

授 業 計 画

No.1

授業科目	UI／UX概論		担当教員	日比野 越百	クラス	Web・CGデザイン科2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	システムを制作する上で欠かせないユーザインターフェース(UI)。UIを構築する上で必要となるアクセシビリティとユーザビリティを知り、どのようなUIが利用者にとって分かり易く、使い易いものなのかを紐解いてゆく。本科目ではHTMLとCSSを用いて実際に組む事で、UIの良し悪しを判断出来る様になる。フォームを使用したUIを課題として取り組んでいく。						
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	90 %	他	10 %
教科書	なし			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(/)	オリエンテーション	授業内容の確認、ユーザインターフェースを知る。
第2回(/)	ユーザビリティとアクセシビリティ	誰でもアクセス出来て、使い易いサイトを構築する為には。
第3回(/)	ユーザビリティチェック	チェックシートを使用してユーザビリティをチェックする。
第4回(/)	リニューアル提案	実存するサイトのチェックを行い、リニューアル提案をする。
第5回(/)	情報の整理	クライアントからの情報収集と情報の整理の仕方を知る。
第6回(/)	ワイヤーフレーム	サイト構築に欠かせない設計図を作成する。
第7回(/)	HTML5の追加要素	HTML5の基本構造～追加要素を確認する。
第8回(/)	- トップページ	作成したワイヤーフレームをHTML化する。
第9回(/)	情報の入力と送信1	ログインページを作成する。
第10回(/)	- ログインページ	一行入力欄、パスワード、送信ボタンを実装する。
第11回(/)	情報の入力と送信2	お届け先の設定を行うページを作成する。
第12回(/)	- お届け先ページ	チェックボックス、数値、日付のフォーム部品を実装する。
第13回(/)	情報の入力と送信3	決済、確認、サンクスページの作成を行う。
第14回(/)	- 決済ページ	ラジオボタン、フォームアクションの記述を行う。
第15回(/)	制作時間	ここまでの時間で不足している箇所の作り込みを行う。
第16回(/)	バツファ、提出	制作、調整時間。提出を行い、フィードバックする。

授 業 計 画

No.1

授業科目	メディアプランニングI		担当教員	日比野 越百	クラス	Web・CGデザイン科2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	マーケティングの基礎であるフレームワークを通して、製品やサービスをいかに知ってもらい購入してもらうかを学んでいく科目。人は何を思い、何に惹かれて製品やサービスの対価を支払うのか。そこにデザインはどんな役割があるのか、ブランドとは何かなどをマーケティングの視点で、様々なメディアの役割と共に確認していく。起業ワークを通し、企画の立て方や顧客へのリーチの仕方など一連のフローを体感する。						
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	60 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		大学ノート、オリジナルPPT	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	授業内容の確認。ニーズの根本にある人間の欲求を知る。
第2回(/)	ペルソナ	人間の欲求を元に顧客像を明確にする方法を体感する。
第3回(/)	カスタマージャーニー	顧客が商品やサービスに触れるまでの過程をまとめる。
第4回(/)	- 資料まとめ	ペルソナからカスタマージャーニーまでを資料に落とし込む。
第5回(/)	消費者行動の理解	購買行動モデルを通して、人が購入に至る流れを知る。
第6回(/)	戦略(STP)	市場を見極める分析、細分化、差別化などのステップを学ぶ。
第7回(/)	戦術I(4P)	製品価値の提供の仕方や販売戦略やメディアの特徴について。
第8回(/)	戦術II(SWOT分析)	経営戦略を立案する為に環境分析を行う方法を知る。
第9回(/)	戦略II'(クロスSWOT分析)	SWOT分析を基に掛け合わせて戦略を明確にする方法を学ぶ。
第10回(/)	戦略III(ブランド)	ブランドとは何か。販売努力とマーケティングの違いや開発について。
第11回(/)	戦略IV(コミュニケーション)	ターゲットに対して効果的、効率的に伝える広告、販促などを知る。
第12回(/)	◆課題: 起業ブランド	新会社の設立と製品・サービスを認知させる企画提案を行う。
第13回(/)	- データ分析	各自で収集したデータを分析し、戦略をまとめる。
第14回(/)	- 企画立案	各フレームワークを駆使して、戦術をまとめる。
第15回(/)	◆課題: プレゼンI	まとめた資料を基に前半のプレゼンを行う。
第16回(/)	- プレゼンII	まとめた資料を基に後半のプレゼンを行う。

