

授業科目等の概要
(工業専門課程 ICTシステム・デザイン科 グラフィックデザインコース/メディアデザイナーコース) 令和8年度

分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次学期	授業コマ数	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業との連携
										講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○				プログラム基礎[JS]	スクリプト言語を用いてのプログラム基礎の習得	1前	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				Webプログラミング総論&演習	HTML、CSSの使い方の基礎の学習と演習	1前	30	60	2	○	△		○		○	○	
○				情報処理基礎[ITパスポート]	コンピュータの基礎知識と開発手法	1前	30	60	2	○	△		○		○	○	
	○			IT研究開発	研究開発の手法、プレゼン、論文の作り方	1後 2後	30 30	60 60	2 2	○	△		○	○			
○				ラスターグラフィック総論&演習	ラスター画像加工の基礎技術を学ぶ	1前	30	60	2	○	△		○		○	○	○
○				キャラクターデザイン総論&演習	キャラクターデザインの技法	2前	15	30	1	○	△		○	○		○	
○				ディレクションDTPα	印刷のディレクションするための技法の修得	1前	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				ディレクションDTPβ	印刷のディレクションするための技法の修得	1後	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				ビジュアルクワイエット総論&演習a	デジタルフォト撮影実践理論と実技	1前	30	60	2	○	△		○		○	○	○
○				ビジュアルクワイエット演習b	デジタルフォト撮影表現技法と応用実践	1後	30	60	1			○	○		○	○	○
○				ビジュアルクワイエット応用論&演習	デジタルフォト撮影実技	2前	30	60	1			○	○		○	○	○
○				ベクターグラフィック総論&演習	イラストレーションに関する講義と、その基礎技法	1前	30	60	2	○	△		○	○		○	
○				Web概論&演習	Webページ制作の手順と効果的表現技法	1後	30	60	2	○	△		○		○	○	○
○				CMS構築[Wordpress]	CMS構築の知識と演習	2前	30	60	2	○	△		○		○	○	
○				DTP概論&実習	印刷デザインの方法と作品制作	2前	30	60	2	○	△		○	○		○	
○		○		企業連携ワークショップ	企業の依頼を受けて様々な印刷物の制作	1後 2前	30 75	60 150	1	○	△		○	○		○	
○				3DCG概論&演習	3D表現の理論と演習	2前	30	60	2	○	△		○	○			
○				コンテストデザイン演習	様々なコンテスト出展作品を制作する	2前	15	30	1			○	○	○		○	
○				ビジネスDTP	Microsoft Wordを活用した魅せるドキュメントの制作技法	1前	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				グラフィックデザイン総論&DTP演習α	印刷のしくみと広告物ができるまでの基礎知識	1後	30	60	2	○	△		○		○	○	
○				デジタルドロー	iPadとApple Pencilによるイラストレーションの描き方	2前	15	30	1	○	△		○	○		○	
○				卒業研究	学習成果をもとにテーマを設定して研究に取り組む	2後	180	360	6			○	○	○		○	
○				色彩概論&演習	色彩理論を学び演習を通して適切な色の選択ができるスキルを身につける	1前	15	30	1	○	△		○		○		
○				色彩&鉛筆デッサン概論&演習	鉛筆のみを使用し、デッサン力を修得	1後	15	30	1	○	△		○		○		
○				色彩&鉛筆デッサン概論応用	色彩理論応用とデッサン演習	2前	30	60	2	○	△		○		○		
		○		インターンシップ	仕事に触れることで今後の課題を明確にし、社会人として自立するための体験学習	1通 2通	15 15	30 30	1 1			○	○		○		○
		○		企業実習	学習関連分野連携企業及び就職内定企業において実務経験実習を行う	2後	105	210	3			○	○				○
○				コミュニケーション基礎	自己を見つめ、自己の持ち味・価値観を築く	1前	15	30	1	○	△		○	○		○	
○				コミュニケーション応用	他者を容認し、必要な自分になるための行動力を培う	1後	15	30	1	○	△		○	○		○	
	○			ライフプランニング	将来に向けて生活設計に必要な知識を学ぶ	2後	15	30	2	○	△		○	○	○	○	
○				EQコミュニケーション	EQに気付き、関心を持ち、前向きな生活を送る姿勢を考える	2前	15	30	2	○			○		○	○	
○				プレゼンテーション基礎講座	発表技法を企画からPC操作まで総合的に学ぶ	1後	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				パソコン基礎[Excel]	ビジネスに必要な表及び計算式の作成技法を学ぶ	1前	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				ビジネス実務A	ビジネス常識、情報活用など基本知識を修得1	1前	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				ビジネス実務B	ビジネス常識、情報活用など基本知識を修得2	1後	15	30	1	○	△		○		○	○	
○				ビジネス著作権	ビジネスで必要とされる著作権の基本	1後	15	30	2	○	△		○		○	○	
	○			基礎学習講座 ※留学生以外必修	基本的な人文・社会・自然科学分野の学習	1後 2前	15 15	30 30	1 1	○	△		○	○			
	○			日本語聴解・読解 ※留学生のみ必修	日本語の聴解、読解の学習	1通 2通	30 30	60 60	1 1	○	△		○		○		
○				就職支援講座	就職目標の設定・職業理解・就職活動スキルの学習	1通	30	60	2	○	△		○	○		○	
合計						35 科目	2220単位時間~		64 単位~								

※1時間は90分授業で実施しているので、授業時数欄及び合計欄は、1単位時間(50分)に換算

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	前・後期
	1学期の授業期間	15週~

修業年限が2年以上で、認定単位数65単位以上。

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	学年・クラス	1IT	
講義名	アルゴリズム総論		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	月1・2	404
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2
実務経験のある教員 による授業内容	製造業で自社システムの開発、ネットワーク技術者として20年勤務、その後独立してITコンサルタント・プログラミングの会社を立ち上げ13年活動している経験のある教員が、アルゴリズム総論について教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
システムづくりの第一歩として、ソフトウェア開発の基礎理論や手法を学ぶ。	No.	日付	授業内容
	1	4/13	教科および前期シラバス説明 第1章アルゴリズム入門
	2	4/20	第2章流れ図の基本パターン
	3	4/27	第3章 擬似言語の基本パターン
	4	5/11	第4章 計算のアルゴリズム(1) 復習小テスト(1)
2. 目標検定・資格	5	5/18	第4章 計算のアルゴリズム(2)
	受験対象		
実施日	6	5/25	第5章 配列操作
3. 学習上の留意点	7	6/1	第6章 探索のアルゴリズム 復習小テスト(2)
テキストのほか、グループ学習を取り入れ、受講にあたっては、積極的な参加を希望します	8	6/8	第7章 整列のアルゴリズム
	9	6/15	第8章 データ構造(1) プロジェクト課題発表
	10	6/22	第8章 データ構造(2)
4. テキスト	11	6/29	第9章 オブジェクト指向プログラミングの基礎パターン 復習小テスト(3)
ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」	12	7/6	第10章 データ構造(1)
5. 成績評価の方法・基準	13	7/13	第10章 データ構造(2)
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、小テスト・授業態度・課題提出(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする	14	7/27	第11章 実践アルゴリズム 期末試験
	15	8/3	試験答案返却 プロジェクト採点返却 総括・グループ学習
	評価 試験	7/27	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1グラフィック		
講義名	ビジュアルクリエイト		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月1・2	204	
担当者	山浦剛典		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	講・演	必修	2	
実務経験のある教員による授業内容	主に商用写真の分野でフリーカメラマンとして10年以上活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイト総論・演習について教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
クリエイターに求められる映像の知識、様々なコンテンツやデザインにおける写真と動画の役割と効果を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。	No.	日付	授業内容
	1	4/13	授業の概要説明 撮影体験
	2	4/20	撮影実習「撮影」を意識する フレーミングの実践
	3	4/27	撮影実習 一眼カメラの扱い方 撮影データの取り扱い
	4	5/11	写真の基礎知識 ピントの合わせ方 マニュアルフォーカス・オートフォーカス
	5	5/18	写真の基礎知識 写真の明るさ、露出 (絞り、シャッタースピード、ISO感度)
	6	5/25	撮影実習(露出制御) 白いものと黒いもの
	7	6/1	写真の撮影実習 シャッタースピードの変更と効果 トリック写真 空中浮遊と心霊写真
	8	6/8	写真の基礎知識 絞り(f値)の変更と効果
	9	6/15	写真の基礎知識 レンズの焦点距離、画角、被写界深度
	10	6/22	撮影実習(焦点距離と被写界深度) 玉ボケとパースペクティブ キラキラポートレート
	11	6/29	写真の基礎知識 色々な構図と効果
	12	7/6	撮影実習 風景
	13	7/13	写真の基礎知識 ホワイトバランスの変更と効果
	14	7/27	撮影実習 建築物撮影
15	8/3	前期評価試験	
5. 成績評価の方法・基準	評価試験	試験	

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1A		
講義名	ベクターグラフィック総論&演習 [Illustrator]		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月3・4	202-1	
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
<p>広告、Web、POPをはじめあらゆる分野のクリエイティブデザインの世界では必須のソフト、イラストレーターについて学ぶ。</p> <p>ツールの名前や基本的な使い方、その応用まではば広くスキルを向上させる。</p> <p>Illustratorクリーエーター能力認定試験合格のため、演習を繰り返し、力をつけていく。</p>	No.	日付	授業内容		
2. 目標検定・資格	サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験 スタンダード/エキスパート(どちらか選択)	受験対象 全員	1	4/13	授業の内容について。進め方の説明 イラストレーターの機能概要 ●基本操作、起動と作業エリア、インターフェース、ツールボックス、パネル
			2	4/20	図形の描画1 ●図形ツールを使う、図形の組み合わせ
3. 学習上の留意点	実施日	8月(試験週)	3	4/27	線の描画1 ●直線、曲線、フリーハンド
			4	5/11	線の描画2 ●ベジェ曲線
4. テキスト	世界一わかりやすいIllustrator操作とデザインの教科書(技術評論社) Illustratorクリエイター能力認定試験問題集(サーティファイ)		5	5/18	オブジェクト1 ●選択、変形、アンカーポイントとハンドル操作
			6	5/25	オブジェクト2 ●レイヤー、複製、整列 オブジェクト3 ●合成、クリッピングマスク、複合パス 色の設定
5. 成績評価の方法・基準	出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		7	6/1	線の設定
			8	6/8	文字1 ●入力、編集
			9	6/15	文字2 ●異体字、特殊文字、レイアウト、段落
			10	6/22	特殊効果 ●不透明マスク、描画モード
			11	6/29	演習問題&試験対策
			12	7/6	演習問題&試験対策
			13	7/13	演習問題&試験対策
			14	7/27	演習問題&試験対策
			15	8/3	期末試験
			評価 試験		

