

(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	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツビジネス学科、経営マネジメント学科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

<p>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持ち、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。</p>
--

※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

<p>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</p>

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>
--

(6) 使用教材・教具

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

(7) 授業にあたっての留意点

<p></p>

(8) その他

<p></p>

【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)	〃

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
Photoshop	必修	123
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
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にてフォトデザイナーとして勤務	

(3) 授業概要

Photoshopの基本的操作が出来る ・基本機能(ファイル操作など) ・選択範囲の作成 ・画像の移動と変形 ・カラーモードと色調補正 ・レイヤー操作 ・パスとシェイプ ・テキストの入力と編集 ・フィルター ・画像の入出力
--

※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

Photoshopクリエイター能力認定試験 スタンダード取得

(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、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 Photoshop

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	名刺作成 Canva
	3	オリエンテーション	名刺作成 Canva
	4	基本操作	サーティファイ教材使用
	5	基本操作	サーティファイ教材使用
	6	作業エリア統一	サーティファイ教材使用
	7	選択ツール 長方形、なげなわ、多角形、マグネット	サーティファイ教材使用
	8	選択ツール 長方形、なげなわ、多角形、マグネット	サーティファイ教材使用
	9	選択ツール 長方形、なげなわ、多角形、マグネット	サーティファイ教材使用
	10	選択ツール オブジェクト、自動選択ツール	サーティファイ教材使用
	11	選択ツール オブジェクト、自動選択ツール	サーティファイ教材使用
	12	選択ツール オブジェクト、自動選択ツール	サーティファイ教材使用
	13	クイックマスクモード、選択範囲の読み込み	サーティファイ教材使用
	14	クイックマスクモード、選択範囲の読み込み	サーティファイ教材使用
	15	クイックマスクモード、選択範囲の読み込み	サーティファイ教材使用
	16	画像解像度、切り抜き、トリミング	サーティファイ教材使用
	17	画像解像度、切り抜き、トリミング	サーティファイ教材使用
	18	画像解像度、切り抜き、トリミング	サーティファイ教材使用
	19	拡大縮小、ゆがみ、ワープ	サーティファイ教材使用
	20	拡大縮小、ゆがみ、ワープ	サーティファイ教材使用
	21	拡大縮小、ゆがみ、ワープ	サーティファイ教材使用
	22	色調補正	サーティファイ教材使用
	23	色調補正	サーティファイ教材使用
	24	色調補正	サーティファイ教材使用
	25	ペイント系ツール	サーティファイ教材使用
	26	ペイント系ツール	サーティファイ教材使用
	27	ペイント系ツール	サーティファイ教材使用
	28	レタッチ系ツール	サーティファイ教材使用
	29	レタッチ系ツール	サーティファイ教材使用
	30	レタッチ系ツール	サーティファイ教材使用

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Photoshop

W	時間	授業内容	授業方法
	31	レイヤーの基本操作、機能	サーティファイ教材使用
	32	レイヤーの基本操作、機能	サーティファイ教材使用
	33	レイヤーの基本操作、機能	サーティファイ教材使用
	34	テキストの入力と編集、加工	サーティファイ教材使用
	35	テキストの入力と編集、加工	サーティファイ教材使用
	36	テキストの入力と編集、加工	サーティファイ教材使用
	37	フィルターの概要と使用	サーティファイ教材使用
	38	フィルターの概要と使用	サーティファイ教材使用
	39	フィルターの概要と使用	サーティファイ教材使用
	40	フォトレタッチ	サーティファイ教材使用
	41	フォトレタッチ	サーティファイ教材使用
	42	フォトレタッチ	サーティファイ教材使用
	43	ロゴデザイン	サーティファイ教材使用
	44	ロゴデザイン	サーティファイ教材使用
	45	ロゴデザイン	サーティファイ教材使用
	46	カード&ステーションナリー	サーティファイ教材使用
	47	カード&ステーションナリー	サーティファイ教材使用
	48	カード&ステーションナリー	サーティファイ教材使用
	49	フォトコラージュ	サーティファイ教材使用
	50	フォトコラージュ	サーティファイ教材使用
	51	フォトコラージュ	サーティファイ教材使用
	52	Webデザイン	サーティファイ教材使用
	53	Webデザイン	サーティファイ教材使用
	54	Webデザイン	サーティファイ教材使用
	55	模擬問題①実技	サーティファイ模擬問題集
	56	模擬問題①実技	サーティファイ模擬問題集
	57	模擬問題①実技	サーティファイ模擬問題集
	58	模擬問題②実技	サーティファイ模擬問題集
	59	模擬問題②実技	サーティファイ模擬問題集
	60	模擬問題②実技	サーティファイ模擬問題集

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Photoshop

W	時間	授業内容	授業方法
	61	模擬問題③実技	サーティファイ模擬問題集
	62	模擬問題③実技	サーティファイ模擬問題集
	63	模擬問題③実技	サーティファイ模擬問題集
	64	模擬問題④実技	サーティファイ模擬問題集
	65	模擬問題④実技	サーティファイ模擬問題集
	66	模擬問題④実技	サーティファイ模擬問題集
	67	模擬問題①実践	サーティファイ模擬問題集
	68	模擬問題①実践	サーティファイ模擬問題集
	69	模擬問題①実践	サーティファイ模擬問題集
	70	模擬問題②実践	サーティファイ模擬問題集
	71	模擬問題②実践	サーティファイ模擬問題集
	72	模擬問題②実践	サーティファイ模擬問題集
	73	模擬問題③実践	サーティファイ模擬問題集
	74	模擬問題③実践	サーティファイ模擬問題集
	75	模擬問題③実践	サーティファイ模擬問題集
	76	模擬問題④実践	サーティファイ模擬問題集
	77	模擬問題④実践	サーティファイ模擬問題集
	78	模擬問題④実践	サーティファイ模擬問題集
	79	過去問題、実技実践	過去問題資料
	80	過去問題、実技実践	過去問題資料
	81	過去問題、実技実践	過去問題資料
	82	過去問題、実技実践	過去問題資料
	83	過去問題、実技実践	過去問題資料
	84	過去問題、実技実践	過去問題資料
	85	過去問題、実技実践	過去問題資料
	86	過去問題、実技実践	過去問題資料
	87	過去問題、実技実践	過去問題資料
	88	過去問題、実技実践	過去問題資料
	89	過去問題、実技実践	過去問題資料
	90	過去問題、実技実践	過去問題資料

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Photoshop

W	時間	授業内容	授業方法
	91	過去問題、実技実践	過去問題資料
	92	過去問題、実技実践	過去問題資料
	93	過去問題、実技実践	過去問題資料
	94	過去問題、実技実践	過去問題資料
	95	過去問題、実技実践	過去問題資料
	96	過去問題、実技実践	過去問題資料
	97	過去問題、実技実践	過去問題資料
	98	過去問題、実技実践	過去問題資料
	99	過去問題、実技実践	過去問題資料
	100	過去問題、実技実践	過去問題資料
	101	過去問題、実技実践	過去問題資料
	102	過去問題、実技実践	過去問題資料
	103	過去問題、実技実践	過去問題資料
	104	過去問題、実技実践	過去問題資料
	105	過去問題、実技実践	過去問題資料
	106	過去問題、実技実践	過去問題資料
	107	過去問題、実技実践	過去問題資料
	108	過去問題、実技実践	過去問題資料
	109	過去問題、実技実践	過去問題資料
	110	過去問題、実技実践	過去問題資料
	111	過去問題、実技実践	過去問題資料
	112	過去問題、実技実践	過去問題資料
	113	過去問題、実技実践	過去問題資料
	114	過去問題、実技実践	過去問題資料
	115	過去問題、実技実践	過去問題資料
	116	過去問題、実技実践	過去問題資料
	117	過去問題、実技実践	過去問題資料
	118	過去問題、実技実践	過去問題資料
	119	過去問題、実技実践	過去問題資料
	120	過去問題、実技実践	過去問題資料

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 Photoshop

W	時間	授業内容	授業方法
	121	過去問題、実技実践	過去問題資料
	122	過去問題、実技実践	過去問題資料
	123	過去問題、実技実践	過去問題資料

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
SNSマーケティング	選択	117
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、経営マネジメント学科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
アライドアーキテツ株式会社	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】	
webマーケティングの企画から運用まで幅広くクライアントに向けたソリューションを提供。	

(3) 授業概要

<p>実習、座学を通じて、SNSの仕事に必要な知識を総合的に身につけ、企業のSNS運用、活用方法を自分で考えて設計することができる。</p>
--

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・就職または起業した際に必要になるSNSマーケティングの基礎知識と実務能力習得 ・サーティファイ協会SNSマーケティング検定 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、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

ウイネット出版 はじめて学ぶ人のSNSマーケティングテキスト、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 SNSマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション、デジタルマーケティングの基礎知識	テキスト、PowerPointを用いた講義と演習
	2	自己紹介	〃
	3	SNS×ビジネスで何ができるか	〃
	4	SNSマーケティングとは、SNSのリスク	〃
	5	SNS媒体基礎知識	〃
	6	企業投稿事例	〃
	7	〃	〃
	8	商品企画とプロモーション	〃
	9	〃	〃
	10	クリエイティブとは クリエイティブ制作における基礎知識	〃
	11	クリエイティブ評価実習	〃
	12	〃	〃
	13	canva動画編集 導入	〃
	14	canva 動画編集実践「自己紹介」	〃
	15	〃	〃
	16	〃	〃
	17	〃	〃
	18	〃	〃
	19	企業投稿事例①コピー編	〃
	20	〃	〃
	21	〃	〃
	22	〃	〃
	23	〃	〃
	24	〃	〃
	25	企業投稿事例②画像編	〃
	26	〃	〃
	27	〃	〃
	28	クリエイティブワークフロー	〃
	29	静止画編集	〃
	30	〃	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 SNSマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	31	動画編集	テキスト、PowerPointを用いた講義と演習
	32	〃	〃
	33	〃	〃
	34	個人実習①「最近好きなもの」	〃
	35	〃	〃
	36	〃	〃
	37	〃	〃
	38	〃	〃
	39	〃	〃
	40	個人実習②「新潟グルメ」	〃
	41	〃	〃
	42	〃	〃
	43	〃	〃
	44	〃	〃
	45	〃	〃
	46	個人実習③「新潟スポット」	〃
	47	〃	〃
	48	〃	〃
	49	〃	〃
	50	〃	〃
	51	〃	〃
	52	グループ撮影実習①『フード・スイーツ撮影』	〃
	53	〃	〃
	54	〃	〃
	55	〃	〃
	56	〃	〃
	57	〃	〃
	58	〃	〃
	59	〃	〃
	60	〃	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 SNSマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	61	グループ撮影実習①「フード・スイーツ撮影」	テキスト、PowerPointを用いた講義と演習
	62	〃	〃
	63	〃	〃
	64	〃	〃
	65	〃	〃
	66	〃	〃
	67	〃	〃
	68	〃	〃
	69	〃	〃
	70	グループ実習振り返り	〃
	71	〃	〃
	72	〃	〃
	73	グループ撮影実習②「新潟観光名所」	〃
	74	〃	〃
	75	〃	〃
	76	〃	〃
	77	〃	〃
	78	〃	〃
	79	〃	〃
	80	〃	〃
	81	〃	〃
	82	〃	〃
	83	〃	〃
	84	〃	〃
	85	〃	〃
	86	〃	〃
	87	〃	〃
	88	〃	〃
	89	〃	〃
	90	〃	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 SNSマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	91	グループ撮影実習③「NBC広報」	テキスト、PowerPointを用いた講義と演習
	92	〃	〃
	93	〃	〃
	94	〃	〃
	95	〃	〃
	96	〃	〃
	97	〃	〃
	98	〃	〃
	99	〃	〃
	100	個人実習④「SNSマーケティング学科広報動画」	〃
	101	〃	〃
	102	〃	〃
	103	〃	〃
	104	SNSマーケティング検定対策	〃
	105	〃	〃
	106	〃	〃
	107	〃	〃
	108	〃	〃
	109	〃	〃
	110	〃	〃
	111	〃	〃
	112	〃	〃
	113	〃	〃
	114	〃	〃
	115	最終発表、総括	〃
	116	〃	〃
	117	〃	〃

