

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベントプランニング I	必修	207
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
田中 史歩	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】	
イベント実務経験なし	

(3) 授業概要

主だったイベントで、9月に行われる「二校合同スポーツ大会」については、二年生と合同で授業を実施し、アシスタント的な役割の中でイベント運営を学ぶ。その他については、グループ・個人が発案する企画を立案、発表を行う。

※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

イベントの基礎知識を活用し、新しいアイデアを発想し、事前に決めたターゲットに対して感動・満足を与えるイベントを企画できること。また、企画立案したイベントを、チームでの協働を通じ、計画策定を行いスムーズな運営ができること。

(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、平素の授業態度、貢献意欲、出席状況、イベント企画あるいは運営のクオリティを総合的に評価する。成績評価はチームとしての評価となるため一人一人の自覚と責任感が重要となる。

(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 イベントプランニングⅠ

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)、学生による目標設定
	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)、学生による目標設定
	4	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	5	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	6	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	7	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	8	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	9	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	10	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	11	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	12	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	13	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	14	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	15	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	16	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	17	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	18	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	19	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	20	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	21	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	22	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	23	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	24	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	25	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	26	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	27	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	28	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	29	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	30	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	32	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	33	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	34	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	35	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	36	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	37	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	38	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	39	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	40	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	41	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	42	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	43	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	44	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	45	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	46	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	47	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	48	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	49	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	50	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	51	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	52	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	53	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	54	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	55	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	56	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	57	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	58	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	59	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	60	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
	61	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	62	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	63	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	64	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	65	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	66	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	67	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	68	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	69	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	70	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	71	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	72	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	73	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	74	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	75	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	76	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	77	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	78	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	79	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	80	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	81	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	82	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	83	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	84	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	85	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	86	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	87	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	88	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	89	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	90	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
	91	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	92	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	93	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	94	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	95	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	96	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	97	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	98	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	99	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	100	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	101	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	102	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	103	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	104	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	105	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	106	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	107	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	108	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	109	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	110	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	111	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	112	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	113	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	114	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	115	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	116	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	117	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	118	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	119	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	120	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
	121	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	122	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	123	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	124	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	125	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	126	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	127	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	128	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	129	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	130	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	131	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	132	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	133	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	134	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	135	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	136	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	137	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	138	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	139	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	140	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	141	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	142	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	143	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	144	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	145	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	146	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	147	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	148	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	149	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	150	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
	151	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	152	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	153	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	154	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	155	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	156	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	157	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	158	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	159	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	160	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	161	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	162	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	163	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	164	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	165	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	166	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	167	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	168	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	169	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	170	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	171	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	172	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	173	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	174	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	175	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	176	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	177	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	178	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	179	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	180	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅠ

W	時間	授業内容	授業方法
	181	イベント企画シミュレーション⑦	企画発表
	182	イベント企画シミュレーション⑦	企画発表
	183	イベント企画シミュレーション⑦	企画発表
	184	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	185	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	186	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	187	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	188	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	189	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	190	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー運営に向けての準備
	191	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー実施後の振り返り
	192	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー実施後の振り返り
	193	ハロウィンパーティー企画会議	ハロウィンパーティー実施後の振り返り
	194	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	195	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	196	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	197	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	198	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	199	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	200	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	201	自由課題①(イベント企画)	グループでイベントを企画
	202	自由課題①(イベント企画)	校内ゲームイベント実施
	203	自由課題①(イベント企画)	校内ゲームイベント実施
	204	自由課題①(イベント企画)	校内ゲームイベント実施
	205	自由課題①(イベント企画)	校内ゲームイベント実施
	206	自由課題①(イベント企画)	校内ゲームイベント実施
	207	自由課題①(イベント企画)	校内ゲームイベント実施

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベントプランニングⅡ	必修	307
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年 イベントプランナーコース	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
田中 史歩	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年次で学習したイベントプランニングⅠ・イベント概論・イベント運営実習でのイベント知識・技術を活用して、実際のイベント企画・運営を行っていく。
主だったイベントは9月に行われる「二校合同スポーツ大会」、10月の「ハロウィンパーティー」。

※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

イベントの基礎知識を活用し、新しいアイデアを発想し、事前に決めたターゲットに対して感動・満足を与えるイベントを企画できること。また、企画立案したイベントを、チームでの協働を通じ、計画策定を行いスムーズな運営ができること。

(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、平素の授業態度、貢献意欲、出席状況、イベント企画あるいは運営のクオリティを総合的に評価する。成績評価はチームとしての評価となるため一人一人の自覚と責任感が重要となる。

