

授 業 計 画

No.1

授業科目	IT技術		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	・本科目は通年であり、後期はサーティファイの情報処理試験を目指すものとし、前期はIT技術のトピックス的なものの紹介とし、IT技術の興味を促すものとする。 教材は、「ビジュアル版 コンピュータ&テクノロジー解体新書」を用い、すべての項目についてイメージ画像があるものを使用する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	・なし			副教材および参考文献		・プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	・ガイダンス	・誕生の歴史:チューリングマシン
第2回(/)	・波と電磁気	・コンピュータ内部の電子制御
第3回(/)	・記憶装置	・トランジスタとRAM
第4回(/)	・CPUの仕組み	・アポロ計画の頃のCPUと現在
第5回(/)	・マザーボードについて	・マザーボードの構造とバス
第6回(/)	・プログラム言語	・コンパイラの仕組み
第7回(/)	・アプリケーションソフト	・DB/表計算/画像編集/モバイル端末
第8回(/)	・ゲームソフト	・3D/シェーダ/背景
第9回(/)	・セキュリティ・ソフト	・ウィルスとファイアウォール
第10回(/)	・I/Oと周辺装置	・シリアル/パラレル
第11回(/)	・外部記憶装置	・DVD/USB/SSD
第12回(/)	・スマートフォン技術	・Ipod/Google
第13回(/)	・スーパーコンピュータ	・並列処理/オーバークロック/量子コンピュータ
第14回(/)	・ヒューマンI/F及び画像/映像	・コントローラ/有機EL/3D
第15回(/)	・インターネット技術	・ネットワーク/光ファイバ
第16回(/)	・期末試験	・期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	色彩学		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この教科では感覚的に配色を行うのではなく、学術的な側面から理解し、再現性のある精度の高い表現力の仕組みを体系的に学ぶ。具体的にはAFT色彩検定2、3級相当の内容の為、色の見え方やイメージなどの心理的効果から配色までをなぞらえていく。実制作に活かせる様に、イメージや配色を中心に行い知識の定着を目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	色彩検定 公式テキスト 3級編			副教材および参考文献		新配色カード199a	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	色と電磁波	身の回りに溢れている色がどういうものかを知る。
第2回	光の性質	色の元となる光にある3つの性質を知る。
第3回	眼のしくみ	色を見る為の眼の部位としくみを知る。
第4回	混色	色が混ざる時のしくみを知る。
第5回	色の三属性と表色系	色を伝える為に必要な3つの属性と日本の表色系を知る。
第6回	トーン	配色を探るのに欠かせない色相とトーンを確認する。
第7回	色相環とトーン表	Illustratorを使ってPCCSの色相ダイヤルを作成する。
第8回	色相配色	PCCSの色相環を元にした配色の探り方を知る。
第9回	トーン配色	PCCSのトーン表を元にした配色の探り方を知る。
第10回	基本技法	配色を探る上で欠かせない3つの色の組み合わせ方を知る。
第11回	振り返り	中間試験前にここまでを振り返る。
第12回	慣用色名	慣用色名を用いた配色練習を行う。
第13回	中間試験振り返り	試験結果を元に中間試験の問題を解説する。
第14回	色彩調和	上級の配色の探り方を知る。
第15回	まとめ	ここまでのまとめ
第16回	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	視覚デザイン論		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目はデザイナー、クリエイターにとって重要な「視せる」について、特に「歴史」「文字」「色彩、平面構成」の3つのポイントを中心に講義を進行し、実際の制作現場で役立つデザイン制作のための基礎知識習得を目的とする。デザイン・制作業界について興味喚起を高め、職業選択に繋げて行く。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	30 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材 プリント、サンプルデータを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業概要説明。視せるとは何か