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
WEBデザイン基礎	必修	42
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 広告・WEBプランナーコース1年生	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

<p>●テキストに沿ってWebサイト制作における、HTML/CSSの基礎知識と技術を学ぶ。 ●操作方法だけでなく、ユニバーサルデザインを意識した見せ方にも留意し、色彩、レイアウト、タイポグラフィ、デジタル/アナログでの差異などの表現手法、デザイン技法についても学ぶ。</p>

※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

<p>●HTML/CSSを使用したWebページ制作において、初級以上のスキルを習得</p>

(5) 成績評価方法・基準

<p>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</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>パソコン 筆記用具 テキスト</p>

(7) 授業にあたっての留意点

<p>アプリケーションの使用方法はもちろんだが、最終目標はツールを上手に利用してクオリティの高い作品を作り上げることなので、様々なデザイン事例も授業内外でリサーチさせること</p>
--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 WEBデザイン基礎

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	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	5	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	6	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	7	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	8	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	9	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	10	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	11	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	12	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	13	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	14	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	15	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	16	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	17	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	18	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	19	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	20	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	21	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	22	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	23	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	24	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	25	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	26	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	27	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	28	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	29	HTML + CSS 制作	講義 / 実習
	30	HTML + CSS 制作	講義 / 実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 WEBデザイン基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	31	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	32	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	33	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	34	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	35	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	36	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	37	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	38	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	39	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	40	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	41	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	42	HTML + CSS 制作	講義 + 実習
	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
Word実習	必修	51
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、経営マネジメント学科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

<p>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。</p>

※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

<p>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</p>

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>各自のノートパソコン テキスト</p>

(7) 授業にあたっての留意点

<p></p>

(8) その他

<p></p>

【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)	〃

(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	48
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 イベントプランナーコース ゲーム・eスポーツビジネス学科	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
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

NSG交流イベント、大運動会、大学園祭での現場スタッフとしての立ち回り、プランニング
校内交流イベント、スポーツ大会の企画運営をメインとして意見だし、資料作成、現場実習を行う。

※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	名刺作成 Canva
	3	オリエンテーション	名刺作成 Canva
	4	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
	5	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
	6	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
	7	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
	8	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
	9	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書提出
	10	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	11	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	12	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	13	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	14	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	15	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	16	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	17	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	18	イベント企画シミュレーション①	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
	19	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	20	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	21	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	22	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	23	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	24	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	25	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	26	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	27	イベント企画シミュレーション①	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	28	イベント企画シミュレーション②	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	29	イベント企画シミュレーション②	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
	30	イベント企画シミュレーション②	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営

【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	NSG大学園祭企画運営
	32	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	33	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	34	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	35	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	36	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	37	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	38	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	39	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	40	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	41	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	42	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	43	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	44	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	45	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	46	イベント企画シミュレーション②	校内企画発表
	47	イベント企画シミュレーション②	校内企画発表
	48	イベント企画シミュレーション②	校内企画発表

(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	84
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 イベントプランナーコース ゲーム・eスポーツビジネス学科	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
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

NSG交流イベント、大運動会、大学園祭での現場スタッフとしての立ち回り、プランニング
校内交流イベント、スポーツ大会の企画運営をメインとして意見だし、資料作成、現場実習を行う。

※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Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
2	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	2	オリエンテーション	名刺作成 Canva
2	3	オリエンテーション	名刺作成 Canva
3	4	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
3	5	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
3	6	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
4	7	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
4	8	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書作成
4	9	イベント企画シミュレーション①	高校にeスポーツ大会を提案するグループに分かれて企画書提出
5	10	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
5	11	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
5	12	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
6	13	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
6	14	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
6	15	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
7	16	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
7	17	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
7	18	イベント企画シミュレーション②	大運動会 50m競歩 スタッフ配置 eスポーツインターン準備
8	19	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
8	20	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
8	21	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
9	22	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
9	23	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
9	24	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
10	25	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
10	26	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
10	27	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
11	28	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
11	29	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営
11	30	イベント企画シミュレーション③	NBCスポーツ大会企画運営 NBCeスポーツ大会企画運営

【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
12	31	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
12	32	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
12	33	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
13	34	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
13	35	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
13	36	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
14	37	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
14	38	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
14	39	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
15	40	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
15	41	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
15	42	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
16	43	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
16	44	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
16	45	イベント企画シミュレーション④	NSG大学園祭企画運営
17	46	イベント企画シミュレーション④	校内企画発表
17	47	イベント企画シミュレーション④	校内企画発表
17	48	イベント企画シミュレーション④	校内企画発表
1	49	イベントの反省、レポート、次年度への展望	NBCスポーツ大会反省
1	50	イベントの反省、レポート、次年度への展望	NBCスポーツ大会反省
1	51	イベントの反省、レポート、次年度への展望	NBCスポーツ大会反省
2	52	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
2	53	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
2	54	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
3	55	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
3	56	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
3	57	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
4	58	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
4	59	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備
4	60	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭準備

【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
5	61	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
5	62	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
5	63	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
6	64	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
6	65	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
6	66	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
7	67	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
7	68	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
7	69	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
8	70	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
8	71	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
8	72	イベント企画シミュレーション⑤	NSG大学園祭企画運営
9	73	イベント企画シミュレーション⑤	大学園祭
9	74	イベント企画シミュレーション⑤	大学園祭
9	75	イベント企画シミュレーション⑤	大学園祭
10	76	イベントの反省、レポート、次年度への展望	大学園祭反省、まとめ、レポート提出
10	77	イベントの反省、レポート、次年度への展望	大学園祭反省、まとめ、レポート提出
10	78	イベントの反省、レポート、次年度への展望	大学園祭反省、まとめ、レポート提出
11	79	イベント企画シミュレーション⑥	インターンシップ先へのイベント提案 企画運営
11	80	イベント企画シミュレーション⑥	インターンシップ先へのイベント提案 企画運営
11	81	イベント企画シミュレーション⑥	インターンシップ先へのイベント提案 企画運営
12	82	イベント企画シミュレーション⑥	インターンシップ先へのイベント提案 企画運営提出
12	83	イベント企画シミュレーション⑥	インターンシップ先へのイベント提案 企画運営提出
12	84	イベント企画シミュレーション⑥	インターンシップ先へのイベント提案 企画運営提出

(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	84
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 イベントプランナーコース 1年 ゲーム・eスポーツ学科 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
小竹 咲良	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

<p>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。</p>

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・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

<p>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。</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>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)</p>

(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	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	2	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	3	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	4	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	5	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	6	第1章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	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2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	12	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	13	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	14	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	15	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	16	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	17	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	18	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	19	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	20	第2章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	21	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	22	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	23	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	24	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	25	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	26	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	27	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	28	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	29	第3章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	30	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
	31	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	32	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	33	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	34	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	35	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	36	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	37	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	38	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	39	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	40	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	41	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	42	第4章	テキストを用いての講義、PCを使つての演習
	43	各章の問題	プリントを用いての答案練習
	44	各章の問題	プリントを用いての答案練習
	45	各章の問題	プリントを用いての答案練習
	46	○×問題(グループ)	プリントを用いての答案練習
	47	○×問題(グループ)	プリントを用いての答案練習
	48	○×問題(グループ)	プリントを用いての答案練習
	49	過去の学生自作問題を解答	プリントを用いての答案練習
	50	過去の学生自作問題を解答	プリントを用いての答案練習
	51	過去の学生自作問題を解答	プリントを用いての答案練習
	52	グループワーク・過去問題	プリントを用いての答案練習
	53	グループワーク・過去問題	プリントを用いての答案練習
	54	グループワーク・過去問題	プリントを用いての答案練習
	55	自作問題作成	プリントを用いての答案練習
	56	自作問題作成	プリントを用いての答案練習
	57	自作問題作成	プリントを用いての答案練習
	58	自作問題解答	プリントを用いての答案練習
	59	自作問題解答	プリントを用いての答案練習
	60	自作問題解答	プリントを用いての答案練習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベント概論 I

W	時間	授業内容	授業方法
	61	○×問題(個人)	プリントを用いての答案練習
	62	○×問題(個人)	プリントを用いての答案練習
	63	○×問題(個人)	プリントを用いての答案練習
	64	○×問題(個人)	プリントを用いての答案練習
	65	○×問題(個人)	プリントを用いての答案練習
	66	○×問題(個人)	プリントを用いての答案練習
	67	過去問題	プリントを用いての答案練習
	68	過去問題	プリントを用いての答案練習
	69	過去問題	プリントを用いての答案練習
	70	過去問題	プリントを用いての答案練習
	71	過去問題	プリントを用いての答案練習
	72	過去問題	プリントを用いての答案練習
	73	過去問題	プリントを用いての答案練習
	74	過去問題	プリントを用いての答案練習
	75	過去問題	プリントを用いての答案練習
	76	過去問題	プリントを用いての答案練習
	77	過去問題	プリントを用いての答案練習
	78	過去問題	プリントを用いての答案練習
	79	過去問題	プリントを用いての答案練習
	80	過去問題	プリントを用いての答案練習
	81	過去問題	プリントを用いての答案練習
	82	過去問題	プリントを用いての答案練習
	83	過去問題	プリントを用いての答案練習
	84	過去問題	プリントを用いての答案練習

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベント実習 I	必修	90
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	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

<p>イベント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。内容はイベントの設営・運営などイベントによって異なるが、対象学生は多くの案件から授業時間に相当するものを希望し、参加できる仕組みとなっている。また、インターンシップレポートを通して、学生には業務の振り返りを行わせ、各個人の成長につなげる。</p>

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・イベント運営への理解 ・イベントにおける判断力と主体性の強化 ・仕事を行う上での心構えとビジネスマナーの習得

(5) 成績評価方法・基準

各インターンシップ案件が終了した時点で、レポートを提出する。これを成績評価に反映させる。
--

(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 イベント実習 I

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

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 イベント実習 I

W	時間	授業内容	授業方法
	31	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
	32	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
	33	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
	34	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
	35	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
	36	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
	37	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
	38	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
	39	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
	40	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
	41	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
	42	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
	43	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
	44	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
	45	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
	46	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
	47	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
	48	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
	49	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
	50	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
	51	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
	52	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
	53	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
	54	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
	55	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
	56	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
	57	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
	58	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
	59	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
	60	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 イベント実習 I

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

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベント実習Ⅱ	必修	90
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	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

