

科目名	ビジネスマナー I	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	1年 前期			
受講条件		開設時期		教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	<ul style="list-style-type: none"> ・接遇の心構えをふまえて、言葉遣い、人格的マナー等社会人としての基礎の習得を指導します。 ・敬語、ビジネス電話対応、冠婚葬祭マナーの基礎を指導します。 ・教本を軸として、様々なケースをロールプレイングを織り交ぜて授業を行います。 ・社会人として即戦力となるビジネスマナーと心遣いを習得すべく指導していきます。 							
授業の一般目標	社会人・企業人として仕事をしていく上での心構え・ビジネスマナーを習得する							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教本(実践ビジネスマナー)、配布プリント							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/>	知識・理解の観点	社会人・企業人としての基本的なマナー・ルールを理解						
<input checked="" type="checkbox"/>	思考・判断の観点	社会人として常識的な行動・言動を習得する						
<input checked="" type="checkbox"/>	関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養う						
<input checked="" type="checkbox"/>	態度の観点	社会人としてふさわしい言動・心構え・身だしなみを身につける						
<input checked="" type="checkbox"/>	技能・表現の観点	正しい言葉遣い・あいさつ・行動等、コミュニケーション能力を高める						
授業計画(全体)								
<ul style="list-style-type: none"> ・教本を軸として、様々なケースをロールプレイングを織り交ぜて授業を行います。 ・言葉については正しい日本語・敬語・ビジネス独特の言葉遣いを指導し、若者言葉を正します。 ・社会人として即戦力となるビジネスマナーを習得すべく指導していきます。 								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~2	第1章 社会人としての心構え1(接遇の基本理念)		P7~9、プリント					
3~4	第1章 社会人としての心構え1(ホスピタリティ・CS思考)	自己紹介文作成	P10~12、プリント					
5~6	第1章 社会人としての心構え2(報告・連絡・相談)	自己紹介文発表	P13~16、プリント					
7~8	第2章 基本動作 1, 2, 3, 4, 5	宿題	P17~22、プリント					
9~10	第3章 言葉遣いの基本 1(接客8大用語)	宿題(クッション言葉)	P24、25、プリント					
11~12	第3章 言葉遣いの基本 1(クッション言葉)	宿題(クッション言葉)	P26、27、プリント					
13~14	第3章 言葉遣いの基本 2(敬語)	宿題(敬語)	P28~29、プリント					
15~16	第3章 言葉遣いの基本 2(敬語)	宿題(敬語)	P30、プリント					
17~18	第3章 言葉遣いの基本 3(敬語・若者言葉)	宿題(敬語)	プリント					
19~20	第3章 言葉遣いの基本 3(敬語・若者言葉)	宿題(敬語)	プリント					
21~22	資料編4 冠婚葬祭(冠のしきたり)	宿題	P97、プリント					
23~24	資料編4 冠婚葬祭(婚のしきたり)	祝儀袋、宿題	P98、プリント					
25~26	資料編4 冠婚葬祭(葬のしきたり)	不祝儀袋、宿題	P99、プリント					
27~28	資料編4 冠婚葬祭(祭のしきたり)	宿題	P100、プリント					
29~30	前期試験実施							
成績評価方法								
1 期末試験(筆記)								
2 小テスト								
3 提出物								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○				◎		60	秀、S(4):90点以上
小テスト	◎	○					20	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート	○						20	良、B(2):70点以上
授業態度							評価なし	可、C(1):60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E(0):59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	池田美和子		実務経験紹介	https://urbangrace.jp/				