授 業 計 画

No.1

授業科目	制作フレームワーク		担当教員	一島健	クラス	Web・CGデザイン科2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	この授業では実際の制作の一連の流れを学ぶ。各フローのポイント、注意点、テクニックをインプットすることで汎用性の高い制作技術の獲得を知識面からフォローを目的とする。実践的な題材を利用することで実用的な経験値の蓄積も狙っていく。						
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	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	単元ごとに、プリントやテキスト、映像などを適宜用いる			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	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(/)	ヒアリング段階のポイント1	事前準備のポイントリサーチ
第3回(/)	ヒアリング段階のポイント2	クライアントとのコミュニケーション
第4回(/)	ヒアリング段階のポイント3	ヒアリングの際の注意点
第5回(/)	企画作成段階のポイント1	要件の整理、分析
第6回(/)	企画作成段階のポイント2	問題点の洗い出し
第7回(/)	企画作成段階のポイント3	方向性の模索、アイデア収集
第8回(/)	企画作成段階のポイント4	コンセプトデザイン
第9回(/)	提案段階のポイント1	提案の戦略
第10回(/)	提案段階のポイント2	情報公開の順番
第11回(/)	提案段階のポイント3	再提案について
第12回(/)	過去の事例に学ぶ1	事例をもとにロールプレイと解説 ヒアリング編
第13回(/)	過去の事例に学ぶ2	事例をもとにロールプレイと解説 企画編
第14回(/)	過去の事例に学ぶ3	事例をもとにロールプレイと解説 提案編
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	CGデザイン演習		担当教員	柴田 大地	クラス	Web・CGデザイン科2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	この授業では3DCGの基礎から応用の知識を身につけることを目的とする。モデリングとUV展開の具体的な手法に加え、制作において必要となる関連知識の解説を行う。項目ごとでのデータ提出と、期末課題のデータ提出を実施する。						
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	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		PDF、データ配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回(/)	オリエンテーション	今後の授業について解説
第2回(/)	モデリングの基礎	ローポリゴンのモデリング制作、データ準備
第3回(/)	モデリングの基礎	ローポリゴンのモデリング制作、胴体と足の作成
第4回(/)	モデリングの基礎	ローポリゴンのモデリング制作、しっぽと耳の作成
第5回(/)	モデリングの基礎	ローポリゴンのモデリング制作、仕上げと提出
第6回(/)	テクスチャの基礎	UV展開、使用するツール解説
第7回(/)	テクスチャの基礎	UV展開、部分の展開
第8回(/)	テクスチャの基礎	UV展開、チェッカマップの表示
第9回(/)	テクスチャの基礎	UV展開、レイアウトと歪みの調整
第10回(/)	テクスチャの基礎	UV展開、仕上げと提出
第11回(/)	モデリングの応用	観察課題「身の回りの物」シーンデータ準備
第12回(/)	モデリングの応用	モデリング制作
第13回(/)	モデリングの応用	テクスチャ作成、UV展開
第14回(/)	モデリングの応用	ライティング設定、レンダリング後提出
第15回(/)	期末課題	課題の解説、提出要件を確認
第16回(/)	期末課題	最終提出、全体仕上げ、レンダリング後提出

授 業 計 画

No.1

授業科目	WEBデザイン演習応用		担当教員	日比野 越百	クラス	Web・CGデザイン科2年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	1年次のWebの知識を活かして、モバイルやアニメーションといった様々な表現技法を学びます。制作ポイントを明確にするために課題には必須のテーマや技術ポイントを設けています。技術とサイト自体の目的を意識しながらより発展した制作を行うことを目標とする。						
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	90 %	他	10 %
教科書	なし			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(/)	オリエンテーション	授業内容の確認、ユーザーインターフェースを知る。
第2回(/)	ユーザビリティとアクセシビリティ	誰でもアクセス出来て、使い易いサイトを構築する為には。
第3回(/)	ユーザビリティチェック	チェックシートを使用してユーザビリティをチェックする。
第4回(/)	情報の整理	クライアントからの情報収集と情報の整理の仕方を知る。
第5回(/)	ワイヤーフレーム復習	ユーザビリティとアクセシビリティを踏まえた設計図の作り方を知る。
第6回(/)	◆課題:お問い合わせページ	ユーザビリティとアクセシビリティを踏まえた単ページの制作を行う。
第7回(/)	- コーディング	構造を意識したページの制作。
第8回(/)	CSSアニメーション	CSSで行えるアニメーションの付け方を知る。
第9回(/)	metaとviewport	モバイルに欠かせない幅の知識を開発者ツールを通して深める。
第10回(/)	モバイル時代の単位	割合幅で構築していく為の様々な単位を確認する。
第11回(/)	割合の中の文字サイズ	文字サイズのリセットと展開時の注意を知り、活かせる様になる。
第12回(/)	モバイルファースト	メディアクエリ使用時の切り替え時の組む順番と注意点の確認。
第13回(/)	二次元レイアウト	縦横の並びを活かした近年のレイアウトを知る。
第14回(/)	一次元レイアウト	横並びを活かした様々な操作を学ぶ。
第15回(/)	メディアクエリ	次元レイアウトを効果的に使うためのクエリを使いこなす。
第16回(/)	コンテナクエリ	近年のレイアウト方法を知り、今後の制作に活かす。