(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 イベントプランニングⅡ

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)、学生による目標設定
	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)、学生による目標設定
	4	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	5	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	6	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	7	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	8	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	9	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	10	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	11	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	12	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	13	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	14	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	15	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	16	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	17	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	18	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	19	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	20	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	21	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	22	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	23	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	24	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	25	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	26	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	27	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	28	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	29	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施
	30	イベント企画シミュレーション①	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	32	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	33	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	34	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	35	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	36	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	37	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	38	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	39	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	40	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	41	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	42	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	43	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	44	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	45	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	46	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	47	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	48	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	49	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	50	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	51	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	52	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	53	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	54	イベント企画シミュレーション②	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	55	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	56	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	57	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	58	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	59	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施
	60	イベント企画シミュレーション②	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	61	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	62	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	63	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	64	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	65	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	66	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	67	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	68	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	69	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	70	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	71	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	72	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	73	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	74	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	75	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	76	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	77	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	78	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	79	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	80	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	81	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	82	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	83	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	84	イベント企画シミュレーション③	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	85	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	86	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	87	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	88	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	89	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施
	90	イベント企画シミュレーション③	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	91	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	92	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	93	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	94	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	95	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	96	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	97	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	98	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	99	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	100	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	101	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	102	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	103	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	104	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	105	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	106	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	107	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	108	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	109	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	110	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	111	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	112	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	113	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	114	イベント企画シミュレーション④	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	115	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	116	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	117	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	118	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	119	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施
	120	イベント企画シミュレーション④	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	121	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	122	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	123	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	124	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	125	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	126	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	127	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	128	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	129	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	130	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	131	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	132	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	133	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	134	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	135	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	136	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	137	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	138	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	139	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	140	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	141	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	142	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	143	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	144	イベント企画シミュレーション⑤	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	145	イベント企画シミュレーション⑤	校内ゲームイベント実施
	146	イベント企画シミュレーション⑤	校内ゲームイベント実施
	147	イベント企画シミュレーション⑤	校内ゲームイベント実施
	148	イベント企画シミュレーション⑤	校内ゲームイベント実施
	149	イベント企画シミュレーション⑤	校内ゲームイベント実施
	150	イベント企画シミュレーション⑤	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	151	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	152	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	153	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	154	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	155	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	156	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	157	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	158	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	159	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	160	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	161	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	162	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	163	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	164	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	165	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	166	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	167	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	168	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	169	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	170	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	171	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	172	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	173	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	174	イベント企画シミュレーション⑥	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	175	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	176	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	177	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	178	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	179	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施
	180	イベント企画シミュレーション⑥	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	181	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	182	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	183	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	184	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	185	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	186	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	187	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	188	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	189	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	190	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	191	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	192	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	193	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	194	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	195	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	196	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	197	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	198	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	199	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	200	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	201	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	202	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	203	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	204	イベント企画シミュレーション⑦	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	205	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	206	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	207	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	208	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	209	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施
	210	イベント企画シミュレーション⑦	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	211	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	212	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	213	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	214	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	215	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	216	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	217	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	218	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	219	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	220	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	221	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	222	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	223	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	224	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	225	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	226	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	227	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	228	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	229	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	230	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	231	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	232	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	233	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	234	イベント企画シミュレーション⑧	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	235	イベント企画シミュレーション⑧	校内ゲームイベント実施
	236	イベント企画シミュレーション⑧	校内ゲームイベント実施
	237	イベント企画シミュレーション⑧	校内ゲームイベント実施
	238	イベント企画シミュレーション⑧	校内ゲームイベント実施
	239	イベント企画シミュレーション⑧	校内ゲームイベント実施
	240	イベント企画シミュレーション⑧	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	241	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	242	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	243	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	244	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	245	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	246	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	247	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	248	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	249	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	250	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	251	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	252	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	253	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	254	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	255	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	256	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	257	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	258	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	259	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	260	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	261	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	262	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	263	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	264	イベント企画シミュレーション⑨	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	265	イベント企画シミュレーション⑨	校内ゲームイベント実施
	266	イベント企画シミュレーション⑨	校内ゲームイベント実施
	267	イベント企画シミュレーション⑨	校内ゲームイベント実施
	268	イベント企画シミュレーション⑨	校内ゲームイベント実施
	269	イベント企画シミュレーション⑨	校内ゲームイベント実施
	270	イベント企画シミュレーション⑨	校内ゲームイベント実施

