

## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
Excel実習	必修・選択	54
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。
---

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

## (4) 到達目標

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

## (5) 成績評価方法・基準

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

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

## (7) 授業にあたっての留意点

--

## (8) その他

--

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

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

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 Excel実習

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

## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
illustrator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

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 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、検定結果を総合的に評価

## (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 illustrator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	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 illustrator実習

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		
	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
PC実務Ⅱ	必修・選択	27
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年／ゲーム・スポーツビジネス学科2年／経営マネジメント学科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

オンライングラフィックソフトCanvaを使用し、平面をメインとしたグラフィックデザインやモーションデザインの制作を行う。また、PowerPointの基本的な編集機能、図形描画機能、グラフ作成機能を中心に操作技術を学習するとともに、ビジネスにおいて必要とされるプレゼンテーションの知識を学習する。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

プレゼンテーションの場において、表現したいポイントを聞き手に分かりやすく伝える資料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

## (8) その他

【別紙】

# 授 業 計 画 書

科目名 PC実務Ⅱ

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	PowerPointの基本操作	講義+演習
	5	PowerPointの基本操作	講義+演習
	6	PowerPointの基本操作	講義+演習
	7	PowerPointの基本操作	講義+演習
	8	PowerPointの基本操作	講義+演習
	9	PowerPointの基本操作	講義+演習
	10	PowerPointの基本操作	講義+演習
	11	PowerPointの基本操作	講義+演習
	12	PowerPointの基本操作	講義+演習
	13	PowerPointの基本操作	講義+演習
	14	PowerPointの基本操作	講義+演習
	15	PowerPointの基本操作	講義+演習
	16	PowerPointの基本操作	講義+演習
	17	PowerPointの基本操作	講義+演習
	18	PowerPointの基本操作	講義+演習
	19	PowerPointの基本操作	講義+演習
	20	PowerPointの基本操作	講義+演習
	21	PowerPointの基本操作	講義+演習
	22	プレゼンテーション	作品発表+批評
	23	プレゼンテーション	作品発表+批評
	24	プレゼンテーション	作品発表+批評
	25	プレゼンテーション	作品発表+批評
	26	プレゼンテーション	作品発表+批評
	27	プレゼンテーション	作品発表+批評
	28		
	29		
	30		

## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
Photoshop実習	必修	114
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 経営マネジメント学科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

<p>Photoshopの基本的操作が出来る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・基本機能(ファイル操作など)</li> <li>・選択範囲の作成</li> <li>・画像の移動と変形</li> <li>・カラーモードと色調補正</li> <li>・レイヤー操作</li> <li>・パスとシェイプ</li> <li>・テキストの入力と編集</li> <li>・フィルター</li> <li>・画像の入出力</li> </ul>
--

※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実習

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実習

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実習

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



## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
POP広告実習	必修	63
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

POP広告クリエイター技能審査試験対策(POP書体の書き方、装飾文字、ショーカード、プライスカードの作成、チラシの作成、POP広告作成)
--

※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

POP広告クリエイター技能審査試験合格、店舗によるPOP作成の技術の習得
--------------------------------------

## (5) 成績評価方法・基準

検定結果および提出物
------------

## (6) 使用教材・教具

POP広告クリエイター試験合格学科テキスト、POP広告クリエイター試験実技ワークブック、マーカーセット、プライスカード
---

## (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 POP広告実習

W	時間	授業内容	授業方法
前期 1	1	学科試験対策	講義
	2	ストローク練習	実習
	3	ストローク練習	実習
前期 2	4	学科試験対策	講義
	5	角ゴシック・丸ゴシック	実習
	6	角ゴシック・丸ゴシック	実習
前期 3	7	学科試験対策	講義
	8	装飾文字	実習
	9	装飾文字	実習
前期 4	10	学科試験対策	講義
	11	ショーカード	実習
	12	ショーカード	実習
前期 5	13	学科試験対策	講義
	14	プライスカード	実習
	15	プライスカード	実習
前期 6	16	学科試験対策	講義
	17	プライスカード	実習
	18	プライスカード	実習
前期 7	19	学科試験対策	講義
	20	ポスター	実習
	21	ポスター	実習
前期 8	22	学科試験対策	講義
	23	ポスター	実習
	24	ポスター	実習
前期 10	25	学科試験対策	講義
	26	キャッチコピー	実習
	27	キャッチコピー	実習
前期 11	28	学科試験対策	講義
	29	キャッチコピー	実習
	30	キャッチコピー	実習