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	◆課題:ニュースサイト	Webマーケティングを踏まえたプランニング。
第18回(/)	- プランニング	実際の利用者の分析結果を利用して企画をまとめる。
第19回(/)	- SPWF	視線誘導、UXを踏まえたSPワイヤーフレームを構築。
第20回(/)	- PCWF	PCワイヤーフレームに展開を行う。
第21回(/)	- プロトタイピング	検証を行い、本制作前に不備を無くす。
第22回(/)	- 素材制作	素材収集、制作を行う。
第23回(/)	- SPDC(FV)	SPデザインキャンプのFV部分の制作。
第24回(/)	- SPDC(コンテンツ)	SPデザインキャンプのコンテンツ部分の制作。
第25回(/)	- PCDC(FV)	PCデザインキャンプのFV部分の制作。
第26回(/)	- PCDC(コンテンツ)	PCデザインキャンプのコンテンツ部分の制作。
第27回(/)	- マークアップ(トップ)	文章のマークアップを行い、文書構造を確立する。
第28回(/)	- 次元レイアウト(トップ)	二次元レイアウトなどを駆使してコンテンツ部分を制作。
第29回(/)	- マークアップ(記事)	トップページを活かし、記事ページに展開する。
第30回(/)	- 次元レイアウト(記事)	レスポンスが出来る様に調整を行う。
第31回(/)	- カルーセル	Webプログラミングを活かしてカルーセルを設置。
第32回(/)	- バッファ	時間調整や制作時間用の補助時間。

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webプログラミング		担当教員	日比野 越百	クラス	Web・CGデザイン科2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	この授業ではWeb制作においてJavaScript(jQuery)を用いたページ作成を通じ、ユーザーやクライアントを満足させるためのインタラクティブ(相互性)とは何かを自ら考えます。そしてそれをプログラミングとして出力できる力を育むことを目標とします。						
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	0 %	課題	90 %	他	10 %
教科書	なし			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(/)	授業オリエンテーション	授業の概要説明。JavascriptとjQueryの概要説明。
第2回(/)	HTMLファイルとJSファイルの連携	JavascriptファイルとHTMLファイルのリンクの仕方を理解する。
第3回(/)	変数	変数の概念を実際にブラウザ出力しながら理解する。
第4回(/)	変数型と演算子	変数として扱えるデータの種類と扱い方を理解する。
第5回(/)	配列と関数	配列の概念ブラウザ出力しながら理解する。頻繁に行う処理の関数化を理解する。
第6回(/)	制御文(分岐)	条件毎に異なる処理を行うための構文を理解する(if文・switch文)
第7回(/)	- 分岐処理の練習	分岐処理を何度も書いて理解を深める。
第8回(/)	制御文(繰り返し)	繰り返し処理を行うための構文を理解する(for、while)を理解する。
第9回(/)	- 分岐の練習	繰り返し処理を何度も書いて理解を深める。
第10回(/)	インタラクション	きっかけを元にした処理を理解する。
第11回(/)	DOM操作	HTML、CSSの書き換えを処理を理解する。
第12回(/)	◆課題: カルーセルの実装	レスポンス対応のサンプルページにフェードイン・アウトのカルーセルを実装する
第13回(/)	- マークアップ	素材を利用しマークアップを行う。
第14回(/)	- スタイリング	CSSを用いレスポンスページにスタイリングする。
第15回(/)	- カルーセルを実装する	CSSによるレイアウト、装飾をしていく。
第16回(/)	期末課題	課題の提出