科名	ICTシステム・デザイン科 医薬サポート科	コース名	ICT:ITSP、グラフィック 医薬:全コース	学年・クラス	1A 1D
講義名	就職支援	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		15	前期	火2	301・201
担当者	山田 優子	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			必須	講・演	1
実務経験のある教員 による授業内容					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)	
就職への心がまえをつくり、就職活動の準備をしていきます。	No.	日付
就職活動の前準備内容 ・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける ・基本的な職業理解 就職活動の概要を理解する ・職業・企業に関する情報を集める 情報を分析する ・な りたい自分を知り希望の職業、会社を選定する ・履 歴書の作成(前期3回) 試験の受け方(前期2回)		授業内容
2. 目標検定・資格	1	4/14
無	2	4/21
受験対象	3	4/28
実施日	4	5/12
3. 学習上の留意点	5	5/19
連続した授業ですので、100%の出席を目指してください。	6	5/26
4. テキスト	7	6/2
就職ノートファイル 必要に応じて関連資料・テキストを配布します。	8	6/9
5. 成績評価の方法・基準	9	6/16
必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。 ※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提出	10	6/23
A総合評価 90点以上 B総合評価 70点以上、90点未満 C総合評価 60点以上、70点未満 D総合評価 60点未満→単位不認定	11	6/30
	12	7/7
	13	7/14
	14	7/21
	15	7/28
	評価 試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1GR		
講義名	色彩概論&演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	水1	204	
担当者	百瀬 浩司		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容		色彩研究機関の事業部門にて、製品・教材の企画開発および色彩教育事業に従事(20年)					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・色彩検定3級の合格を目標とし、デザインの根幹の1つである色彩の基礎理論と科学的根拠を論理的に修得する。</p> <p>・PCCS体系を理解し、感覚に頼らず顧客の要求を正確に具現化できる実務的な配色スキルを養い、試験問題を解答することができるようになる。</p> <p>・また、学習内容の区切りごとに重要ポイントを整理し、理解度を確認するためのミニテストを適宜実施します。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/15	オリエンテーション ・講座の目的と意義・テキストの説明・検定の説明
		2	4/22	色の表示(表色系) ・色の分類と三属性(P032-038)
		3	5/13	色のはたらき(P001-009) 光と色 ・混色(P024-031)
		4	5/20	光と色 ・色はなぜ見えるのか?・眼のしくみ・照明と色の見え方(P010-023)
		5	5/27	色の表示(表色系) ・PCCS(P039-049)
		6	6/3	色の表示(表色系) ・PCCS(P039-049)
		7	6/10	色彩心理 ・色の心理効果・色の視覚効果(P050-0069)
		8	6/17	色彩調和 ・配色の基本的な考え方・色相を手がかりにした配色(P070-083)
		9	6/24	色彩調和 ・トーンを手がかりにした配色・色相とトーンを組み合わせた配色(P084-091)
		10	7/1	色彩調和 ・配色の基本的な技法・配色演習の解答例と解説(P092-103)
		11	7/8	配色イメージ ・配色イメージ(P104-109)
		12	7/15	ファッション ・ファッションと色彩(P110-117)
		13	7/22	インテリア ・インテリアと色彩・インテリアのCD・インテリアにおける色の心理効果(P118-127)
		14	7/29	慣用色名・まとめ ・慣用色名(P128-139)・
15	7/31	試験対策 ・テスト&解説		
2. 目標検定・資格				
A.F.T色彩検定 3級	受験対象 全員			
実施日	2026年11月8日(日)			
3. 学習上の留意点				
感覚に頼らず、公式テキストの理論を「正確な知識」として定着させてください。日常のデザインをPCCS記号で分析する習慣をつけ、「色彩検定3級」は卒業までに取得してください。				
4. テキスト				
・A.F.T色彩検定『公式テキスト3級編』 ・新配色カード158a ※筆記用具、ノート				
5. 成績評価の方法・基準				
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。				
評価 試験	試験 ・検定3級受験の前提となる知識の確認内容			

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン	学年・クラス	1IT・GR	
講義名	ビジネス実務 I		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	水2	301
担当者	坂口 和江		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	1
実務経験のある教員による授業内容		11				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/15	導入・B検について 働く意識	
		2	4/22	第1章 キャリアと仕事へのアプローチ	
		3	5/13	第2章 仕事の基本となる8つの意識	
		4	5/20	第3章① 職場でのコミュニケーションの重要性	
		5	5/27	第3章② ビジネスマナーの基本	
		6	6/3	第4章 指示の受け方と報告・連絡・相談	
		7	6/10	第5章① 話し方の基本	
		8	6/17	第5章② 職場でのことばづかい	
		9	6/24	第5章③ 聞き方の基本	
		10	7/1	第6章① 来客対応・面談のマナー	
		11	7/8	第6章② 名刺交換・訪問の基本	
		12	7/15	第6章③ 訪問の約束(アポイントメント)	
		13	7/22	第7章 会社関係のつきあい	
		14	7/29	期末テスト	
15	7/31 (水)	前期まとめ			
2. 目標検定・資格					
ビジネス能力検定3級	受験対象				
	全員				
実施日	2027年1月試験週				
3. 学習上の留意点					
授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるよう教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ること、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。					
4. テキスト					
ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト 2026年度版(日本能率協会マネジメントセンター)					
5. 成績評価の方法・基準					
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする					
		評価	試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン	学年・クラス	1IT・GR	
講義名	情報基礎(前期)		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	水3・4	404
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2
実務経験のある教員 による授業内容	製造業で自社システムの開発、ネットワーク技術者として20年勤務、その後独立してITコンサルタント・プログラミングの会社を立ち上げ13年活動している経験のある教員が、情報基礎について教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う</p> <p>・社会的な基礎知識を備えつつ、職業人として必須のIT力を養う</p> <p>・情報セキュリティ等のITリスクを理解し、安全に情報収集と活用ができるようになる</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/15	基礎テスト・ITパスポート試験について 第1部コンピュータシステム 第1章 ハードウェア
		2	4/22	第1章 ハードウェア
		3	5/13	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		4	5/20	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		5	5/27	第2章 ソフトウェアとマルチメディア
		6	6/3	第3章 システム構成
		7	6/10	第2部コンピュータの技術要素 第1章 データベース
		8	6/17	第1章 データベース
		9	6/24	第1章 データベース
		10	7/1	第2章 ネットワーク
		11	7/8	第2章 ネットワーク
		12	7/15	第3章 情報セキュリティ
		13	7/22	第3章 情報セキュリティ
		2. 目標検定・資格		
ITパスポート	受験対象 全員			
3. 学習上の留意点				
IT業界の根幹をなす、基礎的な知識の習得を目標としています。学習分野は広範囲となりますがくまなく、しっかりと身につけてください。				
4. テキスト				
身につく！合格！ITパスポート 身につく！合格！ITパスポートサブノート ITパスポート過去問題集				
5. 成績評価の方法・基準				
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。				
14	7/29	第2部 確認 期末試験		
15	7/31	期末試験答案返却 前期総括		
評価 試験	7/29			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A
講義名	コミュニケーション基礎		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	木1
担当者	野村 恵美		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
実務経験のある教員による授業内容	メディア出演や執筆、イベント司会、取材などを通し日頃から「人と関わること」に向き合う現役のフリーアナウンサーが、「伝える」「聴く」「関わる」をテーマに講義する。日々の生活を豊かにするためのコミュニケーション能力について考える。				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
コミュニケーションとは、自分以外の誰かと意思の疎通を図ること。それをスムーズに行うことができる力を『コミュニケーション能力』と呼びます。人に「伝える」、人から「受け取り」、人と「関わる」ことは、社会生活の中で必要不可欠です。社会人として、組織の中で働く一員として、コミュニティを構成するひとりとして、そして素敵な大人として、より良い人間関係を築き、人生を豊かなものにするために、「伝える」「受け取る」「関わる」能力＝コミュニケーション能力を磨きましょう。 まずは仕事や人生で成功している人のコミュニケーション能力に注目した『EQ理論』をもとに、自分が普段人とどう関わっているかを客観的に知るところから始めます。そこから見えてくる「なりたい自分」について考えることで、自分らしいコミュニケーション能力の向上を目指します。	No.	日付	授業内容		
2. 目標検定・資格	なし		1	4/9	オリエンテーション(授業目的)と自己紹介 EQ受検の目的について
3. 学習上の留意点	講義とグループワークを交えて「コミュニケーション」の構造の理解、能力向上のための手法を学びます。セルフワーク、グループワークを通じて、知識・テクニックのインプットとアウトプットを重ねる体感型の実践的内容となります。ワークには「話す」「聴く」「チームに協力・貢献する」態度で臨んでください。また授業中はもちろん、学内やプライベートでも、コミュニケーション能力を開発する意欲を持ちましょう。		2	4/23	「EQI」(行動特性検査)受検
4. テキスト	EQIアセスメント、レジュメ		3	4/30	記憶と感情の関係は？
5. 成績評価の方法・基準	必要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定		4	5/7	「EQI」のフィードバック コミュニケーションとEQの関わりについて ～EQと感情の関係～
	実施日		5	5/14	「EQI」(行動特性検査)のフィードバック ～私の感情、強みと課題～
			6	5/21	EQを活用して「なりたい自分」を考える
			7	5/28	相手を知ろう&話そう「THEインタビュー」
			8	6/4	より良いコミュニケーションはきっかけづくりから「共通点を見つける」
			9	6/11	話し上手は聞き上手 「聞く・訊く・聴く」
			10	6/25	コミュニケーションの手段は言葉だけじゃない！ 「想像力と身体を使って…」
			11	7/2	自分ってどんな人？ 「第一印象」「ジョハリの窓」
			12	7/9	自分の思い、どこまで伝わってる？ 「コミュニケーション・ギャップ」
			13	7/16	語彙力を身につけよう 「言葉に宿るチカラ」
			14	7/23	EQと言語
			15	7/30	期末レポート
			評価 試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1A	
講義名	ラスターグラフィック [Photoshop]		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	木 2・3	202-1
担当者	鳥羽 篤子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容		広告代理店でWEB、DTP、商品企画デザイナーとして20年以上経験のある教員によるPhotoshopを用いた画像編集の授業。検定合格に向けて基礎的な操作方法の履修と、実践的な画像の加工技術を学ぶ。				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
Adobe社のPhotoshopを操作して、WebやDTP等で用いられる画像を制作する能力を身につける。Photoshop検定合格に必要な水準の関連知識を学ぶ。		No.	日付
		授業内容	
2. 目標検定・資格		1	4/9
		インターフェイスの概要とツールの紹介画像解像度と切り抜きツール、保存形式	
サーティーファイ Photoshopクリエイター能力試験(スタンダード・エキスパート)		2	4/23
		カラーモード、レイヤーの基本操作	
受験対象 全員		3	4/30
		選択範囲の基本操作、選択範囲の保存と編集、選択ツール、ヒストリー、非破壊編集(スマートオブジェクト)	
実施日 August		4	5/7
		選択範囲を使った編集、色の設定、塗りつぶし、コンテンツに応じる、ペイントツールによる描画、ブラシ、消しゴムツール	
3. 学習上の留意点		5	5/14
		ブラシの応用、オリジナルブラシを作る、レタッチ(スポット修復ブラシ、パッチツール、コピースタンプツール)、カスタムシェイプツール	
演習・実技をしながら進めていきます。基礎をしっかり学びましょう。認定試験合格のため、演習をし、スキルアップし身につける。わからないことがあったらそのままにせず、解決し技術を確実なものにする。(持ち物: USBメモリ)		6	5/21
		グラデーション、パターン、オリジナルパターンを作る、様々なレイヤー操作	
4. テキスト		7	5/28
		調整レイヤー、レイヤースタイル、スマートオブジェクト、シェイプ、マスクと切り抜き、クイックマスク、オブジェクトの整列	
今すぐ使えるかんたんPhotoshopやさしい入門(技術評論社)		8	6/4
		パスの作成と編集、ブラシとフィルター効果、フィルターギャラリー、スマートフィルター、文字の入力、テキストツール	
5. 成績評価の方法・基準		9	6/11
		画像の合成、ブラシとフィルター効果、フィルターギャラリー、スマートフィルター	
授業態度:熱意・集中力・積極性他出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試A 総合評価 90点以上B 総合評価 70点以上、90点未満C 総合評価 60点以上、70点未満D 総合評価 60点未満→単位不認定期末試験の点数(60%)に検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。		10	6/25
		写真の補正、色調補正、カラーバランス、画像の合成、レンズ補正、歪み、アクション	
		11	7/2
		グラフィックデザインを作る、カラーマネジメントの知識とプロファイル	
		12	7/9
		演習問題と試験対策	
		13	7/16
		演習問題と試験対策	
		14	7/23
		演習問題と試験対策	
		15	7/30
		期末試験	
		評価 試験	