<p>イベント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。内容はイベントの設営・運営などイベントによって異なるが、対象学生は多くの案件から授業時間に相当するものを希望し、参加できる仕組みとなっている。また、インターンシップレポートを通して、学生には業務の振り返りを行わせ、各個人の成長につなげる。</p>

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・イベント運営への理解 ・イベントにおける判断力と主体性の強化 ・仕事を行う上での心構えとビジネスマナーの習得

(5) 成績評価方法・基準

各インターンシップ案件が終了した時点で、レポートを提出する。これを成績評価に反映させる。
--

(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 イベント実習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 イベント実習Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	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
	32	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
	33	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
	34	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
	35	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
	36	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
	37	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
	38	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
	39	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
	40	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
	41	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
	42	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
	43	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
	44	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
	45	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
	46	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
	47	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
	48	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
	49	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
	50	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
	51	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
	52	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
	53	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
	54	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
	55	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
	56	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
	57	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
	58	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
	59	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
	60	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 イベント実習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	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
	82	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
	83	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
	84	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
	85	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
	86	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
	87	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
	88	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
	89	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
	90	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

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
グラフィックデザイン基礎	必修	87
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 広告・WEBプランナーコース1年生	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

<p>●Adobe Illustrator/Photoshop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基礎知識と技術を学ぶ。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。</p> <p>●ユニバーサルデザインを意識し、見せ方に留意し、色彩・レイアウト・タイポグラフィ・デジタル/アナログでの差異などの“表現手法”、“デザイン技法”についても学ぶ。</p>
--

※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

<p>●デザインワークにおけるIllustrator、画像編集におけるPhotoshop、それぞれの使用方法につき、初級から中級レベルのスキル習得。 ●デザイン力につき、初級以上のスキルを習得。</p>

(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 テキスト

(7) 授業にあたっての留意点

アプリケーションの使用方法はもちろんだが、最終目標はツールを上手に利用してクオリティの高い作品を作り上げることなので、様々なデザイン事例も授業内外でリサーチさせること

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

 科目名 グラフィックデザイン基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション	講義(経歴・作品紹介)
	2	オリエンテーション	講義(デザイナーになるために)
	3	オリエンテーション	実習(アイスブレイク)
	4	グラフィックデザインの基礎	講義(レイアウトについて)
	5	グラフィックデザインの基礎	講義(フォントについて)
	6	グラフィックデザインの基礎	講義(色彩について)
	7	グラフィックデザインの基礎	講義(5つの原則)
	8	作品制作 / アナログ	講義 + 制作(ラフ)
	9	作品制作 / アナログ	講義 + 制作(ラフ)
	10	作品制作 / デジタル	制作(名刺)
	11	作品制作 / デジタル	制作(名刺)
	12	作品制作 / デジタル	制作(名刺)
	13	作品制作 / デジタル	制作(名刺)
	14	作品制作 / デジタル	制作(名刺)
	15	作品制作 / デジタル	制作(名刺)
	16	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	17	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	18	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	19	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	20	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	21	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	22	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	23	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	24	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	25	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	26	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	27	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	28	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	29	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	30	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 グラフィックデザイン基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	31	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	32	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	33	作品制作 / デジタル	制作(テキストベース)
	34	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	35	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	36	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	37	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	38	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	39	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	40	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	41	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	42	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	43	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	44	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	45	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	46	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	47	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	48	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	49	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	50	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	51	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	52	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	53	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	54	一眼レフ 撮影実習	講義 + 実習(校内・校外)
	55	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	56	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	57	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	58	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	59	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	60	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 グラフィックデザイン基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	61	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	62	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	63	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	64	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	65	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	66	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	67	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	68	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	69	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	70	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	71	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	72	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	73	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	74	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	75	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	76	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	77	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	78	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	79	作品制作 / デジタル	作品制作(オリジナル)
	80	作品制作 / デジタル	講義 + 評価
	81	プレゼンテーション	講義 + 評価
	82	プレゼンテーション	講義 + 評価
	83	プレゼンテーション	講義 + 評価
	84	プレゼンテーション	講義 + 評価
	85	プレゼンテーション	講義 + 評価
	86	プレゼンテーション	講義 + 評価
	87	振り返り	講義
	88		
	89		
	90		

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
クリエイティブファイナル	必修	150
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	対面授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
田中 史歩	無し
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

<p>各自で考えたイベント、事業計画、デザインのプレゼンテーションを行う</p> <p>卒業制作とし、在学期間で学んだ知識や経験を活かしプレゼンテーションが出来るように資料を作成し、1年生を目の前にプレゼンテーションをしてもらう。 プレゼンテーションの時間は約4分。 その中で自分が考えたイベントや事業計画、デザイン作品のプレゼンを行う。</p>

※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

年度末で行われるイベント、『クリエイティブファイナル』で全員がプレゼンをする。

(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

パソコン、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 クリエイティブファイナル

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション	動機づけ、スケジュール確認
	2	オリエンテーション	動機づけ、スケジュール確認
	3	オリエンテーション	動機づけ、スケジュール確認
	4	課題制作	演習
	5	課題制作	演習
	6	課題制作	演習
	7	課題制作	演習
	8	課題制作	演習
	9	課題制作	演習
	10	課題制作	演習
	11	課題制作	演習
	12	課題制作	演習
	13	課題制作	演習
	14	課題制作	演習
	15	課題制作	演習
	16	課題制作	演習
	17	課題制作	演習
	18	課題制作	演習
	19	課題制作	演習
	20	課題制作	演習
	21	課題制作	演習
	22	課題制作	演習
	23	課題制作	演習
	24	課題制作	演習
	25	課題制作	演習
	26	課題制作	演習
	27	課題制作	演習
	28	課題制作	演習
	29	課題制作	演習
	30	課題制作	演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 クリエイティブファイナル

W	時間	授業内容	授業方法
	31	課題制作	演習
	32	課題制作	演習
	33	課題制作	演習
	34	課題制作	演習
	35	課題制作	演習
	36	課題制作	演習
	37	課題制作	演習
	38	課題制作	演習
	39	課題制作	演習
	40	課題制作	演習
	41	課題制作	演習
	42	課題制作	演習
	43	課題制作	演習
	44	課題制作	演習
	45	課題制作	演習
	46	課題制作	演習
	47	課題制作	演習
	48	課題制作	演習
	49	課題制作	演習
	50	課題制作	演習
	51	課題制作	演習
	52	課題制作	演習
	53	課題制作	演習
	54	課題制作	演習
	55	課題制作	演習
	56	課題制作	演習
	57	課題制作	演習
	58	課題制作	演習
	59	課題制作	演習
	60	課題制作	演習

【別紙】

授業計画書

 科目名 クリエイティブファイナル

W	時間	授業内容	授業方法
	61	課題制作	演習
	62	課題制作	演習
	63	課題制作	演習
	64	課題制作	演習
	65	課題制作	演習
	66	課題制作	演習
	67	課題制作	演習
	68	課題制作	演習
	69	課題制作	演習
	70	課題制作	演習
	71	課題制作	演習
	72	課題制作	演習
	73	課題制作	演習
	74	課題制作	演習
	75	課題制作	演習
	76	課題制作	演習
	77	課題制作	演習
	78	課題制作	演習
	79	課題制作	演習
	80	課題制作	演習
	81	課題制作	演習
	82	課題制作	演習
	83	課題制作	演習
	84	課題制作	演習
	85	課題制作	演習
	86	課題制作	演習
	87	課題制作	演習
	88	課題制作	演習
	89	課題制作	演習
	90	課題制作	演習

【別紙】

授業計画書

 科目名 クリエイティブファイナル

W	時間	授業内容	授業方法
	91	課題制作	演習
	92	課題制作	演習
	93	課題制作	演習
	94	課題制作	演習
	95	課題制作	演習
	96	課題制作	演習
	97	課題制作	演習
	98	課題制作	演習
	99	課題制作	演習
	100	課題制作	演習
	101	課題制作	演習
	102	課題制作	演習
	103	課題制作	演習
	104	課題制作	演習
	105	課題制作	演習
	106	課題制作	演習
	107	課題制作	演習
	108	課題制作	演習
	109	課題制作	演習
	110	課題制作	演習
	111	課題制作	演習
	112	課題制作	演習
	113	課題制作	演習
	114	課題制作	演習
	115	課題制作	演習
	116	課題制作	演習
	117	課題制作	演習
	118	課題制作	演習
	119	課題制作	演習
	120	課題制作	演習

【別紙】

授業計画書

科目名 クリエイティブファイナル

W	時間	授業内容	授業方法
	121	課題制作	演習
	122	課題制作	演習
	123	課題制作	演習
	124	課題制作	演習
	125	課題制作	演習
	126	課題制作	演習
	127	課題制作	演習
	128	課題制作	演習
	129	課題制作	演習
	130	課題制作	演習
	131	課題制作	演習
	132	課題制作	演習
	133	課題制作	演習
	134	課題制作	演習
	135	課題制作	演習
	136	課題制作	演習
	137	課題制作	演習
	138	課題制作	演習
	139	課題制作	演習
	140	課題制作	演習
	141	課題制作	演習
	142	課題制作	演習
	143	課題制作	演習
	144	課題制作	演習
	145	課題制作	演習
	146	課題制作	演習
	147	課題制作	演習
	148	課題制作	演習
	149	課題制作	演習
	150	課題制作	演習

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
グローバルマーケティング	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、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
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 グローバルマーケティング

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	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
	30	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

【別紙】

授業計画書

科目名 グローバルマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	31	評価テスト	プリント
	32	評価テスト	プリント
	33	評価テスト	プリント

シラバス

(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	78
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2年生	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 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

【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
	61	CHAPTER05 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	62	CHAPTER06 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	63	CHAPTER07 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	64	CHAPTER08 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	65	CHAPTER09 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	66	CHAPTER10 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	67	CHAPTER11 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	68	CHAPTER12 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	69	CHAPTER13 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	70	CHAPTER14 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	71	CHAPTER15 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	72	CHAPTER16 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	73	CHAPTER17 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	74	CHAPTER18 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	75	CHAPTER19 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	76	CHAPTER20 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	77	CHAPTER21 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	78	CHAPTER22 マクロ&VBA<活用編>	講義+演習
	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
ビジネス実務マナー	必修	42
対象学科・学年	授業形態	
販売マーケティング学科、医薬品・登録販売者学科、美容・スキンケアアドバイザー学科	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

<p>ビジネスマンとしての資質やビジネスマナーの基本を学び、企業組織の知識やビジネス文書作成技能、電話実務技能の知識を身に付けることにより、ビジネス実務の遂行に必要な知識を習得する。</p>