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベントプランニングⅡ

W	時間	授業内容	授業方法
	271	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	272	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	273	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	274	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	275	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	276	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	277	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	278	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	279	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	280	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	281	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	282	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	283	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	284	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	285	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	286	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	287	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	288	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	289	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	290	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	291	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	292	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	293	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	294	イベント企画シミュレーション⑩	グループに分かれ課題に適したイベントを企画する
	295	イベント企画シミュレーション⑩	校内ゲームイベント実施
	296	イベント企画シミュレーション⑩	校内ゲームイベント実施
	297	イベント企画シミュレーション⑩	校内ゲームイベント実施
	298	イベント企画シミュレーション⑩	校内ゲームイベント実施
	299	イベント企画シミュレーション⑩	校内ゲームイベント実施
	300	イベント企画シミュレーション⑩	校内ゲームイベント実施

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
Excel実習	必修	72
対象学科・学年	授業形態	
経営系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
原田 勝利	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】	
出版社やデザイン事務所にて、20年以上に渡りアートディレクター・グラフィックデザイナーとして様々なデザイン業務に携わった。	

(3) 授業概要

Excelは、先進の日本語処理機能、自由度の高い表現力、高度で表現力豊かなデータ分析能力、ワークグループやインターネットでの共同作業を支援するコラボレーション能力などをもち、思考を妨げない操作性を備えた統合型表計算ソフトです。基本的なワークシートの作成、グラフ、データベース機能を中心に詳細な操作方法を学んでいきます。

※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

サーティファイ主催 Excel表計算技能認定試験3級 合格
基本的なExcel表計算処理技能を身に付ける

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率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

Microsoft Excel 2019 クイックマスター基本編 ノートパソコン

(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 Excel実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	Excelの基本	テキストに沿って、パソコンで実習
	2	画面の操作	〃
	3	セルの選択、Excelの終了	〃
	4	データ編集	〃
	5	データの入力、数式の入力	〃
	6	データの移動とコピー	〃
	7	表の編集	〃
	8	罫線の設定、セルの書式設定	〃
	9	列幅や行の高さの設定	〃
	10	ブックの印刷	〃
	11	表示モードの切り替え、ページ設定の変更	〃
	12	印刷の実行	〃
	13	グラフと図形の作成	〃
	14	グラフの編集	〃
	15	図形の作成	〃
	16	ブックの利用と管理	〃
	17	ワークシートの管理	〃
	18	ウィンドウの操作	〃
	19	関数	〃
	20	統計関数	〃
	21	論理関数	〃
	22	日付関数	〃
	23	データベース機能	〃
	24	リストの作成	〃
	25	データの抽出	〃
	26	テーブル機能	〃
	27	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	28	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	29	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	30	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	テキストに沿って、パソコンで実習
	32	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	33	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	34	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	35	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	36	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	37	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	38	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	39	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	40	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	41	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	42	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	43	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	44	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	45	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	46	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	47	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	48	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	49	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	50	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	51	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	52	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	53	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	54	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	55	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	56	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	57	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	58	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	59	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

W	時間	授業内容	授業方法
	61	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	テキストに沿って、パソコンで実習
	62	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	63	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	64	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	65	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	66	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	67	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	68	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	69	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	70	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	71	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	72	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	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
Word実習	必修	60
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、ビジネスライセンス学科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
原田 勝利	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】	
出版社やデザイン事務所にて、20年以上に渡りアートディレクター・グラフィックデザイナーとして様々なデザイン業務に携わった。	

(3) 授業概要

Wordは、先進の日本語処理機能、自由度の高い表現力、豊かな編集能力、ワークグループやインターネットでの共同作業を支援するコラボレーション能力などを持ち、思考を妨げない操作性を備えた和文・英文ワープロソフトです。基本的な編集機能、罫線機能、図形機能を中心に詳細な操作方法を学んでいきます。
--

※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

サーティファイ主催 Word文書処理技能認定試験3級 合格 基本的なWord処理能力を身に付ける

(5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率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

各自のノートパソコン テキスト

(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	Wordの基本	テキストに沿って、パソコンで実習
	2	画面の操作	〃
	3	画面の表示モード	〃
	4	文字の入力と編集の基本操作	〃
	5	文字の入力と変換	〃
	6	文字列の編集とコピー	〃
	7	文書の編集	〃
	8	ページの書式編集	〃
	9	禁則処理、罫線と網掛けの設定	〃
	10	改ページの挿入	〃
	11	ヘッダーフッターの処理	〃
	12	印刷設定	〃
	13	文書の作成	〃
	14	入力オートフォーマット/あいさつ文/段落番号	〃
	15	ビジネス文書の作成例	〃
	16	表を使った文書の作成	〃
	17	表の作成	〃
	18	表の編集	〃
	19	図形や画像を使った文書の作成	〃
	20	ワードアートの挿入	〃
	21	図形の形成と編集	〃
	22	総合学習(総まとめ)	〃
	23	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	24	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	25	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	26	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	27	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	28	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	29	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	30	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃

【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	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	テキストに沿って、パソコンで実習
	32	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	33	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	34	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	35	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	36	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	37	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	38	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	39	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	40	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	41	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	42	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	43	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	44	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	45	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	46	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	47	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	48	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	49	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	50	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	51	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	52	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	53	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	54	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	55	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	56	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	57	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	58	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	59	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃
	60	検定対策(問題演習、採点、やり直し)	〃

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベント概論Ⅰ	必修	96
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
田中 史歩	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。なかでも検定の合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 I

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 I

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 I

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

授業計画書

[illegible]

(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	24
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
田中 史歩	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

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		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		

(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	80
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
田中 史歩	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

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	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
	74	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
	75	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
	76	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
	77	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
	78	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
	79	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
	80	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
	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、ゲームスポーツビジネス学科2年、事業創造学科2年、大学併修事業創造学科2年	対面授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
原田 勝利	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】	
出版社やデザイン事務所にて、20年以上に渡りアートディレクター・グラフィックデザイナーとして様々なデザイン業務に携わった。	

(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

出席率80%以上を前提とし、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

各自のノートパソコン テキスト

(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 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	必修	33
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、事業創造学科、各学科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
田中 史歩	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、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を使つての資料作成
	32	効果的な視覚資料の作り方	PCを使つての資料作成
	33	効果的な視覚資料の作り方	PCを使つての資料作成

(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	必修	45
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、大学併修事業創造学科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

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

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 マーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	31	評価テスト	スライド、レジュメ
	32	テスト解説	スライド、レジュメ
	33	テスト解説	スライド、レジュメ
	34	経済新聞の読み方講座	講義
	35	経済新聞の読み方講座	講義
	36	経済新聞の読み方講座	講義
	37	上半期流行商品の解説	講義
	38	上半期流行商品の解説	講義
	39	上半期流行商品の解説	講義
	40	グループワーク(テーマに対しての課題)	スライド
	41	グループワーク(テーマに対しての課題)	スライド
	42	グループワーク(テーマに対しての課題)	スライド
	43	グループ発表	スライド
	44	グループ発表	スライド
	45	グループ発表	スライド
	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
課外研修活動Ⅰ	必修	16
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、事業創造学科、大学併修事業創造学科 各学科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
田中 史歩	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

--

(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	16
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、事業創造学科、大学併修事業創造学科 各学科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

--

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	大運動会	競技場にて、他校との交流を図る
	2	大運動会	競技場にて、他校との交流を図る
	3	大運動会	競技場にて、他校との交流を図る
	4	大運動会	競技場にて、他校との交流を図る
	5	大運動会	競技場にて、他校との交流を図る
	6	大運動会	競技場にて、他校との交流を図る
	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	アルビレックス新潟応援	地域スポーツ振興
	11	アルビレックス新潟応援	地域スポーツ振興
	12	アルビレックス新潟応援	地域スポーツ振興
	13	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	14	クラス親睦会	コミュニケーション、ゲーム
	15	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
	16	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
	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
基礎英語 I	必修	16
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/事業創造学科	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
田中 史歩	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】	
ATOM HEART MOTHER 実務経験2年 フォトデザイン	

(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、どのレベル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	Week1 簡単なあいさつや呼びかけをしたり、それに答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	2	Week2 私やあなたについての簡単な紹介ができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	3	Week3 あるものの名前・色・形などを言ったり、たずねたり、答えたりできる 言語材料 be動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	4	Week4 喜びや歓迎の気持ちを表現することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	5	Week5 様子をたずねたり、答えたりできる 言語材料 be動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	6	Week6 連絡先をたずねたり、教えたりできる 言語材料 be動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	7	Week7 4桁までの数字が数えられる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	8	Week8 いろいろな場面で別れのあいさつができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	9	Week9 相手の話に対して、共感したあいづちを打つことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	10	Week10 簡単なClassroom Englishを使える	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	11	Week11 好ききらいをたずねたり、答えたりできる 言語材料 一般動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	12	Week12 日本の年中行事について、簡単に説明することができる 言語材料 be動詞・一般動詞(現在形)の復習	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	13	Week13 相手を誘ったり、誘いに答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	14	Week14 簡単な計算式を言い表すことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	15	Week15 簡単な提案(命令形)をすることができる 言語材料 命令文	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	16	Week16 相手に聞き直すことができたり、相手の間違いを訂正したりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	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
基礎英語 II	必修	17
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、事業創造学科各学科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】	
税理士補助/経営指導、記帳代行	

