

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0101	科 目 名	クロスメディア情報概論		科目区分	専任	
科 目 群	一般教養	担当講師	増田 孝博		履修区分	必修	
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書				参考書			
成績評価	定期試験、出席点、課題提出						

1. 授業概要

インターネットの普及により、新たなメディア活用方法が日々生まれている。IT 技術者の側面から必要とされる知識と、実際にどのように使われるかを学び、イベントを通して実体験する

2. 到達目標

インターネット時代のデータの取り扱いを学び、応用技術へ利用するための方法を習得する

3. 授業計画

前期	
1	ガイダンス
2	メディアとは何か？
3	情報の表現方法。
4	マルチメディアについて。
5	画像フォーマットと圧縮技術
6	映像フォーマットとインタフェース
7	マルチメディア技術の応用
8	中間試験
9	3D データの種類と表現方法
10	VR 技術
11	VR 制作方法
12	AR 技術とこれからの表現方法
13	ヒューマンインタフェース
14	インターネット放送技術
15	期末試験
16	インターネットライブ中継基礎
17	インターネットライブ中継実践

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0102	科 目 名	ビジネスソフト			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	得能 正一			履修区分	選択必修
開講学年	1	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	演習
教 科 書	30 時間マスター Office2019			参考書			
成績評価	出席点 40%・中間試験 30%・期末試験 30%						

1. 授業概要

ビジネスの現場で利用されるワープロソフト（Word）、表計算ソフト（Excel）、プレゼンテーションソフト（PowerPoint）の操作方法と演習。

2. 到達目標

Office 系ソフトウェアの基本操作から実務に即した手法まで修得する。

3. 授業計画

前期	
1	オリエンテーション、PC の基礎および「Word」「Excel」「PowerPoint」とは。
2	Word（IME 操作、入力、変換、ひらがな・カタカナ・漢字・英数・記号等／テキスト 35～47P）
3	Word（ページ設定、文字列の複写・挿入・削除・移動等、文字の揃え・装飾等／テキスト 47～62P）
4	Word（表を活用した文章の作成等／テキスト 63～68P）
5	Word（表の編集、装飾等／テキスト 69～76P）
6	Word（画像や図形を用いた文章の作成や応用 1／テキスト 77～85P）
7	Word（画像や図形を用いた文章の作成や応用 2／テキスト 86～95P）
8	中間試験
9	Excel（表計算ソフトとは、入力、計算式について等／テキスト 96～119P）
10	Excel（計算式と関数の再確認、表組みの装飾、グラフ作成、ワードとの連携等／テキスト 120～193P）
11	PowerPoint（プレゼンテーションとは、図形やグラフ等／テキスト 194～211P）
12	PowerPoint（図形やグラフ等の応用／テキスト 212～225P）
13	PowerPoint（その他の機能／テキスト 226～243P）
14	PowerPoint（プレゼンテーションの基礎知識／テキスト 244～247P）
15	期末試験対策
16	期末試験・課題提出・イベント
17	期末試験解説・課題提出・イベント

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0103	科 目 名	社会人基礎力講座			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	相原 芳美			履修区分	選択
開講学年	1 年次	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書				参考書			
成績評価	出席 30 点、課題 10 点、テスト 60 点						

1. 授業概要

- ・挨拶や言葉遣いなど社会人として必要な基礎的な力を理解し、就職に対する意識を高め、チームで働く力や向上心を伸ばす。
- ・就職や将来の夢を実現するために、自己理解を深めた上で、書類の書き方や面接での基本姿勢などの演習を行い、実践形式の授業を展開する
- ・講義形式を基本とするが、実用的な学習・演習の時間も適宜取り入れる。

2. 到達目標

- ・マナーやコミュニケーション等の社会人として必要な力とその重要性を理解している。
- ・基礎的なマナーを理解し、実践できている（挨拶、お礼など、私物を机の上で出さない、上着や帽子的着用等）。
- ・コミュニケーション力が、講座開始時よりも向上している（発信・傾聴）。
- ・自分の長所や短所など、就職活動に必要なアピールポイントを概ね理解できている。
- ・就職活動に対する意識が高まり、準備すべき事柄（書類を書く、エントリーする等）を理解できている。

3. 授業計画

後期	
1	SMBC 特別講座 SMBC コンシューマーファイナンス（株）
2	本授業の目的の理解・「働くということ」「社会人基礎力」の意味と意義の理解
3	社会人に必要なマナーの理解（挨拶・言葉遣い・第一印象・SNS 利用のマナー）
4	コミュニケーション力向上ワークショップ
5	「チームワーク」向上のワークショップ
6	マイナビ説明会 （株）マイナビ
7	「前に踏み出す力」向上のワークショップ
8	「考え抜く力」向上のワークショップ
9	着こなし講座 コナカ・フラッグ
10	就職活動の流れとスケジュールの理解・履歴書とエントリーシートの書き方
11	「自己理解」のためのワークショップ①（価値分析・モチベーション）
12	「自己理解」のためのワークショップ②（好きなこと・得意なこと）
13	「自己理解」のためのワークショップ③（社会人基礎力の再評価・自己PR）
14	会社の仕組みとハウレンソウ・企業が求める人材・面接に向けての心構え
15	面接練習・まとめテスト
16	企業説明会のエントリー・参加マナー
17	面接練習・まとテスト

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0103	科 目 名	社会人基礎力講座（留学生）			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	八木 純子			履修区分	必修・選択
開講学年	1 年次	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	ビジネス能力検定ジョブパス 3 級公式テキスト			参考書	新聞 オリジナルプリント オリジナルワークシート 3 級検定過去問題		
成績評価	期末テスト（模擬試験）60% ビジネス能力検定の可否 20% 出席と通常授業態度 20%						

1. 授業概要

留学生達が 日本での就職活動や 職場で役立つ「ビジネススキルとビジネスマナー」をしっかりと身につける。

2. 到達目標

ビジネス能力検定ジョブパス 3 級の資格を取得できるレベルの知識や読解力・判断力を習得。合格を目標。

3. 授業計画

後期	
1	SMBC 特別講座 SMBC コンシューマーファイナンス（株）
2	「オリエンテーション」「あいさつなど立居振舞」「ビジネス検定 3 級とは」
3	「キャリア、仕事、働くということ」「会社の基本とルール」「8 つの意識①」「練習問題」
4	「8 つの意識②」「練習問題」「ケース問題の練習」「ビジネス用語①」
5	「コミュニケーションとビジネスマナーの基本 敬語種類・報連相・職場でのあり方等①」「練習問題」
6	「ビジネス用語②」
7	「コミュニケーションとビジネスマナーの基本 敬語種類・報連相・職場でのあり方等②」「練習問題」
8	「ビジネス用語③」
9	マイナビ説明会 （株）マイナビ
10	「新聞問題の解き方のコツと練習」「新聞問題」「ビジネス用語④」
11	「ビジネス文書①」「E メール・パソコン」「練習問題」「ビジネス用語⑤」
12	着こなし講座 コナカ・フラッグ
13	「ビジネス文書②」「練習問題」「表グラフ問題」「ビジネス用語⑥」
14	「来客応対・面談・名刺交換・訪問・会食・冠婚葬祭①」「過去問題」
15	「来客応対・面談・名刺交換・訪問・会食・冠婚葬祭②」「練習問題」「ビジネス用語⑦」
16	「電話応対」「仕事への取り組み方・定型・非定型業務・スケジュール」「過去問練習」
17	「日本経済の状況と歴史」「ビジネス用語や略語のまとめ」「過去問練習」

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0104	科 目 名	写真編集			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	坂上 恒之			履修区分	選択必修
開講学年	1	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書				参考書			
成績評価	平常点、試験（中間・期末）						

1. 授業概要

制作プロダクトのマネジメントについて

2. 到達目標

主に DTP の完成までの制作プロセスにおけるソフト間の連携（Adobe Illustrator と Photoshop）を学ぶ
--

3. 授業計画

後期	
1	デジタルフォトで撮影された各自作品をデータから作品へと仕上げる 1 調子の出し方
2	デジタルフォトで撮影された各自作品をデータから作品へと仕上げる 2 色の修正
3	デジタルフォトで撮影された各自作品をデータから作品へと仕上げる 3 シャープ・ぼかし等
4	各自の写真を使い PhotoShop の機能を使い加工する 1
5	各自の写真を使い PhotoShop の機能を使い加工する 2
6	フォトショップの新機能の紹介 1
7	フォトショップの新機能の紹介 2
8	組写真を作るにあたっての準備 1 リサイズ 解像度 色モードの知識
9	組写真を作るにあたっての準備 2 合成 レイアウト 見せ方の知識
10	イラストレータ フォトショップの連携 2
11	イラストレータ フォトショップの連携 3
12	組写真の作成（A3 ワンボードレイアウト） 1
13	組写真の作成（A3 ワンボードレイアウト） 2
14	組写真の作成（A3 ワンボードレイアウト） 3
15	組写真の作成（A3 ワンボードレイアウト） 4 期末課題提出
16	提出
17	講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0105	科 目 名	外国語 I			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	Collen Takaza			履修区分	選択必修
開講学年	1	開講学期	通年	単位数	4	授業形態	講義
教 科 書				参考書			
成績評価	平常点(出席 30%・授業態度+授業貢献度等 30%)60%、定期試験 40%						