※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

<p>実務的なビジネスマナーを学ぶ</p>

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>

(6) 使用教材・教具

<p>ビジネス実務マナー検定受験ガイド</p>

(7) 授業にあたっての留意点

<p></p>

(8) その他

<p></p>

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ビジネス実務マナー

W	時間	授業内容	授業方法
	1	検定内容、科目目標、評価基準等説明	講義
	2	ビジネスマンとしての資質	テキストを使用しての講義
	3	ビジネスマンとしての資質	テキストを使用しての講義
	4	執務要件	テキストを使用しての講義
	5	執務要件	テキストを使用しての講義
	6	組織の機能	テキストを使用しての講義
	7	組織の機能	テキストを使用しての講義
	8	人間関係	テキストを使用しての講義
	9	マナー	テキストを使用しての講義
	10	マナー	テキストを使用しての講義
	11	話し方	テキストを使用しての講義
	12	話し方	テキストを使用しての講義
	13	交際	テキストを使用しての講義
	14	交際	テキストを使用しての講義
	15	電話実務 会話力	テキストを使用しての講義
	16	電話実務 会話力	テキストを使用しての講義
	17	電話実務 応対力	テキストを使用しての講義
	18	電話実務 応対力	テキストを使用しての講義
	19	情報	テキストを使用しての講義
	20	情報	テキストを使用しての講義
	21	ビジネス文書	プリントを使用しての問題演習・解説
	22	ビジネス文書	プリントを使用しての問題演習・解説
	23	ビジネス文書	プリントを使用しての問題演習・解説
	24	ビジネス文書	プリントを使用しての問題演習・解説
	25	ビジネス文書	プリントを使用しての問題演習・解説
	26	会議	テキストを使用しての講義
	27	事務機器	テキストを使用しての講義
	28	事務用品	テキストを使用しての講義
	29	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	30	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
ビジネス文書	必修	33
対象学科・学年	授業形態	
事業創造学科2年、大学併修事業創造学科2年、 ビジネス学科2年、ゲーム・eスポーツビジネス学科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
榎 祐香	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】	
医療機関事務	

(3) 授業概要

教科書やプリントを使用して、講義形式にて指導。 前半は全範囲の講義を中心に行い、後半は検定対策として、模擬試験&解説を実施する。

※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

社会に出て、一通りのビジネス文書が作成できるレベルを目標とする。

(5) 成績評価方法・基準

授業態度、模擬試験結果、検定試験結果を参考に評価する。

(6) 使用教材・教具

ビジネス文書検定3級受験ガイド(実務技能検定協会出版)

(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 ビジネス文書

W	時間	授業内容	授業方法
前期 1	1	ビジネス文書が果たす重要な役割	講義
	2	文章作成技能が求められる理由	講義
	3	ビジネス文書と現代の表記	講義
前期 2	4	I 表記技能 文字は正しく丁寧に書く	講義・演習
	5	I 表記技能 実用文に使われる常用漢字	講義・演習
	6	I 表記技能 現代仮名遣いの用い方	講義・演習
前期 3	7	I 表記技能 送り仮名の付け方	講義・演習
	8	I 表記技能 片仮名の書き方	講義・演習
	9	I 表記技能 数字の書き表し方	講義・演習
前期 4	10	I 表記技能 句読点の付け方	講義・演習
	11	I 表記技能 一般の用語	講義・演習
	12	I 表記技能 同音異義語と異字同訓語	講義・演習
前期 5	13	I 表記技能 慣用の手紙用語	講義・演習
	14	I 表記技能 横書き通信文の構成とレイアウト	講義・演習
	15	II 表現技能 よじれない文が×	講義・演習
前期 6	16	II 表現技能 類義語を使い分ける	講義・演習
	17	II 表現技能 正しく伝えるための基本	講義・演習
	18	II 表現技能 表題(件名)が付けられる	講義・演習
前期 7	19	II 表現技能 箇条書きなどを使って文章が作成できる	講義・演習
	20	II 表現技能 分かりやすくするための図表が書ける	講義・演習
	21	II 表現技能 人を指す言葉、敬称を知っている	講義・演習
前期 8	22	II 表現技能 お・御を正しく付けられる	講義・演習
	23	II 表現技能 動作の言葉に付ける尊敬語	講義・演習
	24	II 表現技能 動作の言葉に付ける謙譲語	講義・演習
前期 9	25	II 表現技能 丁寧な言葉遣い、丁寧な言い回し	講義・演習
	26	II 表現技能 手紙を書く上でのエチケットやしきたり	講義・演習
	27	III 実務技能 社内文書	講義・演習
前期 10	28	III 実務技能 社外文書	講義・演習
	29	III 実務技能 文章の取り扱い	講義・演習
	30	実践演習(模擬試験)	演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ビジネス文書

W	時間	授業内容	授業方法
前期	31	実践演習(模擬試験)	演習
	32	実践演習(模擬試験)	演習
	33	実践演習(模擬試験)	演習

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ブランディングデザイン実習	必修	51
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 広告・WEBプランナーコース1年生	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

産学連携先での実習や学校広報活動を通して、広告制作(紙面/WEB)、動画制作、デジタルマーケティング等を実践的に学び、ブランディングを経験する。実習が開始するまでは授業として全面的に動画制作技術の習得を優先。Premiere Proを復習し、動画制作の基礎と応用を織り交ぜながら実践レベルの実習を行う。

※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

企画から制作の中で、多面的な視点から広告・広報戦略を立案できるようになる。昨今脚光を浴びる動画制作技術を習得し、広告・広報動画が作成できるようになる。

(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 テキスト

(7) 授業にあたっての留意点

産学連携先へ学生が出向き、打ち合わせなど自習を行ってもらう。

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ブランディングデザイン実習

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	企画立案	講義 + 実習
	5	企画立案	講義 + 実習
	6	企画立案	講義 + 実習
	7	企画立案	講義 + 実習
	8	企画立案	講義 + 実習
	9	企画立案	講義 + 実習
	10	取材 / 制作	講義 + 実習
	11	取材 / 制作	講義 + 実習
	12	取材 / 制作	講義 + 実習
	13	取材 / 制作	講義 + 実習
	14	取材 / 制作	講義 + 実習
	15	取材 / 制作	講義 + 実習
	16	制作物 実装	講義 + 実習
	17	制作物 実装	講義 + 実習
	18	制作物 実装	講義 + 実習
	19	企画立案	講義 + 実習
	20	企画立案	講義 + 実習
	21	企画立案	講義 + 実習
	22	企画立案	講義 + 実習
	23	企画立案	講義 + 実習
	24	企画立案	講義 + 実習
	25	企画立案	講義 + 実習
	26	企画立案	講義 + 実習
	27	企画立案	講義 + 実習
	28	取材 / 制作	講義 + 実習
	29	取材 / 制作	講義 + 実習
	30	取材 / 制作	講義 + 実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 ブランディングデザイン実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	取材 / 制作	講義 + 実習
	32	取材 / 制作	講義 + 実習
	33	取材 / 制作	講義 + 実習
	34	制作物 実装	講義 + 実習
	35	制作物 実装	講義 + 実習
	36	制作物 実装	講義 + 実習
	37	企画立案	講義 + 実習
	38	企画立案	講義 + 実習
	39	企画立案	講義 + 実習
	40	企画立案	講義 + 実習
	41	企画立案	講義 + 実習
	42	企画立案	講義 + 実習
	43	取材 / 制作	講義 + 実習
	44	取材 / 制作	講義 + 実習
	45	取材 / 制作	講義 + 実習
	46	取材 / 制作	講義 + 実習
	47	取材 / 制作	講義 + 実習
	48	取材 / 制作	講義 + 実習
	49	制作物 実装	講義 + 実習
	50	制作物 実装	講義 + 実習
	51	制作物 実装	講義 + 実習
	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
プレゼンテーション実習	必修	72
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

<p>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。</p>
--

※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

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

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>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）</p>
--

(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実習

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	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。
	8	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。
	9	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。
	10	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。
	11	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。
	12	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。
	13	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。
	14	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。
	15	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。
	16	よい話とは	補助プリント
	17	よい話とは	補助プリント
	18	よい話とは	補助プリント
	19	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。
	20	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	
	21	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。
	22	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	
	23	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。
	24	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	
	25	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	26	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	27	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	28	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	29	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	30	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 プレゼンテーション実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使つてのワーク
	32	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使つてのワーク
	33	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使つてのワーク
	34	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使つてのワーク
	35	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使つてのワーク
	36	どのように話すのか(おとしとつかみ)	補助プリントを使つてのワーク
	37	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。
	38	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。
	39	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。
	40	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。
	41	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。
	42	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。
	43	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。
	44	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。
	45	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。
	46	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。
	47	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。
	48	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。
	49	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。
	50	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。
	51	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。
	52	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。
	53	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。
	54	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。
	55	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。
	56	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。
	57	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。
	58	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
	59	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
	60	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実習

W	時間	授業内容	授業方法
	61	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	62	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	63	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	64	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	65	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	66	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	67	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	68	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	69	プレゼンテーション制作	PCを使っての資料作成
	70	最終発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	71	最終発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	72	最終発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
プログラミング実習	必修・選択	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、経営マネジメント学科 1年生	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
森 健太	有
実務経験の職種と業務内容【実務経験有の場合のみ記載】	
株式会社ベオスアイティーホールディングス代表取締役	

(3) 授業概要

プログラミング実習として、基礎的なプログラミングのレクチャー
 プログラミング未経験者向けにJavaやPHPなどのプログラム言語を学べる「みにプロ」システムを利用し、
 学習。

※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

基本的なプログラミングの基礎知識を直
 実際にPCで設定し、作品作り。

(5) 成績評価方法・基準

出席率80%以上を前提として、プログラミング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 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 プログラミング実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	オリエンテーション	講義
	2	みにプロの使い方	講義+演習
	3	アクティブコンテンツの進め方	講義+演習
	4	アクティブドリルの進め方	講義+演習
	5	変数の宣言と文字・数字の比較	講義+演習
	6	アクティブトレーニングの進め方	講義+演習
	7	アクティブトレーニングの解き方～Java編～	講義+演習
	8	アクティブトレーニングの解き方～Java+画面入力編～	講義+演習
	9	アクティブトレーニングの解き方～Java+SQL編～	講義+演習
	10	Javaの流れ	講義+演習
	11	Javaとは(概要編)	講義+演習
	12	プラットフォーム	講義+演習
	13	インタプリタ型とコンパイラ型	講義+演習
	14	オブジェクト指向	講義+演習
	15	Javaとは(仕組み編)	講義+演習
	16	Javaとは(動かし方編)	講義+演習
	17	プログラミング言語とは	講義+演習
	18	コンパイルとは	講義+演習
	19	実行とは	講義+演習
	20	デバックとは	講義+演習
	21	変数とは	講義+演習
	22	変数の宣言	講義+演習
	23	変数の代入	講義+演習
	24	Print文	講義+演習
	25	,とは ()とは 'と"とは	講義+演習
	26	Lesson1 制御文	講義+演習
	27	Lesson2 型	講義+演習
	28	Lesson3 クラス メソッド フィールド インスタンス	講義+演習
	29	Lesson4 オーバーロード コンストラクタ パッケージ	講義+演習
	30	Lesson4 継承 アクセスレベル オーバーライド	講義+演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 プログラミング実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	Lesson5 static 例外 超動引数	講義+演習
	32	Lesson5 String Integer	講義+演習
	33	Lesson5 null	講義+演習
	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
マーケティング	必修	30
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、経営マネジメント学科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

<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照</p>
--

(4) 到達目標

<p>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。</p>
--

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>補助プリント(レジュメ)、筆記用具</p>

(7) 授業にあたっての留意点

<p></p>

(8) その他

<p>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。</p> <p>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。</p>
--

【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

(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	57
対象学科・学年	授業形態	
販売マーケティング学科、医薬品・登録販売者学科、美容・スキンケアアドバイザー学科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
各海外研修コースの引率担当者	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

<p>該当コースの中から学生が選択した都市への訪問が主目的となる。訪問する国や都市に関して事前に情報収集を行い、滞在中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。帰国後は振り返りを行い、その内容を発表する。</p>