科目名	ビジネスマナーⅡ	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年後期			
受講条件		開設時期	後期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	・来客、訪問のマナーを実践練習を通して習得すべく指導を行います。 ・冠婚葬祭や食事のマナー、ビジネス文書、個人情報保護法についての基礎を指導します。							
授業の一般目標	社会人・企業人として仕事をしていく上でのビジネスマナー・社会常識を習得する							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	教本(実践ビジネスマナー)、名刺、湯飲み、茶托、お盆、カップ、ソーサー、割り箸等							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/>	知識・理解の観点	社会人・企業人としての基本的なマナー・ルールの理解						
<input checked="" type="checkbox"/>	思考・判断の観点	社会人として常識的な行動・言動を習得する						
<input checked="" type="checkbox"/>	関心・意欲の観点	物事に積極的に取り組む意欲を養う						
<input checked="" type="checkbox"/>	態度の観点	社会人としてふさわしい知識・言動・身だしなみを身につける						
<input checked="" type="checkbox"/>	技能・表現の観点	正しい言葉遣い・あいさつ・行動等、コミュニケーション能力を高める						
授業計画(全体)								
教本を軸として、様々なケースをロールプレイングを織り交ぜて授業を行います。 名刺交換の仕方や、応接室や廊下、エレベーターを使用する際のロールプレイングも実施します。 社会人として即戦力となるビジネスマナーを習得すべく指導していきます。								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~2	第4章 来客応対 1, 2							
3~4	第4章 来客応対 ロールプレイング1							
5~6	第4章 来客応対 4, ロールプレイング2							
7~8	第4章 来客応対 5, ケーススタディ1							
9~10	第4章 来客応対 6							
11~12	第4章 来客応対 7, 9, 10							
13~14	第4章 来客応対 8, ケーススタディ2							
15~16	第6章 訪問のマナー1, ロールプレイング6							
17~18	第6章 訪問のマナー2							
19~20	第6章 訪問のマナー ロールプレイング7, 名刺							
21~22	第6章 訪問のマナー3, 資料編3							
23~24	資料編4, 5							
25~26	ビジネス文書							
27~28	個人情報保護法							
29~30	後期試験実施							
成績評価方法								
1 期末試験(筆記)と出席率								
2 小テスト								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○				◎		60	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
小テスト	◎	○					40	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度							評価なし	
発表・作品							評価なし	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	江見恵子・池田美和子		実務経験紹介	https://urbanemi.com/				

科目名	情報リテラシー	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象				
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講座では、情報リテラシーの重要性を理解し、情報社会を生き抜くための知識とスキルを身につけることを目的とする。具体的には、情報モラル、情報倫理、情報セキュリティ、情報検索、情報分析、情報発信など、情報リテラシーの基盤となる知識を学び、インターネットやSNSなどの情報ツールを効果的に活用するための実践的なスキルを習得する。							
授業の一般目標	情報社会を生き抜くための知識とスキルを習得し、倫理的な行動と情報ツールの活用を実践できる。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	情報社会を生き抜くための倫理観と情報リテラシーを身につける							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	情報検索、情報分析、情報発信などのスキルを習得し、必要な情報を効率的に収集し、論理的に整理し、適切な方法で発信する。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	必要な情報を効率的に収集できるように、関心を持って臨んでいたか							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	情報モラル、情報倫理、情報セキュリティに関する知識を習得し、情報倫理的な行動を実践できる							
授業計画 (全体)								
情報リテラシーの重要性を理解し、情報社会を生き抜くための倫理観を身につける。								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1～2	情報リテラシーの重要性							
3～4	コンピューターの基本操作とつきあい方							
5～6	文字入力							
7～8	メールやオンライン会議などのネット利用							
9～10	お絵描きとファイル操作							
11～12	文書作成 1							
13～14	文書作成 2							
15～16	表計算 1							
17～18	表計算 2							
19～20	プレゼンテーション							
21～22	情報の調べ方・まとめ方							
23～24	コンピュータとネットワーク							
25～26	情報とセキュリティ							
27～28	情報と法律							
29～30	演習問題							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
2 定期試験を行いその結果を成績に反映する。								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○					80	秀、S (4) : 90点以上
小テスト							評価なし	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度			◎	○			20	可、C (1) : 60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E (0) : 59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

科目名	Web基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象	無			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本授業では、HTMLタグ、CSSの基礎を学習する。VisualStudioCodeを使い効率よくコーディングを行う。ペライチの簡単なホームページを作成できるようにする。レスポンシブのメディアクエリーの指定が適切に行える。							
授業の一般目標	HTMLタグ打ちによる文書構造の記述、CSS適用によるHPデザインの作成							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 [第2版] (1冊ですべて身につく)							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	HTMLタグ・CSS属性について説明できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインページからのWebページ作成のブロック化できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	デザインページの優れたページを参考に模範できる。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	総合的にバランスよくデザインできる。							
授業計画 (全体)	<ul style="list-style-type: none"> ・HTMLの構造化について理解し、タグの種類の利用目的について学習する。 ・CSSの属性設定が、基本的装飾ができるようになる。 							
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~6	WEBサイトの基本 (VSCODEのインストール~制作の流れ)							
7~12	HTMLの基本 (HTMLの基本の書き方、見出しや画像の挿入)							
13~18	HTMLの基本 (リンクや表の作成)							
19~24	HTMLの基本 (フォームの作成)							
25~30	CSSの基本 (CSSの書き方、Webフォント)							
31~36	CSSの基本 (色や配色について)							
37~42	CSSの基本 (背景色、高さと幅、余白の調整)							
43~48	CSSの基本 (線、リストの装飾、クラスとIDについて)							
49~54	CSSの基本 (レイアウト、グリッドについて)							
55~60	CSSの基本 (リセットCSSとflexboxについて)							
61~66	サンプルサイト制作1							
67~72	サンプルサイト制作2							
73~78	模擬問題1							
79~84	模擬問題2							
85~90	模擬問題3							
1 授業内で小課題を行う。 2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○			◎		80	秀、S (4) : 90点以上
小テスト	○						20	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度							なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品							なし	不可、E (0) : 59点未満
演習							なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