1. 授業概要

英語コミュニケーション

2. 到達目標

英語でコミュニケーション、プレゼンテーションを学ぶ

3. 授業計画

前期	
1	クラス説明、自己紹介プレゼンを作る
2	自己紹介プレゼン
3	好きな映画を紹介・パソコン、インターネット単語
4	パソコン、インターネット単語
5	パソコン、インターネット単語・プレゼンを作る
6	プレゼンを作る
7	中間試験
8	パソコン、インターネット単語 2
9	基本会話練習・パソコン、インターネット単語 2
10	パソコン、インターネット単語 3
11	基本会話練習・パソコン、インターネット単語 3
12	インタビュー練習
13	インタビュー練習
14	インタビュー練習
15	期末試験対策
16	期末試験
17	期末試験説明、課題提出
後期	
1	パソコン、インターネット単語 4
2	基本会話練習・パソコン、インターネット単語 4
3	パソコン、インターネット単語 5
4	中間試験プレゼン内容を決める
5	中間試験プレゼンを作る
6	中間試験プレゼン練習
7	中間試験
8	基本会話練習・パソコン、インターネット単語 5
9	パソコン、インターネット単語 6
10	基本会話練習・パソコン、インターネット単語 6
11	ファイナルプレゼンテーションを作る
12	ファイナルプレゼンテーションを作る
13	ファイナルプレゼンテーションを作る

1 4	ファイナルプレゼンテーション練習
1 5	期末試験対策
1 6	期末試験
1 7	期末試験説明、課題提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0106	科 目 名	外国語Ⅰ（日本語）			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	横田 憲子			履修区分	選択
開講学年	1	開講学期	通年	単位数	4	授業形態	講義
教 科 書	プリント教材			参考書	完全マスター、パワードリル、実戦ドリル、漢字マスター等		
成績評価	平常点(出席・授業態度・授業貢献度等)			30%	定期試験	70%	

1. 授業概要

中級文法、語彙を身に着け、日本語力全般を向上させる

2. 到達目標

日本語能力試験N2、N1に合格できる力をつける。

3. 授業計画

前期			
1	プレイスメントテスト（文字語彙文法読解）、アンケート、自己紹介		
2	文字語彙①	N 2 文法①	読解①
3	文字語彙②	文法表現①	読解②
4	文字語彙③	N 2 文法②	読解③
5	文字語彙④	文法表現②	読解④
6	文字語彙⑤	N 2 文法③	聴解①
7	中間試験		
8	文字語彙⑤	文法表現③	読解⑤ テスト返却、答え確認 復習
9	文字語彙⑥	N 2 文法④	聴解②
1 0	文字語彙⑦	文法表現④	読解⑥
1 1	文字語彙⑧	N 2 文法⑤	読解⑦
1 2	文字語彙⑨	文法表現⑤	聴解③
1 3	文字語彙⑩	N 2 文法⑥	読解⑧
1 4	文字語彙⑪	文法表現⑥	聴解④
1 5	期末試験		
後期			
1	期末テスト返却 答え確認 復習		
2	文字語彙⑫	N 2 文法⑦	読解⑨
3	文字語彙⑬	文法表現⑦	読解⑩
4	文字語彙⑭	N 2 文法⑧	読解⑪
5	文字語彙⑮	文法表現⑧	読解⑫
6	文字語彙⑯	N 2 文法⑨	聴解⑤
7	中間試験		
8	文字語彙⑰	文法表現⑨	テスト返却、答え確認 復習
9	文字語彙⑱	N 2 文法⑩	読解⑬
1 0	文字語彙⑲	文法表現⑩	読解⑭
1 1	文字語彙⑳	N 2 文法⑪	読解⑮
1 2	文字語彙㉑	文法表現⑪	聴解⑥
1 3	文字語彙㉒	N 2 文法⑫	読解⑰
1 4	文字語彙㉓	文法表現⑫	聴解⑦

1 5	期末試験対策
1 6	期末試験
1 7	解説

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0107	科 目 名	外国語Ⅱ			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	Collen Takaza			履修区分	選択必修
開講学年	2	開講学期	通年	単位数	4	授業形態	講義
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点(出席 30%・授業態度+授業貢献度等 30%)60%、定期試験 40%						

1. 授業概要

英語コミュニケーション

2. 到達目標

適切な IT 単語を含まれ、英語でコミュニケーション、プレゼンテーションを学ぶ

3. 授業計画

前期	
1	クラス説明、自己紹介プレゼンを作る
2	自己紹介プレゼン・読解
3	自己紹介プレゼン会話・IT 単語 1
4	IT 単語 1・読解の会話
5	中間試験プレゼン内容を決める
6	中間試験プレゼンを作る
7	中間試験
8	会話・IT 単語 2
9	IT 単語 2・会話
10	会話・IT 単語 3
11	IT 単語 3・会話
12	インタビュー練習
13	インタビュー練習
14	インタビュー練習
15	期末試験対策
16	期末試験
17	試験説明、課題提出
後期	
1	会話・IT 単語 4
2	IT 単語 4・会話
3	会話・IT 単語 5
4	中間試験プレゼン内容を決める
5	中間試験プレゼンを作る
6	中間試験プレゼン練習
7	中間試験
8	IT 単語 6
9	IT 単語 6・会話
10	会話 IT・単語 6
11	ファイナルプレゼンテーションを作る
12	ファイナルプレゼンテーションを作る
13	ファイナルプレゼンテーションを作る

1 4	ファイナルプレゼンテーション練習
1 5	期末試験対策
1 6	期末試験
1 7	試験説明、課題提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0108	科 目 名	一般教養講座Ⅰ			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	沢田雄太・麻生裕之			履修区分	選択
開講学年	1 年	開講学期	前 期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	プリント			参考書			
成績評価	各課題の成績と出席を総合評価。						

1. 授業概要

基礎学力の向上と就職試験対策を目的として、過去に学習した範囲の数学と漢字の復習を行います。また、新聞記事を読んで設問に答える新聞読解も行います。

2. 到達目標

就職試験の初歩的な教養問題が解ける。

3. 授業計画

前期			
1	漢字：読み取り・書き取り①	数学：式の計算	読売ワークシート
2	漢字：読み取り・書き取り②	数学：多項式と単項式の乗除	読売ワークシート
3	漢字：形が似ている漢字	数学：乗法公式	読売ワークシート
4	漢字：同音異義語・同訓異字	数学：因数分解	読売ワークシート
5	漢字：敬語表現・熟語	数学：平方根	読売ワークシート
6	漢字：類義語・対義語	数学：1次方程式	読売ワークシート
7	漢字：ことわざ・慣用句	数学：連立方程式	読売ワークシート
8	漢字：三字熟語・四字熟語	数学：2次方程式	読売ワークシート
9	漢字：音読み・訓読み①	数学：2次方程式の活用	読売ワークシート
10	漢字：間違いやすい漢字①	数学：1次関数	読売ワークシート
11	漢字：学習漢字の音訓	数学：関数 $y=ax^2$	読売ワークシート
12	漢字：熟語の成り立ち・読み方	数学：立体の表面積・体積	読売ワークシート
13	漢字：故事成語・名言格言	数学：平行線と角・相似	読売ワークシート
14	漢字：間違いやすい漢字②	数学：三平方の定理	読売ワークシート
15	漢字：まとめ	数学：まとめ	読売ワークシート
16	期末試験		
17	試験解説、課題提出		

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0109	科 目 名	一般教養講座Ⅱ			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	沢田雄太・麻生裕之			履修区分	選択
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	プリント			参考書			
成績評価	各課題の成績と出席を総合評価。						