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 POP広告実習

W	時間	授業内容	授業方法
前期 12	31	学科試験対策	講義
	32	ポスター	実習
	33	ポスター	実習
	34	学科試験対策	講義
	35	ポスター	実習
	36	ポスター	実習
前期 14	37	学科試験対策	講義
	38	ポスター	実習
	39	ポスター	実習
	40	模擬試験①	時間計測模擬試験
	41	模擬試験①	時間計測模擬試験
	42	模擬試験①	時間計測模擬試験
前期 15	43	模擬試験②	時間計測模擬試験
	44	模擬試験②	時間計測模擬試験
	45	模擬試験②	時間計測模擬試験
	46	模擬試験③	時間計測模擬試験
	47	模擬試験③	時間計測模擬試験
	48	模擬試験③	時間計測模擬試験
	49	模擬試験④	時間計測模擬試験
	50	模擬試験④	時間計測模擬試験
	51	模擬試験④	時間計測模擬試験
夏期 1	52	模擬試験⑤	時間計測模擬試験
	53	模擬試験⑤	時間計測模擬試験
	54	模擬試験⑤	時間計測模擬試験
	55	模擬試験⑥	時間計測模擬試験
	56	模擬試験⑥	時間計測模擬試験
	57	模擬試験⑥	時間計測模擬試験
	58	模擬試験⑦	時間計測模擬試験
	59	模擬試験⑦	時間計測模擬試験
	60	模擬試験⑦	時間計測模擬試験



## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
SNSマーケティング実習	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
アライドアーキテクト株式会社	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"> <li>・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</li> <li>・サーティファイ協会SNSマーケティング検定 合格</li> </ul>
--

## (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マーケティング実習
 

---

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×ビジネスで何が出来るか	〃
	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マーケティング実習

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マーケティング実習

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マーケティング実習

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
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

<p>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。</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>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。</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、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。</p>
---

## (6) 使用教材・教具

<p>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



(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	105
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
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

NSG交流イベント、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
	1	オリエンテーション	授業の進め方、評価基準の説明、担当講師の自己紹介
	2	オリエンテーション	イベント企画書の書き方
	3	オリエンテーション	イベント企画書の書き方
	4	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	5	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	6	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	7	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	8	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	9	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	10	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	11	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	12	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	13	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	14	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	15	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	16	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	17	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	18	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	19	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	20	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	21	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	22	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	23	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	24	イベント企画シミュレーション①	グループに分かれて企画書作成 1年…校内行事 2年…ライブイベント、小学校訪問イベント
	25	イベント企画シミュレーション①	にいがた総おどり 企画・運営準備
	26	イベント企画シミュレーション①	にいがた総おどり 企画・運営準備
	27	イベント企画シミュレーション①	にいがた総おどり 企画・運営準備
	28	イベント企画シミュレーション②	にいがた総おどり 企画・運営準備
	29	イベント企画シミュレーション②	にいがた総おどり 企画・運営準備
	30	イベント企画シミュレーション②	にいがた総おどり 企画・運営準備

【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
	31	イベント企画シミュレーション②	N:birth ミュージカル運営準備
	32	イベント企画シミュレーション②	N:birth ミュージカル運営準備
	33	イベント企画シミュレーション②	N:birth ミュージカル運営準備
	34	イベント企画シミュレーション②	N:birth ミュージカル運営準備
	35	イベント企画シミュレーション②	N:birth ミュージカル運営準備
	36	イベント企画シミュレーション②	N:birth ミュージカル運営準備
	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	NSG大学園祭企画運営
	47	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	48	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	49	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	50	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	51	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	52	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	53	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	54	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	55	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	56	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	57J	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	58	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	59	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営
	60	イベント企画シミュレーション②	NSG大学園祭企画運営