科目名	WebデザインI	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	1年生後期			
受講条件		開設時期	後期	教員実務経験対象	無			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本授業ではVisualStudioCodeを使い効率よくコーディングを行う。 XDを使用してデザインカンプを作成し、それに伴ってコーディングしてサイトを作成できるようにする。 Web関係の資格としてWebクリエイター能力認定試験のエキスパート合格を目指す。							
授業の一般目標	レスポンス対応Webデザインの作成							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 [第2版] (1冊ですべて身につく)							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	HTMLタグ・CSS属性について説明できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインページからのWebページ作成のブロック化できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	デザインページの優れたページを参考に模範できる。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	文字、レイアウト、色彩を総合的にバランスよくデザインできる。							
授業計画 (全体)	モバイルファーストでのレイアウトをコーディングできる。							
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~6	シングルカラムのサイト制作							
7~12	シングルカラムのサイト制作							
13~18	2カラムのサイト作成							
19~24	2カラムのサイト作成							
25~30	タイル型のサイト作成							
31~36	タイル型のサイト作成							
37~42	検定対策							
43~48	検定対策							
49~54	検定対策							
55~60	検定対策							
61~66	ポートフォリオサイト制作課題							
67~72	ポートフォリオサイト制作課題							
73~78	ポートフォリオサイト制作課題							
79~84	ポートフォリオサイト制作課題							
85~90	ポートフォリオサイト制作課題							
成績評価方法	1 Webクリエイター能力認定試験の結果を成績に考慮 2 Webサイト制作課題							
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○					50	秀、S (4) : 90点以上
小テスト							評価なし	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度							評価なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品	○	○			◎		50	不可、E (0) : 59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGP点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

科目名	Illustrator基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象				
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本授業では、Webデザインにおけるイラストやロゴ画像の制作する点からIllustratorの使用について演習する。まず、Illustratorの基本機能について操作ができるように基本的な事項について説明する。Illustratorクリエイター能力認定試験のスタンダードに合格を目指す。							
授業の一般目標	Illustratorの基本操作を使って、ロゴ作成、イラスト作成ができる。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	Illustratorの各機能について説明ができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	ロゴ作成、イラスト作成のために、制作プロセスを思考できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に、自からイラスト起こしを行う。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	イラスト作成のための曲線ポイントを滑らかに制作できる。Web用のロゴのデザインができる。							
授業計画(全体)								
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの操作方法を習得する。 ・ピクトグラムなどアイコン制作やチラシなどの作成ができる。 								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1～6	Illustratorの画面							
7～12	図形描画(四角形、円、多角形)							
13～18	線描画(直線、曲線、画像トレース練習)							
19～24	オブジェクトの選択、変形							
25～30	アンカーポイントとハンドルの操作、練習問題							
31～36	オブジェクト編集(レイヤー操作、オブジェクト複製)							
37～42	オブジェクト合成、							
43～48	色の設定、グラデーションを使う							
49～54	線幅ツール、ブラシの適用、線の変形							
55～60	文字入力、文字編集							
61～66	特殊文字、段落スタイル							
67～72	3D効果、画像トレース、遠近グリッド							
73～78	表やグラフを描く							
79～84	ロゴマーク作成							
85～90	アピ アランスでWebパーツ							
成績評価方法								
1 授業内で小課題を行う。								
2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○			○		50	秀、S(4):90点以上
小テスト							評価なし	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B(2):70点以上
授業態度							評価なし	可、C(1):60点以上
発表・作品		○			◎		50	不可、E(0):59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGP点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