1. 授業概要

基礎学力の向上と就職試験対策を目的として、過去に学習した範囲の数学と漢字の復習を行います。また、新聞記事を読んで設問に答える新聞読解も行います。

2. 到達目標

就職試験の初歩的な教養問題が解ける。

3. 授業計画

後期			
1	漢字：一字漢字の読み・書き①	数学：多項式の乗法・公式	読売ワークシート
2	漢字：一字漢字の読み・書き②	数学：式の展開・因数分解	読売ワークシート
3	漢字：一字漢字の読み・書き③	数学：根号を含む式の乗法	読売ワークシート
4	漢字：熟語の読み・書き①	数学：根号を含む式の計算	読売ワークシート
5	漢字：熟語の読み・書き②	数学：2次方程式とその解	読売ワークシート
6	漢字：熟語の読み・書き③	数学：2次方程式の解き方	読売ワークシート
7	漢字：複数の音読み・訓読み	数学：2次方程式の利用	読売ワークシート
8	漢字：誤りやすい読み・書き	数学：関数 $y = ax^2$ ・グラフ	読売ワークシート
9	漢字：同訓異字・同音異義語	数学：2次関数の変域・変化の割合	読売ワークシート
10	漢字：二字熟語	数学：放物線と直線	読売ワークシート
11	漢字：三字熟語	数学：相似な図形・相似の利用	読売ワークシート
12	漢字：四字熟語	数学：相似な図形の面積比・体積比	読売ワークシート
13	漢字：類義語	数学：円周角の定理・利用	読売ワークシート
14	漢字：対義語	数学：三平方の定理・利用	読売ワークシート
15	漢字：まとめ	数学：まとめ	読売ワークシート
16	期末試験		
17	試験解説、課題提出		

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0110	科 目 名	日本語講座Ⅰ			科目区分	専任
科 目 群	教養	担当講師	小野 恭子			履修区分	選択
開講学年	1	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	「日本語能力試験ドリル&模試」他			参考書	読解、聴解プリントおよびデジタル教材		
成績評価	試験 50%、小テスト 10%、課題（プロジェクトワークを含む） 20%、関心・意欲・態度 20%						

1. 授業概要

能力別クラスで日本語の言語知識（漢字・語彙・文法）を理解・習得し、読解・聴解等の応用力を養う。
オンライン教材での予習を前提とした授業です。

2. 到達目標

・能力別クラスでの Can-do リストに沿って、日本語の4技能（「読む」「聞く」「書く」「話す」）を伸ばし、総合的な日本語力を身に付ける。

3. 授業計画

前期	
1	オリエンテーション、Can-do 自己評価チェック、レベルチェックテスト（言語知識・読解）
2	予習：読解のコツ、漢字 W1、ミニ講座 1 自他動詞、レベルチェックテスト（聴解）
3	予習：読解第 1 回、漢字 W2、ミニ講座 2 複合動詞①、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
4	予習：聴解第 1 回、漢字 W3、ミニ講座 3 複合動詞②、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
5	予習：読解第 2 回、漢字 W4、ミニ講座 4 動詞、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
6	予習：聴解第 2 回、漢字 W5、ミニ講座 5 い形容詞、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
7	予習：読解第 3 回、漢字 W6、ミニ講座 6 な形容詞、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
8	予習：聴解第 3 回、漢字 W7、ミニ講座 7 副詞、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
9	予習：読解第 4 回、漢字 W8、ミニ講座 8 対義語①、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
10	中間テスト（JLPT 模試）
11	予習：聴解第 4 回、漢字 W1-2、ミニ講座 9 対義語②、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
12	予習：読解第 5 回、漢字 W3-4、ミニ講座 10 同義語、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
13	予習：聴解第 5 回、漢字 W5-6、ミニ講座 11 擬音語・擬態語、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
14	予習：読解第 6 回、漢字 W7-8、ミニ講座 12 カタカナ語、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
15	予習：読解第 6 回、ミニ講座 13 慣用句、ピア・リーディング ディクテ、ミニ講座タスク、スピーチ発表
16	期末テスト、Can-do 自己評価チェック
17	追再試、補講

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0111	科 目 名	日本語講座Ⅱ			科目区分	専任
科 目 群	教養	担当講師	小野 恭子			履修区分	選択
開講学年	1	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	「日本語能力試験ドリル&模試」他			参考書	読解、聴解プリントおよびデジタル教材		
成績評価	試験 50%、小テスト 10%、課題（プロジェクトワークを含む）20%、関心・意欲・態度 20%						

1. 授業概要

能力別クラスで日本語の言語知識（漢字・語彙・文法）を理解・習得し、読解・聴解等の応用力を養う。オンライン教材での予習を前提とした授業です。

2. 到達目標

・能力別クラスでの Can-do リストに沿って、日本語の4技能（「読む」「聞く」「書く」「話す」）を伸ばし、総合的な日本語力を身に付ける。

3. 授業計画

後期	
1	予習：読解第1回、語彙 W1、ミニ講座1 接続表現、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
2	予習：聴解第1回、語彙 W2、ミニ講座2 文末表現①、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
3	予習：読解第2回、語彙 W3、ミニ講座3 文末表現②、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
4	予習：聴解第2回、語彙 W4、ミニ講座4 こと・もの、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
5	予習：読解第3回、語彙 W5、ミニ講座5 わけ・ところ、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
6	予習：聴解第3回、語彙 W6、ミニ講座6 条件、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
7	予習：読解第4回、語彙 W7、ミニ講座7 否定表現、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
8	予習：聴解第4回、語彙 W8、ミニ講座8 敬語①、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
9	予習：読解第5回、語彙 W1-2、ミニ講座9 敬語②、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
10	中間テスト（JLPT 模試）
11	予習：聴解第5回、語彙 W3-4、ミニ講座10 敬語③、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
12	予習：読解第6回、漢字 W5-6、ミニ講座11 総まとめ①、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、読解問題・活動
13	予習：聴解第6回、漢字 W7-8、ミニ講座12 総まとめ②、 ディクテ、ミニ講座タスク、「ドリル&模試」実戦問題、聴解問題・活動
14	プロジェクトワーク：「行事紹介」
15	プロジェクトワーク：「行事紹介」ジグソー型で発表
16	期末テスト、Can-do 自己評価チェック

1 7	追再試、補講
-----	--------

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0112	科目名	海外研修			科目区分	兼任
科目群	教養	担当講師	校長			履修区分	選択
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	1	授業形態.	実習
教科書	無し			参考書	無し		
成績評価	報告書 100%						

1. 授業概要

海外へ10日間ほどの語学研修を実施

2. 到達目標

知識見聞を広め、グローバル社会を理解する。

3. 授業計画

後期	
1	【研修内容】 渡航予定地 未定 研修予定 語学研修時間 9:00～16:00 6時間×5日間 のべ30時間 宿泊 9日間 ホストファミリー宅 単位認定に係わる認定時間 語学研修30時間 文化交流90時間 120時間 学校としての成績評価 評価は報告書内容による 学校としての単位認定基準 帰国後3週間以内に報告を提出した者 認定単位2単位

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報
科目番号	0113	科 目 名	国際コミュニケーションゼミ			科目区分	専任
科 目 群	一般教養	担当講師	増田 孝博			履修区分	選択
開講学年	2	開講学期	通年	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点 60% 課題 20% プレゼンテーション 20%						

1. 授業概要

異なる国、文化を理解し、社会で活用すべく、国際的なコミュニケーションを行う場を設け、積極的な相互理解を試みる。

2. 到達目標

日本人学生は、留学生たちの国・言語・文化などを知り、日本文化をより身近なものとして関してもらうためのスキルを身につける。留学生は、自国のことを日本語でよりわかりやすく伝えるためのスキルを身につける。

3. 授業計画

前期	
1	オリエンテーション
2	自己紹介：自分のことを紹介してみよう
3	自己紹介：自分の出身地を紹介してみよう
4	自己紹介：自国の文化を紹介してみよう
5	身近な日本文化について知ろう 小石川後樂園
6	レポート発表1
7	レポート発表2（中間試験）
8	グループディスカッション1
9	グループディスカッション2
10	グループディスカッション3
11	グループディスカッション4
12	中間レポート発表
13	1対1コミュニケーション1
14	1対1コミュニケーション2
15	1対1コミュニケーション3
16	1対1コミュニケーション4
17	最終レポート発表（期末試験）
後期	
1	スピーチコンテスト準備
2	スピーチコンテスト準備
3	スピーチコンテスト準備
4	スピーチコンテスト準備
5	スピーチコンテスト
6	スピーチコンテスト
7	スピーチコンテストレビュー1
8	スピーチコンテストレビュー2
9	日本文化について知ろう 能の世界1

1 0	日本文化について知ろう 能の世界 2
1 1	日本文化について知ろう 能の世界 3
1 2	レポート発表
1 3	世界の文化を知ろう 1
1 4	世界の文化を知ろう 2
1 5	世界の文化を知ろう 3
1 6	世界の文化を知ろう 4
1 7	レポート発表