(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、どのレベル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Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	1	Week17 住んでいる街についてたずねたり、説明したりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	2	Week18 色やサイズについてたずねたり、答えたり	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	3	Week19 人やものの場所をたずねたり、答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	4	Week20 ある人物のことについてたずねたり、答え	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	5	Week21 会話の中であいづちを打つことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	6	Week22 体調・身長・年齢をたずねたり、それに答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	7	Week23 数や値段をたずねたり、答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	8	Week24 感想や考え方をたずねたり、答えたりでき	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	9	Week25 交通手段をたずねたり、答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	10	Week26 相手の行動や考えについて、理由を尋ね	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	11	Week27 誰のものか／どちらかを説明できる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	12	Week28 基本的な慣用表現を使って友人と電話でやりとりができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	13	Week29 相手の話にいろいろな表現で反応できる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	14	Week30 相手が電話に出ない場合に、簡単な表現	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	15	Week31 イラストや写真を描写したり、自分や他人の状況や行動を説明したりすることができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	16	Week32 人や物の現在の動作について尋ねることができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	17	Week33 体の不調について尋ねたり、説明したりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	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	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツビジネス学科、事業創造学科、大学併修事業創造学科各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
田中 史歩	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

就活、内定後に活かせる一般常識を実施する。誤った箇所は解説を確認し、繰り返し解く。進捗状況を学年教員で把握し管理する。

※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、基礎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

実教出版 一般常識&SPI、実況教育出版 SPI基礎から始める問題集

(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 基礎演習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	損益算	演習
	2	料金の割引	演習
	3	分割払い	演習
	4	代金の精算	演習
	5	方程式と不等式	演習
	6	長文の読み取り(英語)	演習
	7	英単語①	演習
	8	英単語②	演習
	9	漢字の読み書き	演習
	10	漢字の読み書き	演習
	11	慣用表現・単位・陰暦の呼称	演習
	12	受賞者・ベストセラーなど	演習
	13	日本地理	演習
	14	世界地理	演習
	15	日本の地形・県庁所在地・世界遺産・伝統工芸	演習
	16	世界の地形・主な国の首都	演習
	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
計算実務	必修	55
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・大学併修事業創造学科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】	
税理士補助/経営指導、記帳代行	

(3) 授業概要

電卓を使用して、乗算、除算、見取算、複合残、伝票残を正確かつ迅速に計算できるよう、計算方法や電卓技術を習得する。

※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

目標検定：電卓技能検定2級以上

(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

(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	42
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・大学併修事業創造学科各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
田中 史歩	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】	
ATOM HEART MOTHER 実務約2年 デジタルフォトアルバム作成	

(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 社会人常識マナー

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	来客対応(心からもてなす)	講義、プリント、スライド
	18	来客対応(状況に応じてスマートに)	講義、プリント、スライド
	19	電話対応(丁寧に、歯切れよく)	講義、プリント、スライド
	20	電話対応(通信手段別の対応)	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	文書類の受け取りと発送・他	講義、プリント、スライド
	25	受発信文書の適切な取り扱い	講義、プリント、スライド
	26	受発信文書の適切な取り扱い	講義、プリント、スライド
	27	職場環境を整える	講義、プリント、スライド
	28	職場環境を整える	講義、プリント、スライド

科目名 社会人常識マナー

[illegible]

(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	96
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 事業創造学科1年 大学併修事業創造学科3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
田中 史歩	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】	

(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。

(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「リズムカルに話す」	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	・ 就職に向けた意識を再確認	担任からの動機付け
	58		企業が求める人材像、身だしなみを確認
	59		就職活動の流れ
	60	・ 自己分析により適性、強みを認識する	ライフスタイルと自己分析の重要性