※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

<p>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。</p>
--

(5) 成績評価方法・基準

<p>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、提出課題や発表の内容などを総合的に判断する。</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>NBC作成の独自教材、業者から配布される資料等</p>

(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
後1	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)
後2	2	国の概要調べ	グループワーク
後3	3	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
後4	4	名所調べ、学科別テーマ検討	グループワーク
後5	5	行動計画作成	グループワーク
後6	6	行動計画作成	グループワーク
後8	7	行動計画作成	グループワーク
後9	8	レンタル品、保険に関して	レンタル業者、保険代理店によるプレゼン
後10	9	会話の基礎	グループワーク
後11	10	留学生交流会	ゲスト(留学生)との会話
後12	11	旅行会社担当者あいさつ・注意事項確認	旅行会社の添乗担当者による説明
後13	12	行動計画最終詰め、出発前最終確認	講義(引率担当者による説明)
海外 研 修 週	13	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	14	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	15	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	16	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	17	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	18	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	19	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	20	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	21	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	22	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	23	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	24	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	25	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	26	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	27	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	28	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	29	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	30	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動

【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
海外 研 修 週	31	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	32	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	33	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	34	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	35	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	36	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	37	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	38	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	39	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	40	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	41	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	42	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	43	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	44	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	45	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	46	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	47	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	48	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	49	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
	50	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動
51	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動	
52	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動	
53	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動	
54	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動	
55	海外研修	現地学生との交流、グループ別行動	
後14	56	振り返り授業 レポート課題	グループワーク

シラバス

(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	79
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、経営マネジメント学科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

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

パソコン 筆記用具 テキスト

(7) 授業にあたっての留意点

アプリケーションの使用方法はもちろんだが、最終目標はツールを上手に利用してクオリティの高い作品を作り上げることなので、様々なデザイン事例も授業内外でリサーチさせること

(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	進級時手続き、各種説明等
	2	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	3	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	4	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	5	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	6	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	7	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	8	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	9	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	10	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	11	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	12	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	13	特別講演	オンライン受講
	14	特別講演	オンライン受講
	15	特別講演	オンライン受講
	16	特別講演	オンライン受講
	17	特別講演	オンライン受講
	18	特別講演	オンライン受講
	19	特別講演	オンライン受講
	20	避難訓練	演習
	21	万代清掃	万代周辺の掃除、ゴミ拾い
	22	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	23	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	24	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	25	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	26	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	27	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	28	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	29	万代清掃	万代周辺の掃除、ゴミ拾い
	30	万代清掃	万代周辺の掃除、ゴミ拾い

【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
	31	国内研修旅行	イベント視察
	32	国内研修旅行	イベント視察
	33	国内研修旅行	イベント視察
	34	国内研修旅行	イベント視察
	35	国内研修旅行	イベント視察
	36	国内研修旅行	イベント視察
	37	国内研修旅行	イベント視察
	38	国内研修旅行	イベント視察
	39	国内研修旅行	イベント視察
	40	国内研修旅行	イベント視察
	41	国内研修旅行	イベント視察
	42	国内研修旅行	イベント視察
	43	国内研修旅行	イベント視察
	44	国内研修旅行	イベント視察
	45	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	46	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	47	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	48	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	49	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	50	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	51	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	52	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	53	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	54	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	55	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	56	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	57	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	58	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	59	スポーツ大会	イベント実施
	60	スポーツ大会	イベント実施

シラバス

(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	79
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、経営マネジメント学科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

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

パソコン 筆記用具 テキスト

(7) 授業にあたっての留意点

アプリケーションの使用方法はもちろんだが、最終目標はツールを上手に利用してクオリティの高い作品を作り上げることなので、様々なデザイン事例も授業内外でリサーチさせること

(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	進級時手続き、各種説明等
	2	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	3	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	4	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	5	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	6	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	7	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	8	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	9	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	10	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	11	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	12	新入生オリエンテーション	進級時手続き、各種説明等
	13	特別講演	オンライン受講
	14	特別講演	オンライン受講
	15	特別講演	オンライン受講
	16	特別講演	オンライン受講
	17	特別講演	オンライン受講
	18	特別講演	オンライン受講
	19	特別講演	オンライン受講
	20	避難訓練	演習
	21	万代清掃	万代周辺の掃除、ゴミ拾い
	22	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	23	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	24	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	25	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	26	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	27	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	28	NSG大運動会	ビッグスワンにてイベント
	29	万代清掃	万代周辺の掃除、ゴミ拾い
	30	万代清掃	万代周辺の掃除、ゴミ拾い

【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
	31	国内研修旅行	イベント視察
	32	国内研修旅行	イベント視察
	33	国内研修旅行	イベント視察
	34	国内研修旅行	イベント視察
	35	国内研修旅行	イベント視察
	36	国内研修旅行	イベント視察
	37	国内研修旅行	イベント視察
	38	国内研修旅行	イベント視察
	39	国内研修旅行	イベント視察
	40	国内研修旅行	イベント視察
	41	国内研修旅行	イベント視察
	42	国内研修旅行	イベント視察
	43	国内研修旅行	イベント視察
	44	国内研修旅行	イベント視察
	45	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	46	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	47	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	48	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	49	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	50	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	51	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	52	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	53	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	54	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	55	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	56	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	57	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	58	i-nac研修	妙高にてi-nac研修
	59	スポーツ大会	イベント実施
	60	スポーツ大会	イベント実施

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
企画立案	必修	54
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 CG・WEBプランナーコース2年生	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
渡邊麻記子	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】	
雑誌編集、エディトリアルデザイン	

(3) 授業概要

<ul style="list-style-type: none"> ・アイデア発想法 ・プレスのルールに則った、編集会議 ・ターゲット、コンセプト、誌面内容の企画 ・印刷物(フリーペーパー)の制作方法 ・取材に必要な書類の作成 ・取材先へのアポイント
--

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・編集企画の立案手順を理解する ・広い視野を以てアイデアを生む能力を身につける ・個人のアイデアを持ち寄り、話し合いながらチームで1つのものを作成する ・取材を通して、社会との関わりを実践的に学ぶ

(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

編集の学校・文書の学校監修「編集者・ライターのための必修基礎知識」(雷鳥社) コピーにて配布
--

(7) 授業にあたっての留意点

取材やアポ入れに関しては、取材先の都合を優先するため、授業時間外に行う場合あり

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 企画立案

W	時間	授業内容	授業方法
	1	リーフレットの構成要素	リーフレットの作成方法の説明、過去の作品紹介
	2	プロフィールのためのリーフレット制作(構成)	リーフレットの記載内容の検討
	3	プロフィールのためのリーフレット制作(構成)	リーフレットの記載内容の検討
	4		リーフレットのレイアウトを作成
	5	プロフィールのためのリーフレット制作(レイアウト)	リーフレットのレイアウトを作成
	6		使用画像の収集
	7		AdebeIllustratorにてリーフレットの作成
	8	プロフィールのためのリーフレット制作(デザイン)	AdebeIllustratorにてリーフレットの作成
	9		AdebeIllustratorにてリーフレットの作成・提出
	10	冊子、印刷物の作りを学ぶ	冊子、印刷物の作りを解説
	11	フリーペーパーの作り方	フリーペーパーの説明・過去のフリーペーパー紹介
	12	フリーペーパーの作り方	フリーペーパーでやりたいことを各自で考える
	13	フリーペーパーの企画立案(各自で企画・用紙記入)	各自でやりたい企画を考える、意見を用紙に記入
	14	フリーペーパーの企画立案(各自で企画・用紙記入)	各自でやりたい企画を考える、意見を用紙に記入
	15	フリーペーパーの企画立案(各自で企画・用紙記入)	各自でやりたい企画を考える、意見を用紙に記入
	16	コンセプトとターゲット、プレストについて(解説)	プレストのルール説明、コンセプト、ターゲットの説明
	17	フリーペーパーの概要設定(全員でプレスト)	各自の企画発表、意見交換(プレスト)
	18	フリーペーパーの概要設定(全員でプレスト)	各自の企画発表、意見交換(プレスト)
	19		企画の発想法(解説)
	20	企画立案のコツ、企画に必要な要点	企画の発想法(実践)
	21		発想法を利用して、各自で企画を考える
	22		ターゲットから企画を考える(リサーチ)
	23	誌面内容・特集を考える	ターゲットから企画を考える(各自で企画立案)
	24		ターゲットから企画を考える(企画発表)
	25		企画からキーワードを抜き出す(各自)
	26	コンセプトの検討	企画からキーワードを抜き出す(プレスト)
	27		企画からキーワードを抜き出す(プレスト)
	28		誌面内容・コンセプトについてプレスト
	29	誌面内容・特集を考える	誌面内容・コンセプトについてプレスト
	30		キーワードからコンセプトを決める

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 企画立案

W	時間	授業内容	授業方法
	31	コンセプト・ターゲット・アンケート項目を考える	コンセプト・ターゲット・アンケート項目のプレスト
	32	コンセプト・ターゲット・アンケート項目の決定	コンセプト・ターゲット・アンケート項目のプレスト
	33	フリーペーパーの仕様検討	フリーペーパーの仕様を考える
	34	フリーペーパーのデザイン案を考える	収集したフリーペーパーからデザインを検証
	35	フリーペーパーのデザイン案を考える	フリーペーパーのデザインについてプレスト
	36	フリーペーパーのデザイン案、方向性を決定	フリーペーパーのデザインについてプレスト
	37		アンケート作成
	38	アンケート作成・表紙案のアイデア出し	表紙アイデアのプレスト
	39		表紙ラフデザインの作成(各自)
	40	誌面内容・特集のためのプレスト	特集(具体的な誌面内容)を考える(プレスト)
	41	誌面内容・特集のためのプレスト	特集(具体的な誌面内容)を考える(プレスト)
	42	台割・スケジュール・担当の決定	仮スケジュール立て、台割り検討
	43		ページ・冊子のデザインについて(解説)
	44	誌面のラフデザイン作成	デザインについてのプレスト
	45		誌面のラフデザイン作成
	46	特集の企画立案	担当各自で特集内容(取材先・取材内容)を考える
	47		特集内容を発表・プレストし、ブラッシュアップ
	48		誌面内容・特集を企画書にする
	49	取材ノート・取材依頼書・企画概要・ラフ 作成	ページのラフデザイン完成
	50		取材用企画書・依頼書・シート作成
	51		取材用企画書・依頼書・シート作成
	52	取材アポイント(実践)	取材先へのアポイント・取材依頼書類作成
	53	誌面デザイン	AdebeIllustratorにて誌面の作成
	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	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツビジネス学科、経営マネジメント学科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

<p>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ラーニング形式を進める。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。</p>
--

※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

<p>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。</p>
--

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>

(6) 使用教材・教具

<p>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</p>
--

(7) 授業にあたっての留意点

<p>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。</p>
--

(8) その他

<p></p>

【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	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	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	16
対象学科・学年	授業形態	
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	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
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】	
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	

(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、答えたり	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、答えたりできる	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、理由を尋ねたり	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、簡単な表現で伝えることができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	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
計算実務	必修	45
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、経営マネジメント学科 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

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3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