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0114	科 目 名	社会人教養講座Ⅰ			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	天野 誠一			履修区分	選択
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	使用しない			教材・参考資料 適宜、資料配布			
成績評価	課題提出その他						

1. 授業概要

この講座では、社会人として第一歩を踏み出すに必要な、働くことの意味について次のテーマに従って分かりやすく解説します。

1) 労働法とは何か、2) 働き始める前に知っておかなければならないこと、3) 働くときのルール、4) 仕事を辞めるとき、辞めさせられるとき、5) 就職の仕組みに関して

講義は、講師側が一方的に話をして終わりという形ではなく、皆さんにも一緒に考えてもらい、質問も遠慮なくしていただきます。

2. 到達目標

正しい情報をつかみ、判断力を養う。自分の考えをまとめ、積極的に発信していく。社会人としての教養を身につける。

3. 授業計画

前期	
1	2023 年年はどういう年か。世界の人口は80億人。地球の誕生から。 人類の誕生から
2	世界の課題①地球温暖化 脱炭素
3	世界の課題②核戦力 広島でサミット
4	世界の課題③生物多様性
5	日本の課題①少子高齢化 人口は3分の2になってしまう
6	日本の課題②エネルギー確保が容易ではない
7	日本の課題③防衛力 地政学的な問題 防衛力
8	日本の課題④東京一極集中 地方の町村がなくなる
9	働くということ1 残業は必要なのか 最低賃金とは
10	働くということ2 正規か非正規か 働き方改革
11	働くということ3 失業したら 仕事でけがをしたら
12	働くということ 解雇されたら
13	作文演習①
14	作文演習②
15	作文演習③
16	作文 演習」まとめ①
17	作文 演習」まとめ②

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0115	科 目 名	社会人教養講座Ⅱ			科目区分	兼任
科 目 群	一般教養	担当講師	天野 誠一			履修区分	選択
開講学年	2 年	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	使用しない			教材・参考資料 適宜、資料配布			
成績評価	課題提出その他						

1. 授業概要

この講座では、社会の仕組み、そして今の日本が抱える諸課題について分かり易く説明するとともに、皆さんが学んだ専門知識や技術を存分に活用し、有意義な社会生活を送って行くために必要なノウハウを、アドバイスしていきます。

また、消費者教育として、個人の消費行動とそこの起こるトラブルについて認識し、新しいライフスタイルを主体的に選択し、創造できるようにする。

2. 到達目標

正しい情報をつかみ、判断力を養う。自分の考えをまとめ、積極的に発信していく。社会人としての教養を身につける。

3. 授業計画

後期	
1	人類の歴史 宇宙の歴史 物の見方
2	個人情報を守るか。IT時代
3	税金、年金、健康保険 知らないと損をする。
4	新聞の役割 社会に欠かせないもの
5	犯罪と日本の警察
6	会社の選び方 いい会社と悪い会社
7	自己アピールの方法 面接の心構え
8	エントリーシートのポイント
9	日本をどうアピールするか
10	危機管理の重要性 いざとなったらどうするのか
11	失敗から学ぶ ミスの原因 メモをする
12	作文演習 コロナ禍と各国の対応 どのように生きるか
13	作文演習 民主主義と選挙
14	作文演習 情報の信頼性 正しい情報はどこから得られるか
15	全体まとめ①
16	全体まとめ②
17	総復習

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0201	科 目 名	情報システム概論Ⅰ		科目区分	専任	
科 目 群	専門科目	担当講師	増田 孝博		履修区分	必修	
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	ここから始める IT パスポート			参考書			
成績評価	平常点(出席率・授業態度・理解度等)、定期テスト成績						

1. 授業概要

コンピュータの基本的な仕組みについて理解する

2. 到達目標

情報分野の基礎力をつける。さらに IT パスポート試験取得に向けた知識の取得を目標とする。

3. 授業計画

前期	
1	コンピュータシステムとは
2	コンピュータの五大要素
3	プロセッサ
4	メモリ
5	インタフェース
6	基礎理論
7	データの表現 2進数
8	中間考査
9	2進数の加算・減算・補数表現
10	ソフトウェア
11	OS
12	ファイルシステム
13	システム構成
14	ネットワークプロトコル OSI 7 階層モデル
15	ネットワークプロトコル TCP/IP モデル
16	ネットワークセキュリティ 暗号化技術
17	期末考査

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0202	科 目 名	情報システム概論Ⅱ			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	増田 孝博			履修区分	必修
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	ここから始める IT パスポート			参考書			
成績評価	平常点(出席率・授業態度・理解度等)、定期試験						

1. 授業概要

情報セキュリティやネットワーク、データベースの概要を学ぶ

2. 到達目標

情報分野の基礎力をつける。さらに IT パスポート試験取得に向けた知識の習得を目標とする。

3. 授業計画

後期	
1	前期の復習
2	情報セキュリティマネジメント
3	脅威と対策
4	マルチメディア
5	ヒューマンインタフェース
6	ネットワーク機器 1 層
7	ネットワーク機器 2 層
8	中間試験
9	ネットワーク機器 3 層
10	ネットワーク機器 無線技術
11	アルゴリズム ソート
12	アルゴリズム 選択ソート
13	アルゴリズム バブルソート
14	システム開発
15	ソフトウェア開発工程
16	著作権
17	期末試験

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0203	科 目 名	Web 基礎 I			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	増田 孝博			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	Web クリエイター能力認定試験 HTML5 対応 エキスパート 公式 テキスト			参考書			
成績評価	平常点(出席率・授業態度・理解度等)、定期試験、提出作品						

1. 授業概要

Web コンテンツ制作の基本となる HTML・CSS の記述方法を学び、コーディングスキルを習得する。

2. 到達目標

データを整理し HTML・CSS を用いて Web コンテンツを作成することができるようになる。

3. 授業計画

前期	
1	ガイダンス World Wide Web 技術とは？
2	HTML の文法理解
3	HTML タグの利用について
4	HTML による文書構造 段落 見出し
5	画像の利用
6	CSS によるスタイルの記述方法
7	CSS セレクタ クラス ID タグの再定義について
8	中間考査
9	自己紹介・プロフィール作成 Web ページ制作実習 1
10	自己紹介・プロフィール作成 Web ページ制作実習 2
11	ブロック要素 インライン要素の違い
12	CSS によるブロックレイアウト
13	マージン パディング ボーダー によるサイズ調整
14	クライアントサイドプログラミング
15	演習課題 ポートフォリオの作成
16	演習課題 ポートフォリオの作成
17	期末考査

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0204	科 目 名	Web 基礎Ⅱ			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	増田 孝博			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点（出席率・授業態度・理解度等）、定期試験、提出作品						

1. 授業概要

JavaScript を使った動的な Web ページの作成方法を学ぶ

2. 到達目標

enchant.js などライブラリ活用法を習得し、UI を考慮し、API を利用した Web ゲーム開発ができるようになる。

3. 授業計画

前期	
1	ガイダンス クライアントサイドスクリプトとは
2	JavaScript の利用法 <script>
3	JavaScript シンタックス
4	変数の利用 var 変数
5	分岐・繰り返し処理 if/for
6	Function の利用
7	イベント処理
8	DOM : Document Object Model
9	Document.getElementById ()
10	席替えアプリ制作 アルゴリズム演習
11	HTML5 グラフィック系 API
12	API の活用方法 1
13	API の活用方法 2
14	実習：ブラウザゲーム制作
15	実習：ブラウザゲーム制作
16	制作発表
17	制作発表

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0205	科 目 名	プログラミング I			科目区分	専任 実務教員
科 目 群	専門科目	担当講師	青山 留美			履修区分	必修
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	6	授業形態	演習
教 科 書	本格学習 Java 入門 改訂 3 版			参考書			
成績評価	出席率 25%、定期試験（中間 35%・期末 35%）、授業の課題 5%						