【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	・ 強みや適性から自己PRの種を確認	自己分析で考えるポイント
	62		自分史作成の続き
	63	・ 強みや適性から初期の自己PRを作成	卒業生の自己PR(長所)を確認
	64		自己PR文作成
	65		自己PR文作成
	66	・ 業種と職種の違いを知る	業種・職種の説明
	67	・ 希望企業を想定して作成	志望動機の作成方法
	68		
	69	・ 企業研究のやり方を学ぶ①	情報収集のポイントと活用方法
	70		就職情報サイトの登録
	71		情報サイトの使用方法を確認
	72	・ 企業研究のやり方を学ぶ②	前回の続き
	73		資料請求、お礼状の書き方
	74		
	75	・ 求人票の内容を理解できるようになる	求人票の見方
	76	・ インターンシップの意義を再確認	仕組みを理解する
	77	・ 在校生(内定者)質問形式の座談会	在校生による就職活動全般の座談会
	78	・ エントリーシートの作成	エントリーシートの確認と記入
	79	・ 履歴書の作成	履歴書の確認と記入
	80		添え状の作成
	81	・ 企業訪問の仕方を学ぶ	企業訪問の目的を理解する
	82		アポイントの台本を作成
	83		お礼状の作成
	84	・ 面接時の所作を身につける	面接入室、退室時の所作
	85		面接試験の形式、試験対策
	86		受け答えの方法／スピーチの訓練
	87	・ オンライン面接のチェックポイント、筆記試験	事前チェックポイント、適性検査の種類と確認
	88	・ 内定(内々定)後の報告	内定(内々定)後の流れを確認
	89	・ 入社承諾書、内定御礼状の提出	書き方、提出方法の確認
	90	・ よく面接で聞かれる質問事項	受け答え内容の整理

【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	・ 求職登録準備	面接練習
	94	・ 求職登録準備	面接練習
	95	・ 求職登録準備	面接練習
	96	・ 求職登録準備	面接練習
	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	142
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、事業創造学科各学科2年、大学併修事業創造学科4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】	
税理士補助/経営指導、記帳代行	

(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
	75	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
2	76	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	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
3	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
	81	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
4	82	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	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
5	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
	87	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
6	88	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	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
7	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
	93	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
8	94	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	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
9	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	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
10	100	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	101	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	102	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
11	103	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	104	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	105	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
12	106	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	107	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	108	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
13	109	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	110	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	111	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
14	112	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	113	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	114	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
15	115	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	116	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	117	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
16	118	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	119	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	120	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
17	121	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	122	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	123	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
18	124	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	125	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	126	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
19	127	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	128	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	129	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
20	130	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	131	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	132	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
21	133	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	134	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	135	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
22	136	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	137	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	138	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
23	139	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	140	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
	141	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク
24	142	内定者…内定先で役立つ課題 就活者…面談	講義、ワーク

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目〔CR〕	必修	102
対象学科・学年	授業形態	
トビジネス学科・事業創造学科、オフィスビジネス学科、ビジネス秘書事務学	対面授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
原田 勝利	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】	
出版社やデザイン事務所にて、20年以上に渡りアートディレクター・グラフィックデザイナーとして様々なデザイン業務に携わった。	

(3) 授業概要

オンライングラフィックデザインツール「Canva」を制作ツールの中心とし、コンピュータグラフィックスを利用したデザインの基礎表現方法と技術を学ぶ。SNSの投稿やプレゼンテーション、ポスター、動画などに活かせる視覚的表現の知識を身につけてもらう。

※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

デザインの社会的ニーズが急速に高まっている中で、オリジナリティある視覚的表現がいかに重要かについて理解する。グラフィックデザインの基礎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。

(5) 成績評価方法・基準

出席率80%以上を前提とし、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

各自ノートパソコン

(7) 授業にあたっての留意点

デザインがどのような場面で必要とされ、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	Canva 実習	講義 + 実習
	5	Canva 実習	講義 + 実習
	6	Canva 実習	講義 + 実習
	7	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	8	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	9	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	10	作品制作	制作
	11	作品制作	制作
	12	作品制作	制作
	13	作品制作	制作
	14	作品制作	制作
	15	作品制作	制作
	16	Canva 実習	講義 + 実習
	17	Canva 実習	講義 + 実習
	18	Canva 実習	講義 + 実習
	19	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	20	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	21	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	22	作品制作	制作
	23	作品制作	制作
	24	作品制作	制作
	25	作品制作	制作
	26	作品制作	制作
	27	作品制作	制作
	28	Canva 実習	講義 + 実習
	29	Canva 実習	講義 + 実習
	30	Canva 実習	講義 + 実習

【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	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	32	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	33	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	34	作品制作	制作
	35	作品制作	制作
	36	作品制作	制作
	37	作品制作	制作
	38	作品制作	制作
	39	作品制作	制作
	40	Canva 実習	講義 + 実習
	41	Canva 実習	講義 + 実習
	42	Canva 実習	講義 + 実習
	43	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	44	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	45	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	46	作品制作	制作
	47	作品制作	制作
	48	作品制作	制作
	49	作品制作	制作
	50	作品制作	制作
	51	作品制作	制作
	52	Canva 実習	講義 + 実習
	53	Canva 実習	講義 + 実習
	54	Canva 実習	講義 + 実習
	55	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	56	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	57	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	58	作品制作	制作
	59	作品制作	制作
	60	作品制作	制作