科目名	Photoshop基礎		単位数	3	科目コード			
授業形態	演習		時間数	90	開設期	1年生後期		
受講条件			開設時期	後期	教員実務経験対象			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	Web制作上欠かせない写真データ加工の基礎(画像の移動、複製、消去、文字入力、)から色調補正、画像修正、切り抜き合成までを習得し、視覚効果にすぐれた魅力的なイメージ画像の制作までをPhotoshopを使って、演習を中心に行う。							
授業の一般目標	Photoshopの操作方を習得、デザイン性に優れた画像づくりを目指す。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書							
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点 Web制作において写真加工の必要性が理解できる。デジタル画像のしくみが理解できる <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点 基本的な知識と技術を活用し、適正な色彩判断が出来る <input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点 どうすれば広告的効果が出せる写真になるか関心をもち意欲的に作品に反映できる <input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点 意欲的に「テーマ・課題」制作を行う <input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点 実習を通して								
授業計画(全体)								
<ul style="list-style-type: none"> Photoshopの基本操作を学びます。 画像を切り抜き、合成ポスターを作成します。 								
授業計画(授業単位) 平常点20% 課題30% 実技試験50%								
回数日付	授業項目・内容等			授業外学習の指示等		授業の記録		
1~6	デジタル画像について							
7~12	描画ツールを使ってデジタル塗り絵を制作							
13~18	レイヤーの基本操作							
19~24	画像の色調補正							
25~30	調整レイヤーについて							
31~36	色の設定・グラデーション設定							
37~42	様々な選択範囲 1 簡単な合成写真							
43~48	様々な選択範囲 2 複雑な合成写真							
49~54	レイヤーマスクについて							
55~60	レイヤーマスクを使った合成写真							
61~66	課題制作1							
67~72	課題制作2							
73~78	課題制作3							
79~84	課題制作4							
85~90	総合課題							
成績評価方法								
1授業の理解度、取り組み姿勢								
2課題の技能・表現力								
3定期試験								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○			◎		50	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGP点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度							評価なし	
発表・作品	○	○			◎		50	
演習							評価なし	
出席							欠格条件	
担当教員	辻村 忠幸			実務経験紹介				

科目名	色彩概論 I	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	色の基本的な特性等を理解し、配色を効果的にすることで、心理的、生理的影響の知識を身につけ配色調和のバランスをとることができる。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	色彩検定 公式テキスト 3級編 過去問題集2018年度2・3級 新配色カード 199a							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	PCCS色相環、トーンを理解し、配色デザインやファッション、インテリアの色彩計画に生かすことができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	配色理論に基づき、効果的な配色を考え論理的に説明出来る。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	色彩に関する関心を広げ、日常から色彩センスを磨く努力をする。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input type="checkbox"/> 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)	色彩技能検定3級合格を目指し、公式テキストの内容を理解する。 日常生活で目的に合った効果的な配色が出来るようになる。							
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1～2	色の三属性 カラーカード分け							
3～4	色の三属性							
5～6	PCCS							
7～8	PCCS、色相環							
9～10	PCCSトーン							
11～12	色彩心理、グループワーク							
13～14	色彩心理、商品パッケージ分析							
15～16	光と色 眼の構造							
17～18	光と色 照明							
19～20	混色ワーク 混色例							
21～22	対比、同化							
23～24	配色、配色ワーク、3色配色 作品作成							
25～26	ファッションカラー、ファッションカラー配色 作品作成							
27～28	インテリア							
29～30	模擬試験							
成績評価方法	(1)授業の中で小テスト、グループワークを数回行う。 (2)グループワークでまとめたレポートを発表。 (3)配色ワークで作成した作品を発表、提出する。 (4)最後に試験を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。なお、出席が所定の回数に満たない者には単位を与えない。							
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○					50	秀、S (4) : 90点以上
小テスト	◎	○					20	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート								良、B (2) : 70点以上
授業態度			○				10	可、C (1) : 60点以上
発表・作品	◎	○			○		20	不可、E (0) : 59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	田村 絵里子		実務経験紹介	https://profile.ameba.jp/ameba/paleilac-colorlab				