科名	ICTシステムデザイン 医療サポート	コース名	全コース	学年・クラス	ICT / 医薬 合同	
講義名	基礎学力講座 SPI対策	回数	期間	曜日・時限		教室
		30	1年	木4		301
担当者	鈴木詩郎	実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			必修	講・演	2	合同授業
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、言葉や計算の基礎は人が社会生活を営む上で必要不可欠な知識であり、「生きる力」の基盤となるものです。この講座では基礎学力や社会常識の定着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画		
3. 学習上の留意点	7月2日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト		
①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月9日	1	一般常識(時事・一般教養)		
	7月16日	1	言語能力: 同義語・対義語		
	7月23日	1	言語能力: 二語の関係		
	7月30日	1	言語能力: 熟語の構成		
	9月10日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)		
	9月17日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)		
	9月24日	1	非言語能力: 計算・数的問題(流水算)		
	10月1日	1	中間整理テスト		
	10月8日	1	社会常識: 敬語基礎		
	10月22日	1	社会常識: 敬語応用		
	10月29日	1	社会常識: 敬語演習		
	11月19日	1	非言語能力: 計算・数的問題(損益算)		
	11月26日	1	非言語能力: 計算・数的問題(濃度算)		
	12月3日	1	非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)		
	12月10日	1	非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)		
	12月17日	1	非言語能力: 計算・数的問題(分割算)		
	1月14日	1	確認テスト		
4. テキスト	2027年(金)				
『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	4月9日	1	言語能力: 語句の意味		
5 成績評価の方法・基準	4月16日	1	言語能力: 語句の用法①		
①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。A・・90点以上、B・・70点以上、C・・60点以上、D・・60点未満。	4月23日	1	言語能力: 語句の用法②		
	4月30日	1	非言語能力: 論証問題(推論①)		
	5月7日	1	非言語能力: 論証問題(推論②)		
	5月14日	1	非言語能力: 論証問題(推論③)		
	5月21日	1	非言語能力: 論証問題(集合①)		
	5月28日	1	非言語能力: 論証問題(集合②)		
	6月4日	1	非言語能力: 計算・数的問題(確率)		
	6月11日	1	非言語能力: 計算・数的問題(代金精算)		
	6月25日	1	総合試験		
		合計コマ数	29		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1GR		
講義名	ディレクションDTP		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金1	202-1	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有り	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、DTPディレクションについて教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	印刷物作成のワークフローとディレクション業務を学び、担当部門が担う役割を理解することによって現場に必要な知識を身に付けます。		6. 講義計画(シラバス)
2. 目標検定・資格	(株) ボーンデジタル DTP検定 (DTPディレクション)	受験対象 希望者	No. 日付 授業内容
3. 学習上の留意点	講義中心となりますが、教材を使い、わかり易い例を挙げながら効果的な学習につなげていきますので、積極的に授業を受けて下さい。		1 4/10 印刷物作成のワークフローとディレクション業務 ディレクション・歴史
4. テキスト	ワークスコーポレーション: 印刷メディアディレクション [改訂版] JAGAT: 新版DTPベーシックガイダンス		2 4/17 ワークフロー
5. 成績評価の方法・基準	出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		3 4/24 担当部門の役割
		実施日 2027/1月下旬ごろ	4 5/1 DTPに必要なシステム構成・DTPアプリケーション
			5 5/8 ビジネス系ソフトウェア・制作現場で利用される主なファイル形式
			6 5/22 実践ワークフロー
			7 5/29 企画と編集作業 企画のワークフロー・立案から制作スタート
			8 6/5 ターゲット・コンセプト・ラフスケッチ
			9 6/12 紙(誌)面の演出・色の基本知識
			10 6/19 基調色と色彩心理・視認性と可読性 規格サイズと判型
			11 6/26 書籍・雑誌の構成要素 製本知識・台割表
			12 7/3 印刷スケジュールの管理・費用算出 テキスト・図版の作成依頼
			13 7/10 レイアウト指示書の作成 先割りレイアウトのワークフロー・著作権
			14 7/17 実践ワークフロー
			15 7/24 期末試験
			評価 試験

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1GR		
講義名	ビジネスDTP		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金2	202-1 202-2	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有り	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、ビジネスDTPについて教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>ビジネス文書作成のための主要ソフトであるWordの基礎知識と現場での活用法を学びます。また、Wordを使ったレイアウトデザインに必要なノウハウを学び、実践でも生かせるようクオリティの高いレイアウトに必要な機能を習得し、スキルアップを図ります。</p>		No.	日付	授業内容		
		1	4/10	情報活用の留意点		
		2	4/17	ビジネス文書の作り方		
		3	4/24	デザインの基礎知識		
		4	5/1	イラストを使った紙面作り(チラシ作成)		
		2. 目標検定・資格		5	5/8	写真を使った紙面作り(チラシ作成)
		なし	受験対象	6	5/22	写真を使った紙面作り(チラシ作成)
		3. 学習上の留意点		7	5/29	課題制作(オリジナルチラシ作成)
		どのような業種の職場であっても、Microsoft Officeは必須です。デザイン力を活かせるノウハウを身につけられるよう、積極的に授業を受けて下さい。		8	6/5	課題制作(オリジナルチラシ作成～プレゼン)
		4. テキスト		9	6/12	Wordビジネス活用(差し込み印刷等)
		オリジナル資料	10	6/19	写真をトリミングした紙面作り(ポスター作成)	
		5. 成績評価の方法・基準		11	6/26	段組みを使った紙面作り(社内報作成)
		出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試		12	7/3	段組みを使った紙面作り(社内報作成)
		A 総合評価 90点以上		13	7/10	期末課題制作(1)
		B 総合評価 70点以上、90点未満		14	7/17	期末課題制作(2)
C 総合評価 60点以上、70点未満		15	7/24	期末課題提出(プレゼン)		
D 総合評価 60点未満→単位不認定		評価		試験		
※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。						
※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。						

科名	ICT	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン	学年・クラス	1IT・GR		
講義名	パソコン基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	金3	203	
担当者	坂口 和江		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有り	必修	演習	1	
実務経験のある教員による授業内容	事務職経験が3年以上ある教員が、パソコン基礎ほかについて教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)				
<p>どのような職場においてもExcelは活用されています。</p> <p>MOS(Microsoft Office Specialist)はOfficeの利用能力を証明する世界的な資格試験制度です。本講義では、MOS Excel 365&2019の合格を目指します。</p> <p>パソコンの授業は、練習量で確実に身に付きます。授業中は真摯に取組み、合格を目指してください。</p>	No.	日付	授業内容		
	1	4/10	出題範囲1 ワークシートやブックの管理		
	2	4/17	"		
	3	4/24	出題範囲2 セルやセル範囲のデータの管理		
	4	5/1	"		
	2. 目標検定・資格	5	5/8	出題範囲3 テーブルとテーブルのデータの管理	
	MOS Excel 365&2019	受験対象	6	5/22	"
		全員	7	5/29	出題範囲4 数式や関数を使用した演算の実行
	実施日	2026/8月試験週	8	6/5	"
	3. 学習上の留意点	9	6/12	出題範囲5 グラフの管理	
	1回、1回の講義を大切にしましょう。欠席した部分を改めて補う時間は取れません。健康に留意し、遅刻・欠席の無いように心がけてください。テキストとUSB、筆記用具は必ず持参してください。	10	6/19	"	
	4. テキスト	11	6/26	模擬試験①	
	MOS Excel 365&2019対策テキスト&問題集 (FOM出版)	12	7/3	模擬試験②	
	5. 成績評価の方法・基準	13	7/10	模擬試験③	
	出席率80%以上必須、検定試験結果60%未満は、追試	14	7/17	模擬試験④	
A 総合評価 90点以上	15	7/24	模擬試験⑤		
B 総合評価 70点以上、90点未満					
C 総合評価 60点以上、70点未満					
D 総合評価 60点未満					
※検定試験結果の点数(60%)に、検定可否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。					
※追試については80%の点数をもって、C評価とする	評価 試験				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト 高度ITエキスパート	学年・クラス	1ITスペ 1高度ITエキ
講義名	プログラミング基礎[JS]		回数	講義期間	曜日・時限
			15	前期	金4
担当者	米丘輝		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
			有	必須	講・演
実務経験のある教員 による授業内容	システムエンジニア(機能開発、運用・保守など)・社内SEを主に携わり、またサービス業・営業職の経験も交えた教員が、プログラミングの基礎知識を教える講座になります。				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)	
JavaScriptの基礎知識、プログラミングの基礎構造を理解ことを目的とします。 プログラムの基本構造に基づいたプログラムを自力で作れるようになるまで試行錯誤を繰り返しながら身に付けていきましょう。 また、タイピングの課題も実施しますので、日本語のタイピング向上も同時に図ります。進め方については、最初の授業時に説明します。	No.	日付
	1	4/10
	2	4/17
	3	4/24
	4	5/1
	5	5/8
	6	5/22
	7	5/29
	8	6/5
	9	6/12
	10	6/19
	11	6/26
	12	7/3
	13	7/10
	14	7/17
	15	7/24
	評価 試験	