【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
	61	イベント企画シミュレーション②	NSG学園祭企画運営
	62	イベント企画シミュレーション②	NSG学園祭企画運営
	63	イベント企画シミュレーション②	NSG学園祭企画運営
	64	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	65	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	66	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	67	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	68	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	69	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	70	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	71	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	72	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	73	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	74	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	75	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	76	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	77	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	78	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	79	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	80	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	81	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	82	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	83	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	84	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	85	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	86	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	87	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	88	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	89	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備
	90	イベント企画シミュレーション②	ライブイベント準備



## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
イベント概論	必修	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

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

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

## (4) 到達目標

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

## (5) 成績評価方法・基準

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

## (6) 使用教材・教具

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

## (7) 授業にあたっての留意点

## (8) その他

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 イベント概論

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

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



## (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	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

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。

※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	50
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

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。

※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



## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
カスタム授業(選択授業)	必修	33
対象学科・学年	授業形態	
全学科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
各科目担当者	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>学生自身の在籍学科に関係なく、自身が学びたい講義を選択し受講する。 学校特徴を活かし、医療分野、マネジメント分野、オフィス事務分野、秘書分野、販売サービス分野等より選択する。</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>選択した分野の基礎知識をつけることが目標となる。</p>
---------------------------------

## (5) 成績評価方法・基準

<p>出席率、授業態度、グループワークへの貢献度、実習の参加姿勢などを総合的に評価する。</p>
--

## (6) 使用教材・教具

<p>NBC作成の独自教材</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 カスタム授業(選択授業)

W	時間	授業内容	授業方法
後期12	1	動機付け	講義、演習
	2	各分野における基礎知識	講義、演習
	3	各分野における基礎知識	講義、演習
後期13	4	各分野における基礎知識	講義、演習
	5	各分野における基礎知識	講義、演習
	6	各分野における基礎知識	講義、演習
後期14	7	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	8	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	9	基礎知識の復習、演習	講義、演習
後期15	10	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	11	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	12	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	13	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	14	基礎知識の復習、演習	講義、演習
	15	基礎知識の復習、演習	講義、演習
後期16	16	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	17	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	18	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	19	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	20	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	21	実践的知識の講義、演習	講義、演習
後期17	22	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	23	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	24	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	25	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	26	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	27	実践的知識の講義、演習	講義、演習
後期18	28	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	29	実践的知識の講義、演習	講義、演習
	30	実践的知識の講義、演習	講義、演習



## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
ディスプレイ実習	選択	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 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
大沼 久子	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】	
商品装飾展示技能士として25年	

## (3) 授業概要

<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体・平面の基本→実技→企画～報告書の作成</li> <li>・ハロウィン、クリスマス 企画立案～演出</li> <li>・テーブルコーデ、カラー配分、VP,MD知識～演出(応用)</li> </ul>
---

※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"> <li>・空間演出の基本～応用 就業時の即戦力</li> <li>・イベントの演出方法～見せ方～表現方法の取得</li> <li>・グループ演出時の協調性</li> </ul>
---

## (5) 成績評価方法・基準

出席、授業態度、課題の提出状況、グループ演出時の貢献度やセンスなどを総合的に評価。
---

## (6) 使用教材・教具

VMDガイド、科目担当教員作成の資料、他
----------------------

## (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 ディスプレイ実習

W	時間	授業内容	授業方法
	1	立体構成、コラージュ	企画書作成(立体)
	2	〃	〃
	3	〃	〃
	4	立体構成、コラージュ	企画書作成(立体)
	5	〃	〃
	6	〃	〃
	7	Halloween校内演出	市場調査、プランニング
	8	〃	〃
	9	〃	〃
	10	〃	〃
	11	〃	〃
	12	〃	〃
	13	〃	校内装飾作業
	14	〃	〃
	15	〃	〃
	16	〃	〃
	17	〃	〃
	18	〃	〃
	19	〃	〃
	20	〃	〃
	21	〃	〃
	22	〃	〃
	23	〃	〃
	24	〃	〃
	25	〃	〃
	26	〃	〃
	27	〃	〃
	28	〃	〃
	29	〃	〃
	30	〃	〃

