業・場を運営、成果物をOUTPUTし、プランをより有意義で実現可能に収束、あるいはプランB・Cに発展させる	講義・事例 探し・議論

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ビジネスプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
21	61-63	プランを策定してみる、「リーンキャンパス」の書き方を知る、このリーンキャンパスがなぜ必要なのか？ スタートアップによくある「勘違い」・アイデアを「秘密」にしたがる、隠さず出して叩かれてみる、「ピッチ」「プレゼン」イベントに参加してみる。 課題の質を上げる、課題仮説の確認と構築、「課題検証」をおろそかにしない、「ペルソナ」を想定し、そのペルソナ「カスタマーの体験」に寄り添う、「ジャベリンボード」でカスタマーである前提条件・許容条件を想定する。	講義・事例 探し・議論
22	64-66	作業内容は、61-63のあとに示す	課題演習・ 議論
23	67-69	「エバンジェリストカスタマー」を探す、「プロブレムインタビュー」で本音を引き出す、「KJ法」でインタビューの分析をする。ユーザー・顧客のソリューション・課題解決の検証、「UX」(ユーザーエクスペリエンス)を紙1枚に書き出す、「プロトタイプカンバンボード」で解決策を磨き込む、「ソリューションインタビュー」で機能を絞る。	講義・事例 探し・議論
24	70-72	事業化の意思決定権者への落とし込み「エレベーターピッチ」をする、「試作品の設計図」(UXブループリント)を作る、手書きの「ペーパープロト」からスタート・プロトタイプを作る、ユーザーから体験談「プロダクトインタビュー」を聞き、検証、さらに改善する・・・という顧客となる人が欲しがるものを作る・の作業の説明。 「MVP」(ミニマム・バイアブル・プロダクト、製品を提供するときの必要最小限の機能のみを備えるもっともシンプルな製品)を作る・・・そのための「MVPの型」を知る、「スプリント」を回してMVPから知見を得る、「スプリントカンバンボード」で進捗を管理する・・・を知る。	講義・事例 探し・議論
25	73-75	MVPを市場へ出し、「カスタマーの生の声」を収集し続ける、そのカスタマーの行動モデル・海賊指標AARRR(アー指標)から、カスタマーをどこから獲得しているか？どれくらい好ましい経験をしているか？継続してサービスを利用してくれているか？友人や周りにサービスを伝えているか？全体を通してカスタマーの行動が的確にマネタイズされているか？の・カスタマーの声を収集する。 「KPI」目標達成の評価指標を定点観測し、組織パフォーマンスを把握する、「カスタマーインタビュー」を学びに変えるコツ・極意を知る。 新たなスプリント、「2回目のスプリント」を実行、UX(ユーザーユーザーエクスペリエンス)の改善を続け・その限界の見極め、ピボット・大胆な軌道修正をするか・しないかの意思決定をする。スタートアップによくある勘違い・「PMF」(プロダクトマーケットフィット・提供サービス・モノが市場に受け入れられる)前に、競合含め既存企業と業務提携するなど「勘違い」に注意。	講義・事例 探し・議論
26	76-78	作業内容は、73-75のあとに示す	課題演習・ 議論
27	79-81	作業内容は、73-75のあとに示す	課題演習・ 議論
28	82-84	作業内容は、73-75のあとに示す	課題演習・ 議論

(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
マーケティング I	必修	30
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
小山 直久	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】	
中小企業診断士として総合経営コンサルティングと経営幹部に対するエグゼクティブ・コーチングを行っている。詳細は別紙の業務案内をご参照ください。	

(3) 授業概要

本講義では、マーケティングの基本概念、フレームワークを具体的な事例をもとに理解・体感できるように工夫を凝らします。 どのようにして商品やサービスが売れるのか、基本理論及びアイデアの発想の仕方を学びます。 必要に応じて動画視聴や実際の企業の実例、グループワークを採り入れ、興味関心が深まる授業を行います。 商品・サービス開発や各種フレームワークのフォーマットを提供します。 ※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

当授業を通じて、マーケティング分野の基礎を学ぶとともに、自ら考え、熟考し、視点の選択肢を増やし、行動する契機を生み出すことを目標とします。
--

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提として、①最終テスト、②情意・授業態度を5対5の比率で総合的に評価します。
--