科名	ICTシステムデザイン 医薬サポート	コース名	全コース	学年・クラス	ICT / 医薬 合同	
講義名	基礎学力講座 SPI対策		回数	期間	曜日・時限	教室
			30	1年	木4	301
担当者	鈴木詩郎		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容						合同授業

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)	
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、言葉や計算の基礎は人が社会生活を営む上で必要不可欠な知識であり、「生きる力」の基盤となるものです。この講座では基礎学力や社会常識の定着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ 計画
	7月2日	1 講座オリエンテーション/計算基礎テスト
3. 学習上の留意点 ①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月9日	1 一般常識(時事・一般教養)
	7月16日	1 言語能力: 同義語・対義語
4. テキスト 『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	7月23日	1 言語能力: 二語の関係
	7月30日	1 言語能力: 熟語の構成
5 成績評価の方法・基準 ①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。A・90点以上、B・70点以上、C・60点以上、D・60点未満。	9月10日	1 非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)
	9月17日	1 非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)
	9月24日	1 非言語能力: 計算・数的問題(流水算)
	10月1日	1 中間整理テスト
	10月8日	1 社会常識: 敬語基礎
	10月22日	1 社会常識: 敬語応用
	10月29日	1 社会常識: 敬語演習
	11月19日	1 非言語能力: 計算・数的問題(損益算)
	11月26日	1 非言語能力: 計算・数的問題(濃度算)
	12月3日	1 非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)
	12月10日	1 非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)
	12月17日	1 非言語能力: 計算・数的問題(分割算)
	1月14日	1 確認テスト
	2027年(金)	
	4月9日	1 言語能力: 語句の意味
	4月16日	1 言語能力: 語句の用法①
	4月23日	1 言語能力: 語句の用法②
	4月30日	1 非言語能力: 論証問題(推論①)
	5月7日	1 非言語能力: 論証問題(推論②)
	5月14日	1 非言語能力: 論証問題(推論③)
	5月21日	1 非言語能力: 論証問題(集合①)
	5月28日	1 非言語能力: 論証問題(集合②)
	6月4日	1 非言語能力: 計算・数的問題(確率)
	6月11日	1 非言語能力: 計算・数的問題(代金精算)
	6月25日	1 総合試験
	合計コマ数	29

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	学年・クラス	1A
講義名	ビジネス著作権		回数	講義期間	曜日・時限
			15	後期	
担当者	百瀬 浩司		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
				必修	講義
					単位数
					2
					備考
					合同授業
実務経験のある教員による授業内容					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>・本講座では、クリエイターが直面する著作権の基礎を体系的に学び、ビジネス著作権検定初級の合格を目指します。</p> <p>・地図の利用や新聞記事の活用、会議資料や企画書報告書、webサイトの運営まで、あらゆる業種・部署において知識が求められます。</p> <p>・法的な知識を、プロとして「権利の扱い方」を身につけ、その能力を保有していることを対外的にアピールすることが目的です。</p> <p>・また、学習内容の区切りごとに重要ポイントを整理し、理解度を確認するためのミニテストを適宜実施します。</p>	No.	日付	授業内容
	1		著作権の概要
	2		著作物
	3		著作者
	4		著作者の権利①
	5		著作者の権利②
	6		保護期間
	7		著作権の譲渡と利用許諾
	8		著作権の制限
	9		著作隣接権
	10		著作権の侵害
	11		知的財産権制度
	12		情報社会と情報モラル
	13		模擬問題
	14		模擬問題
15		模擬問題	
2. 目標検定・資格			評価 試験
サーティファイビジネス著作権検定 初級			期末試験 ・検定初級と同様の内容
受験対象 全員			
実施日	試験週日程による		
3. 学習上の留意点			
単なる用語の暗記に留まらず、身近な事例と法規を照らし合わせ、日常の創作やSNS利用の中で「これには著作権があるか？」と自問自答する習慣をつけましょう。また練習問題や模擬問題を数多く解くことが重要です。			
4. テキスト			
・『ビジネス著作権検定®BASIC・初級公式テキスト』 ・『ビジネス著作権検定®初級公式問題集』			
5. 成績評価の方法・基準			
出席率80%必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価90点以上 B 総合評価70点以上、90点未満 C 総合評価60点以上、70点未満 D 総合評価60点未満 ※期末試験の点数(60%)に検定合格、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については、80%の点数でC評価			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1GR		
講義名	色彩1&演習(デッサン・デザイン)		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期			
担当者	百瀬 浩司		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
				必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・色彩検定3級試験【11月8日(日)】に向けた、模擬テスト中心の検定対策講座。</p> <p>・色彩検定で獲得した知識に加え、グラフィックデザインの基礎知識を身につけ、2年次の平面構成や構図等の講座へスムーズに移行できるよう、実践的な制作の支えとなる基礎体力の確立。</p>		No.	日付	授業内容
		1		試験対策 ・テスト&解説
		2		試験対策 ・テスト&解説
		3		試験対策 ・テスト&解説
		4		試験対策 ・テスト&解説
		5		試験対策 ・テスト&解説
		6		試験対策 ・テスト&解説
		7		試験対策 ・テスト&解説
		8		試験対策 ・テスト&解説
		9		検定試験解答確認 ・解答確認&解説
		10		グラフィックデザイン基礎 ・平面構成、構図等に向けた基礎
		11		グラフィックデザイン基礎 ・平面構成、構図等に向けた基礎
		12		グラフィックデザイン基礎 ・平面構成、構図等に向けた基礎
		13		色彩演習(デッサン&色彩デザイン概論) ・配色分析&計画等に向けた基礎
		14		色彩演習(デッサン&色彩デザイン概論) ・配色分析&計画等に向けた基礎
15		色彩演習(デッサン&色彩デザイン概論) ・配色分析&計画等に向けた基礎		
2. 目標検定・資格				
A.F.T色彩検定 3級	受験対象 全員			
実施日	2026年11月8日(日)			
3. 学習上の留意点				
<p>・模擬テストを通じて自身の弱点を客観的に把握し、理論の「曖昧さ」を排除してください。</p> <p>・単なる暗記に留まらず、学習したものが実際のデザイン課題において「なぜ有効か」という根拠を常に意識してください。</p>				
4. テキスト				
<p>・A.F.T色彩検定『公式テキスト3級編』</p> <p>・『グラフィックデザイン基礎 改訂版』(持ち物)</p> <p>筆記用具、ノート</p>				
5. 成績評価の方法・基準				
<p>出席率80%必須、期末試験60%未満は追試</p> <p>A 総合評価90点以上</p> <p>B 総合評価70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価60点未満</p> <p>※期末試験の点数(60%)に検定合格、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※追試については、80%の点数でC評価</p>				
評価	試験	<p>期末試験</p> <p>・検定3級&後半授業の内容</p>		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1グラフィック		
講義名	ビジュアルクリエイティブ演習b		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	月1,2	204	
担当者	山浦剛典		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
クリエイターに求められる映像の知識、様々なコンテンツやデザインにおける写真と動画の役割と効果を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。		No.	日付	授業内容	
		1	9/7	後期の授業概要説明 前期の復習	
2. 目標検定・資格		2	9/14	撮影実習 人物撮影(基礎 静)	
		3	9/28	撮影実習 人物撮影(基礎 動)	
実施日		4	10/5	撮影実習 様々な照明機材の取り扱い方	
		5	10/19	写真の基礎知識 ライティング基礎①照明の種類と効果 照明機材使用時の露出とホワイトバランス	
3. 学習上の留意点		6	10/26	写真の基礎知識 ライティング基礎②人物撮影 基本のライティング	
		7	11/2	撮影実習 人物撮影 ライティング 証明写真・インタビューショット	
この講座では実際の撮影現場に即した実習を行い業務で通用する写真撮影技術について学ぶ。しかし現状、映像に求められる表現は非常に多い。講座内で扱うジャンル・機材に捉われず、ここで得た知識と技術を武器にあらゆる映像表現に対応できる汎用性を身に付けてほしい。 撮影実習においても、一つの成果に満足することなく、常に探求する気持ちで取り組んでほしい。		8	11/9	撮影実習 人物撮影 ライティング応用	
		9	11/16	写真の基礎知識 ライティング基礎③商品撮影 基本のライティング	
4. テキスト		10	11/30	撮影実習 物撮り ライティング 商品カタログ 角版	
		11	12/7	撮影実習 物撮り(光物、ガラス器) ライティング 商品カタログ 角版 映り込みの処理	
5. 成績評価の方法・基準		12	12/14	撮影実習 物撮り ライティング 切り抜き	
		13	12/21	撮影実習 物撮り ライティング表現 質感の追及	
"評価試験の点数(60%)と授業態度(40%)を合算し総合的に判断する。なお、課題作品の評価は授業態度に含める。 課題1 人物1、2		14	1/15	撮影実習 物撮り 地明り 限られた機材での表現	
		15	1/18	期末試験 授業まとめ	
		評価試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1GR		
講義名	ディレクションDTP		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期	金2	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有り				
実務経験のある教員による授業内容	DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、DTPディレクションについて教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
印刷物作成のワークフローとディレクション業務を学び、担当部門が担う役割を理解することによって現場に必要な知識を身に付けます。	No.	日付	授業内容
	1	9/11	デザインと校正作業1 (ワークフロー・カメラとスキャナ・画像フォーマットとサイズ)
2. 目標検定・資格	2	9/18	デザインと校正作業2 (画像解像度と印刷線数・写真撮影の基礎知識)
	3	9/25	デザインと校正作業3 (写真撮影の準備・画像補正・画像加工・ダイアグラム)
(株)ポーンデジタル DTP検定(DTPディレクション)	4	10/2	デザインと校正作業4 (紙面フォーマット・レイアウトの表現・ジャンプ率)
	5	10/9	デザインと校正作業5 (タイポグラフィ・フォント・文字組版・スタイル・視認性と可読性)
受験対象 希望者	6	10/16	デザインと校正作業6 (校正・実践ワークフロー・まとめプリント)
実施日	2027/1月ごろ		
3. 学習上の留意点	7	10/23	入稿と印刷1 (ワークフロー・入稿チェック・出力依頼書・PDF入稿)
前期のテキストを引き続き使用します。忘れずに持ってきてください。講義中心となりますが、教材を使い、わかり易い例を挙げながら効果的な学習につなげていきますので、積極的に授業を受けて下さい。	8	10/30	入稿と印刷2 (カラー・オーバープリントとノックアウト・版式・オフセット印刷)
4. テキスト	9	11/6	入稿と印刷3 (特殊印刷・印刷用紙・印刷加工・QRコード)
	10	11/13	入稿と印刷4 (オンデマンド印刷・エコロジーへの取り組み実践ワークフロー・まとめプリント)
ワークスコーポレーション:印刷メディアディレクション [改訂版] JAGAT:新版DTPベーシックガイダンス	11	11/20	他メディアへの展開1 (電子媒体の種類・特徴・ワークフロー・データ)
5. 成績評価の方法・基準	12	11/27	他メディアへの展開2 (電子媒体のフォーマット・インタラクティブ性・PDF配信)
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。	13	12/4	他メディアへの展開3 (電子出版の動向・実践ワークフロー・まとめプリント)
5. 成績評価の方法・基準	14	12/11	期末試験
	15	12/18	検定対策
	評価		
	試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	グラフィックデザイン	学年・クラス	1GR		
講義名	DTP演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	後期	金3・4	202	
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有り				
実務経験のある教員による授業内容	DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が、DTPディレクションについて教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
レイアウトソフトである「インデザイン」を使って、頁物の制作技法を学びます。既に学んだフォトショップとイラストレータの修得技能やディレクションDTPの内容をふまえ、全ての総まとめとしての演習となります。	No.	日付	授業内容
	1	9/11	オリエンテーション～InDesign操作実習 01 InDesignの基本 02 基本操作
2. 目標検定・資格	2	9/18	InDesign操作実習 03 ドキュメント作成
	なし	受験対象	
3. 学習上の留意点	3	9/25	InDesign操作実習 04 文字の入力
実施日	4	10/2	InDesign操作実習 05 書式の設定
4. テキスト	5	10/9	InDesign操作実習 06 段落スタイルと文字スタイルの設定
技術評論社: InDesign 操作とデザインの教科書[改訂2版] JAGAT: 新版DTPベーシックガイダンス	6	10/16	InDesign操作実習 07 画像の配置と編集
5. 成績評価の方法・基準	7	10/23	InDesign操作実習 08 カラーと効果の設定
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。	8	10/30	InDesign操作実習 09 オブジェクトの編集 10 フレームやデザインのアイデア
	9	11/6	InDesign操作実習 11 表の作成
	10	11/13	InDesign操作実習 12 作業の効率化 13 ページ数の多いドキュメントの処理
	11	11/20	InDesign操作実習 14 チェックと修正 15 パッケージと出力
	12	11/27	課題制作(ラフ～制作)
	13	12/4	課題制作(制作)
	14	12/11	課題制作(制作～校正)
	15	12/18	課題制作(発表～評価)
	評価		
	試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト グラフィックデザイン 高度ITエキスパート	学年・クラス	1IT・グラフィック
講義名	情報基礎(後期)		回数	講義期間	曜日・時限
担当者	塚田浩之		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
実務経験のある教員 による授業内容			単位数	備考	