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 ディスプレイ実習

W	時間	授業内容	授業方法
	31	Halloween撤去	片付け作業
	32	テーブルウェア知識	講義、演習
	33	テーブルコーディネート	講義、演習
	34	〃	〃
	35	〃	〃
	36	〃	〃
	37	〃	〃
	38	〃	〃
	39	〃	〃
	40	〃	〃
	41	〃	〃
	42	〃	〃
	43	Christmas校内演出	企画、立案
	44	〃	〃
	45	〃	〃
	46	Christmas校内演出	企画、立案
	47	〃	〃
	48	〃	〃
	49	〃	企画内容プレゼン
	50	〃	企画決定
	51	〃	演出準備
	52	〃	校内装飾作業
	53	〃	〃
	54	〃	〃
	55	〃	〃
	56	〃	〃
	57	〃	〃
	58	〃	〃
	59	〃	〃
	60	〃	〃

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 ディスプレイ実習

W	時間	授業内容	授業方法
	61	Christmas校内演出	企画、立案
	62	〃	〃
	63	〃	〃
	64	Christmas撤収	〃
	65	〃	〃
	66	〃	〃
	67	総まとめ	
	68	総まとめ	
	69	総まとめ	
	70	レポート	
	71	発表	
	72	総評	

## (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	
経営マネジメント学科2年、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
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

実務に役立つ文書作成技能について、知識と技能との基本を身に付けることにより、指示に従ってビジネス文書を正しく理解し、作成することができる。
---

※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

ビジネス文書検定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

ビジネス文書検定受験ガイド
---------------

## (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	検定内容、科目目標、評価基準等説明	講義
	2	ビジネス文書と現代の表記	テキストを使用しての講義
	3	I 表記技能(用字)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
前期 2	4	I 表記技能(用字)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	5	I 表記技能(用語)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	6	I 表記技能(用語)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
前期 3	7	II 表現技能(正確な文書)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	8	II 表現技能(わかりやすい文書)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	9	II 表現技能(礼儀正しい文書)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
前期 4	10	III 実務技能(社内文書)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	11	III 実務技能(社外文書)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
	12	III 実務技能(文書の取り扱い)	テキスト、プリントを使用しての講義、練習問題
前期 5	13	模擬問題	プリントを使用しての模擬問題演習
	14	模擬問題	プリントを使用しての模擬問題演習
	15	模擬問題	プリントを使用しての模擬問題解説
前期 6	16	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	17	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	18	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
前期 7	19	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	20	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	21	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
前期 8	22	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	23	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	24	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
前期 9	25	模擬テスト	プリントを使用しての模擬テスト
	26	模擬テスト	プリントを使用しての模擬テスト
	27	模擬テスト・解答解説	模擬テストの解答・解説
前期 10	28	問題演習	プリントを使用しての問題演習・解説
	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

【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 11	31	模擬テスト	プリントを使用しての模擬テスト
	32	模擬テスト	プリントを使用しての模擬テスト
	33	模擬テスト・解答解説	模擬テストの解答・解説

## (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	120
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

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

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

## (4) 到達目標

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

## (5) 成績評価方法・基準

当授業への出席率80%以上を前提とし、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。なかでも中間発表と期末発表の成績を重視(配分は30%)して評価を行う。

## (6) 使用教材・教具

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

## (7) 授業にあたっての留意点

## (8) その他

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 プレゼンテーション実習

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	よい話し方とは	補助プリント
	8	よい話し方とは	補助プリント
	9	よい話し方とは	補助プリント
	10	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	補助プリント
	11	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	補助プリント
	12	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	補助プリント
	13	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	補助プリント
	14	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	補助プリント
	15	自己PRを使って話の構成を考える(主-話-主)	補助プリント
	16	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	17	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	18	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	19	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	20	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	21	何を話すのか(話の構成)	補助プリントを使ってのワーク
	22	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	23	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	24	中間発表資料作成 (売り込みたいもの)	自分が売り込みたいものを決め、ワークシートとパワーポイントで資料を作成。
	25	中間発表資料作成 (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。
	26	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。
	27	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。
	28	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。
	29	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。
	30	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。