(6) 使用教材・教具

補助プリント(レジュメ)、筆記用具

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

授業において必要な備品は必要に応じて相談させてください。 講義内容については、学生の学び進捗度合いに応じて一部変更する場合がございます。
--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マーケティング I

W	時間	授業内容	授業方法
	1	マーケティングの概略を知る令和と平成バブルのヒット商品	スライド、レジュメ
	2	マーケティングマネジメントプロセス分析フレーム（SWOT、PEST、3C）	スライド、レジュメ
	3	マーケティングマネジメントプロセス目標設定、分析フレーム（VRIO）	スライド、レジュメ
	4	環境分析から戦略の方向性を探るワーク	スライド、レジュメ
	5	市場細分化、ターゲティング、ポジショニング	スライド、レジュメ
	6	4P全体像、AIDMAとAISAS	スライド、レジュメ
	7	9つの点、高い建物、最悪こそ最高	スライド、コピー用紙500枚音響チェック！
	8	本質を定義する、信は力なり	スライドのみ音響チェック！
	9	製品の分類、ラインとアイテム、製品ライフサイクル	スライド、レジュメ
	10	ブランドハニカムモデル、サービスマーケティング	スライド、レジュメ
	11	価格設定政策、テクノロジーライフサイクル、価格設定方法各種	スライド、レジュメ
	12	チャネルの設計	スライド、レジュメ
	13	プロモーションの基本セールスプロモーション活動	スライド、レジュメ
	14	WebマーケティングCRM活動	スライド、レジュメ
	15	前半講義のまとめ、補講	スライド、レジュメ
	16	7つのポイントデモンストレーション	ホワイトボード1枚（5人G×1枚）、ペン5本
	17	チームごとに実践と発表	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	18	チームごとに実践と発表	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	19	解説とワーク	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	20	ワーク	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	21	プレゼンテーション、シェア	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	22	解説とワーク	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	23	ワーク	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	24	プレゼンテーション、シェア	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	25	解説とワーク	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	26	ワーク	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	27	プレゼンテーション、シェア	ホワイトボード8枚（5人G×8枚）、ペン40本
	28	まとめ講義、補講	スライド、レジュメ
	29	プリントによるテスト	テストプリント
	30	プリントによるテスト	テストプリント

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
マネジメント実習Ⅰ	選択	60
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
榎 祐香	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

事業計画や損益計算など、経営に必要な知識・スキルを体系的に学ぶ。 また、様々な成功事例、失敗事例、時事ニュースなども取り上げながら、起業家理念を養う。
--

※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

経営の体系的な知識・スキルを「経験」を通して身につける

(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、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

--

(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 マネジメント実習 I

W	時間	授業内容	授業方法
	1	事例研究の進め方	PowerPointによる講義
	2	事例研究の進め方	調査
	3	事例研究の進め方	プレゼンテーション
	4	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	PowerPointによる講義
	5	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	調査
	6	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	プレゼンテーション
	7	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	PowerPointによる講義
	8	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	調査
	9	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	プレゼンテーション
	10	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	PowerPointによる講義
	11	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	調査
	12	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	プレゼンテーション
	13	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	PowerPointによる講義
	14	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	調査
	15	ケーススタディ: 指定テーマから調査, プレゼン	プレゼンテーション
	16	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	PowerPointによる講義
	17	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	ディスカッション
	18	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	プレゼンテーション
	19	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	PowerPointによる講義
	20	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	ディスカッション
	21	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	プレゼンテーション
	22	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	PowerPointによる講義
	23	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	ディスカッション
	24	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	プレゼンテーション
	25	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	PowerPointによる講義
	26	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	ディスカッション
	27	ケーススタディ: 指定の題材についてディスカッション	プレゼンテーション
	28	商品選定	グループワーク
	29	商品選定	グループワーク
	30	商品選定	グループワーク