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 計算実務

W	時間	授業内容	授業方法
	1	電卓検定について	動機付け
	2	電卓機能説明	講義
	3	計算練習	講義・演習
	4	計算練習(見取算)	講義・演習
	5	計算練習(見取算)	講義・演習
	6	計算練習(見取算)	講義・演習
	7	計算練習(乗算)	講義・演習
	8	計算練習(乗算)	講義・演習
	9	計算練習(乗算)	講義・演習
	10	計算練習(除算)	講義・演習
	11	計算練習(除算)	講義・演習
	12	計算練習(除算)	講義・演習
	13	計算練習(複合算)	講義・演習
	14	計算練習(複合算)	講義・演習
	15	計算練習(複合算)	講義・演習
	16	計算練習(伝票算)	講義・演習
	17	計算練習(伝票算)	講義・演習
	18	計算練習(伝票算)	講義・演習
	19	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	20	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	21	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	22	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	23	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	24	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	25	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	26	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	27	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	28	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	29	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習
	30	模擬練習(電卓検定3級問題)	講義・演習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 計算実務

W	時間	授業内容	授業方法
	31	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	32	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	33	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	34	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	35	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	36	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	37	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	38	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	39	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	40	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	41	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	42	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	43	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	44	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	45	模擬練習(電卓検定2級問題)	講義・演習
	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
広告概論	必修	75
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 広告・WEBプランナーコース1年生	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
渡邊麻記子	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】	
雑誌編集、エディトリアルデザイン	

(3) 授業概要

<ul style="list-style-type: none"> ・2年生が制作するフリーペーパーの表4広告の制作 ・広告に関する基礎を学ぶ ・広告企画、キャッチコピーの作成、ターゲティング、レイアウト作成
--

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・広告の意義、種類、構成要素、マスコミ、効果などを理解する ・広告のアイデアをイメージし、表現することができる ・クライアントの希望を理解し、提案することができる ・広告を制作し、意図を説明することができる
--

(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

オリジナルの課題

(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 広告概論

W	時間	授業内容	授業方法
	1	広告、PRについて	自己紹介、表4広告の説明
	2	広告企画(アイデア出し)	企画案のプレスト、クライアントへの質問事項検討
	3	打ち合わせ	クライアントの意向を聞き、まとめる
	4	企画書、デザインラフ作成	企画案再考、手書きラフ、企画のまとめ
	5	広告制作	AdobeIllustratorを使ったデザイン、撮影、原稿作成
	6	広告制作	AdobeIllustratorを使ったデザイン、撮影、原稿作成
	7	広告制作	AdobeIllustratorを使ったデザイン、撮影、原稿作成
	8	広告制作	AdobeIllustratorを使ったデザイン、撮影、原稿作成
	9	校正	クライアントへの確認、修正箇所の検証
	10	広告の修正	AdobeIllustratorを使ったデザイン、原稿、画像の修正
	11	再校	クライアントへの確認、修正箇所の検証
	12	広告の修正	AdobeIllustratorを使ったデザイン、原稿、画像の修正
	13	校了	最終修正
	14	入稿データ作成	AdobeIllustratorを使った印刷用入稿データの作成
	15	フリーペーパー発表準備	企画デザインのコンセプトのまとめ、発表原稿の作成
	16	フリーペーパー発表準備	企画デザインのコンセプトのまとめ、発表原稿の作成
	17	広告の種類と広告の構成要素	広告の構成要素を解説 キャッチコピークイズ
	18	キャッチコピーをみつける	万代シテイでキャッチコピーを探す(提出)
	19	商品からコピーを考える(1)商品とターゲットの理解	優れたキャッチコピーとは キャッチコピーの作り方
	20	商品からコピーを考える(2)商品とターゲットの理解	商品からキャッチコピーを考える(提出)
	21	フリーペーパーの配本	配置店舗への配本のお願い
	22	発表会予行練習	表4広告についての発表の練習
	23	フリーペーパー発表会	フリーペーパー発表会
	24	フリーペーパー発表会	フリーペーパー発表会
	25	広告と広報のメリット・デメリット	広告と広報の違い、メリット・デメリットの解説
	26	広告と広報を見極める、広告の流行	雑誌広告から広告とパブリシティを見極める
	27	ビジュアルから商品とコピーを考える(1)発想力	絵画をビジュアルに使う、広告を考える
	28	ビジュアルから商品とコピーを考える(2)発想力	絵画をビジュアルに使う、広告を考える
	29	広告枠からクライアントと広告内容を考える(1・牛乳パック)	牛乳パックの広告枠に入る広告を考える
	30	広告枠からクライアントと広告内容を考える(2・牛乳パック)	牛乳パックの広告枠に入る広告を考える

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 広告概論

W	時間	授業内容	授業方法
	31	広告制作(1)	AdobeIllustratorを使った牛乳パックの広告デザイン
	32	広告制作(2)	AdobeIllustratorを使った牛乳パックの広告デザイン
	33	広告制作(3)	AdobeIllustratorを使った牛乳パックの広告デザイン
	34	広告制作(4)	AdobeIllustratorを使った牛乳パックの広告デザイン
	35	広告制作発表	企画した牛乳パックの広告を発表・採点する
	36	広告制作発表	企画した牛乳パックの広告を発表・採点する
	37		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	38	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	39		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	40		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	41	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	42		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	43		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	44	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	45		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	46		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	47	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	48		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	49		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	50	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	51		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	52		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	53	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	54		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	55		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	56	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	57		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	58		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	59	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	60		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 広告概論

W	時間	授業内容	授業方法
	61		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	62	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	63		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	64		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	65	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	66		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	67		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	68	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	69		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	70		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	71	フリーペーパー制作補助 取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	72		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	73		良かった点や改善すべき点の洗い出し
	74	振り返り	良かった点や改善すべき点の洗い出し
	75		良かった点や改善すべき点の洗い出し
	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
広告制作	必修	114
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科 CG・WEBプランナーコース2年生	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

<ul style="list-style-type: none"> ・企画からフリーペーパーの誌面レイアウトを作成する ・取材先へのアポイント、取材依頼、校正のやり取り ・AdobeIllustratorを使った印刷物のデザイン(フリーペーパーの制作) ・Office Power Pointをつかった発表会 ・フリーペーパーの設置依頼(配本)
--

※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

<ul style="list-style-type: none"> ・取材先(社会)との円滑なコミュニケーションを図れる ・発想を豊かにし、自分の意見を他に伝え、他の意見を聞ける柔軟性を身につける ・企画からデザインまで、学生の手でフリーペーパーを完成させる

(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

編集の学校・文書の学校監修「編集者・ライターのための必修基礎知識」(雷鳥社) コピーにて配布
--

(7) 授業にあたっての留意点

取材やアポ入れに関しては、取材先の都合を優先するため、授業時間外に行う場合あり

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 広告制作

W	時間	授業内容	授業方法
	1		各自、アポ入れ(スケジュール確認・変更報告)・誌面デザイン
	2	アポ入れ・誌面デザイン・原稿書き	各自、アポ入れ(スケジュール確認・変更報告)・誌面デザイン
	3		各自、アポ入れ(スケジュール確認・変更報告)・誌面デザイン
	4		各自、アポ入れ(スケジュール確認・変更報告)・誌面デザイン
	5	アポ入れ・誌面デザイン・原稿書き	各自、アポ入れ(スケジュール確認・変更報告)・誌面デザイン
	6		各自、アポ入れ(スケジュール確認・変更報告)・誌面デザイン
	7		各自、アポ入れ・取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	8	取材・誌面デザイン・原稿書き	各自、アポ入れ・取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	9		各自、アポ入れ・取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	10		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・アポ入れ
	11	取材・誌面デザイン・原稿書き	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・アポ入れ
	12		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・アポ入れ
	13		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	14	取材・誌面デザイン・原稿書き	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	15		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	16		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	17	取材・誌面デザイン・原稿書き	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	18		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン
	19		取材先への校正依頼(解説)、各自作業
	20	取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	21		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	22		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	23	取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	24		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	25		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	26	取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	27		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	28		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	29	取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	30		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 広告制作

W	時間	授業内容	授業方法
	31		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	32	取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	33		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	34		表紙のデザイン立案
	35	表紙会議、表紙作成	表紙作成
	36		表紙作成
	37		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	38	取材・誌面デザイン・原稿書き・校正	各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	39		各自、取材・原稿作成・写真選び・誌面デザイン・校正
	40		表紙作成、取材先への校正依頼送付
	41	表紙作成・校正送付	表紙作成、取材先への校正依頼送付
	42		表紙作成、取材先への校正依頼送付
	43		校正回収、原稿修正、誌面デザイン修正
	44	校正・誌面デザイン修正・原稿修正	校正回収、原稿修正、誌面デザイン修正
	45		校正回収、原稿修正、誌面デザイン修正
	46		表紙デザインについてプレスト
	47	表紙作成	表紙デザインの修正、取材先への校正依頼送付
	48		表紙デザイン完成、取材先への校正依頼送付
	49		誌面修正、再校正の送付
	50	誌面修正、校正依頼	誌面修正、再校正の送付
	51		誌面修正、再校正の送付
	52		誌面修正、再校正の送付
	53	誌面修正、校正依頼	誌面修正、再校正の送付
	54		誌面修正、再校正の送付
	55		第三者による校正チェック、再校正の回収
	56	第三者チェック、最終チェック	チェック項目の確認、最終修正
	57		チェック項目の確認、最終修正
	58		最終修正
	59	入稿データ作成	AdebeIllustratorにて印刷用の入稿データ作成
	60		AdebeIllustratorにて印刷用の入稿データ作成

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 広告制作

W	時間	授業内容	授業方法
	61		プレスリリースの説明
	62	プレスリリース、配本リスト作成(再入稿予備日)	プレスリリースの作成
	63		配本リスト作成
	64		発表会についての会議
	65	発表会準備	発表会の準備
	66		発表会の準備
	67		発表会準備(PPデータ作成)、名札制作
	68	発表会準備	発表会準備(PPデータ作成)、名札制作
	69		発表会準備(PPデータ作成)、名札制作
	70		取材先配本の宛名書き
	71	発表会準備	発表会準備(PPデータ作成)
	72		発表会準備(PPデータ作成)
	73		配本発送分準備
	74	フリーペーパー完成・配本	1年生と2チームに分かれて、フリーペーパー配本
	75		
	76		発表会準備(PPデータ作成)
	77	発表会準備(場合によっては取材対応)	発表会準備(PPデータ作成)
	78		発表会準備(PPデータ作成)
	79		発表会準備(PPデータ作成)
	80	発表会準備(場合によっては取材対応)	発表会準備(PPデータ作成)
	81		発表会準備(PPデータ作成)
	82		発表会準備(PPデータ作成)
	83	発表会準備(場合によっては取材対応)	発表会準備(PPデータ作成)
	84		発表会準備(PPデータ作成)
	85		発表会準備(PPデータ作成)
	86	発表会準備(場合によっては取材対応)	発表会準備(PPデータ作成)
	87		発表会準備(PPデータ作成)
	88		発表会予行練習
	89	発表会ロープレ	発表会予行練習
	90		発表内容・PPデータ修正、配本