【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	作品制作	制作
	62	作品制作	制作
	63	作品制作	制作
	64	Canva 実習	講義 + 実習
	65	Canva 実習	講義 + 実習
	66	Canva 実習	講義 + 実習
	67	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	68	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	69	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	70	作品制作	制作
	71	作品制作	制作
	72	作品制作	制作
	73	作品制作	制作
	74	作品制作	制作
	75	作品制作	制作
	76	Canva 実習	講義 + 実習
	77	Canva 実習	講義 + 実習
	78	Canva 実習	講義 + 実習
	79	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	80	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	81	撮影実習	講義 + 校内/校外撮影
	82	作品制作	制作
	83	作品制作	制作
	84	作品制作	制作
	85	作品制作	制作
	86	作品制作	制作
	87	作品制作	制作
	88	Canva 実習	講義 + 実習
	89	Canva 実習	講義 + 実習
	90	Canva 実習	講義 + 実習

【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	作品制作	制作
	92	作品制作	制作
	93	作品制作	制作
	94	作品制作	制作
	95	作品制作	制作
	96	作品制作	制作
	97	制作発表	発表
	98	制作発表	発表
	99	制作発表	発表
	100	制作発表	発表
	101	制作発表	発表
	102	制作発表	発表
	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〔FP〕	選択	102時間
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、事業創造学科、大学併修事業創造学科各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

(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	102
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、事業創造学科、大学併修事業創造学科各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	各々スケジュールに則った実習
	35	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	36	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	37	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	38	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	39	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	40	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	41	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	42	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケ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	各々スケジュールに則った実習
	47	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	48	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	49	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	50	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	51	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	52	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	53	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	54	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケ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	各々スケジュールに則った実習
	59	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケ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
	61	【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
	62	【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
	63	【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
	64	【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
	65	【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
	66	【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
	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	各々スケジュールに則った実習
	71	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	72	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	73	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	74	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	75	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	76	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	77	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	78	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケ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	各々スケジュールに則った実習
	83	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	84	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	85	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	86	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	87	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	88	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	89	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケ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
	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	各々スケジュールに則った実習
	95	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	96	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	97	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	98	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	99	【知識】/【応用】/【創造】に分かれて演習	各々スケジュールに則った実習
	100	最終発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	101	最終発表(報告と課題)	プレゼンと評価
	102	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
動画制作	必修	114
対象学科・学年		
ゲーム・eスポーツビジネス学科1年、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
田中 史歩	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

- ・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/UCY3J0X26AAeqIjVE1kANlw/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
11	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
12	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
13	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
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	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
7	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
8	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
9	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
10	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
11	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
12	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
13	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
1	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
2	82	DaVinci Resolve 17 入門講座 #16	講義+実習
	83	DaVinci Resolve 17 入門講座 #16	制作
	84	DaVinci Resolve 17 入門講座 #16	制作
3	85	DaVinci Resolve 17 入門講座 #17	講義+実習
	86	DaVinci Resolve 17 入門講座 #17	制作
	87	DaVinci Resolve 17 入門講座 #17	制作
4	88	DaVinci Resolve 17 入門講座 #18	講義+実習
	89	DaVinci Resolve 17 入門講座 #18	制作
	90	DaVinci Resolve 17 入門講座 #18	制作

【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
5	91	eスポーツ大会 動画編集	制作
	92	eスポーツ大会 動画編集	制作
	93	eスポーツ大会 動画編集	制作
6	94	DaVinci Resolve 17 入門講座 #9	講義+実習
	95	DaVinci Resolve 17 入門講座 #9	講義+実習
	96	DaVinci Resolve 17 入門講座 #9	講義+実習
7	97	DaVinci Resolve 17 入門講座 #12	講義+実習
	98	DaVinci Resolve 17 入門講座 #12	制作
	99	DaVinci Resolve 17 入門講座 #12	制作
8	100	DaVinci Resolve 17 入門講座 #13	講義+実習
	101	DaVinci Resolve 17 入門講座 #13	制作
	102	DaVinci Resolve 17 入門講座 #13	制作
9	103	eスポーツ大会 動画編集	制作
	104	eスポーツ大会 動画編集	制作
	105	eスポーツ大会 動画編集	制作
10	106	DaVinci Resolve 17 入門講座 #14	講義+実習
	107	DaVinci Resolve 17 入門講座 #14	制作
	108	DaVinci Resolve 17 入門講座 #14	制作
11	109	DaVinci Resolve 17 入門講座 #15	講義+実習
	110	DaVinci Resolve 17 入門講座 #15	制作
	111	DaVinci Resolve 17 入門講座 #15	制作
12	112	DaVinci Resolve 17 入門講座 #16	講義+実習
	113	DaVinci Resolve 17 入門講座 #16	制作
	114	DaVinci Resolve 17 入門講座 #16	制作