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習 I

W	時間	授業内容	授業方法
	31	商品選定	グループワーク
	32	商品選定	グループワーク
	33	商品選定	グループワーク
	34	目標損益計算書の作成	PowerPointによる講義
	35	目標損益計算書の作成	グループワーク
	36	目標損益計算書の作成	グループワーク
	37	目標損益計算書の作成	グループワーク
	38	目標損益計算書の作成	グループワーク
	39	目標損益計算書の作成	グループワーク
	40	目標損益計算書の作成(販管費)	PowerPointによる講義
	41	目標損益計算書の作成(販管費)	グループワーク
	42	目標損益計算書の作成(販管費)	グループワーク
	43	目標損益計算書の作成(販管費)	グループワーク
	44	目標損益計算書の作成(販管費)	グループワーク
	45	目標損益計算書の作成(販管費)	グループワーク
	46	市場調査	PowerPointによる講義
	47	市場調査	グループワーク
	48	市場調査	グループワーク
	49	市場調査	グループワーク
	50	事業計画の修正	グループワーク
	51	事業計画の修正	PowerPointによる講義
	52	事業計画の修正	グループワーク
	53	事業計画の修正	グループワーク
	54	事業計画の修正	グループワーク
	55	販売戦略の策定	PowerPointによる講義
	56	販売戦略の策定	グループワーク
	57	販売戦略の策定	グループワーク
	58	評価テスト	レポート作成
	59	評価テスト	レポート作成
	60	評価テスト	レポート作成

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
マネジメント実習Ⅱ	必修	216
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
山田 崇志/榎 祐香	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

1年次の科目に続く授業。様々な経営形態を概観しながら、自身のビジネスプランや将来的な経営戦略への基盤を築いていくことを目的としていく。2年次の大きなテーマは、ビジネスプランの構築はもちろんのこと、マーケティングや財務計画に対する知識を深めていくことに主眼を置き、12月のビジネスプロデュースコンペティションへの応募・入賞を目指していく。また、個々人の将来的な起業やプロジェクトを進めていく上で、いくつかの事業計画書の事例を概観し、事業計画書作成を進めていく。さらには、企業連携実習を通して、経営を体験していく。