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 広告制作

W	時間	授業内容	授業方法
	91		発表会予行練習
	92	発表会ロープレ	発表会予行練習
	93		発表内容・PPデータ修正、配本
	94		発表会予行練習
	95	発表会ロープレ	発表会予行練習
	96		発表内容・PPデータ修正、配本
	97		発表会合同リハーサル
	98	発表会リハーサル(全体)	発表原稿、PPデータ修正
	99		
	100		発表会合同リハーサル
	101	発表会リハーサル(全体)	発表原稿、PPデータ修正
	102		
	103		発表会合同リハーサル
	104	発表会リハーサル(全体)	発表原稿、PPデータ修正
	105		
	106	フリーペーパー完成発表会	完成発表会・会場準備
	107		フリーペーパー完成発表会
	108		フリーペーパー完成発表会
	109	フリーペーパー完成発表会	完成発表会・会場準備
	110		フリーペーパー完成発表会
	111		フリーペーパー完成発表会
	112	フリーペーパー完成発表会振り返り	フリーペーパー完成発表会に対する振り返り
	113		フリーペーパー完成発表会に対する振り返り
	114		フリーペーパー完成発表会に対する振り返り
	115		
	116		
	117		
	118		
	119		
	120		

(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	36
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、経営マネジメント学科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

社会人常識マナー検定テキストを使用。学習範囲を提示し、学習とテストを時間内に行う。章ごとにポイントを説明し理解したうえで、確認テストを実施し、解説を行う。全範囲が終了した後、過去問題による答案作成練習を実施していく。

※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

- ①社会人常識マナー検定3級の合格
- ②ビジネスマナー、コミュニケーション能力向上
- ③就職筆記試験対応

※①については、1月15日に行われる検定試験に向けて、出題頻度の高い問題を解く。
②については、テーマを設定したうえでの実技やディスカッションなどを盛り込んでいく。

(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、検定結果および習熟度:90% 日頃の授業態度:10%

(6) 使用教材・教具

テキスト(全経公式テキスト 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

--

(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	社会常識 第1章 社会と組織	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	2	社会常識 第2章 仕事と成果	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	3	社会常識 第3章 一般知識(社会常識、日本語)	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	4	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	5	社会常識 第3章 一般知識(基礎用語、計算)	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	6	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	7	コミュニケーション 第1章 ビジネスコミュニケ～	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	8	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	9	コミュニケーション 第2章 社会人にふさわしい～	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	10	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	11	コミュニケーション 第2章 ビジネス文書の活用	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	12	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	13	ビジネスマナー 第1章 職場のマナー	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	14	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	15	ビジネスマナー 第1、2章 職場のマナー、来客応	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	16	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	17	ビジネスマナー 第3、4章 電話対応、交際業務	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	18	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	19	ビジネスマナー 第5、6章 文書類の受取、会議	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	20	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	21	ビジネスマナー 第7章 ファイリング・他	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	22	確認テスト	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	23	過去問題①	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	24	過去問題②	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	25	過去問題③	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	26	過去問題④	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	27	過去問題⑤	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	28	過去問題⑥	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	29	過去問題⑦	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	30	過去問題⑧	講義形式、テキストと問題プリントを使用

【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
	31	過去問題⑨	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	32	過去問題⑩	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	33	過去問題⑪	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	34	過去問題⑫	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	35	過去問題⑬	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	36	過去問題⑭	講義形式、テキストと問題プリントを使用
	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
就職実務 I	必修	84
対象学科・学年		
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 経営マネジメント学科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
小竹 咲良	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

<p>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。</p>

※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

<p>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。</p>

(5) 成績評価方法・基準

<p>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</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>筆記用具、ノートPC</p>

(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	実践行動学Part1	アイスブレイク マジックドア1
	2	実践行動学Part1	マジックドア2
	3	実践行動学Part1	マジックドア3
	4	実践行動学Part1	マジックドア4
	5	実践行動学Part1	マジックドア5
	6	実践行動学Part1	まとめ
	7	実践行動学Part2	アイスブレイク マジックドア1
	8	実践行動学Part2	マジックドア2
	9	実践行動学Part2	マジックドア3
	10	実践行動学Part2	マジックドア4
	11	実践行動学Part2	マジックドア5
	12	実践行動学Part2	まとめ
	13	社会人としての心構え	テキストを使用しての講義
	14	学生との違いの理解	テキストを使用しての講義
	15	コミュニケーション能力の必要性理解	テキストを使用しての講義
	16	企業が求める人材とは	テキストを使用しての講義
	17	就職活動の流れ	テキストを使用しての講義
	18	就職活動の流れ	テキストを使用しての講義
	19	グループディスカッション	グループワーク
	20	グループディスカッション	グループワーク
	21	グループディスカッション	グループワーク
	22	業種と職種	テキストを使用しての講義・個人作業
	23	業種と職種	テキストを使用しての講義・個人作業
	24	業種と職種	テキストを使用しての講義・個人作業
	25	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	26	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	27	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	28	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	29	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	30	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業

【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	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	32	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	33	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	34	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	35	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	36	自己分析	テキストを使用しての講義・個人作業
	37	自己PRネタ探し	テキストを使用しての講義・個人作業
	38	自己PRネタ探し	テキストを使用しての講義・個人作業
	39	自己PRネタ探し	テキストを使用しての講義・個人作業
	40	自己PR作成	個人作業
	41	自己PR作成	個人作業
	42	自己PR作成	個人作業
	43	業界研究	講義・個人作業
	44	業界研究	講義・個人作業
	45	業界研究	講義・個人作業
	46	SDGsへの取り組みについて考える	個人作業
	47	SDGsへの取り組みについて考える	個人作業
	48	SDGsへの取り組みについて考える	個人作業
	49	企業研究	講義・個人作業
	50	企業研究	講義・個人作業
	51	企業研究	講義・個人作業
	52	進路個人面談	冬休み後の進路面談
	53	進路個人面談	冬休み後の進路面談
	54	進路個人面談	冬休み後の進路面談
	55	進路個人面談	冬休み後の進路面談
	56	進路個人面談	冬休み後の進路面談
	57	進路個人面談	冬休み後の進路面談
	58	求職登録面接練習①	時間に分けてのグループ面接練習
	59	求職登録面接練習①	時間に分けてのグループ面接練習
	60	求職登録面接練習①	時間に分けてのグループ面接練習

(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	48
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、大学併修事業創造学科	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
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】	
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	

(3) 授業概要

<p>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。</p>

※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

<p>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。</p>
--

(5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>
--

(6) 使用教材・教具

<p>教材サクセス、各自のノートPC、プロジェクター</p>

(7) 授業にあたっての留意点

<p></p>

(8) その他

<p></p>

【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	実践行動学Part3	アイスブレイク、マジックドア1
1	2	実践行動学Part3	マジックドア2
1	3	実践行動学Part3	マジックドア3
1	4	実践行動学Part3	マジックドア4
1	5	実践行動学Part3	マジックドア5
1	6	実践行動学Part3	まとめ
2	7	採用試験準備:面接練習	模擬面接
2	8	採用試験準備:面接練習	模擬面接
2	9	採用試験準備:面接練習	模擬面接
3	10	採用試験準備:面接練習	模擬面接
3	11	採用試験準備:面接練習	模擬面接
3	12	採用試験準備:面接練習	模擬面接
4	13	採用試験準備:面接練習	模擬面接
4	14	採用試験準備:面接練習	模擬面接
4	15	採用試験準備:面接練習	模擬面接
5	16	採用試験準備:面接練習	模擬面接
5	17	採用試験準備:面接練習	模擬面接
5	18	採用試験準備:面接練習	模擬面接
6	19	採用試験準備:面接練習	模擬面接
6	20	採用試験準備:面接練習	模擬面接
6	21	採用試験準備:面接練習	模擬面接
7	22	採用試験準備:面接練習	模擬面接
7	23	採用試験準備:面接練習	模擬面接
7	24	採用試験準備:面接練習	模擬面接
8	25	採用試験準備:面接練習	模擬面接
8	26	採用試験準備:面接練習	模擬面接
8	27	採用試験準備:面接練習	模擬面接
9	28	採用試験準備:面接練習	模擬面接
9	29	採用試験準備:面接練習	模擬面接
9	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
10	31	採用試験準備:面接練習	模擬面接
10	32	採用試験準備:面接練習	模擬面接
10	33	採用試験準備:面接練習	模擬面接
11	34	採用試験準備:面接練習	模擬面接
11	35	採用試験準備:面接練習	模擬面接
11	36	採用試験準備:面接練習	模擬面接
12	37	採用試験準備:面接練習	模擬面接
12	38	採用試験準備:面接練習	模擬面接
12	39	採用試験準備:面接練習	模擬面接
13	40	採用試験準備:面接練習	模擬面接
13	41	採用試験準備:面接練習	模擬面接
13	42	採用試験準備:面接練習	模擬面接
14	43	採用試験準備:面接練習	模擬面接
14	44	採用試験準備:面接練習	模擬面接
14	45	採用試験準備:面接練習	模擬面接
15	46	採用試験準備:面接練習	模擬面接
15	47	採用試験準備:面接練習	模擬面接
15	48	採用試験準備:面接練習	模擬面接

(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	90
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、オフィスビジネス学科、ビジネス秘書事務学科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
小竹 咲良	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

<p>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。</p>

※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

<p>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。</p>
--

(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	制作発表	発表
	89	制作発表	発表
	90	制作発表	発表

(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	90
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・スポーツビジネス学科、オフィスビジネス学科、ビジネス秘書事務学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

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

(3) 授業概要

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

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

(4) 到達目標

ファイナンシャル・プランニング技能士3級の取得を目指す

(5) 成績評価方法・基準

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

(6) 使用教材・教具

みんなが欲しかった！ FPの教科書3級

(7) 授業にあたっての留意点

--

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

 科目名 選択科目〔FP〕

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

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔FP〕

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

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目〔FP〕

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

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目コンピュータ会計	選択	90
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツ学科ビジネス、事業創造学科、大学併修事業創造学科、秘書・事務学科2年	対面授業と遠隔授業の併用実施	

(2) 担当教員

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

(3) 授業概要

弥生会計ソフトを利用して、会計事務処理の知識と技術を身に付ける。

※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

コンピュータ会計能力検定3級取得

(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

コンピュータ会計基本テキスト、コンピュータ会計基本問題集、パソコン、弥生会計ソフト

(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 選択科目コンピュータ会計

W	時間	授業内容	授業方法
	1	検定内容、科目目標、評価基準等説明	講義
	2	会計業務内容説明	講義
	3	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	4	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	5	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	6	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	7	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	8	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	9	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	10	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	11	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	12	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	13	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	14	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	15	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	16	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	17	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	18	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	19	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	20	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	21	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	22	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	23	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	24	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	25	決算処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	26	決算処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	27	決算処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	28	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	29	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	30	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目コンピュータ会計

W	時間	授業内容	授業方法
	31	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	32	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	33	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	34	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	35	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	36	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	37	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	38	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	39	会計データの入力処理	問題集、テキスト、プリントを使用しての講義・実習
	40	知識問題対策	問題集を使用しての問題演習
	41	知識問題対策	問題集を使用しての問題演習
	42	知識問題対策	問題集を使用しての問題演習
	43	知識問題対策	問題集を使用しての問題演習
	44	知識問題対策	問題集を使用しての問題演習
	45	知識問題対策	問題集を使用しての問題演習
	46	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	47	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	48	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	49	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	50	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	51	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	52	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	53	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	54	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	55	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	56	模擬テスト	問題集を使用しての模擬問題演習
	57	模擬テスト	問題集を使用しての模擬問題演習・解説
	58	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	59	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説
	60	問題演習	問題集を使用しての問題演習・解説