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ITを最大限活用して、業務課題の把握と解決力を養う</p> <p>・社会的な基礎知識を備えつつ、職業人として必須のIT力を養う</p> <p>・情報セキュリティ等のITリスクを理解し、安全に情報収集と活用ができるようになる</p>	No.	日付	授業内容
	1		第3部 システム開発 第1章 アルゴリズムとプログラミング
	2		第1章 アルゴリズムとプログラミング
	3		第2章 システム開発技術 小テスト
	4		第2章 システム開発技術
	5		第3章 マネジメント 小テスト
	6		第3章 マネジメント
	7		第4部 企業活動と情報システム 第1章 企業と法務
	8		第1章 企業と法務
	9		第2章 経営戦略 小テスト
	10		第2章 経営戦略
	11		第3章 システム戦略 小テスト
	12		第3章 システム戦略
	13		ITパスポート模擬問題演習 小テスト
	14		ITパスポート模擬問題演習 期末試験
15		期末試験答案返却 ITパスポート模擬問題演習	
2. 目標検定・資格	受検対象 全員		
ITパスポート			
実施日			
3. 学習上の留意点	IT業界の根幹をなす、基礎的な知識の習得を目標としています。学習分野は広範囲となりますがくまなく、しっかりと身につけてください。		
4. テキスト	<p>身につく！合格！ITパスポート</p> <p>身につく！合格！ITパスポートサブノート</p> <p>ITパスポート過去問題集</p>		
5. 成績評価の方法・基準	<p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。</p>		
評価 試験			

科名	ICTシステムデザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	1A
講義名	コミュニケーション応用		回数	講義期間	曜日・時限
			15	後期	金1
担当者	野村 恵美		実務経験	必修・選択	授業形態
			有	必修	講・演
実務経験のある教員による授業内容	メディア出演や執筆、イベント司会、取材などを通し日頃から「人と関わること」に向き合う現役のフリーアナウンサーが、「伝える」「聴く」「関わる」をテーマに講義する。日々の生活を豊かにするためのコミュニケーション能力について考える。				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)	
前期に引き続き『EQ理論』に基づく「なりたい自分」を意識しながら、「人と話す」「人前で話す」「人の話を聴く」「受けとめ、受け入れる」ことを実践的に学びます。	No.	日付
『話す』ことは、伝えること。 『聴く』ことは、理解すること。 より良い人間関係を築くために、伝えることの意義、伝えるために必要な心構えやテクニック、また聴く、理解することの必要性を考えることで、コミュニケーションの苦手意識をなくしていきます。	1	9/11
2. 目標検定・資格	2	9/18
なし	3	9/25
実施日	4	10/2
3. 学習上の留意点	5	10/9
「人前で話す、伝える」「聴く、理解する」ことをスピーチを通して実践的に学んでいきます。 前期より、より自分を表現し、相手を理解するワークを重ね、人との関わりが楽しくなる自分を目指しましょう。	6	10/16
4. テキスト	7	10/23
EQIAセスメント、レジュメ	8	10/30
5. 成績評価の方法・基準	9	11/6
必要出席率80%以上必須、評価は期末課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。	10	11/13
A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定	11	11/20
	12	11/27
	13	12/4
	14	12/11
	15	12/18
	評価	
	試験	

科名	ICT	コース名	ITスペシャリスト・グラフィックデザイン	学年・クラス	1A	
講義名	ビジネス実務 II		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	後期	火1	301
担当者	坂口 和江		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	1
実務経験のある教員による授業内容	事務職経験が3年以上ある教員が、ビジネス実務について教育を行う科目					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>現代の社会や企業から求められるビジネス能力の養成をはかります。社会人として必要となる基本的な知識・マナーを身につけ、就職活動に対応できるレベルに加え、入社後すぐに活躍できるスキルの習得をめざします。</p> <p>自ら考え、行動できること、また「わかる」ではなく「できる」ようになるための実践的な講座です。</p>		No.	日付	授業内容
		1	9/8	人生100年時代における求められる人材像と学びについて
		2	9/15	前期リフレクション
		3	9/29	第1章① 仕事への取り組み方
		4	10/6	第1章② スケジュール管理と情報整理、仕事とIT(Eメール)の活用、書き方
		5	10/13	第2章① ビジネス文書の種類 その役割と書き方
		6	10/20	第2章② 社内文書の種類と作成例 わかりやすい文章の基本
		7	10/27	第2章③ 社外文書の出し方と電子メール
		8	11/10	第3章① 電話対応の重要性
		9	11/17	第3章② 電話対応演習
		10	11/24	第4章 統計・データの読み方・まとめ方
		11	12/1	第5章 情報収集とメディアの活用
		12	12/8	第6章 会社を取り巻く環境と経済の基本
		13	12/15	検定対策①
		14	1/12	検定対策②
15	1/19	検定対策③		
<p>2. 目標検定・資格</p> <p>ビジネス能力検定3級</p> <p>受験対象 全員</p> <p>実施日 2027年1月、後期試験週</p>				
<p>3. 学習上の留意点</p> <p>授業はさまざまなグループワークを導入した展開とするので、積極的な参加が不可欠となります。まずは、理解した内容はグループ全員が共有できるよう教えあうことが大切です。クラスメイトとコミュニケーションを取ることで、自分の意見を伝えることを意識的に行ってください。</p>				
<p>4. テキスト</p> <p>ビジネス能力検定3級ジョブパス公式テキスト2026年度版(日本能率協会マネジメントセンター)</p>				
<p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p> <p>A 総合評価 90点以上</p> <p>B 総合評価 70点以上、90点未満</p> <p>C 総合評価 60点以上、70点未満</p> <p>D 総合評価 60点未満→単位不認定</p> <p>※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。</p> <p>※追試については80%の点数をもって、C評価とする</p>				
		評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	ITスペシャリスト・グラフィックデザイン	学年・クラス	1A		
講義名	プレゼン基礎		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	後期			
担当者	小野恵子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
							合同授業
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
プレゼンテーションの企画から実施まで、各工程を体験的に学ぶ。 パワーポイントを使用した視覚資料・配布資料作成、スライドショー操作がスムーズに行えるようになる。		No.	日付	授業内容	
2. 目標検定・資格		1	9/8	・ガイダンス・プレゼンテーションとは ・準備から実施までの流れ ・視覚資料の作成について	
		2	9/15	・ストーリーづくり 【課題①ストーリーづくり】	
なし		受験対象	3	9/29	・視覚化のポイント(フレーズ化、図解等) ・PowerPointの基本操作(起動・終了、編集操作の基本、スライドの作成)
			4	10/6	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編集)
実施日			5	10/13	・PowerPointによる資料作成(スライド作成、編集、印刷) 【課題①スライド作成】 【課題①スライド作成】
3. 学習上の留意点			6	10/20	【課題①発表】
USBメモリーを使用 テキストの内容のほか、プレゼンを自分で一から考え作成し発表する実践的な内容なので、積極的に取り組む姿勢、人前で話す事が苦手でも自分なりにやってみるという姿勢を希望する。			7	10/27	・プレゼンテーション
4. テキスト			8	11/10	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(配色の設定、書式設定、図形等の挿入)
実況出版 30時間でマスター プレゼンテーション +PowerPoint2019			9	11/17	・PowerPoint資料のブラッシュアップ(アニメーション設定) 【最終課題制作】
5. 成績評価の方法・基準			10	11/24	・プレゼンテーションの実施に向けて(実施前のチェック項目、プレゼンテーションの評価方法) 【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】 【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】
出席率80%以上必須、期末試験に代えてレポート提出により評価する。 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※レポートの提出(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。レポートは、授業内で実施するプレゼンの全工程を総括するものである。			11	12/1	【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】
			12	12/8	【最終課題制作:ストーリーづくり、スライド作成】
			13	12/15	【最終課題制作、各自リハーサル・最終確認】
			14	1/12	【最終課題発表】 ・プレゼンテーションと評価
			15	1/19	【最終課題発表(予備日)】 プレゼンテーション能力の向上、まとめ
		評価試験			※課題提出及び発表によって評価する

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	1A	
講義名	DTP概論&実習 [WDワークショップ]	回数	講義期間	曜日・時限	教室	
		45	後期	月3・4 木1	202	
担当者	石田もと子 百瀬 浩司	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
		有	必修	実技	3	
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目					