※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

経営形態の概観と習得／経営実習による経験値の習得

(5) 成績評価方法・基準

1つ以上のビジネスプラン作成・応募＋授業内での各種レポート提出＋出席率80%以上＝4:4:2として評価とする。

(6) 使用教材・教具

授業中に配布する紙資料と板書、PC

(7) 授業にあたっての留意点

なし

(8) その他

なし

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	オリエンテーション・年間概観	講義、補助プリント
	2	BPC入賞プレゼン視聴	プロジェクターによる同時視聴
	3	視聴ディスカッション・レポート	ディスカッション、PC作業
2	4	BPC入賞プレゼン視聴	プロジェクターによる同時視聴
	5	損益分岐点	講義、補助プリント、PC作業
	6	収支計画書	講義、補助プリント、PC作業
2	7	資金繰り表	講義、補助プリント、PC作業
	8	資金繰り表	講義、補助プリント、PC作業
	9	資金繰り表	講義、補助プリント、PC作業
3	10	キャッシュフロー計算書	講義、補助プリント、PC作業
	11	キャッシュフロー計算書	講義、補助プリント、PC作業
	12	キャッシュフロー計算書	講義、補助プリント、PC作業
3	13	BSC	講義、補助プリント、PC作業
	14	BSC	講義、補助プリント、PC作業
	15	BSC	講義、補助プリント、PC作業
	16	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	17	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	18	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	19	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	20	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	21	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	22	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	23	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	24	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	25	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	26	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	27	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	28	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	29	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	30	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	32	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	33	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	34	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	35	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	36	事業計画書作成の道～市場調査	PC作業、課外調査 など
	37	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	38	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	39	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	40	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	41	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	42	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	43	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	44	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	45	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	46	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	47	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	48	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	49	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	50	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	51	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	52	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	53	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	54	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	55	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	56	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	57	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	58	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	59	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	60	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	61	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	62	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	63	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	64	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	65	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	66	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	67	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	68	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	69	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	70	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	71	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	72	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	73	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	74	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	75	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	76	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	77	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	78	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	79	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	80	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	81	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	82	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	83	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	84	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	85	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	86	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	87	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	88	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	89	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	90	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	91	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	92	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	93	事業計画書作成の道～ビジネスプラン	補助プリント、PC作業
	94	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	95	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	96	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	97	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	98	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	99	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	100	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	101	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	102	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	103	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	104	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	105	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	106	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	107	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	108	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	109	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	110	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	111	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	112	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	113	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	114	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	115	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	116	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	117	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	118	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	119	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	120	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	121	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	122	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	123	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	124	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	125	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	126	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	127	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	128	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	129	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	130	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	131	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	132	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	133	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	134	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	135	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	136	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	137	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	138	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	139	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	140	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	141	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	142	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	143	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	144	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	145	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	146	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	147	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	148	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	149	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	150	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	151	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	152	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	153	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	154	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	155	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	156	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	157	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	158	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	159	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	160	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	161	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	162	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	163	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	164	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	165	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	166	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	167	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	168	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	169	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	170	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	171	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	172	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	173	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	174	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	175	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	176	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	177	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	178	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	179	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	180	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マネジメント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	181	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	182	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	183	事業計画書作成とプレゼン準備	PC作業
	184	事業計画プレゼン	発表
	185	事業計画プレゼン	発表
	186	事業計画プレゼン	発表
	187	事業計画プレゼン	発表
	188	事業計画プレゼン	発表
	189	事業計画プレゼン	発表
	190	事業計画プレゼン	発表
	191	事業計画プレゼン	発表
	192	事業計画プレゼン	発表
	193	事業計画プレゼン	発表
	194	事業計画プレゼン	発表
	195	事業計画プレゼン	発表
	196	事業計画プレゼン	発表
	197	事業計画プレゼン	発表
	198	事業計画プレゼン	発表
	199	事業計画プレゼン	発表
	200	事業計画プレゼン	発表
	201	事業計画プレゼン	発表
	202	事業計画プレゼン	発表
	203	事業計画プレゼン	発表
	204	事業計画プレゼン	発表
	205	事業計画プレゼン	発表
	206	事業計画プレゼン	発表
	207	事業計画プレゼン	発表
	208	事業計画プレゼン	発表
	209	事業計画プレゼン	発表
	210	事業計画プレゼン	発表

科目名 マネジメント実習Ⅱ

[illegible]

(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		
イベントビジネス学科2年／事業創造学科2年		

(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
	27	HR	
	28		
	29		
	30		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
企業研究Ⅰ	必修	32
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

11月～12月中旬にインターンシップ実習を行うための企業研究・応募書類・自己理解に関する授業
実際にインターンシップへ行った後の振り返り

※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

インターンシップへの応募・参加・振り返りを通じて、企業様とのやりとりに必要な事柄を実践的に学び、
就活に活かすことができる。
自己理解・企業理解を進め、目指す方向性を見つける一助とする。

(5) 成績評価方法・基準

出席率、授業態度、インターンシップ先企業からの評価

(6) 使用教材・教具

自己理解ツール等(株式会社マナーズにて用意)

(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 企業研究 I

W	時間	授業内容	授業方法
	1	インターンシップとは ・インターンシップの意義と就活への活かし方 ・自己分析について	・グループワーク ・自己分析ワークから強みを見つけ、言語化する
	2		
	3	固定企業の発表 固定企業の企業研究	・固定企業をグループ別に分析 ・自分の強みをどのように実習で活かせるか検討
	4		
	5	ES書き方講座	・提出書類の確認とポイント説明 ・各自ES作成し、添削する
	6		
	7	インターンシップ前ビジネスマナー講座	・インターン中に気を付けたいビジネスマナー ・メールの書き方 ・電話対応
	8		
	9	1日目	企業にてインターンシップ実習
	10		
	11		
	12		
	13	2日目	企業にてインターンシップ実習
	14		
	15		
	16		
	17	3日目	企業にてインターンシップ実習
	18		
	19		
	20		
	21	4日目	企業にてインターンシップ実習
	22		
	23		
	24		
	25	5日目	企業にてインターンシップ実習
	26		
	27		
	28		
	29	ふりかえり	・振り返りシートを用いて実習での学びや発見等をグループで共有 ・就活に向けて、各自取り組むべきことの確認
	30		