1. 授業概要

Java 言語によるオブジェクト指向プログラミングを学ぶ。担当教員は、Java を用いた開発を現場で長く担当しており、その経験を授業に取り入れ授業を展開する。

2. 到達目標

プログラム言語「Java」を通じてプログラミングの基礎を身につけ、プログラミングする際の問題解決手順であるアルゴリズムも同時に習得する。

3. 授業計画

前期	
1	イントロダクション 第 1 章 プログラミング言語 Java 開発環境 JDK のインストール
2	第 2 章 JShell による Java プログラミング体験 プログラムの基本
3	第 3 章 型と変数 基本型
4	第 3 章 型と変数 変数 配列
5	第 4 章 演算子 代入演算子 算術演算子
6	第 4 章 演算子 比較演算子 論理演算子 2 進数
7	中間試験
8	第 5 章 条件判断 if else eclipse のインストール
9	第 5 章 条件判断 switch
10	第 6 章 繰り返し for
11	第 6 章 繰り返し while
12	第 7 章 メソッド プログラムの実行
13	第 7 章 メソッド main メソッド メソッドの書き方 引数
14	第 7 章 メソッド 戻り値
15	第 8 章 クラス 期末試験対策
16	期末試験
17	試験解説、課題提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0206	科 目 名	プログラミングⅡ		科目区分	専任 実務教員	
科 目 群	専門科目	担当講師	青山留美		履修区分	必修	
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	6	授業形態	演習
教 科 書	本格学習 Java 入門 改訂 3 版			参考書			
成績評価	平常点 25%、定期試験（中間 35%）、授業の課題 5%、最終課題 35%						

1. 授業概要

プログラミング言語 Java を用いてプログラミングの基礎を学ぶ。担当講師が実務教員としてこれまでの開発経験で培った、java のプログラミング方法や作法を学生に伝える。

2. 到達目標

プログラム言語「Java」を通じてプログラミングの基礎を身につけ、プログラミングする際の問題解決手順であるアルゴリズムも同時に習得する。

3. 授業計画

後期	
1	第 7 章 メソッドの復習 プログラムの入力と実行、メソッドの基本、引数と戻り値
2	メソッドの復習続き オーバーロード、メソッド呼び出し
3	第 8 章 クラス オブジェクト、インスタンス、コンストラクタ
4	クラス+α 三匹の子豚を題材にクラスを作成する
5	クラスの続き クラスの継承、ラッパークラス、パッケージ
6	クラスの続き static 修飾子、アクセス修飾子 中間試験範囲の復習
7	中間試験
8	第 9 章 例外処理 例外の種類と補足、例外クラスの作成方法
9	第 10 章 データの入出力 コマンドライン引数、Scanner のデータ入力、ファイルへの入出力第
10	11 章 マルチスレッド シングルとマルチの違い。 スレッドクラスの継承と Runnable インタフェースを使ったマルチスレッド化及び同期について
11	第 12 章 ネットワークプログラミング ネットワークインターフェースやアドレス、ポート番号、ソケットなど用語の解説と通信の仕組み クライアントとサーバのプログラムを作成して通信する。
12	ネットワークの続き プログラムを改良し複数クライアントに対応
13	13 章 GUI とイベント処理 Swing で Java の GUI 作成、レイアウト、イベント処理について理解する
14	イベント処理の続き アニメーション作成
15	期末向け振り返り問題
16	期末試験
17	最終課題提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0207	科 目 名	Web デザイン概論			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	菊川 陽子			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	Web クリエイター能力認定試験 HTML5 対応エキスパート公式テキスト			参考書			
成績評価	平常点 10%、定期試験 60%、発表・提出課題 30%						

1. 授業概要

Web デザイン制作において関連する用語やデザインする際に考えるべき効果的な 色・形・文字・レイアウトなどについての基礎的な知識を学習し、それをベースに Web サイト制作演習に活かす。

2. 到達目標

Web デザインに関する用語や内容を学び、実習制作に活かすことができる

3. 授業計画

前期	
1	Web デザイン用語説明、色や配色についての考察
2	Web デザイン用語説明、色や配色についての考察
3	Web デザイン用語説明、色や配色についての考察
4	Web サイトの主な名称・用途 Web サイトカラーのリサーチ。
5	サイトの基調色（ベースカラー）、アクセントカラー、色の配分と調和
6	形・レイアウトについて（形の特徴を活かし視線を誘導するデザイン等）
7	中間試験
8	形・レイアウトについて（形の特徴を活かし視線を誘導するデザイン等）
9	形・レイアウトについて（形の特徴を活かし視線を誘導するデザイン等）
10	書体について（書体の持つ印象と効果） アイコン・書体について（Web フォント・Web アイコンフォント）
11	書体について（書体の持つ印象と効果） アイコン・書体について（Web フォント・Web アイコンフォント）
12	アクセシビリティ・ユーザビリティについて
13	アクセシビリティ・ユーザビリティについて
14	Web サイトのファイル構成
15	期末試験対策
16	期末試験
17	課題提出、試験解説

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0208	科 目 名	Web デザイン演習 I			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	菊川 陽子			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	Web クリエイター能力認定試験 HTML5 対応エキスパート公式 テキスト			参考書			
成績評価	平常点 10%、定期試験 60%、発表・提出課題 30%						

1. 授業概要

Web デザイン制作に関連する画像編集グラフィックソフト Photoshop の基本操作を習得し画像素材を作成。
Dreamweaver を使用し、Web ページの基本の html5、CSS コーディングを習得する。

2. 到達目標

写真素材等を WEB 掲載用に加工、Web サイトのパーツ、アイコン等の作成ができ、基本的な WEB ページのコーディングができる

3. 授業計画

前期	
1	ガイダンス 基礎知識と用語確認(ビットマップとベクトル、ファイル形式、単位等) Photoshop 基本操作(選択範囲作成ツール・クイックマスク・レイヤーマスク・アルファチャンネル等)、画像合成
2	Photoshop 基本操作 画像の合成(レイヤーマスク) 文字操作
3	Photoshop 基本操作 写真の合成、バナー制作
4	Photoshop 基本操作 写真の修整、バナー制作
5	Photoshop 基本操作 写真リサイズ・トリミング ペンツールを使用してアイコンを作成
6	Photoshop パーツの作成 (タイトル画像・ナビゲーション用ボタン画像等を作成する)
7	中間試験
8	Dreamweaver－html 文章をマークアップする (html の構造、タグを覚える)
9	Dreamweaver－html 文章をマークアップする (html の構造、タグを覚える)
10	Dreamweaver－html 文章をマークアップする (html の構造、タグを覚える)
11	Dreamweaver－CSS 基本 (CSS プロパティと値について)
12	Dreamweaver－CSS 基本 (CSS プロパティと値について)
13	Dreamweaver－マークアップした html ファイルにスタイルシートを使用してレイアウトする
14	Dreamweaver－マークアップした html ファイルにスタイルシートを使用してレイアウトする
15	期末試験対策
16	期末試験
17	試験解説、課題提出

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0209	科 目 名	Web デザイン演習Ⅱ			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	菊川 陽子			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	フレキシブルボックスで作る HTML5&CSS3 レッスンブック			参考書			
成績評価	平常点 20%、定期試験 40%、提出課題 40%						

1. 授業概要

html・CSS 基本知識、Dreamweaver の基本操作習得とレスポンス Web デザインについて学ぶ
--

2. 到達目標

前期～後期を通して学んだ画像の編集・作成からレイアウトを考えコーディングし、基本的な WEB ページのデザイン作成とコーディングができる
--

3. 授業計画

後期	
1	入力フォームページ作成／レスポンス Web デザイン
2	入力フォームページ作成・テーブルによるフォームレイアウト／レスポンス Web デザイン
3	横並びカラムレイアウト (flex、インラインブロック)／レスポンス Web デザイン
4	横並びカラムレイアウト (flex、インラインブロック)／レスポンス Web デザイン
5	CSS position・overflow・iframe について／レスポンス Web デザイン
6	Photoshop ベクトルマスク～商品一覧ページ作成／レスポンス Web デザイン
7	中間試験
8	Photoshop ベクトルマスク～商品一覧ページ作成／レスポンス Web デザイン
9	CSS アニメーション／レスポンス Web デザイン
10	レスポンス Web デザイン
11	レスポンス Web デザイン
12	ポートフォリオサイト制作
13	ポートフォリオサイト制作
14	ポートフォリオサイト制作
15	ポートフォリオサイト制作 課題発表・提出 (期末課題)
16	講評
17	講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0210	科 目 名	グラフィック基礎			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	菊川 陽子			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	前期	単位数	6	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書 配布資料（随時）			
成績評価	平常点 10%、定期試験 45%、提出課題 45%						