授 業 計 画

No.1

授業科目	映像制作演習応用		担当教員	一 島 健	クラス	Web・CGデザイン科2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	この授業ではより実践的な映像製作の技術を学ぶ。一年次に学んだ技術の定着と深掘をしていくがポイントして、大きくわけて合成を前提とした撮影技術、映像の合成技術、動画文法を意識した映像の編集技術の3つとなる。最終的には動的な表現を盛り込んだ幅広い表現の選択肢を手に入れることを目的とする。						
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	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	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(/)	撮影準備:企画作成	コンセプト・絵コンテ
第3回(/)	撮影準備:素材調整	撮影素材の下準備のポイント
第4回(/)	撮影実践1	ライティング・カメラワークの計画
第5回(/)	撮影実践2	テスト撮影・撮影の実施
第6回(/)	撮影実践3	撮影の実施 予備日
第7回(/)	コンポジット1	マット合成について
第8回(/)	コンポジット2	グリーンバック、キーイングについて
第9回(/)	コンポジット3	ノイズ・空気間の合成
第10回(/)	コンポジット4	合成の仕上げ
第11回(/)	編集作業1	動画の文法について
第12回(/)	編集作業2	編集ソフトの基礎
第13回(/)	編集作業3	トランジションについて
第14回(/)	編集作業4	音の編集について
第15回(/)	編集作業5	仕上げ作業・書き出し
第16回(/)	期末課題の提出	課題の提出と相互評価

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用		担当教員	一島 健	クラス	Web・CGデザイン科2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	この授業は基礎での経験値を存分に反映させ、応用編の課題展開になります。学生諸君には、発想、決定、描写、効率、完成度、客観性など制作に必要な要素を獲得し、高い意識を持つ努力を惜しまない事を希望します。また、作品は就活で必須のポートフォリオに収納できる水準を目指し作品撮影に伴う技法や知識も習得していきましょう。						
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	10 %	課題	80 %	他	10 %
教科書	なし			副教材および参考文献		必要に応じて指示する	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	幾何形態デッサン①	パース研究、一点透視図法他概説
第2回	幾何形態デッサン②	一コマ一点完成をめざそう！
第3回	幾何形態デッサン③	3点完成、次回プレゼンの為の準備
第4回	幾何形態デッサン④	ポートフォリオに収納する作品を目標とする
第5回	人物クロッキー	学生ローテーションモデル・座り・立ち・寝ポーズの研究
第6回	人体研究①	顔の各器官の研究
第7回	人体研究②	自画像
第8回	人体研究③	自画像、手と背景を含む
第9回	人体研究④	自画像完成・講評会(プレゼン)
第10回	構成デッサン①	幾何形態の応用編/エスキース作業
第11回	構成デッサン②	B4画用紙を使用/本作へ
第12回	構成デッサン③	継続作業、進捗状況報告会
第13回	構成デッサン④	継続作業
第14回	構成デッサン⑤	完成。総評
第15回	構成デッサン⑥	ブラッシュアップ作業・ポートフォリオ収納作品の選出作業
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	産学協同グループワーク		担当教員	一島 健	クラス	Web・CGデザイン科2年	
期別	前期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	演習	単位数	3

授業概要	この授業ではクライアントからの要望を分析し、ヒアリングから制作物の企画、制作、納品の工程を経験する。これによりリアリティのある制作、制作物への責任を意識できることを目標とする。エンドユーザーを直に観察し、リアクションを分析して自身の制作能力の改善につなげていく。						
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	70 %	他	30 %
教科書	適宜PDFなどを配布			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	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(/)	課題A プリプロダクション1	制作物と方向性を計画する。
第3回(/)	課題A プリプロダクション2	制作物と方向性を決定する。
第4回(/)	課題A プリプロダクション3	絵コンテ・サムネールの作成
第5回(/)	課題A プリプロダクション4	企画の完成 企画発表
第6回(/)	課題A プロダクション1	素材リストの作成と素材作成
第7回(/)	課題A プロダクション2	サンプル作成
第8回(/)	課題A プロダクション3	素材のベースを作成する。
第9回(/)	課題A プロダクション4	素材の部品を作成する。
第10回(/)	課題A プロダクション5	バリエーションの検討を行う。
第11回(/)	課題A プロダクション6	最終形態を想定した仮出力を行う。
第12回(/)	進捗報告1	進捗チェックと計画の修正
第13回(/)	課題A ポストプロダクション1	コンボジット作業
第14回(/)	課題A ポストプロダクション2	効果音・BGMの検討
第15回(/)	課題A ポストプロダクション3	編集作業 粗編集
第16回(/)	課題A ポストプロダクション4	追加素材の作成