【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	前期発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	32	前期発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	33	前期発表	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	34	前期振り返り	振り返りシート記入
	35	前期振り返り	発表
	36	前期振り返り	総評
	37	後期発表動機づけ	クリエイティブファイナル説明
	38	発表テーマ作成	ワークシート記入
	39	発表テーマ作成	ワークシート記入
	40	プレゼンテーション資料作成	
	41	プレゼンテーション資料作成	
	42	プレゼンテーション資料作成	
	43	プレゼンテーション資料作成	
	44	プレゼンテーション資料作成	
	45	プレゼンテーション資料作成	
	46	中間発表	
	47	中間発表	
	48	総評	
	49	プレゼンテーション資料作成	ブラッシュアップ
	50	プレゼンテーション資料作成	ブラッシュアップ
	51	プレゼンテーション資料作成	ブラッシュアップ
	52	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。
	53	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。
	54	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。
	55	中間発表総評	
	56	振り返りシート	振り返りシート記入
	57	クリエイティブファイナル動機づけ	
	58	クリエイティブファイナル①	外部講師による特別講義
	59	クリエイティブファイナル①	外部講師による特別講義
	60	クリエイティブファイナル①	外部講師による特別講義

【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	クリエイティブファイナル①	最終テーマ、研究、資料作成
	62	クリエイティブファイナル①	最終テーマ、研究、資料作成
	63	クリエイティブファイナル①	最終テーマ、研究、資料作成
	64	クリエイティブファイナル②	最終テーマ、研究、資料作成
	65	クリエイティブファイナル②	最終テーマ、研究、資料作成
	66	クリエイティブファイナル②	最終テーマ、研究、資料作成
	67	クリエイティブファイナル②	最終テーマ、研究、資料作成
	68	クリエイティブファイナル②	最終テーマ、研究、資料作成
	69	クリエイティブファイナル②	最終テーマ、研究、資料作成
	70	クリエイティブファイナル③	外部講師による特別講義
	71	クリエイティブファイナル③	外部講師による特別講義
	72	クリエイティブファイナル③	外部講師による特別講義
	73	クリエイティブファイナル③	最終テーマ、研究、資料作成
	74	クリエイティブファイナル③	最終テーマ、研究、資料作成
	75	クリエイティブファイナル③	最終テーマ、研究、資料作成
	76	クリエイティブファイナル④	個別での発表、チェック
	77	クリエイティブファイナル④	個別での発表、チェック
	78	クリエイティブファイナル④	個別での発表、チェック
	79	クリエイティブファイナル④	個別での発表、チェック
	80	クリエイティブファイナル④	個別での発表、チェック
	81	クリエイティブファイナル④	個別での発表、チェック
	82	クリエイティブファイナル⑤	最終テーマ、研究、資料作成
	83	クリエイティブファイナル⑤	最終テーマ、研究、資料作成
	84	クリエイティブファイナル⑤	最終テーマ、研究、資料作成
	85	クリエイティブファイナル⑤	最終テーマ、研究、資料作成
	86	クリエイティブファイナル⑤	最終テーマ、研究、資料作成
	87	クリエイティブファイナル⑤	最終テーマ、研究、資料作成
	88	クリエイティブファイナル⑥	最終テーマ、研究、資料作成
	89	クリエイティブファイナル⑥	最終テーマ、研究、資料作成
	90	クリエイティブファイナル⑥	最終テーマ、研究、資料作成