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)	
イラストレーターなどの技能や知識を活かし、発展させ、実践で役立つ技術を身につける。	No.	日付 授業内容
実際に流通される折り込みチラシ、パンフレットなどを制作することで、クライアントとの打ち合わせ、校正、入稿まで現場の様子を肌で感じ、実践力を身につける。	1	授業予定についての説明 クライアント用名刺の作成
クライアントとの対応、チームで協力する活動などを通し、社会人としてのふるまいも身につける。	2	デザインの手法
	3	※9/19 金3:4 色彩の考え方
	4	文字の考え方
2. 目標検定・資格	5	クライアントの要請に応じた各種グラフィック作品制作
Illustrator能力認定試験エキスパート	6	〃
受験対象 希望者	7	〃
実施日 冬期又は来期夏期	8	〃
3. 学習上の留意点	9	〃
自由に発見・発想をし、実践力を身につけてデザインの方法を学びます。またチームで協力・連携すること、伝える力などを身につけましょう。	10	〃
4. テキスト	11	〃
操作方法を調べるため、使用したテキストを持参 ラフスケッチ用のノート、筆記具、クロッキー帳等	12	〃
5. 成績評価の方法・基準	13	〃
各課題の提出物及び授業態度を試験の評価とする。 授業態度:熱意 集中力 積極性他 出席率80%以上必須	14	〃
	15	〃
	評価 試験	

科名	ICTシステムデザイン科 医薬サポート科	コース名	全コース	学年・クラス	1A 1D
講義名	就職支援講座Ⅱ		回数	講義期間	曜日・時限
			15	後期	火2
担当者	山田 優子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態
				必須	講・演
					単位数
					1
					備考
					合同授業
実務経験のある教員による授業内容					

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)	
就職への心がまえをつくり、就職活動の準備をしていきます。		No.	日付
【就職活動の前準備内容】			授業内容
・就職活動に必要な基礎的能力を身に付ける		1	履歴書とエントリーシートⅠ
・なりたい自分を知り希望の職業、会社を選定する		2	自己PR①
・就職活動の準備をする		3	自己PR②
※履歴書・エントリーシートの作成(後期4回/全6回)		4	自己PR③
面接試験対策(後期3回/全4回)		5	自己PR④発表
自己PR対策(全4回)		6	就活準備・選考対策講座 求人票の見方・就活の準備について
ペン字実践書き方講座(全3回)		7	ペン字実践書き方講座① 美映える「履歴書」を書く
就活準備・選考対策講座		8	ペン字実践書き方講座② 履歴書に添える「添え状」を書く
2. 目標検定・資格		9	ペン字実践書き方講座③ 一式を送付する為の「封筒」を書く
無	受験対象	10	履歴書とエントリーシートⅡ(志望動機)
実施日		11	履歴書とエントリーシートⅢ(志望動機)
3. 学習上の留意点		12	就活準備・選考対策講座 合同説明会のまわり方(マイナビ)
いつかは働く日が来ます。なりたい自分を知り、希望の職に就けるように、100%の出席を目指してください。		13	面接試験の受け方Ⅰ zoom面接の受け方
4. テキスト		14	面接試験の受け方Ⅱ 履歴書とエントリーシートⅣ
就職ノートファイル		15	面接試験の受け方Ⅲ
必要に応じて関連資料・テキストを配布します。		評価	なし
5. 成績評価の方法・基準		試験	
必要出席率80%以上必須、評価は課題レポートと授業態度(40%以内)で総合的に評価する。			
※やむを得ず欠席した場合、授業内容に応じた課題を提出			
A総合評価 90点以上			
B総合評価 70点以上、90点未満			
C総合評価 60点以上、70点未満			
D総合評価 60点未満→単位不認定			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD		
講義名	DTPワークショップ		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			75	前期	月1・2、水1・2・3、	202-1	
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	実技	5	
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)
<p>1学年度に学んだイラストレーターソフトなどの技能や知識を生かし、発展させ、実践で役立つ技術を身につける。</p> <p>実際に流通される折り込みチラシ、パンフレットなどを制作することで、クライアントとの打ち合わせ、校正、入稿までの現場の様子を肌で感じ、実践力を身につける。</p> <p>その際の対応、またチームで協力する活動などを通して、社会人としての自覚を養っていく。</p>	<p>4/13 ワークショップの内容について 年間計画、制作物に関しての説明、外部クライアントとの打ち合わせの仕方他、名刺制作&発表 以下の日程はクライアントとの打ち合わせ、制作、DTP学習の課題制作となります。 また、Web制作に必要な知識、技術の演習を取り入れます。</p> <p>6月以降 より分かりやすくするためのデザインを考える実習及びXDの演習</p> <p>実習予定 各自4～8ページの冊子制作(合体本) 長野自動車学校 信濃グランセローズ マフラータオル Webサイトの構築 他</p> <p>※1年次使用したテキスト持参し、復習も兼ね参考とすること ※ラフ用ノート、筆記具を毎回持参必須</p>
2. 目標検定・資格	
サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験 エキスパート	受験対象 希望者
実施日	
3. 学習上の留意点	
<p>自由に発見・発想を行い、実践力を身につけましょう。グループで協力して考える力もつけられるように積極的な参加を希望します。</p> <p>季節に対しての色彩・デザインのことなど、その時々に応じ必要なことを考え実践します。</p> <p>フォトショップやイラストレーターファイルと連動するので、必要であればテキストを持参し、復習等を行ってください。</p>	
4. テキスト	
Adobe XD基礎入門(MdN) 1年次のテキストを持参(操作とデザインの教科書・配色アイデア手帖)	
5. 成績評価の方法・基準	
<p>各課題の提出物の評価を試験の評価とする</p> <p>※各課題毎の提出物は必須</p> <p>授業態度:熱意・集中力・積極性他</p> <p>出席率80%以上必須</p>	

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD		
講義名	ビジュアルクリエイト		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			30	前期	月3、4	204	
担当者	山浦剛典		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	2	
実務経験のある教員による授業内容	主に商用写真の分野でフリーカメラマンとして10年以上活動した経験のある教員が、ビジュアルクリエイト総論・演習について教育を行う科目。						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
クリエイターに求められる映像の知識、デザインにおける写真と動画の役割を、撮影・制作の実習を通して学ぶ。	No.	日付	授業内容
<p>2. 目標検定・資格</p> <p>受験対象</p> <p>実施日</p> <p>3. 学習上の留意点</p> <p>この講座では実際の撮影現場に即した実習を行い業務で通用する写真撮影、動画制作、データの取り扱いについて学ぶ。 また、積極的に実習に臨み、オリジナルな作品を制作すること、制作進行の計画性を身に着ける。</p> <p>4. テキスト</p> <p>さあ、写真をはじめよう 写真の教科書 映画製作の教科書 プロが教える60のコツ オリジナルテキスト</p> <p>5. 成績評価の方法・基準</p> <p>評価試験の点数(60%)と授業態度(40%)を合算し総合的に判断する。なお、課題作品の評価は、授業態度に含める。 課題1 組写真表現 課題2 動画作品(提出シート 書き出しは行わない)</p>	1	4/13	写真の基礎知識 振り返り
	2	4/20	写真の基礎知識 カメラの機能を生かす オート機能とアートフィルター
	3	4/27	写真の基礎知識 カメラの機能を生かす オート機能使用時の露出制御とホワイトバランス
	4	5/11	撮影実習 組写真を考える 撮影計画
	5	5/18	撮影実習 組み写真(表現)
	6	5/25	撮影実習 組み写真(表現)
	7	6/1	写真の基礎知識 様々な画像データ、画素数と解像度、アスペクト比
	8	6/8	動画制作概要 写真との違い カット割り、カメラアクション、音声、BGM
	9	6/15	動画制作概要 動画制作ワークショップ 演出手法 時間経過と空間移動
	10	6/22	動画制作計画 企画と演出 シナリオ、絵コンテ、音響表、制作
	11	6/29	撮影実習 動画撮影
	12	7/6	撮影実習 動画撮影
	13	7/13	動画制作実習 編集 タイムライン
	14	7/27	動画制作実習 編集 効果とBGM
	15	8/3	授業のまとめ 評価試験
評価試験			

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD	
講義名	コンテスト		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			15	前期	火1	202-1
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	実技	1
実務経験のある教員による授業内容		広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
<p>イラストレーター、フォトショップなどの技術を活かし公募に応募する。 総合的なクリエイティブ作品となるため、周囲の事柄、物事に関心を持ちデザインの役割も考える。 コンテストを通して企業の求める技術、考え方を学びクリエイターとしての成長を目指します。</p> <p>前期で最低3点の応募をする。</p> <p>応募の期間が決められているため、計画的に進める＝期間内に終了する。そのための手順を考える。</p>	No.	日付	授業内容
	1	4/14	授業の内容についての進め方の説明 応募を決定しラフスケッチ作成、制作
	2	4/21	
	3	4/28	制作 応募締切日に間に合うよう意識して制作する
	4	5/12	以下繰り返し
	5	5/19	
	6	5/26	
	7	6/2	
	8	6/9	
	9	6/16	
	10	6/23	
	11	6/30	
	12	7/7	
	13	7/14	
	14	7/21	
15	7/28		
2. 目標検定・資格			
応募作品の入賞	受験対象 全員		
実施日	コンテスト締切日までに応募のこと		
3. 学習上の留意点			
<p>コンテストにおいては、どこをどのようにしたいか、向上させたいか考えクオリティの高い作品を目指して制作する。 アイデアを具現化するため、サムネール、ラフスケッチを即座に複数描けるようになる。 タブレットもどんどん活用し、演習が自己の力をつけることを意識して学びましょう。</p>			
4. テキスト			
<p>持ち物: ラフスケッチ用ノート、クロッキー帳、デッサン用鉛筆 その他必要に応じ講師が準備</p>			
5. 成績評価の方法・基準			
<p>授業態度: 熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試</p>			
A 総合評価 90点以上			
B 総合評価 70点以上、90点未満			
C 総合評価 60点以上、70点未満			
D 総合評価 60点未満→単位不認定			
<p>※期末試験の点数(60%)に、検定合格・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする 各々の提出物の評価を試験の評価とする</p>			
	評価	試験	

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD		
講義名	キャラクター		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	火2	202-1	
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	実技	1	
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)		
デジタルドロー、コンテスト、DTPワークショップと連携し制作する。 依頼主の求めに応じた作品を制作する。 ペンタブレットを使用したイラストに慣れる。	No.	日付	授業内容
	1	4/14	授業の内容についての進め方の説明
	2	4/21	iPadとペンシルを使用して描くイラストに慣れる。
	3	4/28	制作
	4	5/12	以下繰り返し
2. 目標検定・資格	5	5/19	
特になし			受験対象
実施日	6	5/26	
3. 学習上の留意点	7	6/2	
アイデアを具体化するため、ラフなどどんどん描いてみる。 周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。参考にする。 授業態度と共に提出した作品を評価します。	8	6/9	
	9	6/16	
4. テキスト	10	6/23	
持ち物:ラフスケッチ用ノート、クロッキー帳、デッサン用鉛筆 その他必要に応じ講師が準備	11	6/30	
	12	7/7	
5. 成績評価の方法・基準	13	7/14	
授業態度:熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定可否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする 各々の提出物の評価を試験の評価とする	14	7/21	
	15	7/28	
	評価		試験

