科目名(英)	インターネット関連法規 Laws and Regulation	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
()	Pertaining to the Internet II	授業	講義	総単位	30	開講区分	後 期
学科・コース	情報技術科	形態	四件我	時間	30	曜日・時間	火 曜 2限

ウェブ制作会社を運営。出版社などがクライアントのため著作権の範囲など慎重に扱っている。また議員秘書経験もあるので法律制定過程で議員立法の過程を 作業を行ったり各委員会や参議院法制局ともやり取りの経験あり

【授業の学習内容】

著作権法は、公衆の文化的な要求を満たすコンテンツ(小説、随筆、音楽(詞や曲、歌唱や演奏)、絵画、写真、劇場用映画、テレビ番組(俳優の演技、録音物など)そしてWebを「使う」ときに、「権利者の許諾が必要か?」、それとも「権利が生じていないので無断で使えるか?」のいずれに該当するかについてのルールを定めた法律です。実例を交えながら理解を進めていきます。

【到達目標】

	科書・教材・参考書】 財産法、ビジネス著作権検定公式テキスト		こおける学習】 針によって法律は変わる。ニュースなど確認しておくこと		
	授 業 概 要	□	授 業 概 要		
1	【到達目標】 法律とはどんな物か、また、制定しているもとはどんなことか、憲法に触れながら、学んでいく 【授業内容】 法律の学び方	9	【到達目標】 著作隣接権とは何か学ぶ 【授業内容】 著作者人格権		
2	【到達目標】 法律用語に出る漢字の確認と憲法40条までの基本的な法律を学ぶ 【授業内容】 基本的な人権	10	【到達目標】 著作権の持つ期間や制限にはどんなことがあるか学ぶ 【授業内容】 著作権		
3	【到達目標】 著作権につながっている権利、財産権とはどんなことか 【授業内容】 財産権について学ぶ	11	【到達目標】 著作権に関連する法律などを確認 【授業内容】 著作隣接権とは何か		
4	【到達目標】 三権分立と、実際に立法を行う議会や選挙はどんな影響があるか 【授業内容】 選挙と刑法	12	【到達目標】 ネット業界や音楽業界の著作権について確認 【授業内容】 ネットとソフトや音楽など業界別の著作権について		
5	【到達目標】 法令を実際に動かす議会について実際に議員さんに来てもらい、どうして選挙に参加しなくてはいけないか学んでいく 【授業内容】 特別授業 議員さんのお話を聞く	13	【到達目標】 表示する際に気をつける法律。どの様なことを書くと違法になるのか 学ぶ 【授業内容】 薬機法と景品表示法		
6	【到達目標】 そもそも著作物とはどういうことを指すのか、また組立がどうなっているか 【授業内容】 著作物とは?	14	【到達目標】 今まで習ったことをテストでチェック 【授業内容】 試験		
7	【到達目標】 著作者にはどの様な権利があるか、どの様な取り決めがあるか 【授業内容】 著作者について	15	【到達目標】 テスト内容についてチェック 【授業内容】 試験の内容確認		
8	【到達目標】 デッサンなどの手法を学びながらアナログスケッチを学ぶ特別授業 【授業内容】 特別講座 絵の描き方	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価			
【特記事	項]		60点=D評価 以下=F評価		

科目名(英)	Web ライティング Writing for the Web	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
(\$\infty\)	writing for the Web	授業	実技	総単位	30	開講区分	後 期
学科・コース	情報技術科	形態	天仅	時間	30	曜日·時間	火 曜 3 限

出版社のウェブを担当してきたことで、実際に編集過程をみてきました。また、自分自身でもサイト内の記事の連載、ブログの構築、メールマガジンの運用を行って います

【授業の学習内容】

文章を書くことは単純なことではありません。文章を元に、お客様にどう動いてもらうかなども考えながら、文章の構成を考える必要があります。実際に文章を書くだけでなく、赤入れ・校正をおこなってい、文章構造を構築出来るように考えていきましょう。 また、ウェブならではのキーワード取得による文章構築も学んでいきます