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 企業研究 I

W	時間	授業内容	授業方法
	31	レポート作成	企業実習において学んだこと、今後の課題などをテーマとしてレポートにまとめる
	32		
	33		
	34		
	35		
	36		
	37		
	38		
	39		
	40		
	41		
	42		
	43		
	44		
	45		
	46		
	47		
	48		
	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
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
経営学概論	選択	90
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
榎 祐香	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

経営やマネジメントの歴史や現状を学び、 経営の基本的な在り方や、進め方、発展のさせ方を身に着ける

※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

経営学検定初級レベルの習得

(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課題提出 ②意欲、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

大学4年間の経営学見るだけノート、経営学検定試験公式テキスト、筆記用具

(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 経営学概論

W	時間	授業内容	授業方法
	1	経営とは？	講義
	2	経営とは？	講義
	3	経営とは？	講義
	4	企業と経営	テキストを使った講義
	5	〃	テキストを使った講義
	6	企業・会社の概念と諸形態	テキストを使った講義
	7	〃	テキストを使った講義
	8	所有・経営・支配と経営目的	テキストを使った講義
	9	〃	テキストを使った講義
	10	会社機関とコーポレートガバナンス	テキストを使った講義
	11	〃	テキストを使った講義
	12	日本型企业システム	テキストを使った講義
	13	〃	テキストを使った講義
	14	経営戦略の体系と理論	テキストを使った講義
	15	〃	テキストを使った講義
	16	全社経営	テキストを使った講義
	17	〃	テキストを使った講義
	18	事業戦略	テキストを使った講義
	19	〃	テキストを使った講義
	20	機能別戦略	テキストを使った講義
	21	〃	テキストを使った講義
	22	組織に関する基礎理論	テキストを使った講義
	23	〃	テキストを使った講義
	24	経営組織のの基本形態	テキストを使った講義
	25	〃	テキストを使った講義
	26	企業組織の諸形態	テキストを使った講義
	27	〃	テキストを使った講義
	28	組織の制度・管理・文化	テキストを使った講義
	29	〃	テキストを使った講義
	30	経営管理の基礎理論	テキストを使った講義

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 経営学概論

W	時間	授業内容	授業方法
	31		テキストを使った講義
	32	マネジメントの階層とプロセス	テキストを使った講義
	33		テキストを使った講義
	34	経営計画	テキストを使った講義
	35		テキストを使った講義
	36	コントロール	テキストを使った講義
	37		テキストを使った講義
	38	M&Aと買収防衛策	テキストを使った講義
	39		テキストを使った講義
	40	経営のグローバリゼーション	テキストを使った講義
	41		テキストを使った講義
	42	企業経営と情報化	テキストを使った講義
	43		テキストを使った講義
	44	企業倫理	テキストを使った講義
	45		テキストを使った講義
	46	環境経営	テキストを使った講義
	47		テキストを使った講義
	48	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	49	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	50	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	51	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	52	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	53	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	54	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	55	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	56	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	57	経営戦略の立て方	テキストを使った講義と事例研究
	58	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	59	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	60	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 経営学概論

W	時間	授業内容	授業方法
	61	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	62	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	63	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	64	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	65	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	66	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	67	マーケティングの進め方	テキストを使った講義と事例研究
	68	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	69	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	70	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	71	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	72	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	73	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	74	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	75	地域活性化とビジネスモデル	テキストを使った講義と事例研究
	76	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	77	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	78	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	79	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	80	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	81	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	82	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	83	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	84	人的資源管理と組織のマネジメント	テキストを使った講義と事例研究
	85	評価テスト	事例発表
	86	評価テスト	事例発表
	87	評価テスト	事例発表
	88	評価テスト	事例発表・レポート作成
	89	評価テスト	事例発表・レポート作成
	90	評価テスト	事例発表・レポート作成

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
財務会計	必修	180
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
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。検定後は、経営的な視点での財務力を習得すべく、財務3表の解釈を中心として、財務計画を立てるまでを学習する。

※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

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 財務会計

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 財務会計

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 財務会計

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	財務諸表の役割と見方	講義・補助プリント
	89	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント

	90	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
--	----	-------------	-----------