科名	ICTシステム・デザイン	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD		
講義名	デジタルドロー		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			15	前期	火3	202-1	
担当者	石田もと子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数	備考
			有	必修	講・演	1	
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)			
<p>キャラクターデザイン、コンスト、DTPワークショップと連携し制作する。 依頼主の求めに応じたデザインできるようにする。 ペンタブレットを使用したイラストを制作する。</p>	No.	日付	授業内容	
	1	4/14	授業の内容についての進め方の説明	
	2	4/21	iPadとペンシルを使用して描くイラストの演習。	
	3	4/28	アイデア、ラフスケッチ、制作	
	4	5/12	以下繰り返し	
	2. 目標検定・資格	5	5/19	
	特になし	受験対象		
	実施日	6	5/26	
	3. 学習上の留意点	7	6/2	
	<p>アイデアを具体化するため、どんどん描いてみる。 周囲のクリエイティブなものに関心を持つ。参考にする。 授業態度と共に提出した作品を評価します。</p>	8	6/9	
		9	6/16	
		10	6/23	
	4. テキスト	11	6/30	
	Procreate超入門(Independently publishrd) ラフスケッチ用ノート、クロッキー帳、デッサン用鉛筆 その他必要に応じ講師が準備	12	7/7	
	5. 成績評価の方法・基準	13	7/14	
<p>授業態度:熱意・集中力・積極性他 出席率80%以上必須、期末試験60%未満は、追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度 (40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※追試については80%の点数をもって、C評価とする 各々の提出物の評価を試験の評価とする</p>	14	7/21		
	15	7/28		
	評価 試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD	
講義名	3DCG概論&演習 [Blender]		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	水4、木1	204
担当者	荒井秀一		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
<p>3Dデザインの基礎的知識を習得し、Blenderソフトの取り扱い方法を習得する。 デザインとしての3DCGをどのように活用できるか、モデリング実習を通して2D表現やアニメーションといった様々な活用方法を体験し身に着ける。</p>		No.	日付	授業内容	
		1	4/9 4/15	Blenderの基礎知識 モデリングの基礎知識	
		2	4/22 4/23	モデリング操作実習①	
		3	4/30 5/7	モデリング操作実習②	
		4	5/12 5/14	モデリング操作実習③	
		5	5/20 5/21	モデリング操作実習④	
		6	5/27 5/28	モデリング操作実習⑤	
		7	6/3 6/4	モデリング操作実習⑥ マテリアル設定	
		8	6/10 6/11	モデリング操作実習⑦ テクスチャ設定	
		9	6/17 6/24	モデリング操作実習⑧ レンダリング	
		10	6/25 7/1	サンプルモデリング実習① モデリング～レンダリング	
		11	7/2 7/8	サンプルモデリング実習② モデリング～レンダリング	
		12	7/9 7/15	個別作品制作	
		13	7/16 7/22	個別作品制作	
		14	7/23 7/29	個別作品制作	
15	7/30 7/31	個別作品制作 提出			
2. 目標検定・資格					
なし		受験対象			
実施日					
3. 学習上の留意点					
3DCGデザインは2Dデザインと違い、非常に手間のかかる作業があって初めて実現できます。諦めず根気よく作業しましょう。					
4. テキスト					
基礎からしっかり学べる Blender 3DCG 入門講座					
5. 成績評価の方法・基準					
出席率80%以上必須、期末評価は提出された作品の評価(60%)と授業取り組みの姿勢(40%)を点数化し、総合的に判断する。					
A 総合評価 90点以上					
B 総合評価 70点以上、90点未満					
C 総合評価 60点以上、70点未満					
期限までに作品提出されない場合は D判定とする。					
評価試験					

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	モバイルアプリ メディアデザイナー	学年・クラス	2A	
講義名	CMS構築 [WordPress]		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	木3・4	402
担当者	百瀬 浩司		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2
実務経験のある教員 による授業内容		自社Webサイトのコンテンツ運用および更新管理業務(8年)				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)		
<p>・ホームページ制作において多くのウェブ制作会社が利用する「CMS(コンテンツ・マネジメン・システム)」、その中でも「WordPress」を使ってホームページ制作を 実践し、WordPressの構造を説明できるようにする。</p> <p>・WordPressのオーソドックスな制作手順であるテーマを使ってWordPressの操作方法、ページの制作方法を理解し自身でホームページが制作できる。</p>		No.	日付	授業内容
		1	4/9	オリエンテーション Chapter1 Webサイトの基本を知ろう(p18-28) Chapter2 WordPressとは(p30-38)
2. 目標検定・資格		2	4/23	Chapter2 WordPressとは(p30-38) Chapter3 WordPressをはじめる準備をしよう(p40-66) 課題制作ガイダンス
		3	4/30	Chapter4 WordPressをインストールしてWebサイトを解説しよう(p68-96) Local設定等の環境設定
ナシ		4	5/7	Chapter12 Webサイトの安全な運営方法を知ろう(p338-347) ・期末課題の説明
		5	5/14	Chapter5 Webサイト制作をはじめよう(p98-170)
実施日		6	5/21	Chapter5 Webサイト制作をはじめよう(p98-170)
3. 学習上の留意点		7	5/8	Chapter6 お知らせページを作ろう(p172-208)
<p>・ホームページの制作に関わるノウハウやWordPressの操作方法(UI)は日々更新されています。テキストはなるべく最新のものを利用しますが必ずしもテキストの内容が常に正解とは限りません。そのことを理解し、最新の動向を自ら確認し、状況に応じて柔軟に対応できる力も養う。</p>		8	6/4	Chapter6 お知らせページを作ろう(p172-208)
		9	6/11	Chapter7 おメニューページと投稿一覧ページを作ろう(p210-228)
4. テキスト		10	6/25	Chapter7 おメニューページと投稿一覧ページを作ろう(p210-228)
<p>・SBクリエイティブ『ゼロから学ぶ はじめてのWordPress 第2版 [バージョン6.x対応]』</p>		11	7/2	Chapter8 プラグインで便利な機能を追加しよう(p230-256)
		12	7/9	Chapter8 プラグインで便利な機能を追加しよう(p230-256)
5. 成績評価の方法・基準		13	7/16	Chapter11 Webサイトの集客を図ろう(p316-336)
<p>出席率80%以上必須、期末課題60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末課題の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験についてはテスト形式とし、80%の点数をもって、C評価とする。</p>		14	7/23	課題制作 ・ポートフォリオサイト構築
		15	7/30	課題制作 ・ポートフォリオサイト構築
		評価 試験		課題制作 ・課題最終提出期限日

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2MD	
講義名	色彩演習(デッサン&色彩デザイン概論)		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	木2・金1	204
担当者	百瀬 浩司		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有	必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容		色彩研究機関の事業部門にて、製品・教材の企画開発および色彩教育事業に従事(20年)				

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)			
・色彩が心理に与える効果を学び、デザイン意図を客観的な言葉で説明できるプロとしての提案力を養成する。		No.	日付	授業内容	
		1	4/9	オリエンテーション、デザイン基礎、画材説明	
2. 目標検定・資格			受験対象	4/10	【デッサン】ファースト・トライ
				4/17	【デッサン】ファースト・トライ&ディスカッション
実施日		2026年11月8日(日)		4/23	【デッサン】明度諧調、幾何形体
		4/24	【デッサン】幾何形体(透視図法)		
3. 学習上の留意点				4/30	【デッサン】曲面表現
		5/1	【デッサン】曲面表現		
4. テキスト				5/7	【デッサン】質感表現
		5/8	【デッサン】自然物(輪郭の抽出)		
・『グラフィックデザイン基礎 改訂版』 ・配色カード104b				5/14	【デッサン】自然物(輪郭の抽出)
		5/21	【デッサン】ファイナルト・トライ		
※筆記用具、ノート				5/22	【デッサン】ファイナルト・トライ&ディスカッション
		5/28	【グラフィックデザイン基礎】平面構成用		
5. 成績評価の方法・基準				5/29	【グラフィックデザイン基礎】平面構成用
		6/4	【色彩構成】平面構成		
出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。				6/5	【色彩構成】平面構成
		6/11	【色彩構成】平面構成		
試験				6/12	【色彩構成】平面構成
		6/19	【色彩構成】平面構成		
試験				6/25	【色彩構成】平面構成
		6/26	【色彩演習】配色分析&計画等		
試験				7/2	【色彩演習】配色分析&計画等
		7/3	【色彩演習】配色分析&計画等		
試験				7/9	【色彩応用】色彩設計:ブランディング
		7/10	【色彩応用】色彩設計:ブランディング		
試験				7/16	【色彩応用】色彩設計:ブランディング
		7/17	【色彩応用】色彩設計:ブランディング		
試験				7/23	【色彩応用】色彩設計:ブランディング
		7/24	【色彩応用】色彩設計:ブランディング		
試験				7/30	【色彩応用】色彩設計:ブランディング
		試験	試験(デッサンとテキストの内容)+課題提出		