【到達月標】

文章作成が自信をもってできるようになりましょう。また、作成された文章を赤入れできる校正の基本を知りより正確な文章構築を目指していきましょう

	科書・教材・参考書】 フライティングの基礎	【授業外における学習】				
	授業内で資料を提供します					
回	授 業 概 要	□	授 業 概 要			
1	【到達目標】 文章を書くための表現、どのような点に気を付けるか 【授業内容】 表現に慣れよう Wordに慣れよう	9	【到達目標】 全員の紹介記事を確認しながら、文章の批評を行っていく 【授業内容】 紹介記事の発表			
2	【到達目標】 漢字をひらく、話し言葉と書き言葉 【授業内容】 文体を整える	10	【到達目標】 ビジネスメールを書く作法を学んでいく 【授業内容】 メールの文章			
3	【到達目標】 時事問題について調べ方、参考にするサイトや資料などを確認 【授業内容】 レポートを書く	11	【到達目標】 ウエブツールを使ってキーワードを検出 【授業内容】 キーワードプランニング			
4	【到達目標】 赤ペン、赤鉛筆を用意して校正をやってみましょう 【授業内容】 校正記号の活用	12	【到達目標】 商品紹介の記事を書きながら、サイトへのリンクや販売につなげる手 法を学ぶ 【授業内容】 アフォリエイト記事を書く			
5	【到達目標】 最近のニュースを参考に5W1Hを参考にしながら自分の意見を書いてみよう 【授業内容】 レポートを書く	13	【到達目標】 ランディングページなどで使えるような顧客誘導のための文章構築を 行う 【授業内容】 商品紹介記事を書く			
6	【到達目標】 赤入れ作業を行い、赤を参考に文章を清書していく 【授業内容】 レポートの清書をする	14	【到達目標】 今までの技術を総合してキーワードを踏まえた文章を時間内に作成 【授業内容】 試験:商品紹介文を時間内に書き上げる			
7	【到達目標】 自分自身の強みを発見出来るようになりましょう 【授業内容】 マインドマップを使って情報を深掘りする	15	【到達目標】 採点と基準など、どうやって文章をつかって誘導を行うか 【授業内容】 試験結果確認			
8	【到達目標】 お互いのマインドマップを元に友達のインタビューを行い紹介記事を 作成していく 【授業内容】 インタビューの記事を書く	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 〇成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価				
【特記事》	項】	点数 69~ 点数 59点	60点=D評価 以下=F評価			

科目名(英)	Webコーディング基礎演習 Ⅱ Web Coding Foundation Practice Ⅱ	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
(\$\infty\)	Web Goding Foundation Practice II	授業	演習	総単位	60	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	供白	時間	00	曜日·時間	月曜 3·4限

Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。

【授業の学習内容】

Webサイトのコーディングについて学びます。レイアウトの違うWebサイトのコーディングを行うことで、様々なデザインに対応出来るようにしていきます。また、外部サービスの導入と表示方法なども行い、より実践に近いWebサイトコーディングができるようにしていきます。

【到達目標】

レスポンシブWebサイトのコーディングができるようになる。 運用を考えた管理しやすいコーディングができるようになる。

F the constitution		「恒業財」とはる党羽					
	科書・教材・参考書】 からちゃんとしたプロになる HTML+CSS標準入門」「1冊ですべて身		における学習】 が出てくるので事前学習を行い授業に備える。				
	/IL & CSSとWebデザイン入門講座 JUdemy他、動画教材	授業内で記	記了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。				
回	授業概要		授業概要				
1	【到達目標】 シングルカラムレイアウトが制作できるようになる。 【授業内容】 前期内容の振り返り小テストと解説	9	【到達目標】サイト制作ができるようになる①-2【授業内容】flexboxを使用したWebページの制作				
2	【到達目標】 2カラムレイアウトが制作できるようになる① 【授業内容】 2カラムレイアウトについて 2カラムレイアウト制作の流れ	10	【到達目標】 サイト制作ができるようになる②-1 【授業内容】 グリッドを使用したWebサイトの制作				
3	【到達目標】 2カラムレイアウトが制作できるようになる② 【授業内容】 メインエリアの制作 サイドバーの制作	11	【到達目標】 サイト制作ができるようになる②-2 【授業内容】 グリッドを使用したWebサイトの制作				
4	【到達目標】 2カラムレイアウトが制作できるようになる③ 【授業内容】 レスポンシブの対応 全体の調整と確認	12	【到達目標】定期試験対策【授業内容】HTMLマークアップの練習CSSスタイリングの練習				
5	【到達目標】 外部メディアを利用する① 【授業内容】 お問い合わせとMAPの表示	13	【到達目標】 Webサイトの構築が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイト構築①				
6	【到達目標】 外部メディアを利用する② 【授業内容】 SNS関連の表示	14	【到達目標】 Webサイトの構築が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイト構築②				
7	【到達目標】 外部サービスを利用する 【授業内容】 Animate.cssの導入方法	15	【到達目標】 適切なマークアップとスタイリングを理解出来るようになる。 【授業内容】 定期試験の解答と解説				
8	【到達目標】 サイト制作ができるようになる①-1 【授業内容】 flexboxを使用したWebページの制作	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 〇成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価 点数 69~60点=D評価					
【特記事 授業の進 す。	項】 行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合がありま		i以下=F評価				