科目名	色彩概論Ⅱ	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年後期			
受講条件		開設時期	後期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	色の基本的な特性等を理解し、配色を効果的にすることで、心理的、生理的影響の知識を身につけ配色調和のバランスをとることができる。							
授業の一般目標								
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	色彩検定 公式テキスト 3級編 過去問題集2018年度2・3級 新配色カード 199a							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	PCCS色相環、トーンを理解し、配色デザインやファッション、インテリアの色彩計画に生かすことができる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	配色理論に基づき、効果的な配色を考え論理的に説明出来る。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	色彩に関する関心を広げ、日常から色彩センスを磨く努力をする。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input type="checkbox"/> 技能・表現の観点								
授業計画(全体)	色彩技能検定3級合格を目指し、公式テキストの内容を理解する。 日常生活で目的に合った効果的な配色が出来るようになる。							
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~2	色の三属性 カラーカード分け							
3~4	色の三属性							
5~6	PCCS							
7~8	PCCS、色相環							
9~10	PCCSトーン							
11~12	色彩心理、グループワーク							
13~14	色彩心理、商品パッケージ分析							
15~16	光と色 眼の構造							
17~18	光と色 照明							
19~20	混色ワーク 混色例							
21~22	対比、同化							
23~24	配色、配色ワーク、3色配色 作品作成							
25~26	ファッションカラー、ファッションカラー配色 作品作成							
27~28	インテリア							
29~30	模擬試験							
成績評価方法								
(1)授業の中で小テスト、グループワークを数回行う。								
(2)グループワークでまとめたレポートを発表。								
(3)配色ワークで作成した作品を発表、提出する。								
(4)最後に試験を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。なお、出席が所定の回数に満たない者には単位を与えない。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○					50	秀、S(4):90点以上
小テスト	◎	○					20	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート								良、B(2):70点以上
授業態度			○				10	可、C(1):60点以上
発表・作品	◎	○			○		20	不可、E(0):59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	田村 絵里子		実務経験紹介	https://profile.ameba.jp/ameba/paleilac-colorlab				

科目名	動画制作基礎	単位数	3	科目コード				
授業形態	演習	時間数	90	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象				
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、動画制作の基本的な知識と技術を学び、短尺の動画作品を制作します。動画の企画、撮影、編集、音響など、動画制作に必要な一連の流れを学び、実際に制作を通してスキルを磨きます。							
授業の一般目標	簡単な動画を制作することができる。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	動画企画の基本的な方法を習得できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	音声や音楽を動画に効果的に挿入できる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	動画編集ソフトの基本的な操作を習得できる							
授業計画(全体)								
この講義を通して、動画制作に興味を持ち、基礎的なスキルを身につける。								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~6	導入ー前段階について							
7~12	現在の環境							
13~18	クリエイティブ概論							
19~24	グラフィックデザイン☑							
25~30	制作実習ー平面							
31~36	制作実習ーテーマ							
37~42	制作実習ーカット							
43~48	テーマ制作A①							
49~54	テーマ制作A②							
55~60	テーマ制作A③							
61~66	テーマ制作B①							
67~72	テーマ制作B②							
73~78	テーマ制作B③							
79~84	試験課題							
85~90	試験課題、講評							
成績評価方法								
1 授業内で小課題を行う。 2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGP点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度							評価なし	
発表・作品			◎	◎	○		50	
演習	○	○	◎	◎	○		50	
出席							欠格条件	
担当教員	久保 俊介		実務経験紹介					

科目名	デザイン論	単位数	3	科目コード				
授業形態	講義	時間数	90	開設期	1年生後期			
受講条件		開設時期	後期	教員実務経験対象				
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講義では、デザインの本質と歴史、そして様々なデザイン理論について学びます。具体的なデザイン技法やソフトウェアの使い方を学ぶのではなく、デザインを多角的に理解し、論理的に思考する力を養うことを目的としています。							
授業の一般目標	デザイナーとして活躍するために必要な知識と視点を養います。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	なるほどデザイン〈目で見て楽しむ新しいデザインの本。〉							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	主要なデザイン理論を知ることができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	デザインを論理的に分析し、考察することができる							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	積極的に、関心を持って参加できている							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	自分の考えを明確に表現することができる							
授業計画(全体)								
この講義を通して、デザインの本質を理解し、幅広い知識と豊かな感性を持ち、社会に貢献できるデザイナーを目指します。								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1～6	導入ーデザイン論							
7～12	アプリ活用①							
13～18	アプリ活用②							
19～24	アプリ活用③							
25～30	制作実践A①							
31～36	制作実践A②							
37～42	制作実践A③							
43～48	制作実践A④							
49～54	制作実践A⑤							
55～60	制作実践B①							
61～66	制作実践B②							
67～72	制作実践B③							
73～78	制作実践B④							
79～84	制作実践B⑤							
85～90	応用力アップデート、ポートフォリオ							
成績評価方法								
1 授業内で小課題を行う。 2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価なし	秀、S(4):90点以上
小テスト	◎	◎	○	○			30	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B(2):70点以上
授業態度							評価なし	可、C(1):60点以上
発表・作品	○	○			◎		70	不可、E(0):59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGP点数
担当教員	久保 俊介		実務経験紹介					