1. 授業概要

Illustrator の基本操作を身につける。基礎造形では色彩の基礎知識、イメージを具象化するための描写力を学び、制作に応用できる表現力を学ぶ。

2. 到達目標

Web やアプリ、印刷やムービー等、様々なメディアのコンテンツに応用できるグラフィックの制作ができる

3. 授業計画

前期	
1	【Illustrator】ベクトルとビットマップ、色 (RGB と CMYK) について、塗りと線、基本図形ツール 配色、重ね順、基本図形の描き方、直線描画 ※基本図形を使ったイラスト 【基礎造形】色について/色の三原色 実習・塗り分けによる構成を制作し、構成の意味を理解する
2	【Illustrator】ベジェ曲線による描画 【基礎造形】色について/色の三原色 実習・塗り分けによる構成を制作し、構成の意味を理解する
3	【Illustrator】パスファインダー、整列、回転、リフレクト、レイヤー ※時計のデザイン制作 【基礎造形】色について/色相・彩度・明度を理解する
4	【Illustrator】グラデーション、ブレンド、アピアランスの概念 【基礎造形】色について/色相・彩度・明度を理解する
5	【Illustrator】文字の操作、ボーダー、地図作成 【基礎造形】配色 (同時対比 隣り合う色の影響)
6	【Illustrator】地図作成 【基礎造形】配色 (同時対比 隣り合う色の影響)
7	中間試験
8	【Illustrator】WEB 用素材やイメージ制作 【基礎造形】色彩構成課題
9	【Illustrator】WEB 用素材やイメージ制作 【基礎造形】色彩構成課題
10	【Illustrator】印刷物制作 【基礎造形】色彩構成課題
11	【Illustrator】印刷物制作 【基礎造形】ドローイング・基本形体の描写:立方体・円筒)
12	【Illustrator】キャラクターデザイン制作 【基礎造形】ドローイング・基本形体の描写:立方体・円筒)
13	【Illustrator】キャラクターデザイン制作 【基礎造形】ドローイング・基本形体の描写:立方体・円筒)
14	【Illustrator】キャラクターデザイン制作 【基礎造形】ドローイング・自分の持ち物
15	期末試験対策・課題制作
16	期末試験・課題提出
17	講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0211	科 目 名	ディジタルフォト			科目区分	兼任
科 目 群	専門科目	担当講師	坂上 恒之			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	4	授業形態	演習
教科書	写真の教科書（株）インプレス			参考書 配布資料（随時）			
成績評価	平常点 %、定期試験 %、提出課題 %						

1. 授業概要

撮影現場の経験と写真加工の実際、現場における写真の重要性を学ぶ。

2. 到達目標

一眼レフカメラで Web ページで使用する写真の撮影ができる。Photoshop による写真の加工ができる。

3. 授業計画

後期	
1	カメラの基礎構造（カメラの仕組み、歴史からデジタルへ）
2	絵作りの基礎（構図等）
3	画像編集ソフトの使い方、データの種類、保存形式
4	校外撮影実習
5	データ仕上げ（提出課題）講評
6	商品撮影実習（大型ストロボの知識）
7	データ仕上げ（提出課題）講評
8	中間試験 実技（大型ストロボの操作、露出の取り方）
9	人物撮影（大型ストロボに慣れる）ライティング
10	人物データをまとめる
11	PhotoShop でのデータ加工
12	校外撮影実習
13	データ仕上げ
14	データ仕上げ提出課題、期末試験対策
15	期末テスト（筆記）
16	期末試験
17	課題講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0212	科 目 名	動画編集			科目区分	兼任
科 目 群	専門科目	担当講師	大和 拓			履修区分	選択必修
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書 配布資料（随時）			
成績評価	平常点 40%、定期試験 30%、提出課題 30%						

1. 授業概要

主に After Effects を使って短い動画を作り、ストリーミング配信用のコンテンツ作りの基本を学習する

2. 到達目標

After Effects、Adobe Premiere を使用し基本的なアニメーションの作成・動画編集とその操作ができるようになる。

3. 授業計画

前期	
1	After Effects の基本操作解説。
2	時計を回してみる。
3	踊る名前。
4	観覧車をデザインしてみよう。
5	観覧車を回してみる。
6	走る動物をデザインする。
7	動物を走らせる。(中間課題提出)
8	惑星と衛星。
9	直方体を組み立てる。
10	架空のテレビ番組の企画を作ろう。
11	架空のテレビ番組のオープニングを作ろう。
12	架空のテレビ番組のオープニングを作ろう続き。
13	How Too ムービーを編集する練習。
14	How Too ムービーを作る。
15	コマドリアニメーションを作る。
16	期末試験
17	期末試験講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0213	科 目 名	資格対策Ⅰ		科目区分	専任	
科 目 群	総合科目	担当講師	増田・青山・菊川		履修区分	選択必修	
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	IT パスポート			参考書:			
成績評価	提出課題、授業貢献度 各試験、						

1. 授業概要

経済産業省に認定資格である『IT パスポート試験』の取得を目指す対策講座。過去問を中心に解かせ、学生個々の弱点を見つけ出して対策をする。就職試験（SPI・CAB・GAB）対策

2. 到達目標

『IT パスポート試験』に合格する実力をつける。

3. 授業計画

前期	
1	【コンピュータシステム】ハード 1～6
2	【コンピュータシステム】ハードウェア
3	【コンピュータシステム】ソフトウェア
4	【コンピュータシステム】システム構成
5	IT パス（ネットワーク）
6	IT パス（情報セキュリティ）
7	中間試験（IT パスポート模擬試験）
8	平成30年春季問題
9	平成31年秋季問題
10	平成32年春季問題
11	令和元年秋季問題
12	令和2年春季問題
13	直前模擬試験（中間を除く 65 問）
14	直前模擬試験（中間を除く 65 問）
15	期末考查対策（IT パスポート予想問題から）
16	期末考查
17	試験解説、課題提出

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0214	科 目 名	資格対策Ⅱ		科目区分	専任	
科 目 群	総合科目	担当講師	増田・青山・菊川		履修区分	選択必修	
開講学年	2 年	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	IT パスポート			参考書:			
成績評価	提出課題、授業貢献度 各試験、						

1. 授業概要

経済産業省に認定資格である『IT パスポート試験』の取得を目指す対策講座。過去問を中心に解かせ、学 生個々の弱点を見つけ出して対策をする。就職試験（SPI・CAB・GAB）対策

2. 到達目標

『IT パスポート試験』に合格する実力をつける。

3. 授業計画

後期	
1	ガイダンス
2	国家資格の種類と各種ベンダー資格について
3	確認問題
4	国家資格対策 【ストラテジー】
5	国家資格対策 【ストラテジー】
6	国家資格対策 【ストラテジー】
7	国家資格対策 【ストラテジー】
8	国家資格対策 【テクノロジー】
9	国家資格対策 【テクノロジー】
10	国家資格対策 【テクノロジー】
11	国家資格対策 【テクノロジー】
12	国家資格対策 【マネジメント】
13	国家資格対策 【マネジメント】
14	国家資格対策 【マネジメント】
15	期末試験対策
16	期末試験
17	試験解説

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0215	科 目 名	クロスメディアゼミナール		科目区分	専任	
科 目 群	専門科目	担当講師	菊川 陽子		履修区分	選択必修	
開講学年	2 年	開講学期	後期	単位数	4	授業形態	講義
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点 10%、課題 60%、レポート 30%						

1. 授業概要

メディアやアートとテクノロジーなどを組み合わせたコンテンツについて調べ、レポートし、クラス内で情報を共有してコンテンツを体験する。実際の体験から感じたことに重点を置き、発想から創造を学ぶ。

2. 到達目標

デジタル技術に異なるものをプラスし発想し、身近にあるものを新たなアイデアへと創造する力をつける。

3. 授業計画

後期	
1	映像含んだ技術による事例紹介 プロジェクションマッピングに見る過疎化した村の村おこしと可能性 気になる IT 技術についてのレポート
2	異種の組み合わせによる発想紹介 (テクノロジー×野菜×音 ベビーカーとスマートフォン他) AR (ギャラリーにおける AR 利用 商品カタログ AR 利用 他) 気になる IT 技術についてのレポート
3	気になる IT 技術についてのレポート 発表
4	展示見学
5	展示見学レポート制作
6	展示見学レポート発表
7	インタラクティブグラフィックス紹介 (プロセッシング等)
8	インタラクティブグラフィックス紹介 (プロセッシング等)
9	ムービー制作 (テーマに沿ったショートムービーの制作①: 遠近・奥行・立体感)
10	ムービー制作
11	ムービー制作 発表
12	ムービー制作 (テーマに沿ったショートムービーの制作②: 額縁 ムービーに分岐をつける)
13	ムービー制作
14	ムービー制作 発表
15	最終課題作成 (自由テーマ)
16	最終課題作成
17	最終課題発表・提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0216	科 目 名	システム開発ゼミ			科目区分	専任
科 目 群	専門科目	担当講師	増田 孝博			履修区分	選択
開講学年	2	開講学期	通年	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書				参考書			
成績評価	平常点 30% 提出物 70%						