科目名(英)	Web制作概論 II Introduction to Web Development II	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
()	Introduction to Web Development II	授業	講義	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	門我	時間	30	曜日·時間	月曜 2限

Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。

Webサイト、Webサービスやアプリ制作におけるUI/UXデザインに必要な要素や知識について学んでいきます。講義形式ではありますが、一部説明のためにアプリケーションの操作を行って、講義内容を確認してもらい、理解度を深めてもらいます。グループディスカッションやチームでのプロジェクト案企画などを行います。

WebサービスにおけるUIデザインと情報伝達の仕組みについて理解する。 一つのテーマに対してお互いに意見を出し合い、チームで企画がまとめられるようになる。

「現場のこ	科書・教材・参考書】 プロがわかりやすく教えるUI/UXデザイナー養成講座」 動画教材	専門用語が	における学習】 が出てくるので事前学習を行い授業に備える。 記了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。			
回	授業概要	回	授業概要			
1	【到達目標】UI/UXについての理解を再確認する【授業内容】UI/UXについて	9	【到達目標】 資料作成が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験対策②			
2	【到達目標】 デザインシステムについて理解する① 【授業内容】 デザインシステムとは 国内外のデザインシステムについて	10	【到達目標】 デザインデータが作成出来るようになる。 【授業内容】 定期試験対策③			
3	【到達目標】デザインシステムについて理解する②【授業内容】ビジュアルアイデンティティ	11	【到達目標】 他者のデザインにフィードバック出来るようになる。 【授業内容】 定期試験対策④			
4	【到達目標】 UIデザインにおける要素を理解する① 【授業内容】 タイポグラフィー カラー	12	【到達目標】 プロトタイプを通して操作性の確認が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験対策⑤			
5	【到達目標】 UIデザインにおける要素を理解する② 【授業内容】 レイアウト アイコン	13	【到達目標】 提案資料の発表が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験対策⑥ プレゼンの練習			
6	【到達目標】 デザインデータ作成を理解する① 【授業内容】 UIデザインデータの作り方	14	【到達目標】 テーマに沿ったUIデザインの提案が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:テーマに沿ったUIデザインの提案(発表)① 作品のフィードバックなど			
7	【到達目標】 デザインデータ作成を理解する② 【授業内容】 資料作成、デザイン指示書、遷移図	15	【到達目標】 テーマに沿ったUIデザインの提案が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:テーマに沿ったUIデザインの提案(発表)② 作品のフィードバックなど			
8	【到達目標】 役割決めとディスカッションが出来るようになる。 【授業内容】 定期試験対策①	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 〇成績評価 点数 89~80点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価				
【特記事 授業の進行 す。	項】 行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合がありま	点数 69~60点=D評価 点数 59点以下=F評価				

科目名(英)	iOSプログラミング Ⅱ	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	高橋直幸
(2)	iOS Programming II	授業	実習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	大自	時間	30	曜日·時間	木曜 2限

学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。

【授業の学習内容】

iPhone、iPadで使われるiOSのプログラミングを学びます。使用される言語のSwiftUIの基礎から学び、ボタンやリストなどのスマートフォンアプリ制作に必要な知 識を順番に学びます。