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
簿記会計	必修	80
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・大学併修事業創造学科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】	
税理士補助/経営指導、記帳代行	

(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 簿記会計

W	時間	授業内容	授業方法
	1	簿記とは	講義
	2	簿記の目的	講義・演習
	3	簿記の種類	講義・演習
	4	簿記の前提条件	講義・演習
	5	貸借対照表	講義・演習
	6	損益計算書	講義・演習
	7	簿記の5要素	講義・演習
	8	記帳のルール	講義・演習
	9	仕訳と転記	講義・演習
	10	記帳手続	講義・演習
	11	合計・残高	講義・演習
	12	試算表の作成	講義・演習
	13	日常の手続きまとめ	講義・演習
	14	簿記一巡の手続き	講義・演習
	15	これからの簿記学習について	講義・演習
	16	商品売買取引	講義・演習
	17	三分法	講義・演習
	18	掛けによる取引	講義・演習
	19	手付金や内金の処理	講義・演習
	20	商品券	講義・演習
	21	返品	講義・演習
	22	商品の移動にかかる費用	講義・演習
	23	保管費	講義・演習
	24	売掛金元帳・買掛金元帳	講義・演習
	25	商品有高帳	講義・演習
	26	現金	講義・演習
	27	当座預金	講義・演習
	28	当座借越契約	講義・演習
	29	普通預金と定期預金	講義・演習
	30	複数の銀行口座を所有する場合	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	小口現金制度	講義・演習
	32	クレジット売掛金	講義・演習
	33	約束手形	講義・演習
	34	電子記録債権・債務	講義・演習
	35	貸付金・借入金	講義・演習
	36	利息について	講義・演習
	37	役員貸付金・役員借入金	講義・演習
	38	手形貸付金・手形借入金	講義・演習
	39	有形固定資産の取得・売却・賃借	講義・演習
	40	未収入金・未払金	講義・演習
	41	修繕と改良	講義・演習
	42	仮払金・仮受金	講義・演習
	43	給与	講義・演習
	44	諸会費	講義・演習
	45	様々な帳簿の関係	講義・演習
	46	試算表とは	講義・演習
	47	決算とは	講義・演習
	48	決算整理	講義・演習
	49	決算整理後残高試算表	講義・演習
	50	精算表	講義・演習
	51	帳簿(勘定)の締め切り	講義・演習
	52	財務諸表の作成	講義・演習
	53	現金過不足の処理	講義・演習
	54	現金過不足の整理	講義・演習
	55	決算日の現金実査にもとづく現金過不足の処理	講義・演習
	56	三分法の記帳	講義・演習
	57	売上原価及び売上総利益の計算	講義・演習
	58	売上原価を算定するための仕訳	講義・演習
	59	貸倒れとは	講義・演習
	60	貸倒れの処理	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	貸倒れの見積り	演習
	62	貸倒引当金残高がある場合の貸倒れ	演習
	63	差額補充法	演習
	64	有形固定資産の減価償却	演習
	65	有形固定資産の売却	演習
	66	減価償却費の月次計上	演習
	67	固定資産台帳	演習
	68	租税公課	演習
	69	貯蔵品	演習
	70	当座借越	演習
	71	費用及び収益の記録	演習
	72	費用の未払い	演習
	73	収益の未収	演習
	74	決算整理	演習
	75	決算整理後残高試算表	演習
	76	精算表	演習
	77	帳簿の締切り	演習
	78	財務諸表の作成	演習
	79	簿記一巡の手続き	演習
	80	まとめ	
	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
問題解決法	必修	51
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年、ゲーム・eスポーツビジネス学科2年、事業創造学科2年、大学併修事業創造学科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】	
税理士補助/経営指導、記帳代行	

(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	原因の追及②	ロジックツリー②
	20	原因の追及②	ロジックツリー②
	21	原因の追及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	
	47	演習②	
	48	演習②	
	49	発表会②	
	50	発表会②	
	51	発表会②	
	52		
	53		
	54		