第2回	デザイン史	デザインの歴史と流れ、事例考察
第3回	視線誘導①	視線誘導の法則
第4回	視線誘導②	視覚の原理(錯視、図と地の法則、透視図法)
第5回	視覚伝達4原則①	文字について(種類、太さ、印象)
第6回	視覚伝達4原則②	文字について(見え方、見せ方)
第7回	視覚伝達4原則③	点、線、面(造形基礎)
第8回	視覚伝達4原則④	点、線、面(印象と心理効果)
第9回	視覚伝達4原則の振り返り	ワークショップ(イメージハンティング)
第10回	色彩構成基礎①	色とは? 色選びと心理効果、カラーバリエーション
第11回	色彩構成基礎②	様々な配色パターン、視認性、可読性、誘目性
第12回	色彩構成基礎の振り返り	ワークショップ(色彩構成)
第13回	平面構成①	学んだことを活かした課題制作(アイデアチェック)
第14回	平面構成②	学んだことを活かした課題制作(仕上げチェック、書き出し)
第15回	課題のまとめ、授業の振り返り	課題の相互鑑賞、講評会。期末試験の要点整理
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	撮影基礎・技術		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	デザインだけでなくCG作成でも必要な撮影の基礎知識を学ぶ。基本的な構図の考え方、露出、焦点、被写界深度に加えて画像処理ソフトと使用したレタッチの仕組み・技術を習得する。前期は静止画を中心に、後期は動画を中心に学習していく。自らの制作物の素材を自前で撮影して調達できることを目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	入門CGデザイン			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明
第2回(/)	主題	主題とは何か
第3回(/)	構図について1	フレーミング・センター配置・三分割法について
第4回(/)	構図について2	様々な構図
第5回(/)	構図について3	構図のまとめ
第6回(/)	露出について2	カメラの仕組み ISO・絞り・F値について
第7回(/)	露出について3	シャッタースピード・撮影モード・まとめ
第8回(/)	焦点距離について	焦点距離とレンズ・画角の違い
第9回(/)	ホワイトバランスについて	色被りについて
第10回(/)	ライティングについて	ライティングの基礎
第11回(/)	写真のレタッチ1	ヒストグラムの見方
第12回(/)	写真のレタッチ2	レベル補正について
第13回(/)	写真のレタッチ3	トーンカーブによるレタッチ
第14回(/)	写真のレタッチ4	画像合成とフィルタ
第15回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第16回(/)	期末試験	試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	プレゼンテーション		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目では言葉を介したコミュニケーションの基礎能力を高めることを目的とする。具体的にはプレゼンテーションをマインド、コンテンツ、デリバリーの3つの要素に分けて、各要素において演習を行っていく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	30 %	他	70 %
教科書	なし			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	イントロダクション	授業概要、プレゼンテーションとは
第2回(/)	プレゼンテーションの目的と構成	情報整理、資料作成、準備、プレゼン
第3回(/)	伝えたい事の整理①	プレゼン資料の役割、なぜメッセージが伝わらないのか
第4回(/)	伝えたい事の整理②	プレゼンの目的、整理方法
第5回(/)	ストーリープレゼンの作り方	ストーリープレゼンの手順と型
第6回(/)	スライドヴィジュアル	スライドヴィジュアルのメリットと4つの効果
第7回(/)	プレゼンテーションの話し方	プレゼン時の効果的な話し方、自己表現
第8回(/)	プレゼンテーション資料作成①	課題プレゼンの作成
第9回(/)	プレゼンテーション資料作成②	課題プレゼンの作成
第10回(/)	プレゼンテーション演習①	課題プレゼンの発表と振り返り
第11回(/)	プレゼンテーション演習②	課題プレゼンの発表と振り返り
第12回(/)	プレゼンテーション演習③	課題プレゼンの発表と振り返り
第13回(/)	プレゼンテーション資料作成応用①	ベースカラー、メインカラー、アクセントカラー
第14回(/)	プレゼンテーション資料作成応用②	見た目とバランス
第15回(/)	プレゼンテーション実践①	制作の発表に向けた演習
第16回(/)	プレゼンテーション実践②	制作の発表に向けた演習