【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
	91	クリエイティブファイナル⑥	個別での発表、チェック
	92	クリエイティブファイナル⑥	個別での発表、チェック
	93	クリエイティブファイナル⑥	個別での発表、チェック
	94	クリエイティブファイナル⑦	発表練習 クラスでチェック
	95	クリエイティブファイナル⑦	発表練習 クラスでチェック
	96	クリエイティブファイナル⑦	発表練習 クラスでチェック
	97	クリエイティブファイナル⑦	発表練習 クラスでチェック
	98	クリエイティブファイナル⑦	発表練習 クラスでチェック
	99	クリエイティブファイナル⑦	発表練習 クラスでチェック
	100	クラス内発表	選抜チーム選出
	101	クラス内発表	選抜チーム選出
	102	クラス内発表	選抜チーム選出
	103	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	104	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	105	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	106	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	107	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	108	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	109	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	110	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	111	クリエイティブファイナル⑧	選抜チーム準備／大会準備資料まとめなど
	112	ゲネプロ	発表前の最終チェック
	113	ゲネプロ	発表前の最終チェック
	114	ゲネプロ	発表前の最終チェック
	115	クリエイティブファイナル	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	116	クリエイティブファイナル	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	117	クリエイティブファイナル	発表を行う。発表待ちの学生はプレゼンシートを記入。
	118	後期振り返り	振り返りシート記入
	119	後期振り返り	発表
	120	後期振り返り	総評

## (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／広告ビジネス学科1年／経営ビジネス学科1年 ／IT経営ビジネス・大学科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

補助プリント(レジュメ)、筆記用具
-------------------

## (7) 授業にあたっての留意点

--

## (8) その他

<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	
【1年】 イベントビジネス学科／広告ビジネス学科／経営ビジネス学科／IT経営ビジネス・大学科／ビジネスライセンス学科	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
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

## (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
課外研修活動Ⅱ	必修	51
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科2年／ゲーム・eスポーツビジネス学科2年／経営マネジメント学科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>2年次に学校内外で実施される各種研修、イベント等を包括的に一つの科目とみなし、単位認定する。</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>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。</p>
--

## (5) 成績評価方法・基準

<p>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。</p>
--

## (6) 使用教材・教具

--

## (7) 授業にあたっての留意点

--

## (8) その他

--

【別紙】

# 授 業 計 画 書

 科目名 課外研修活動Ⅱ
 

---

W	時間	授業内容	授業方法
	1	進級生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演
	2	進級生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	3	進級生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	4	進級生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	5	進級生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	6	進級生オリエンテーション	入学時手続き、各種説明、始業講演、マナー研修等
	7	避難訓練	避難経路、避難場所確認
	8	大運動会	トラック、フィールド競技
	9	大運動会	トラック、フィールド競技
	10	大運動会	トラック、フィールド競技
	11	大運動会	トラック、フィールド競技
	12	大運動会	トラック、フィールド競技
	13	大運動会	トラック、フィールド競技
	14	大運動会	トラック、フィールド競技
	15	国内研修旅行	東京、イベント視察
	16	国内研修旅行	東京、イベント視察
	17	国内研修旅行	東京、イベント視察
	18	国内研修旅行	東京、イベント視察
	19	国内研修旅行	東京、イベント視察
	20	国内研修旅行	東京、イベント視察
	21	国内研修旅行	東京、イベント視察
	22	国内研修旅行	東京、イベント視察
	23	国内研修旅行	東京、イベント視察
	24	国内研修旅行	東京、イベント視察
	25	国内研修旅行	東京、イベント視察
	26	国内研修旅行	東京、イベント視察
	27	国内研修旅行	東京、イベント視察
	28	国内研修旅行	東京、イベント視察
	29	スポーツ大会	室内、球技等
	30	スポーツ大会	室内、球技等

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 課外研修活動Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	スポーツ大会	室内、球技等
	32	スポーツ大会	室内、球技等
	33	スポーツ大会	室内、球技等
	34	スポーツ大会	室内、球技等
	35	スポーツ大会	室内、球技等
	36	学園祭	県外施設にて研修
	37	学園祭	県外施設にて研修
	38	学園祭	県外施設にて研修
	39	学園祭	県外施設にて研修
	40	学園祭	県外施設にて研修
	41	学園祭	県外施設にて研修
	42	学園祭	県外施設にて研修
	43	学園祭	県外施設にて研修
	44	学園祭	県外施設にて研修
	45	学園祭	県外施設にて研修
	46	学園祭	県外施設にて研修
	47	万代清掃	清掃ボランティア
	48	万代清掃	清掃ボランティア
	49	万代清掃	清掃ボランティア
	50	クラスボランティア	ボランティア
	51	クラスボランティア	ボランティア
	52		
	53		
	54		
	55		
	56		
	57		
	58		
	59		
	60		