1. 授業概要

システム開発を企画から開発、試験運用、発表までを通年でおこなう。

2. 到達目標

現状の課題を克服するために必要とされるシステムを、企画から開発、発表まで行うことで、実践力を身につける。

3. 授業計画

前期	
1	企画立案
2	企画立案
3	企画書制作
4	企画書制作
5	要件定義
6	要件定義
7	仕様書作成
8	仕様書作成
9	企画発表
10	プログラム仕様計画
11	プログラム仕様作成
12	プロトタイピング
13	プロトタイピング
14	プロトタイピング
15	プロトタイピング
16	プロトタイピング
17	中間発表
後期	
1	問題提起
2	仕様確認
3	システム再設計
4	開発・テスト
5	開発・テスト
6	開発・テスト
7	開発・テスト
8	開発・テスト
9	開発・テスト
10	開発・テスト
11	開発・テスト
12	開発・テスト

1 3	開発・テスト
1 4	発表資料準備
1 5	発表資料準備
1 6	発表リハーサル
1 7	成果発表

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0301	科 目 名	モバイルプログラミング			科目区分	専任 実務教員
科 目 群	総合科目	担当講師	青山留美			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	実習
教 科 書	なし			参考書	Android アプリ開発の教科書		
成績評価	出席・平常点 20%、定期試験 30%、授業課題 10%、期末課題 40%						

1. 授業概要

Android アプリの制作を通してモバイルアプリの基礎を学ぶ。担当する講師のプログラマとしての経験を活かし、柔軟な考えで指導が可能。新しいことに取り組むことの楽しさを学生に伝える。

2. 到達目標

Android アプリの制作を通してモバイルアプリの基礎と Android Studio の使い方を学ぶ

3. 授業計画

前期	
1	モバイル OS の基本知識と環境構築 (Android Studio のインストール)
2	Android Studio の概要と使い方 画面部品サンプルアプリを作成
3	イベントとリスナーについて ボタンタップイベントのサンプル作成 リストビューについて
4	リストビューを使った課題作成と発表
5	Android のダイアログについて サンプルを作成し使い方を学ぶ
6	ConstraintLayout についてサンプルを作成しツールの使い方を学ぶ 多言語対応アプリを作る
7	中間試験の範囲を復習 中間試験
8	Android アプリのライフサイクルとインテントとログレベルについて学ぶ
9	MediaPlayer クラスを使ったサンプルでメディア再生について学ぶ
10	ConstraintLayout で 2 ページ構成の課題を作成
11	Kotlin の特徴と概要 メニュー決めアプリの作成 (Kotlin を使う)
12	カメラとの連携 実機デバッグ及びアプリケーションのビルドについて
13	アプリの公開方法を学ぶ
14	クロスプラットフォームのアプリ開発 1 (monaca の使い方)
15	クロスプラットフォームのアプリ開発 2 (monaca を使ったサンプル作成)
16	最終課題作成 (イベント対応機能、ブラウザ起動ボタン、画像と文字の表示 2 ページ構成)
17	最終課題作成の続き

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0302	科 目 名	Web アプリケーション			科目区分	専任
科 目 群	総合科目	担当講師	増田 孝博			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	実習
教 科 書	Web アプリケーション構築入門 第2版			参考書			
成績評価	平常点（出席率・授業態度・理解度等）、定期試験、提出課題						

1. 授業概要

Web アプリケーションについて、サーバレットや JSP、DB を使ってその仕組みを理解する
--

2. 到達目標

簡易なシステムを作り、サーバとクライアントの仕組みやセキュリティ対策などを理解する

3. 授業計画

前期	
1	web アプリケーションとは何か、成り立ちと概要を理解する
2	WSL を用いた Windows 環境下での Linux 利用方法
3	WSL 下での LAMP 環境構築
4	HTTP リクエストとレスポンスの詳細
5	PHP の導入と動作確認 GET と POST パラメータ渡し
6	サニタイジング処理 (XSS 対策)
7	Session と Cookie の利用
8	DBMS の導入と動作確認
9	中間試験
10	DB 構築と SQL を用いた CRUD 操作
11	SQL を用いたオペレーション
12	DB を使った Web システムの設計
13	DB を使った Web システムの構築
14	DB を使った Web システムの構築つづき
15	DB を使った Web システムのセキュリティ対策と動作テスト
16	web アプリケーションについてまとめ
17	期末試験

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0303	科 目 名	新技術演習			科目区分	兼任 実務教員
科 目 群	専門科目	担当講師	山中 修			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点 20%、定期試験 30%・提出課題 50%						

1. 授業概要

3D ソフトである MAYA を使って 3D ソフトの基本的な使い方を習得する。講師の企業での実務経験を活かして、ビジネスの現場で必要とされる実践的な 3D ソフトの使い方を学ぶことができる

2. 到達目標

3D モデリング技術の習得と光効果などを使った 3D 空間の作成

3. 授業計画

前期	
1	3D ソフトの紹介
2	Basic：基本操作→インタフェースの名称と役割を知る
3	Basic：基本オブジェクトの作成および編集方法（移動、拡大、回転など）
4	Basic：基本オブジェクトの組み合わせで立体オブジェクトを作る（動物や車など）
5	Basic：4 の続き演習および制作物講評
6	ポリゴンモデリングの実際：イントロ（コンポーネント要素説明ほか）
7	ポリゴンモデリングの実際：押し出しなどの基本操作
8	課題作成実習 1：
9	課題作成実習 2：
10	ポリゴンモデリング：制作物および各自アドバイス
11	キャラクター制作実習：イントロ
12	キャラクター制作手順解説：スケッチ方法など
13	キャラクター課題制作実習 1
14	キャラクター課題実習 2
15	キャラクター制作物：講評および各自アドバイス
16	課題
17	講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0304	科 目 名	メディアコンテンツ			科目区分	兼任
科 目 群	総合科目	担当講師	大和 拓			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	4	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点 40%、提出課題 60%						

1. 授業概要

After Effects と Premiere を使って映像作りの基礎の習得

2. 到達目標

After Effects と Premiere を使って映像作りが一通りできるようになる

3. 授業計画

前期	
1	フットサルチームメンバー紹介ムービー発表
2	フットサルチームメンバー紹介ムービー発表
3	After effectst によるムービーの制作 絵コンテ作成
4	After effectsによるムービーの制作 カメラによる撮影
5	After effectsによるムービーの制作 カメラによる撮影
6	After effectsによるムービーの制作 カメラによる撮影～編集
7	After effectsによるムービーの制作 編集
8	After effectsによるムービーの制作 編集～音入れ・効果音
9	制作発表
10	Adobe Premiere によるムービー編集
11	Adobe Premiere によるムービー編集
12	Adobe Premiere によるムービー編集
13	Adobe Premiere によるムービー編集
14	Adobe Premiere によるムービー編集
15	制作発表と講評
16	制作発表と講評
17	課題提出

科目の教育目標・授業計画 「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0305	科 目 名	Web サイト制作 I			科目区分	兼任
科 目 群	専門科目	担当講師	鈴木康仁			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	実習
教 科 書	jQuery デザイン入門			参考書			
成績評価	平常点 30%、中間 35%、期末 35%						

1. 授業概要

Web サイト制作に必要な画像加工や HTML など基礎知識を学ぶ

2. 到達目標

オーサリングソフトの使用方法や HTML の基礎を覚え、実務に活かせるようにする
--

3. 授業計画

前期	
1	座学（インターネットの概要やサーバの話など）
2	Photoshop 制作実習（基本操作、ボタンの作成など）
3	Photoshop 制作実習（基本操作、ボタンの作成など）
4	Photoshop 制作実習（ボタンの作成や切り抜きなど）
5	Photoshop 制作実習（ボタンの作成や切り抜きなど）
6	Photoshop 制作実習（画像加工：マスク、色調補正、コラージュ作成）
7	Photoshop 制作実習（画像加工：マスク、色調補正、コラージュ作成）
8	中間試験
9	簡単な WEB ページの制作
10	簡単な WEB ページの制作
11	簡単な WEB ページの制作
12	簡単な WEB ページの制作
13	jQuery（基礎）
14	jQuery（プラグインの使い方/スライダーなど）
15	期末試験対策
16	期末試験
17	期末試験解説、課題提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0306	科 目 名	Web サイト制作Ⅱ			科目区分	兼任
科 目 群	専門科目	担当講師	鈴木康仁			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	後期	単位数	2	授業形態	実習
教 科 書	jQuery デザイン入門			参考書			
成績評価	平常点 30%、中間 35%、期末 35%						