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回(/)	課題A ポストプロダクション5	コンポジット作業 画像・映像
第18回(/)	課題A 成果報告2	最終チェックと納品
第19回(/)	課題B オリエンテーション	課題Bの概要説明
第20回(/)	課題B プリプロダクション1	制作物と方向性を計画する。
第21回(/)	課題B プリプロダクション2	制作物と方向性を決定する。
第22回(/)	課題B プリプロダクション3	絵コンテ・サムネールの作成
第23回(/)	課題B プリプロダクション4	企画の完成 企画発表
第24回(/)	課題B プロダクション1	素材リストの作成と素材作成
第25回(/)	課題B プロダクション2	モデリング・アニメーションのサンプル作成
第26回(/)	課題B プロダクション3	素材のベースを作成する。
第27回(/)	課題B プロダクション4	素材の部品を作成する。
第28回(/)	課題B プロダクション5	バリエーションの検討を行う。
第29回(/)	課題B プロダクション6	最終形態を想定した仮出力を行う。
第30回(/)	課題B 進捗報告1	進捗チェックと計画の修正
第31回(/)	課題B ポストプロダクション1	コンポジット作業
第32回(/)	課題B ポストプロダクション2	効果音・BGMの検討
第33回(/)	課題B ポストプロダクション3	編集作業 粗編集
第34回(/)	課題B ポストプロダクション4	追加素材の作成
第35回(/)	発表準備	プレゼンテーションに向けて
第36回(/)	課題B プレゼンテーション	クライアントへの発表
第37回(/)	納品作業	データの書き出し等
第38回(/)	課題C オリエンテーション	課題Cの概要説明
第39回(/)	課題C プリプロダクション1	制作物と方向性を計画する。
第40回(/)	課題C プリプロダクション2	制作物と方向性を決定する。
第41回(/)	課題C プリプロダクション3	絵コンテ・サムネールの作成
第42回(/)	課題C プリプロダクション4	企画の完成 企画発表
第43回(/)	課題C プロダクション1	素材リストの作成と素材作成
第44回(/)	課題C プロダクション2	モデリング・アニメーションのサンプル作成
第45回(/)	課題C プロダクション3	素材のベースを作成する。
第46回(/)	課題C プロダクション4	素材の部品を作成する。
第47回(/)	課題C プロダクション5	バリエーションの検討を行う。
第48回(/)	課題C 成果報告	最終チェックと納品

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2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	このビジネス講座では、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ます。結果としてビジネス検定3級の合格率90%以上を目指します。						
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		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①	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①	コミュニケーションの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①	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①	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	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検定試験解説	試験結果の解答ほか
第12回	就職活動の心構え①	映像視聴1巻『資格技能を将来にいかす』他
第13回	就職活動の心構え②	映像視聴3巻『履歴書とエントリーシート』他
第14回	就職活動の心構え③	自己PR, 自己分析他
第15回	年金とは	年金制度について説明(外部招聘)
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	就職講座Ⅱ		担当教員	大木 正臣	クラス	Web・CGデザイン科2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	・企業の就職選考試験として取り入れられているSPI(選抜試験の総称としてSPIという語を用いるが、実際の試験は様々な問題が存在)試験対策を行う。SPIでは言語分野・非言語分野、一般常識では国語・社会・数学等の中から学習すべきポイントについて理解を深め知識の定着を図る。授業の中で、模擬テスト(性格検査・SPI3)を実施し、自分の理解度を確認して就職試験の本番までに突破できる力を養成することを目標とする。						
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	・「SPI基礎からはじめる問題集」(実務教育出版)			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、性格検査	・ガイダンス/仕事算
第2回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(仕事算)、国語(二語関係:6択)
第3回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(鶴亀算1/2)、国語(二語関係 :5択)
第4回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(鶴亀算2/2)、国語(二語関係 :5択)
第5回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(損益算1/2)、国語(語句の用法)
第6回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(損益算2/2)、国語(語句の用法)
第7回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(速さ/時間/距離)、国語(語句の意味)
第8回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(場合の数)、国語(短文の穴埋め)
第9回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(確率)、国語(文章整序)
第10回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(割引料金)、国語(空欄補充)
第11回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(精算)、国語(空欄補充)
第12回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(割合/割賦) 国語(長文読解)
第13回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(割合/集合) 国語(長文読解)
第14回(/)	・非言語分野(数学)/言語分野(国語)	・数学(割合/集合②) 国語(長文読解②)
第15回(/)	・SPI3模擬テスト(別冊①)	・SPI3模擬テスト(別冊①)解答/解説
第16回(/)	・期末試験	・期末試験の実施