科名	ICTシステムデザイン 医療サポート	コース名	全コース	学年・クラス	ICT / 医薬 合同	
講義名	基礎学力講座 SPI対策		回数	期間	曜日・時限	教室
			30	2年	金2	301
担当者	鈴木詩郎		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)					
昔から「読み書きそろばん」と言われるように、言葉や計算の基礎は人が社会生活を営む上で必要不可欠な知識であり、「生きる力」の基盤となるものです。この講座では基礎学力や社会常識の定着を図り、自ら考える力の育成を目指します。また就職活動で力を最大限に発揮できるよう支援するのがこの講義の目的です。	授業日	コマ	計画			
	7月12日	1	講座オリエンテーション/計算基礎テスト			
3. 学習上の留意点 ①得意な領域を伸ばし、苦手な分野を克服する姿勢で臨むこと。②テキストや冊子を繰り返し解いて、問題形式に慣れ、1冊の問題集を完全に自分のものにする。③分からない問題は、中学、高校の教科書を見直したり、人に聞いたりして、基礎理解の確認を怠らないこと。	7月19日	1	一般常識(時事・一般教養)			
	7月26日	1	言語能力: 同義語・対義語			
4. テキスト 『SPI&テストセンター』 問題演習プリント集	9月6日	1	言語能力: 二語の関係			
	9月13日	1	言語能力: 熟語の構成			
5 成績評価の方法・基準 ①必要出席率90%以上 ②中間試験、期末試験 ③授業態度(学習意欲・小テストなど)以上三項目の評価点の合計により60点以上を認定。A・90点以上、B・70点以上、C・60点以上、D・60点未満。	9月20日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間①)			
	9月27日	1	非言語能力: 計算・数的問題(速さ・距離・時間②)			
	10月4日	1	非言語能力: 計算・数的問題(流水算)			
	10月18日	1	中間整理テスト			
	10月25日	1	社会常識: 敬語基礎			
	11月1日	1	社会常識: 敬語応用			
	11月15日	1	社会常識: 敬語演習			
	11月22日	1	非言語能力: 計算・数的問題(割合と比)			
	11月29日	1	非言語能力: 計算・数的問題(塩水問題)			
	12月6日	1	非言語能力: 計算・数的問題(表の計算)			
	12月13日	1	非言語能力: 計算・数的問題(仕事算)			
	1月10日	1	非言語能力: 計算・数的問題(分割算)			
	1月17日	1	確認テスト			
	2026年					
	4月10日	1	言語能力: 語句の意味			
	4月17日	1	言語能力: 語句の用法①			
	4月24日	1	言語能力: 語句の用法②			
	5月1日	1	非言語能力: 論証問題(推論①)			
	5月8日	1	非言語能力: 論証問題(推論②)			
	5月22日	1	非言語能力: 論証問題(集合①)			
	5月29日	1	非言語能力: 論証問題(集合②)			
	6月5日	1	非言語能力: 計算・数的問題(確率)			
	6月12日	1	非言語能力: 計算・数的問題(代金精算)			
	6月19日	1	総合試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2ME	
講義名	DTP演習		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	前期	金3・4	202-1
担当者	西澤英子		実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
			有り	必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容	DTPデザイン、IT教育で起業。DTPデザイナーとして業務を行っている経験のある教員が印刷物作成について教育を行う科目。					

1. 講義の概要と目的	レイアウトソフトである「インデザイン」を使って、頁物の制作技法を学びます。既に学んだフォトショップとイラストレータの修得技能やディレクションDTPの内容をふまえ、全ての総まとめとしての演習となります。		6. 講義計画(シラバス)	No.	日付	授業内容
2. 目標検定・資格	なし	受験対象	1	4/10	オリエンテーション InDesign操作確認	
3. 学習上の留意点	1年時のテキストを引き続き使用します。忘れずに持ってきてください。 フォトショップやイラストレーターファイルと連動するので、必要であればテキストを持参し、復習等を行ってください。		2	4/17	実践課題(企業パンフレット作成)	
4. テキスト	技術評論社: InDesign 操作とデザインの教科書[改訂2版] JAGAT: 新版DTPベーシックガイダンス		3	4/24	実践課題(企業パンフレット作成)	
5. 成績評価の方法・基準	出席率80%以上必須、期末試験60%未満は追試 A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※期末試験の点数(60%)に、検定合否・授業態度(40%)などを加味し、総合的に判断する。 ※再試験については80%の点数をもって、C評価とする。		4	5/1	実践課題(企業パンフレット作成)	
			5	5/8	実践課題(企業パンフレット作成)	
			6	5/22	実践課題(企業パンフレット作成～プレゼン)	
			7	5/29	オリジナル課題制作(企画)	
			8	6/5	オリジナル課題制作(情報収集)	
			9	6/12	オリジナル課題制作(構成・仕様～デザイン)	
			10	6/19	オリジナル課題制作(レイアウト)	
			11	6/26	オリジナル課題制作(レイアウト)	
			12	7/3	オリジナル課題制作(レイアウト)	
			13	7/10	オリジナル課題制作(校正～修正)	
			14	7/17	オリジナル課題制作(入稿)	
			15	7/24	オリジナル課題制作(プレゼン)	
			評価試験			

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A		
講義名	卒業研究		回数	講義期間	曜日・時限	教室	
			180	後期	月～金	402など	
担当者	荒井 秀一 米丘 輝 百瀬 浩司		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数	備 考
				必修	実習	6	合同授業
実務経験のある教員による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)						
<p>2年間学んだ技術の大まとめとして、各個人で問題意識を持ち取り組む。 また、グループワークの大切さを学び、社会人としての仕事のおこない方、進め方を体験する。</p> <p>日程詳細については、配布の「卒業研究オリエンテーション資料」を参照のこと。</p>		No.	日付	授業内容				
		1						
		2						
		3						
		4						
		2. 目標検定・資格		5		別紙 「卒業研究オリエンテーション資料」参照		
		なし	受験対象	6				
		実施日						
		3. 学習上の留意点		7				
		卒業研究発表会では全員が発表すること。 提出期限を守ること。 計画をグループ全員が把握・理解し、PDCAサイクルをまわすこと。		8				
				9				
				10				
		4. テキスト		11				
		なし		12				
		5. 成績評価の方法・基準		13				
		出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習は認めない A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を総合的に判断する。 ※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない。		14				
				15				
16								
17								
				※日付は週の先頭としている				

科名	ICTシステムデザイン 科 医薬サポート科	コース名	全コース	学年・クラス	2A・2D		
講義名	ライフプランニング		回数 15	講義期間 後期	曜日・時限 火1	教室 203	
担当者	相馬豊恒(1~5) 山田優子(6~10) 清水利朗(11~15)		実務経験の有無	必修・選択 選択	授業形態 講義	単位数 1	備 考 合同授業
実務経験のある教員 による授業内容							

1. 講義の概要と目的		6. 講義計画(シラバス)				
<p>「働く」がいよいよ間近に迫ってきました。これまでの学生生活とは全く異なる生活が始まります。そんな生活のために「知っておかなければならないこと」、「やっておかなければならないこと」を3つのテーマごとに3人の先生から学びます。それらの学びはすべて人生の教科書になるものばかりです。</p>		No.	日付	授業内容		
		1		★経済の仕組み 第1回 経済とは何か なぜお金を使うようになったか		
		2		第2回 需要と供給	GDP	
		3		第3回 経済のグローバル化	為替	
		4		第4回 政府の役割	税金・年金	
		5		第5回 企業の役割と経営		
		6		★知っておきたい法律やお金の知識 第1回 労働法 (長野県産業労働部 北信労政事務所)		
		7		第2回 税金のはなし (税理士会)		
		8		第3回 資産形成のはなし (税理士会)		
		9		第4回 年金のはなし (長野南年金事務所)		
		10		第5回 お金の話 J-FLEC(金融経済教育推進機構)		
		11		★働く直前講座「こうやって働くんだ！」 第1回 正社員であることと転職を考える		
		12		第2回 働く環境の変化とこれから		
		13		第3回 働くは楽しい		
		14		第4回 働くを楽しくさせる3つのポイント		
15		第5回 自分にとっての働く目標を定める				
2. 目標検定・資格		評価 試験				
無		受験対象				
実施日						
3. 学習上の留意点						
4. テキスト						
5. 成績評価の方法・基準		授業出席率トータル80%以上 欠席・遅刻は社会人としての大きな学びを学べない大きなマイナスであると自覚してください。授業態度・小テスト・課題などを加味して期末に総合的に評価します。				

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	メディアデザイナー	学年・クラス	2A
講義名	企業連携ワークショップ {DTPワークショップ}	回数	講義期間	曜日・時限	教室
		45	後期	火3 木2・3	202
担当者	百瀬	実務経験の有無	必修・選択	授業形態	単位数
		有	必修	実技	3
実務経験のある教員による授業内容	広告代理店でデザイナーとして20年間従事した経験のある教員が、ベクターグラフィック総論・演習ほかについて教育を行う科目				

1. 講義の概要と目的	6. 講義計画(シラバス)			
<p>イラストレーターなどの技能や知識を活かし、発展させ、実践で役立つ技術を身につける。</p> <p>実際に流通される折り込みチラシ、パンフレットなどを制作することで、クライアントとの打ち合わせ、校正、入稿まで現場の様子を肌で感じ、実践力を身につける。</p> <p>クライアントとの対応、チームで協力する活動などを通し、社会人としてのふるまいも身につける。</p>	No.	日付	授業内容	
	1		授業予定についての説明 クライアントの要請に応じ各種グラフィック作品制作	
	2		クライアントの要請に応じ各種グラフィック作品制作	
	3		以下同	
	4		以下同	
	2. 目標検定・資格	5		以下同
	特になし			受験対象
	6		以下同	
	実施日			冬期
	3. 学習上の留意点	7		以下同
	自由に発見・発想をし、実践力を身につけてデザインの方法を学びます。またチームで協力・連携すること、伝える力などを身につけましょう。	8		以下同
		9		以下同
		10		以下同
		4. テキスト	11	
	操作方法を調べるため、使用したテキストを持参ラフスケッチ用のノート、筆記具、クロッキー帳等	12		以下同
5. 成績評価の方法・基準		13		以下同
各課題の提出物及び授業態度を試験の評価とする。 授業態度:熱意 集中力 積極性他 出席率80%以上必須		14		以下同
		15		以下同
		評価 試験		

科名	ICTシステム・デザイン科	コース名	全コース	学年・クラス	2A	
講義名	IT研究開発		回数	講義期間	曜日・時限	教室
			30	後期	金1・2	404
担当者	荒井 秀一 米丘 輝 百瀬 浩司		実務経験	必修・選択	授業形態	単位数
				必修	講・演	2
実務経験のある教員による授業内容						

1. 講義の概要と目的	卒業研究に役立つ研究や開発の手法及び、グループワークの進め方や効果的なプレゼンテーション方法や論文のまとめ方など、個別に具体的に指導する。		6. 講義計画(シラバス)			
2. 目標検定・資格	なし	受験対象	No.	日付	授業内容	
3. 学習上の留意点	基本的にICTシステム・デザイン科の担当教員が指導に当たるので、卒研各チームは進捗状況を逐次報告し指導を受けること。		1		概要。企画書の書き方、研究開発の手法、グループ内打ち合わせの手法	
4. テキスト	なし		2		企画発表に向けてのプレゼン資料作成の仕方、発表の仕方、開発計画の立て方	
5. 成績評価の方法・基準	出席率80%以上必須、特別な事情がない場合補習は認めない A 総合評価 90点以上 B 総合評価 70点以上、90点未満 C 総合評価 60点以上、70点未満 D 総合評価 60点未満→単位不認定 ※日々の研究意欲、発表態度、提出された成果物を総合的に判断する。 ※期限までに指定の提出物を提出できなかった場合はD評価(単位不認定)とする。後日提出は認めない。		3		企画発表準備	
			4		企画発表反省、および、中間発表に向けてのプレゼン準備の方法	
			5		企画発表反省、および、中間発表に向けてのプレゼン準備の方法	
			6		中間発表準備 産業フェア	
			7		中間発表準備	
			8		中間発表反省、および、ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導	
			9		ファイナル発表に向けて見せ方の工夫指導	
			10		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導	
			11		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導	
			12		現在の進捗状況の報告、および、進め方の個別指導	
			13		卒業論文の書き方指導	
			14		最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導 完成品提出	
			15		最終発表に向けてのプレゼンの改善の指導	
			評価 試験			