## (1) 基本情報

科目名	必修・選択	授業時間総数
基礎英語 I	必修・選択	16
対象学科・学年	授業形態	
イベントビジネス学科、広告ビジネス学科・経営ビジネス学科、IT経営ビジネス・大学科、ビジネスライセンス学科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
原田 勝利	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

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

※具体的な授業計画、授業方法は別紙授業計画書を参照

## (4) 到達目標

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

## (5) 成績評価方法・基準

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

## (6) 使用教材・教具

スタディサプリ(アプリ)、スマートフォンまたはタブレット、ノート、筆記用具
---------------------------------------

## (7) 授業にあたっての留意点

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

## (8) その他

--

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 基礎英語 I

W	時間	授業内容	授業方法
	1	Week1 簡単なあいさつや呼びかけをしたり、それに答えたりできる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	2	Week2 私やあなたについての簡単な紹介ができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	3	Week3 あるものの名前・色・形などを言ったり、たずねたり、答えたりできる <small>言語材料 be動詞(現在形)</small>	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	4	Week4 喜びや歓迎の気持ちを表現することができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	5	Week5 様子をたずねたり、答えたりできる 言語材料 be動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	6	Week6 連絡先をたずねたり、教えたりできる 言語材料 be動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	7	Week7 4桁までの数字が数えられる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	8	Week8 いろいろな場面で別れのあいさつができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	9	Week9 相手の話に対して、共感したあいづちを打つことができる	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	10	Week10 簡単なClassroom Englishを使える	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	11	Week11 好ききらいをたずねたり、答えたりできる 言語材料 一般動詞(現在形)	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	12	Week12 日本の年中行事について、簡単に説明することができる <small>言語材料 be動詞、一般動詞(現在形)の復習</small>	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	
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／経営マネジメント学科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
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>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。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>
---------

## 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 Lesson81~85 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 Lesson86~90 色やサイズについてたずねたり、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
	3	Week19 Lesson91~95 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 Lesson96~100 Can-do	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	5	Week21 Lesson101~105 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 Lesson106~110 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 Lesson111~115 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 Lesson116~120 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 Lesson121~125 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 Lesson126~130 相手の行動や考えについて、理由を尋ねたり答え	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	11	Week27 Lesson131~135 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 Lesson136~140 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 Lesson141~145 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 Lesson146~150 相手が電話に出ない場合に、簡単な表現で対応	スタディサプリを用いてのeラーニング学習
	15	Week31 Lesson151~155 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 Lesson156~160 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		
	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	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、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
	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
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	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>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	106
対象学科・学年		
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／経営マネジメント学科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
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>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

--

## (8) その他

--

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	1	実践行動学Part3	アイスブレイク、マジックドア1
	2	実践行動学Part3	マジックドア2
	3	実践行動学Part3	マジックドア3
	4	実践行動学Part3	マジックドア4
	5	実践行動学Part3	マジックドア5
	6	実践行動学Part3	まとめ
	7	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	8	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	9	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	10	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	11	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	12	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	13	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	14	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	15	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	16	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	17	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	18	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	19	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	20	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	21	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	22	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	23	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	24	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	25	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	26	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	27	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	28	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	29	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	30	採用試験準備:面接練習	模擬面接

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 就職実務Ⅱ

W	時間	授業内容	授業方法
	31	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	32	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	33	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	34	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	35	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	36	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	37	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	38	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	39	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	40	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	41	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	42	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	43	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	44	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	45	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	46	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	47	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	48	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	49	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	50	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	51	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	52	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	53	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	54	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	55	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	56	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	57	採用試験準備:面接練習	模擬面接
	58	前期振り返り	振り返りワークシート作成
	59	前期振り返り	発表
	60	前期振り返り	総評