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 財務会計

W	時間	授業内容	授業方法
	91	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
	92	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
	93	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
	94	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
	95	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
	96	B/S・P/L・C/F	講義・補助プリント
	97	有価証券報告書の見方	講義・補助プリント
	98	有価証券報告書の見方	講義・補助プリント
	99	有価証券報告書の見方	講義・補助プリント
	100	有価証券報告書の見方	講義・補助プリント
	101	有価証券報告書の見方	講義・補助プリント
	102	有価証券報告書の見方	講義・補助プリント
	103	資金繰り計画	講義・補助プリント
	104	資金繰り計画	講義・補助プリント
	105	資金繰り計画	講義・補助プリント
	106	資金繰り計画	講義・補助プリント
	107	資金繰り計画	講義・補助プリント
	108	資金繰り計画	講義・補助プリント
	109	資金繰り計画	講義・補助プリント
	110	資金繰り計画	講義・補助プリント
	111	資金繰り計画	講義・補助プリント
	112	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	113	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	114	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	115	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	116	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	117	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	118	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	119	損益分岐点分析	講義・補助プリント

	120	損益分岐点分析	講義・補助プリント
--	-----	---------	-----------

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 財務会計

W	時間	授業内容	授業方法
	121	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	122	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	123	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	124	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	125	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	126	損益分岐点分析	講義・補助プリント
	127	各種分析指標	講義・補助プリント
	128	各種分析指標	講義・補助プリント
	129	各種分析指標	講義・補助プリント
	130	各種分析指標	講義・補助プリント
	131	各種分析指標	講義・補助プリント
	132	各種分析指標	講義・補助プリント
	133	各種分析指標	講義・補助プリント
	134	各種分析指標	講義・補助プリント
	135	各種分析指標	講義・補助プリント
	136	各種分析指標	講義・補助プリント
	137	各種分析指標	講義・補助プリント
	138	各種分析指標	講義・補助プリント
	139	各種分析指標	講義・補助プリント
	140	各種分析指標	講義・補助プリント
	141	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	142	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	143	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	144	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	145	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	146	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	147	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	148	財務会計まとめ	講義・補助プリント
	149	財務会計まとめ	講義・補助プリント

	150	財務会計まとめ	講義・補助プリント
--	-----	---------	-----------

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 財務会計

W	時間	授業内容	授業方法
	151	最終課題レポート	講義・補助プリント
	152	最終課題レポート	講義・補助プリント
	153	最終課題レポート	講義・補助プリント
	154	最終課題レポート	講義・補助プリント
	155	最終課題レポート	講義・補助プリント
	156	最終課題レポート	講義・補助プリント
	157	最終課題レポート	講義・補助プリント
	158	最終課題レポート	講義・補助プリント
	159	最終課題レポート	講義・補助プリント
	160	最終課題レポート	講義・補助プリント
	161	最終課題レポート	講義・補助プリント
	162	最終課題レポート	講義・補助プリント
	163	最終課題レポート	講義・補助プリント
	164	最終課題レポート	講義・補助プリント
	165	最終課題レポート	講義・補助プリント
	166	最終課題レポート	講義・補助プリント
	167	最終課題レポート	講義・補助プリント
	168	最終課題レポート	講義・補助プリント
	169	最終課題レポート	講義・補助プリント
	170	最終課題レポート	講義・補助プリント
	171	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	172	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	173	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	174	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	175	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	176	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	177	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	178	最終課題発表会	発表・ディスカッション
	179	最終課題発表会	発表・ディスカッション

	180	最終課題発表会	発表・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
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
日本語コミュニケーション	選択	20
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科1年 国際ビジネスコース	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
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

日本は高文脈社会であるがため、その社会を理解することが困難なことがある。
 その高文脈社会でのコミュニケーションや異文化を理解する。
 日本で生活するために必要な日本の文化、価値観、また慣習を学ぶ。
 また仕事に必要な仕事の慣習やマナーも含め日本での就業に必要な知識を習得する。
 授業では自ら行動しながら、生の日本社会を学ぶために、知識教授だけでなく、課題を発表を行う。
 また、その課題に対し、ディスカッションを行い、学生個々の価値観の違いを認識させながら異文化理解を促進する。

※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

日本での高文脈社会で生きるために必要な常識とマナーを養う。
 また、異文化を通し、自己認識を促進する。また様々な国の価値観の違いを認識し、国際人になることを目指す。