授 業 計 画

No.1

授業科目	AI/PSクリエイター能力認定基礎		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	講義	単位数	4

授業概要	2DCGの代表的なソフトAI,PSの基礎確認・応用操作を講義と演習により学び、グラフィックコンテンツ制作をするために必要な実践的技術を習得する。また、サーティファイ主催のAI,PSクリエイター能力認定試験・スタンダードの取得を目指し、実技・実践模擬問題の対策を集中的に行う。そのために夏季休み中に検定対策を実施する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	30 %	他	0 %
教科書	AI,PSクリエイター能力認定試験問題集(サーティファイ)			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	概要説明、環境設定
第2回(/)	Photoshopの基本操作1	選択範囲(選択ツール、追加と削除)
第3回(/)	Illustratorの基本操作1	オブジェクト(配置、編集、クリッピングマスク)
第4回(/)	Photoshopの基本操作2	選択範囲(クイックマスクとアルファチャンネル)
第5回(/)	Illustratorの基本操作2	オブジェクト(色、線、アピアランス)
第6回(/)	Photoshopの基本操作3	矩形描画(シェイプオブジェクト)
第7回(/)	Illustratorの基本操作3	テキスト(入力、設定)
第8回(/)	Photoshopの基本操作4	矩形描画(シェイプオブジェクトの変形、編集)
第9回(/)	Illustratorの基本操作4	テキスト(段落、編集)
第10回(/)	Photoshopの基本操作5	Illustratorの基本操作のまとめ
第11回(/)	Illustratorの基本操作5	Photoshopの基本操作のまとめ
第12回(/)	Photoshopの基本操作6	レイヤーについて
第13回(/)	Illustratorの基本操作6	ペンツール・ブラシツールについて
第14回(/)	Photoshopの基本操作7	グラデーションツール、パターンについて
第15回(/)	Illustratorの基本操作7	変形・パスの編集について
第16回(/)	Photoshopの基本操作8	マスク、調整レイヤーについて

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	AI/PSクリエイター能力認定基礎	レイヤー・整列について
第18回(/)	Photoshopの制作の基本9	フィルターについて
第19回(/)	Illustratorの制作の基本9	パスファインダについて
第20回(/)	Photoshopの制作の基本10	スタイルについて
第21回(/)	Illustratorの制作の基本10	クリッピングマスク 複合パスについて
第22回(/)	Photoshopの制作の基本11	画像補正に方法について
第23回(/)	Illustratorの制作の基本11	パスの効果、線幅ツールについて
第24回(/)	Photoshopの制作の基本12	レタッチについて
第25回(/)	Illustratorの制作の基本12	テキストツールについて
第26回(/)	振り返り	検定試験の振り返り
第27回(/)	Aiによる制作実践1	データでのオブジェクト制作
第28回(/)	Aiによる制作実践2	データでのレイアウトの技術
第29回(/)	Psによる制作実践1	データでの画像レタッチの技術
第30回(/)	Psによる制作実践2	データでの画像合成の技術
第31回(/)	まとめ	ここまでのまとめ
第32回(/)	期末試験	実技試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	CGクリエイター概論		担当教員	一島 健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目はデザインに関する専門知識を理解し、現代における分野で利用されているデザインについてより具体的に理解を深めることを目的とする。また、CGクリエイター検定 ベーシックの合格をめざし学習する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	0 %	他	70 %
教科書	入門CGデザイン CGクリエイター検定問題集		副教材および参考文献		CGLくみ事典		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	CG・デザインの基礎概論	導入として全体の解説と検定についての説明。
第2回(/)	デッサンについて	デッサンによる観察と表現の基礎を学ぶ。
第3回(/)	形の基礎特性	基礎的な事例を通して形の特性を学ぶ。
第4回(/)	形の基礎特性2	形の基礎特性に関しての小テスト
第5回(/)	色の基礎特性	色彩の基本と仕組みを学ぶ。
第6回(/)	色の基礎特性2	色の基礎特性に関しての小テスト
第7回(/)	デジタル画像について	データとしてのデジタル画像について学ぶ。
第8回(/)	デジタル画像の編集について	ペイント系の画像調整を学ぶ。
第9回(/)	デジタル画像の編集について2	ドロー系の画像とデジタル画像についての小テスト
第10回(/)	タイポグラフィについて	デジタルにおける文字について学ぶ。
第11回(/)	レイアウト、ダイアグラムについて	配置とデータの視覚表現について学ぶ。
第12回(/)	検定対策1	CGクリエイター検定対策を行う。問題1
第13回(/)	検定対策2	CGクリエイター検定対策を行う。問題2
第14回(/)	検定対策3	CGクリエイター検定対策を行う。問題3
第15回(/)	検定対策 まとめ	問題集から用語の確認を行う。
第16回(/)	試験	検定試験の実施と振り返り