科目名	著作権	単位数	1	科目コード				
授業形態	講義	時間数	30	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象				
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本講座では、クリエイター自身が知っておくべき著作権の基礎知識から、トラブル発生時の対処法までを体系的に学び、権利を守りながら創作活動を進めるためのスキルを習得します。							
授業の一般目標	クリエイターとして著作権の基礎知識とトラブル解決スキルを習得し、安心して創作活動を行えるようにする。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)	著作権トラブル解決のバイブル! クリエイターのための権利の本							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	著作権法の基本的な概念を理解し、クリエイターとしての権利と義務を認識できる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	著作権侵害の具体的な事例を学び、自らの作品を守るための対策を講じられる。							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	著作権に関する契約のポイントを理解し、適切な契約を締結できる。							
<input type="checkbox"/> 態度の観点								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	著作権トラブルが発生した場合の対処方法を学び、迅速かつ円満な解決を目指すことができる。							
授業計画 (全体)								
著作権法の基本的な概念を理解し、クリエイターとしての権利と義務を認識できるようになる。								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~2	著作権とは?							
3~4	著作権の対象							
5~6	著作権の発生							
7~8	著作権の保護範囲							
9~10	著作権の侵害							
11~12	著作権侵害の救済							
13~14	著作権に関する契約							
15~16	著作権とライセンス							
17~18	著作権とインターネット							
19~20	著作権と著作隣接権							
21~22	著作権と個人情報							
23~24	著作権とデザイン							
25~26	著作権と商標							
27~28	著作権の最新動向							
29~30	まとめ							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
2 定期試験を行いその結果を成績に反映する。								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	○					80	秀、S (4) : 90点以上
小テスト							評価なし	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度			◎	○			20	可、C (1) : 60点以上
発表・作品							評価なし	不可、E (0) : 59点未満
演習							評価なし	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	辻村 忠幸		実務経験紹介					

科目名	プレゼンテーション	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	新たなアイデアを生み出すことのみならず、それを他者に正しく・分かりやすく伝え、説得する・共感を得る能力が求められるようになっている社会状況を鑑み、PBL等も含めた今後の様々な場面で活用できるプレゼンテーションスキルの向上をはかる。							
授業の一般目標	自らのアイデアや意見を他者に分かりやすく伝えられるようになる。プレゼンテーション用の資料作成ができるようになる。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	論理的で分かりやすいプレゼンテーションの仕方や資料作成ツールの使い方などの方法論や技術を身に付けられたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	他者の視点に立った工夫ができたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	プレゼンテーションスキルの必要性を理解し、関心を持って臨んでいたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加できていたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	アイデアを相手に正しく伝えられるよう表現できたか・分かりやすい資料を作成できたか							
授業計画 (全体)								
プレゼンテーションの仕方や資料作成の仕方について演習を通じて学習します。								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~2	オリエンテーション・自己紹介							
3~4	プレゼン練習 (質問を受けてみよう)							
5~6	プレゼンテーションとは・プレゼンテーションの構成							
7~8	canvaを使用した資料作成							
9~10	canvaを使用したプレゼンテーション (発表準備)							
11~12	canvaを使用したプレゼンテーション (発表)							
13~14	プレゼン①準備 (構成)							
15~16	プレゼン①準備 (資料作成)							
17~18	プレゼン①発表							
19~20	プレゼン②準備 (構成)							
21~22	プレゼン②準備 (資料作成)							
23~24	プレゼン②発表							
25~26	プレゼン③準備 (構成)							
27~28	プレゼン③準備 (資料作成)							
29~30	プレゼン③発表							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験					◎		20	秀、S (4) : 90点以上 優、A (3) : 80点以上 良、B (2) : 70点以上 可、C (1) : 60点以上 不可、E (0) : 59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度			◎	◎			20	
発表・作品					◎		40	
演習	◎	◎	○	○	○		20	
出席							欠格条件	
担当教員	吉田 昌乗		実務経験紹介	https://www.tansan.co/				