1. 授業概要

Web サイト制作に必要な画像加工や HTML など基礎知識を学ぶ

2. 到達目標

オーサリングソフトの使用方法や HTML の基礎を覚え、実務に活かせるようにする
--

3. 授業計画

後期	
1	サイト構成発表、Photoshop を使用したサイトデザイン制作
2	Photoshop を使用したサイトデザイン制作
3	Photoshop を使用したサイトデザイン制作
4	Photoshop を使用したサイトデザイン制作
5	Photoshop を使用したサイトデザイン制作
6	WEB ページのコーディング
7	中間試験
8	WEB ページのコーディング
9	WEB ページのコーディング
10	WEB ページのコーディング
11	WEB ページのコーディング
12	WEB ページのコーディング
13	WEB ページのコーディング
14	WEB ページのコーディング
15	課題発表・提出
16	課題提出・修正・講評
17	課題提出・修正・講評

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0307	科 目 名	グラフィック応用			科目区分	兼任
科 目 群	総合科目	担当講師	坂上 恒之			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	実習
教科書	なし			参考書			
成績評価	平常点 60%、定期試験 20%・コンペ参加 20%						

1. 授業概要

デジタルデザインコンテンツをより実践的に学ぶ。広告表現に必要な知識、技術を学ぶ。

2. 到達目標

デジタル時代の web と印刷物との連動ワークに対応できる力をつける。

3. 授業計画

前期	
1	紙媒体での印刷データの作り方。CMYK データへの思考の変換。イラストレータの復習。実務に直結した操作。
2	イラストレータの復習。実務に直結した操作。色の選択。
3	印刷入稿データの作り方。デザインの基本ルール（見せ方、読ませ方）
4	イラストレータ による誌面構成、フォントについて
5	単ページ作成 1
6	単ページ作成 2
7	中間試験（単ページ提出）
8	効果的な色の使い方とその理由、広告と書籍の場合の違い
9	複数ページレイアウト（指定雑誌の複数ページ）
10	複数ページレイアウト（指定雑誌の複数ページ）
11	複数ページレイアウト（指定雑誌の複数ページ）
12	複数ページレイアウト（各自の決めた雑誌の複数ページ）
13	複数ページレイアウト（各自の決めた雑誌の複数ページ）
14	複数ページレイアウト（各自の決めた雑誌の複数ページ）
15	期末試験（指定項目論文）
16	
17	

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0308	科 目 名	3 DCG			科目区分	兼任 実務教員
科 目 群	専門科目	担当講師	山中 修			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	後期	単位数	3	授業形態	演習
教 科 書	なし			参考書			
成績評価	平常点 20%、定期試験 30%・提出課題 50%						

1. 授業概要

3D ソフトである MAYA を使って 3D ソフトの基本的な使い方を習得する。担当講師は、3DCG の専門家として大手企業の Web や映像制作に携わっていた経験を授業に取り入れて展開していく。

2. 到達目標

3D モデリング技術の習得と光効果などを使った 3D 空間の作成ができる。3DCG を使用したゲームや VR コンテンツ、その他映像表現など個々のテーマに合わせた制作を目標とする

3. 授業計画

後期	
1	3D モデリング展開:前期習得した技術の応用(イントロ)
2	3D で世界を表現する:作業手順解説→アイデアの見つけ方
3	制作実習 1:大規模なモデリング→都市風景
4	制作実習 2:大規模なモデリング→自然風景
5	制作物講評および各自アドバイス(評価点含む)
6	Unity 基本:インタフェースを中心にした解説
7	Unity 基本 2:何ができるか。見本で解説
8	unity+maya1:2 つのソフトの連携の手順
9	unity+maya2:2 つのソフトの連携の手順
10	unity+maya 制作実習 1:自動運動キャラクター作成
11	unity+maya 制作実習 2:インタラクティブ手法の基本プログラミング
12	unity+maya 制作実習 3:自由課題→作業手順の確認
13	unity+maya 制作実習 4:自由課題
14	unity+maya 制作実習 5:自由課題→仕上げ(映像にする、ゲームにする)
15	科目修了制作:講評および会社での仕事の進め方アドバイス
16	期末試験、解説
17	課題提出・発表

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0309	科 目 名	企画制作			科目区分	兼任
科 目 群	総合科目	担当講師	得能正一			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	なし			参考書:「販促会議」、CF、プレゼン映像、Web、新聞等			
成績評価	出席点 40%・中間試験 30%・期末試験 30%						

1. 授業概要

企画を考えたときの「考え方」を学ぶ。

課題に対して、その解決のためのどのように考えていけばよいのかのプロセスや基本的なことを学ぶ。

2. 到達目標

「考えること」を身につける。企画書を作成できるようにする。

3. 授業計画

前期	
1	オリエンテーション-企画とは、企画を考える時の基本的な考え方・進め方。
2	演習 1-スコアリング社会について考える。
3	企画の背景-ニーズ、マーケット、マーケティング、ターゲット等について。
4	企画の背景-マーケットについての考察。
5	演習 2-販促コンペの課題のアイデア出し 1
6	演習 3-販促コンペの課題のアイデア出し 2
7	中間試験
8	演習 4-理論的思考のトレーニング-要素分解について。
9	演習 5-理論的思考のトレーニング-マトリクスについて。
10	演習 6- IT 関連等のタイムリーな話題やニュース等についての考察。
11	演習 7- IT 関連等のタイムリーな話題やニュース等についての考察。
12	企画書について 1 (構成、見た目、インパクト、説得力等について)
13	企画書について 2
14	企画書について 3
15	期末試験対策
16	期末試験
17	試験解説

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0310	科 目 名	プレゼンテーション			科目区分	兼任
科 目 群	総合科目	担当講師	得能正一			履修区分	選択必修
開講学年	2 年	開講学期	前期	単位数	2	授業形態	講義
教 科 書	なし			参考書:「販促会議」、CF、プレゼン映像、Web、新聞等			
成績評価	出席点 40%・中間試験 30%・期末試験 30%						

1. 授業概要

「企画制作」とセットと考え「プレゼンテーション」とは何かを学ぶ。

2. 到達目標

「考え」を効果的、効率的に伝えること。説得できるようにすること。

3. 授業計画

前期	
1	オリエンテーション-プレゼントとは何か。
2	演習 1-ホームページリニューアルのプレゼンについて。
3	演習 2-販促コンペの受賞作について
4	演習 3-販促コンペの課題について
5	演習 4-販促コンペの課題のアイディア出し
6	演習 5-販促コンペの課題のアイディア出し
7	中間試験
8	演習 6-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
9	演習 7-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
10	演習 8-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
11	演習 9-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
12	演習 10-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
13	演習 11-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
14	演習 12-企業広告や PR あるいは CSR 等についての考察。
15	期末試験対策
16	期末試験
17	試験解説

科目の教育目標・授業計画「2023年度」					学 科 名	クロスメディア情報学科	
科目番号	0311	科 目 名	卒業制作		科目区分	専任	
科 目 群	総合科目	担当講師	増田・青山・菊川		履修区分	必修	
開講学年	2 年	開講学期	後期	単位数	6	授業形態	実習
教 科 書	なし			参考書:			
成績評価							

1. 授業概要

--

2. 到達目標

自ら企画した卒業作品を制作・発表することで、一連の流れと自分の役割を認識して自ら動けるようになる事を旨とする。また、技術に対しての情報収集力を身に付ける。

3. 授業計画

後期	
1	企画書の作成
2	企画書の作成
3	企画書の作成
4	プロトタイプ制作
5	プロトタイプ制作
6	プロトタイプ制作
7	卒業制作内容発表
8	開発・制作作業
9	開発・制作作業
10	開発・制作作業
11	開発・制作作業
12	開発・制作作業
13	開発・制作作業
14	開発・制作作業
15	開発・制作作業
16	レポート作成
17	提出

科目の教育目標・授業計画「2023年度」						学 科 名	クロスメディア情報学科
科目番号	0312	科 目 名	インターンシップ			科目区分	連携企業
科 目 群	総合科目	担当講師	増田 孝博			履修区分	選択
開講学年	1 年	開講学期	後期	単位数	3	授業形態	実習
教 科 書	なし（企業研修のため）			教材・参考書 なし（企業研修のため）			
成績評価	一週間程度の企業研修に参加し、学びについてのレポート提出により評価						

1. 授業概要

実際の各現場を体験することを目的としたインターンシップ（校外企業研修制度）参加者への単位付与。

2. 到達目標

学校では決して学ぶことができない「最前線の現業」を経験し、未来像を具象化することに役立てる。

3. 授業計画

後期	
1	企業内及び各現業実地における研修並びに参加後レポート作成提出
2	(以下同文)
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	注) 企業研修制度のため実際の授業回数と異なる