授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG		担当教員	日比野越百	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	基本的な3DCGを制作する為の知識を習得する授業。空間認識能力を鍛えるとともにMAYAでよく使うツールやホットキーなどの基本操作を学習していく。複雑なインターフェースに翻弄されない様にピンポイントの機能を反復練習する。頂点、エッジ、ポリゴンの調整などを活かした簡単なモデリングやマテリアルの設定を楽しんで行える様になることが目標。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	90 %	他	10 %
教科書	入門CGデザイン			副教材および参考文献		オリジナルPPT	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	基本操作	パースビュー(カメラ)の操作、基本図形を作成する。
第2回	図形の作成	作成した図形をマニピュレータで移動、拡大縮小、回転をする。
第3回	◆課題:基本図形の城	基本図形を組み合わせて城を作成する。
第4回	プロジェクトの設定	モデリングをする前にデータをまとめて管理する事を知る。
第5回	ポリゴンオブジェクトの構成	構成されている頂点、エッジ、ポリゴンの調整方法を知る。
第6回	ハイパーシェード	オブジェクトの色、反射など質感を付ける基本方法を学ぶ。
第7回	◆課題:ボクセルキャラ	プロジェクトを設定し、プリミティブを作成する。
第8回	└ モデリング	頂点やエッジを移動しキャラを作成する。
第9回	ポリゴン編集	ポリゴンの押し出し、エッジの追加でオブジェクトを成形する。
第10回	アウトライナ	複数のオブジェクトを管理していく術を知る。
第11回	ライティング、レンダリング	光源を配置し、レンダリングをする術を知る。
第12回	◆課題:ナイトの作成	三面図を利用したモデリングの準備をする。
第13回	└ 基本形状の生成	基本図形をパーツごとに配置し、三面図に合わせる。
第14回	└ ポリゴン編集	ポリゴンの押し出し、シンメトリで整形していく。
第15回	└ ライティング、レンダリング	光源を配置し、レンダリングをする。
第16回	└ バッファ、講評	完成した作品のフィードバックを行う。

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン基礎		担当教員	一 島 健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ／週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目では、アナログ描画の基礎技術習得を目的とし、モノづくりの基礎力を養います。基本的な理解や知識を身につけながら、観察力を高め、対象物の特徴を的確に捉える力を育成します。特に、立体物の表現や質感の再現を重視し、描画を通じて空間認識力を向上させることを目指します。これにより、創造力や表現力を高め、デザインやアートの幅広い分野で活かせる基礎スキルを身につけます。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	70 %	他	0 %
教科書	光と陰の描き方			副教材および参考文献		適宜、プリント等を配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業についての注意点、道具について
第2回(/)	ものの形を捉える(P19)	鉛筆の持ち方、ストレッチ
第3回(/)	ベーシックシェイプで捉える(P28)	幾何学の描画、線画の作成
第4回(/)	形を捉える(P34)	ワイングラスの描画、線画の作成
第5回(/)	ワイングラスの形を描こう(P36)	大きなパーツからの捉え方、線画の完成
第6回(/)	バリューを理解する(P44)	色について、グラデーションの作成
第7回(/)	色の書き分け	リンゴの色を描き分けよう
第8回(/)	奥行の表現(P58)	空気遠近法について、ベーシックシェイプのエッジ
第9回(/)	透視図法の理解(P76)	パースペクティブの基礎、パース付きの箱の描画
第10回(/)	明暗を捉える(P92)	消し具の使い方、ベーシックシェイプの陰影
第11回(/)	りんごを描こう(P116)	面での捉え方、作品制作と完成
第12回(/)	質感を捉える(P128)	第5回で描画した線画に対し、陰影の描画
第13回(/)	光と陰を描こう(P152)①	陰影の基礎、1点透視図法について
第14回(/)	光と陰を描こう(P152)②	1点透視図法の作品完成、試験について
第15回(/)	期末課題①	課題の実施
第16回(/)	期末課題②	講評会と相互評価