科目名	発想技法	単位数	1	科目コード				
授業形態	演習	時間数	30	開設期	1年生前期			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	ソーシャルスキルを「社会生活に必要な、対人関係を円滑に築き維持するための技術(コツ)」と捉え、それを身に付ける演習を通じて、ヒューマンスキルの向上をはかる。/新たなアイデアを生み出すことの必要性を理解し、単なるひらめきで終わらずに「発想したものを実社会に落とし込む」ところまでをスキルとして体得する。							
授業の一般目標	感情をマネジメントでき他者とのコミュニケーションが支障なく取れるようになる。/アイデアを生み出すさまざまな方法論を演習を通して身に付ける							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	さまざまな場面でどう振る舞うかなどの方法論を身に付けられたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	他者の視点に立った工夫ができたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	ソーシャルスキル/発想技法の必要性を理解し、関心を持って臨んでいたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加できていたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	授業ごとの目標に応じた表現ができたか・他者とのコミュニケーションが支障なく取れるか							
授業計画(全体)								
他者との接し方やさまざまな場面での振る舞い方などについて演習を通じて学習します。								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1~2	オリエンテーション・ss1:自己紹介							
3~4	ss2:質問をする							
5~6	ss3:感情を理解する							
7~8	ss4:冷静な議論をする							
9~10	ss5:自分の意見を伝える							
11~12	ss6:計画を立てる							
13~14	ss7:問題を解決する							
15~16	発想技法1:アイデアとは・アイデアの作り方							
17~18	発想技法2:発想法紹介①							
19~20	発想技法3:発想法紹介②							
21~22	発想技法4:発想法紹介③							
23~24	発想技法5:コンペ①							
25~26	発想技法6:コンペ②							
27~28	発想技法7:コンペ③							
29~30	発想技法8:コンペ④							
1 授業内で下記観点から評価を行う。 2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。 3 4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○	○	○	○			20	秀、S(4):90点以上 優、A(3):80点以上 良、B(2):70点以上 可、C(1):60点以上 不可、E(0):59点未満 未修得、履修放棄、F ()内はGPA点数
小テスト							評価なし	
宿題授業外レポート							評価なし	
授業態度			◎	◎			40	
発表・作品							評価なし	
演習	◎	◎	○	○	◎		40	
出席							欠格条件	
担当教員	吉田 昌乗		実務経験紹介	https://www.tansan.co/				

科目名	PBL I	単位数	2	科目コード				
授業形態	演習	時間数	60	開設期	1年生後期			
受講条件		開設時期	後期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	生徒が自ら問題を見つけ、さらにその問題を自ら解決する能力を身に付ける学習を通じて、ヒューマンスキルの向上をはかる。							
授業の一般目標	企業や団体・自治体との連携を通して現実社会での課題解決に貢献する。							
受講条件								
事前学習について (テキスト・参考書等)								
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点	思考法やプロジェクトの進め方などの方法論を身に付けられたか・協力企業/団体の状況について正しく理解できたか							
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点	さまざまな段階で状況を進展させるアイデアを出せるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点	問題解決能力の必要性を理解し、関心を持って臨んでいるか							
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点	授業に積極的に参加し、チームに貢献できているか							
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点	アイデアを相手に正しく伝えられるよう表現できるか・協力企業/団体の課題を解決できたか							
授業計画 (全体)								
アイデアの出し方、発表の仕方について演習を通じて学習します。								
授業計画 (授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等			授業の記録			
1~4	オリエンテーション							
5~8	企業紹介							
9~12	リサーチ・着想・発案練習							
13~20	プロトタイピング・テスト練習 講評							
21~32	リサーチ・着想・発案							
33~36	中間発表①							
37~44	プロトタイピング・テスト①							
45~48	中間発表②							
49~56	プロトタイピング・テスト②							
57~60	最終成果発表							
1 授業内で下記観点から評価を行う。								
2 授業最終課題提出によって下記観点から評価を行う。								
3								
4								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○	○	○	○			20	秀、S (4) : 90点以上
小テスト							評価なし	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							評価なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度			◎	◎			20	可、C (1) : 60点以上
発表・作品					◎		20	不可、E (0) : 59点未満
演習	◎	◎	○	○	○		40	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	()内はGPA点数
担当教員	吉田 昌乗		実務経験紹介	https://www.tansan.co/				