(5) 成績評価方法・基準

授業態度25%、課題、ディスカッション25%、期末試験50%

(6) 使用教材・教具

日本語総まとめ N2 (「日本語能力試験」対策) 文法、読解、聴解、漢字、語彙

(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 日本語コミュニケーション

W	時間	授業内容	授業方法
	1	日本語コミュニケーション実習	補助教材を用いたコミュニケーション実習
	2	日本語読解力実習	補助教材を用いた読解力向上実習
	3	日本語ライティング実習	補助プリントを用いた書き取り実習
	4	日本語コミュニケーション実習	補助教材を用いたコミュニケーション実習
	5	日本語読解力実習	補助教材を用いた読解力向上実習
	6	日本語ライティング実習	補助プリントを用いた書き取り実習
	7	日本語コミュニケーション実習	補助教材を用いたコミュニケーション実習
	8	日本語読解力実習	補助教材を用いた読解力向上実習
	9	日本語ライティング実習	補助プリントを用いた書き取り実習
	10	日本語コミュニケーション実習	補助教材を用いたコミュニケーション実習
	11	日本語読解力実習	補助教材を用いた読解力向上実習
	12	日本語ライティング実習	補助プリントを用いた書き取り実習
	13	日本語コミュニケーション実習	補助教材を用いたコミュニケーション実習
	14	日本語読解力実習	補助教材を用いた読解力向上実習
	15	日本語ライティング実習	補助プリントを用いた書き取り実習
	16	日本語コミュニケーション実習	補助教材を用いたコミュニケーション実習
	17	日本語読解力実習	補助教材を用いた読解力向上実習
	18	評価試験	日本語検定問題を用いて評価
	19	評価試験	日本語検定問題を用いて評価
	20	評価試験	日本語検定問題を用いて評価

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
日本文化研究	選択	18
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科1年 国際ビジネスコース	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
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

日本は高文脈社会であるがため、その社会を理解することが困難なことがある。
 その高文脈社会でのコミュニケーションや異文化を理解する。
 日本で生活するために必要な日本の文化、価値観、また慣習を学ぶ。
 また仕事に必要な仕事の慣習やマナーも含め日本での就業に必要な知識を習得する。
 授業では自ら行動しながら、生の日本社会を学ぶために、知識教授だけでなく、課題を発表を行う。
 また、その課題に対し、ディスカッションを行い、学生個々の価値観の違いを認識させながら異文化理解を促進する。

※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

日本での高文脈社会で生きるために必要な常識とマナーを養う。
 また、異文化を通し、自己認識を促進する。また様々な国の価値観の違いを認識し、国際人になることを目指す。

(5) 成績評価方法・基準

授業態度25%、課題、ディスカッション25%、期末試験50%

(6) 使用教材・教具

日本語総まとめ N2 (「日本語能力試験」対策) 文法、読解、聴解、漢字、語彙

(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 日本文化研究

W	時間	授業内容	授業方法
	1	日本の環境	スライド資料による説明、ディスカッション
	2	日本の環境	スライド資料による説明、ディスカッション
	3	日本の環境	スライド資料による説明、ディスカッション
	4	日本の文化	スライド資料による説明、ディスカッション
	5	日本の文化	スライド資料による説明、ディスカッション
	6	日本の文化	スライド資料による説明、ディスカッション
	7	日本の生活習慣	スライド資料による説明、ディスカッション
	8	日本の生活習慣	スライド資料による説明、ディスカッション
	9	日本の生活習慣	スライド資料による説明、ディスカッション
	10	日本の生活習慣	スライド資料による説明、ディスカッション
	11	日本の生活習慣	スライド資料による説明、ディスカッション
	12	日本の生活習慣	スライド資料による説明、ディスカッション
	13	日本の仕事の慣習	スライド資料による説明、ディスカッション
	14	日本の仕事の慣習	スライド資料による説明、ディスカッション
	15	日本の仕事の慣習	スライド資料による説明、ディスカッション
	16	仕事で使う日本語	日本語テキストの活用による日本語学習
	17	仕事で使う日本語	日本語テキストの活用による日本語学習
	18	仕事で使う日本語	日本語テキストの活用による日本語学習

(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	