授 業 計 画

No.1

授業科目	After Effects演習		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は動的コンテンツ制作に必要なCGアニメーション、映像制作・合成分野の基礎スキル、演出方法をAfter Effectsを使って習得する。基礎課題はPsとAi素材を使用し、他ソフトとの連携を図りながら平面的表現と動的表現の総合的な作成方法、手法を学ぶ。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	30 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	オリジナルPPT、映像教材プリント、作業データを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明。After Effectsの特徴と作品事例紹介
第2回	トランスフォーム①	素材の読み込み、タイムラインの編集、レンダリング
第3回	トランスフォーム②	トランスフォームアニメーション
第4回	モーショントラッキング	曲線のモーショントラッキング、イーズ
第5回	基礎課題①	Ps素材を使用した動的な作品制作、提出
第6回	親子関係、プリコンポーズ①	親子関係、プリコンポーズ、ソロ、シャイ
第7回	親子関係、プリコンポーズ②	ヌルオブジェクト・調整レイヤー
第8回	描画モード、トラックマット	描画モードの種類、設定、トラックマット
第9回	基礎課題②	Ai素材を使用した動的な作品制作、提出
第10回	マスク、マスクパス①	マスク作成方法とマスクパス、エフェクト
第11回	マスク、マスクパス②	マスクアニメーション
第12回	シェイプ①	シェイプの作成方法、グループ化、トリミング
第13回	シェイプ②	シェイプレイヤーを使用したアニメーション
第14回	基礎課題③-1	マスク、シェイプを使用した動的な作品制作
第15回	基礎課題③-2	マスク、シェイプを使用した動的な作品制作、提出
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Excel検定		担当教員	湯浅 誠	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、業種を問わず業務に欠かせない、マイクロソフト社のOfficeシリーズの表計算ソフトの基本操作・数式と計算・グラフ・オブジェクト・データベース機能・入出力を習得する。 学習到達目標として、Excel表計算処理技能認定試験3級を受験し、合格することを目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	60 %	課題	30 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		Excel表計算処理技能認定試験問題集	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション・アプリ紹介	オリエンテーション・資格取得について、起動、画面構成・役割
第2回	練習問題1	練習問題1の問題1、2→解説(表の作成、集計)、確認
第3回	練習問題2	練習問題2→解説(ワードアート、構成比、折れ線グラフ)、確認
第4回	練習問題3	練習問題3→解説(テキストボックス、RANK.EQ)、確認
第5回	模擬問題1	模擬問題1→採点、解説(比率、円グラフ)、確認
第6回	模擬問題2	模擬問題2→採点、解説(ROUNDUP、面グラフ)、確認
第7回	模擬問題3	模擬問題3→採点、解説(割合、グラフの編集)、確認
第8回	模擬問題4	模擬問題4→採点、解説(平行四辺形図計の編集、ROUNDDOWN)、確認
第9回	模擬問題5	模擬問題5→採点、解説(IF、積み上げ横棒グラフ)、確認
第10回	模擬問題6	模擬問題6→採点、解説(塗りつぶしレーダーグラフ)、確認
第11回	模擬問題7	模擬問題7→採点、関数等の最終確認
第12回	模擬問題8	模擬問題8→採点、試験前最終確認
第13回	検定試験	Excel表計算処理技能認定試験
第14回	PowerPoint1	「私の好きなこと・もの紹介」の原案、構成検討
第15回	PowerPoint2	「私の好きなこと・もの紹介」のデータ作成
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	ビジネス講座		担当教員	植田 勉	クラス	Web・CGデザイン科 1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	この講座では、ビジネスの基本的な知識、社会人としてのマナーを学びます。人材教育の課題である問題力発見、提案力と発言力の醸成まで仕事に必要なとされる基本的な項目も学びます。また8つの意識(顧客、品質、納期、時間、目標、協調、改善、コスト)を中心にチームで働くマインドを身に付け、結果としてビジネス能力検定ジョブパス3級の合格率の向上を目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	ビジネス能力検定 ジョブパス3級公式テキスト			副教材および 参考文献		適宜プリント、過去問題、用語集 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本①	授業の目的、受験申込。キャリアと仕事へのアプローチ
第2回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本②	仕事の基本となる8つのアプローチ
第3回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本③	コミュニケーションとビジネスマナーの基本
第4回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本④	指示の受け方と報告話し方、聞き方のポイント
第5回(/)	ビジネスコミュニケーションの基本⑤	来客対応と訪問マナー
第6回(/)	仕事の実践とビジネスツール①	仕事への取り組み方
第7回(/)	仕事の実践とビジネスツール②	ビジネス文書の基本/電話応対
第8回(/)	仕事の実践とビジネスツール③	統計とデータの読み方/メディアの活用/経済の基本
第9回(/)	B検定模擬試験①	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第10回(/)	B検定模擬試験②	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第11回(/)	B検定模擬試験③	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第12回(/)	B検定模擬試験④	ビジネス能力検定ジョブパス模擬試験と自己採点他
第13回(/)	B検定試験解説、就職活動について	試験結果の解答/就職活動の心構え
第14回(/)	就職活動準備①	履歴書作成のポイント
第15回(/)	就職活動準備②	自己PRの作成
第16回(/)	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	スポーツ実習		担当教員	生沼秀樹	クラス	Web・CGデザイン科1年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、スポーツに親しむことによって、体を動かすことで爽快感・達成感・他者との連帯感等、精神的な充足も図り、更には、体力の向上・ストレスの発散・生活習慣病の予防など、心身両面にわたる健康の保持増進を目的とする。 また、様々なスポーツを経験することで新しい気付きや、楽しさを発見する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	なし		