【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
	61	社会人になるとは	
	62	社会人になるとは	
	63	社会人になるとは	
	64	社会人になるとは	
	65	社会人になるとは	
	66	社会人になるとは	
	67	社会人になるとは	進行説明
	68	社会人になるとは	働くイメージを言語化
	69	社会人になるとは	卒業後の生活シミュレーション
	70	社会人マナー基礎	挨拶・敬語・身だしなみ
	71	社会人マナー基礎	第一印象と立ち振る舞い
	72	社会人マナー基礎	ケーススタディ
	73	電話・メール対応	社内外のやりとり
	74	電話・メール対応	メール文面演習
	75	電話・メール対応	電話対応ロールプレイ
	76	報連相(報告・連絡・相談)	目的と効果
	77	報連相(報告・連絡・相談)	伝え方のコツ
	78	報連相(報告・連絡・相談)	グループ演習
	79	書類作成	社内文書
	80	書類作成	報告書
	81	書類作成	議事録作成演習
	82	スケジュール・時間管理	タイムマネジメント
	83	スケジュール・時間管理	自分の生活を可視化
	84	スケジュール・時間管理	ToDo管理ツール演習
	85	お金と社会(給与・税金・保険)	急所明細の見方
	86	お金と社会(給与・税金・保険)	社会保険
	87	お金と社会(給与・税金・保険)	源泉徴収などの基礎
	88	チームで働く力	指示の受け方、出し方
	89	チームで働く力	チームビルディング演習
	90	チームで働く力	チームビルディング演習



## (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の使用方法和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	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>
-----------

【別紙】

# 授 業 計 画 書

科目名 **簿記会計**

W	時間	授業内容	授業方法
1	1	学習・検定動機付け	担当講師の自己紹介、運営方針、目標設定
	2	身の回りの簿記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	3	身の回りの簿記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
2	4	身の回りの簿記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	5	身の回りの簿記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	6	仕訳と転記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
3	7	仕訳と転記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	8	仕訳と転記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	9	仕訳と転記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
4	10	仕訳と転記	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	11	現金と預金	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	12	現金と預金	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
5	13	現金と預金	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	14	商品売買	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	15	商品売買	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
6	16	商品売買	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	17	その他の費用と収益	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	18	決算の手続き(1)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
7	19	決算の手続き(1)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	20	その他の債権債務	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	21	その他の債権債務	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
8	22	その他の債権債務	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	23	その他の債権債務	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	24	一時的な処理	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
9	25	一時的な処理	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	26	有価証券と有形固定資産	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	27	有価証券と有形固定資産	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
10	28	有価証券と有形固定資産	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	29	有価証券と有形固定資産	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	30	有価証券と有形固定資産	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 簿記会計

W	時間	授業内容	授業方法
11	31	株式の発行	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	32	株式の発行	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	33	決算の手続き(2)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
12	34	決算の手続き(2)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	35	決算の手続き(2)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	36	決算の手続き(2)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
13	37	決算の手続き(2)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	38	決算の手続き(2)	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	39	精算表・財務諸表	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
14	40	精算表・財務諸表	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	41	精算表・財務諸表	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
	42	精算表・財務諸表	テキスト・プリントを使用した講義、問題演習
15	43	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	44	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	45	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
16	46	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	47	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	48	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
17	49	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	50	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	51	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
18	52	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	53	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
	54	対策問題	対策プリントにて問題演習・解説
19	55	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	56	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	57	解説	過去問題を使用して解説
20	58	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	59	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	60	解説	過去問題を使用して解説

【別紙】

## 授 業 計 画 書

科目名 簿記会計

W	時間	授業内容	授業方法
21	61	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	62	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	63	解説	過去問題を使用して解説
22	64	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	65	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	66	解説	過去問題を使用して解説
23	67	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	68	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	69	解説	過去問題を使用して解説
24	70	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	71	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	72	解説	過去問題を使用して解説
25	73	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	74	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	75	解説	過去問題を使用して解説
26	76	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	77	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	78	解説	過去問題を使用して解説
27	79	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	80	模擬試験	過去問題を使用して問題演習
	81	解説	過去問題を使用して解説