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目コンピュータ会計

W	時間	授業内容	授業方法
	61	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	62	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	63	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	64	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習
	65	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習・解説
	66	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	67	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	68	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	69	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	70	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	71	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習
	72	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習・解説
	73	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	74	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	75	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	76	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	77	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	78	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	79	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習
	80	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習・解説
	81	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	82	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	83	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	84	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	85	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	86	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	87	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	88	問題演習	問題集を使用している問題演習・解説
	89	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習
	90	模擬テスト	問題集を使用している模擬問題演習・解説

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目 リテールマーケティング	選択	90
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツビジネス学科、事業創造学科、大学併修事業創造学科、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

テキストに沿って授業を進める。流通構造、チェーンストアの仕組み、マーチャンダイジング、店舗運営、マーケティング、販売に関する法規等、小売業従事者として必要な知識を総合的に身につける。講義と問題演習を交互に行い、暗記よりも理解に重点を置く。

※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

リテールマーケティング(販売士)検定3級合格 2月頃受験

(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

販売士ハンドブック(基礎編)、過去問題、担当教員作成のパワーポイント資料、補助プリント等
--

(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 選択科目 リテールマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	1	①小売業の種類(第1章)流通における小売業の基本	講義、問題演習
	2	〃	〃
	3	〃	〃
	4	①小売業の種類(第2章)組織形態別小売業の基本	〃
	5	〃	〃
	6	〃	〃
	7	①小売業の種類(第3章)店舗形態別小売業の基本的役割	〃
	8	〃	〃
	9	〃	〃
	10	①小売業の種類(第4章)商業集積の基本	〃
	11	〃	〃
	12	〃	〃
	13	②マーチャンドライジング(第1章)商品の基本	〃
	14	〃	〃
	15	〃	〃
	16	②マーチャンドライジング(第2章)マーチャンドライジングの基本	〃
	17	〃	〃
	18	〃	〃
	19	②マーチャンドライジング(第3章)商品計画の基本	〃
	20	〃	〃
	21	〃	〃
	22	②マーチャンドライジング(第4章)販売計画および仕入計画などの基本	〃
	23	〃	〃
	24	〃	〃
	25	②マーチャンドライジング(第5章)在庫管理の基本	〃
	26	〃	〃
	27	〃	〃
	28	②マーチャンドライジング(第6章)価格設定の基本	〃
	29	〃	〃
	30	〃	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

 科目名 選択科目 リテールマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	31	②マーチャンドライジング(第7章)販売管理の基本	講義、問題演習
	32	〃	〃
	33	〃	〃
	34	③ストアオペレーション(第1章)ストアオペレーションの基本	〃
	35	〃	〃
	36	〃	〃
	37	③ストアオペレーション(第2章)包装技術の基本	〃
	38	〃	〃
	39	〃	〃
	40	③ストアオペレーション(第3章)ディスプレイの基本	〃
	41	〃	〃
	42	〃	〃
	43	③ストアオペレーション(第4章)包装技術の基本	〃
	44	〃	〃
	45	〃	〃
	46	④マーケティング(第1章)小売業のマーケティングの基本	〃
	47	〃	〃
	48	〃	〃
	49	④マーケティング(第2章)顧客満足経営の基本	〃
	50	〃	〃
	51	〃	〃
	52	④マーケティング(第3章)商圈の設定と出店の基本	〃
	53	〃	〃
	54	〃	〃
	55	④マーケティング(第4章)リージョナルプロモーションの基本	〃
	56	〃	〃
	57	〃	〃
	58	④マーケティング(第5章)顧客志向の売場づくりの基本	〃
	59	〃	〃
	60	〃	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

 科目名 選択科目 リテールマーケティング

W	時間	授業内容	授業方法
	61	⑤販売・経営管理(第1章)販売員の役割の基本	講義、問題演習
	62	〃	〃
	63	〃	〃
	64	⑤販売・経営管理(第2章)販売員の法令知識	〃
	65	〃	〃
	66	〃	〃
	67	⑤販売・経営管理(第3章)小売業の計数管理	〃
	68	〃	〃
	69	〃	〃
	70	⑤販売・経営管理(第4章)店舗管理の基本	〃
	71	〃	〃
	72	〃	〃
	73	①小売業の種類 復習	〃
	74	〃	〃
	75	〃	〃
	76	②マーチャダイジング 復習	〃
	77	〃	〃
	78	〃	〃
	79	③ストアオペレーション 復習	〃
	80	〃	〃
	81	〃	〃
	82	④マーケティング 復習	〃
	83	〃	〃
	84	〃	〃
	85	⑤販売・経営管理 復習	〃
	86	〃	〃
	87	〃	〃
	88	検定対策	答案練習
	89	〃	〃
	90	〃	〃

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
選択科目 illustrator	選択	90
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツビジネス学科、事業創造学科、大学併修事業創造学科、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

Adobe Illustrator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基礎知識と技術を学ぶ。Illustratorの代表的機能を学び全体を把握した上で、応用としてさらに深く掘り下げて学習した後、具体的な制作を通して高度な技術について学ぶ。

※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

サーティファイ主催 illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード/エキスパート 合格 基本的なillustrator技能を身に付ける
--

(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 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 選択科目 illustrator

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	アプリケーションソフトのインストール
	3	オリエンテーション	講義 (illustratorの特徴)
	4	CHAPTER1 基本操作	クイックマスターを使用した講義+実習
	5	CHAPTER2 オブジェクトの基本操作	〃
	6	CHAPTER3 カラー設定の基本操作	〃
	7	CHAPTER4 オブジェクト編集の基本操作	〃
	8	CHAPTER5 文字編集の基本操作	〃
	9	CHAPTER6 パスの基本操作	〃
	10	CHAPTER1 オブジェクトの応用操作	〃
	11	CHAPTER2 カラー設定の応用操作	〃
	12	CHAPTER3 レイヤーの応用操作	〃
	13	CHAPTER4 文字編集の応用操作	〃
	14	CHAPTER5 パスの応用操作	〃
	15	スタンダード模擬問題1 実技	講義+実習
	16	スタンダード模擬問題1 実技	〃
	17	スタンダード模擬問題1 実践	〃
	18	スタンダード模擬問題1 実践	〃
	19	スタンダード模擬問題1 実践	〃
	20	スタンダード模擬問題1 実践	〃
	21	スタンダード模擬問題2 実技	〃
	22	スタンダード模擬問題2 実技	〃
	23	スタンダード模擬問題2 実技	〃
	24	スタンダード模擬問題2 実践	〃
	25	スタンダード模擬問題2 実践	〃
	26	スタンダード模擬問題2 実践	〃
	27	スタンダード模擬問題3 実技	〃
	28	スタンダード模擬問題3 実技	〃
	29	スタンダード模擬問題3 実技	〃
	30	スタンダード模擬問題3 実践	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目 illustrator

W	時間	授業内容	授業方法
	31	スタンダード模擬問題3 実践	講義＋実習
	32	スタンダード模擬問題3 実践	〃
	33	スタンダード模擬問題4 実技	〃
	34	スタンダード模擬問題4 実技	〃
	35	スタンダード模擬問題4 実技	〃
	36	スタンダード模擬問題4 実践	〃
	37	スタンダード模擬問題4 実践	〃
	38	スタンダード模擬問題4 実践	〃
	39	検定対策(過去問、採点、やり直し)	実習
	40	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	41	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	42	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	43	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	44	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	45	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	46	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	47	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	48	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	49	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	50	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	51	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	52	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	53	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	54	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	55	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	56	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	57	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	58	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	59	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	60	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 選択科目 illustrator

W	時間	授業内容	授業方法
	61	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	62	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	63	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	64	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	65	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	66	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	67	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	68	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	69	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	70	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	71	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	72	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	73	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	74	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	75	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	76	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	77	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	78	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	79	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	80	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	81	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	82	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	83	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	84	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	85	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	86	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	87	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	88	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	89	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃
	90	検定対策(過去問、採点、やり直し)	〃

シラバス

(1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
動画制作基礎	必修・選択	42
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科、ゲーム・eスポーツビジネス学科	対面授業のみ実施	

(2) 担当教員

教員名	実務経験の有無
小竹 咲良	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】	
約2年間新潟のテレビ局でディレクターをしており、 情報番組やCM、YouTubeなどの映像制作をしていました。	

(3) 授業概要

<p>●Adobe Premiere Pro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を学ぶ。 ●操作方法だけではなく、ユニバーサルデザイン等も意識した見せ方にも留意し、色彩・レイアウト・タイポグラフィ、デジタル/アナログの差異などの表現手法、デザイン技法についても学ぶ。</p>

※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

<p>●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Adobe Premier Proの使用 方法と動画編集のスキル習得</p>
--

(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

(7) 授業にあたっての留意点

アプリケーションの使用方法はもちろんだが、最終目標はツールを上手に利用してクオリティの高い作品を作り上げることなので、様々なデザイン事例も授業内外でリサーチさせること

(8) その他

--

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 動画制作基礎

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	動画撮影	撮影(校内・校外)
	5	動画撮影	撮影(校内・校外)
	6	動画撮影	撮影(校内・校外)
	7	Adobe Premiere Pro 動画編集	講義 + 制作
	8	Adobe Premiere Pro 動画編集	講義 + 制作
	9	Adobe Premiere Pro 動画編集	講義 + 制作
	10	企画 / 制作	講義 + 実習
	11	企画 / 制作	講義 + 実習
	12	企画 / 制作	講義 + 実習
	13	動画撮影	撮影(校内・校外)
	14	動画撮影	撮影(校内・校外)
	15	動画撮影	撮影(校内・校外)
	16	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	17	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	18	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	19	企画 / 制作	制作
	20	企画 / 制作	制作
	21	企画 / 制作	制作
	22	動画撮影	撮影(校内・校外)
	23	動画撮影	撮影(校内・校外)
	24	動画撮影	撮影(校内・校外)
	25	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	26	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	27	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	28	企画 / 制作	制作
	29	企画 / 制作	制作
	30	企画 / 制作	制作

【別紙】

授 業 計 画 書

科目名 動画制作基礎

W	時間	授業内容	授業方法
	31	動画撮影	撮影(校内・校外)
	32	動画撮影	撮影(校内・校外)
	33	動画撮影	撮影(校内・校外)
	34	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	35	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	36	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	37	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	38	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	39	Adobe Premiere Pro 動画編集	制作
	40	制作作品発表	講義＋評論
	41	制作作品発表	講義＋評論
	42	制作作品発表	講義＋評論
	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
簿記会計 I	必修	81
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、経営マネジメント学科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
五十嵐 好美	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】	
職種:経理事務 業務内容:日常業務や決算業務など経理業務全般	

(3) 授業概要

<p>企業会計における基本的な財務知識となる簿記を学ぶことで企業経営につなげていく。また、計算能力を高めることにより、経営力につなげていく。検定試験合格を目指していく。</p>
--

※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

<p>全国経理教育協会主催 簿記能力検定試験3級 合格</p>

(5) 成績評価方法・基準

<p>当授業への出席率80%を前提として、①検定試験の結果、②模擬試験結果を踏まえて総合的に評価していく。</p>

(6) 使用教材・教具

<p>全経簿記能力検定試験公式テキスト・問題集(ネットスクール出版)、電卓</p>

(7) 授業にあたっての留意点

<p>なし</p>

(8) その他

<p>なし</p>