	講 義 計 画		実 施 細 目	
	A種目	B種目	A種目	B種目
第1回	ガイダンス		全体の流れと今後のスケジュール確認	
第2回	バレーボール①	バスケットボール①	トス練習 → 紅白戦	パス練習 → 紅白戦
第3回	バレーボール②	バスケットボール②	トスリレー → 紅白戦	パスリレー → 紅白戦
第4回	バレーボール③	バスケットボール③	レシーブ練習 → 紅白戦	ドリブル練習 → 紅白戦
第5回	バレーボール④	バスケットボール④	レシーブリレー → 紅白戦	ドリブルリレー → 紅白戦
第6回	バレーボール⑤	バスケットボール⑤	サーブ練習 → 紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第7回	バレーボール⑥	バスケットボール⑥	サーブ陣取り合戦 → 紅白戦	シュート対決 → 紅白戦
第8回	バレーボール⑦	バスケットボール⑦	紅白戦	紅白戦
第9回	バレーボール⑧	バスケットボール⑧	紅白戦	紅白戦
第10回	バレーボール⑨	バスケットボール⑨	紅白戦	紅白戦
第11回	バレーボール⑩	フットサル①	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第12回	バレーボール⑪	フットサル②	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第13回	バレーボール⑫	フットサル③	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第14回	バレーボール⑬	フットサル④	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第15回	バレーボール⑭	フットサル⑤	紅白戦	紅白戦
第16回	バレーボール⑮	フットサル⑥	紅白戦	紅白戦