【到達目標】

Swift言語の基礎を理解できる。開発環境Xcodeの使用方法がわかる。iOS開発手順の理解を理解できる。リストや構造体などのデータ形式の実装ができる。

	科書・教材・参考書】		における学習】
細!Sv	viftUI iPhoneアプリ開発 入門ノート[2022] iOS 16+Xcode 14対応	なし	
	授 業 概 要	□	授 業 概 要
Ш	【到達目標】	Щ	【到達目標】
	アラートの表示をすることができる。		オブジェクトを見張ってビュー表示を更新することができる。
1	【授業内容】 何かを知らせるメッセージとして利用しているアラート表示の作り方 を学ぶ。	9	【授業内容】 オブジェクトの変化を同期して監視する方法を学ぶ。
	【到達目標】 ハーフモーダルビューを使うことができる。		【到達目標】 リストのスワイプアクションを処理する。
2	【授業内容】 画面の半分表示するビューの作り方を学ぶ。	10	【授業内容】 リストを右や左からスワイプして処理をする方法を学ぶ。
	【到達目標】 スクロールビューを使うことができる。		【到達目標】 @StateObjectと@ObservedObjectを理解できる。
3	【授業内容】 縦や横にスクロールするビューの作り方を学ぶ。	11	【授業内容】 @StateObjectと@ObservedObjectを組み合わせて親ビューが再描しても子ビューが初期化されない方法を学ぶ。
	【到達目標】 グリッドレイアウトを使うことができる。		【到達目標】 @EnvironmentObjectを理解できる。
4	【授業内容】 グリッドレイアウトを使った様々なレイアウトの手法を学ぶ。	12	【授業内容】 どこからでも利用できる共有オブジェクトを学ぶ。
5	【到達目標】 スクロールビューでグリッドを使うことができる。 【授業内容】 スクロールビューとグリッドレイアウトを両方使った手法について学	13	【到達目標】 Map()で地図を作る。 非同期処理を理解できる。 【授業内容】 地図を画面上に表示するための基本的な方法を学ぶ。
	ぶ。 【到達目標】		async/awaitをつかった非同期処理を学ぶ。 【到達目標】
6	タブやスワイプでビューを切り替えることができる。 【授業内容】 タブで画面を切り替えたり、タブをシンボルに置き換えたり、スワイプで画面を切り替えたりする方法について学ぶ。	14	後期試験 【授業内容】
	【到達目標】 @Binndingについて理解できる。		【到達目標】 振り返り
7	【授業内容】 別のビューの変数とひも付けたり、閉じるボタンを作ることを学ぶ。	15	【授業内容】
	【到達目標】	【評価にて	ついて]
8	「授業内容」	〇成績評価 点数100~ 点数 89~	90点=A評価 *80点=B評価
特記事		点数 69~	·70点=C評価 ·60点=D評価 i以下=F評価

科目名(英)	JavaScript II JavaScript II	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	山本 航大
()	JavaScript II	授業	演習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	供白	時間	30	曜日·時間	金曜 3限

複数のプログラミング言語を使用した生化学医療機器の開発・保守経験がある。

【授業の学習内容】

JavaScript のやや発展的な内容をJavaScript I の理解を前提として学習する。実案件でも使われるようなライブラリやコンポーネントも扱う。

【到達日標】

第1回~第7回、第9回~第13回のすべての到達目標のそれぞれの項目について、Web検索や書籍を利用しても良いので、理解・納得した状態で使えるようになること。

【使用教科書·教材·参考書】 ÷考書:独習JavaScript 新版(翔泳社, 2021)		【授業外	【授業外における学習】					
			les alle les area					
回	授業概要	回	授業概要					
1	【到達日標】 クラスの定義・インスタンスの作成方法・継承を理解する。 【授業内容】 オブジェクト指向とは、クラス関連の構文の説明、実践演習	9	【到達目標】 JavaScript によるアニメーションを理解する。 【授業内容】 JavaScript によるアニメーションの説明、実践演習					
2	【到達目標】 DOM操作を理解する。 【授業内容】 DOMの説明、実践演習	10	【到達目標】 jQuery の基礎的な使用方法を理解する。 【授業内容】 jQuery の説明、実践演習					
3	【到達目標】 イベントを理解する。 【授業内容】 イベントの説明、実践演習	11	【到達目標】 ドロワーメニュー、モーダルが作れるようになる 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習					
4	【到達目標】 グローバルオブジェクト(window)、alert、confirm、prompt、 setTimeout、setInterval を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習	12	【到達目標】 タブメニュー、アコーディオンメニューが作れるようになる 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習					
5	【到達目標】Dateオブジェクトを理解する。【授業内容】Dateオブジェクトの説明、実践演習	13	【到達目標】 スライダーが作れるようになる 【授業内容】 スライダーが作れるようになる制作方法の説明、実践演習					
6	【到達目標】 Fetch API を理解する。 【授業内容】 Fetch API の説明、実践演習	14	【到達目標】 期末試験 【授業内容】					
7	【到達目標】 Web Storage を理解する。 【授業内容】 Web Storage の説明、実践演習	15	【到達目標】 期末試験の振り返り 【授業内容】					
8	【到達目標】CSSアニメーションを理解する。【授業内容】CSSアニメーションの説明、実践演習	定期試験(〇成績評(点数100~ 点数 89~ 点数 79~	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 〇成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価					
【特記事	項】		√60点=D評価 ā以下=F評価					

科目名(英)	Office応用 Office_advanced	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	高橋 延昌
(文)	Office advanced	授業	演習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	戌日	時間	30	曜日·時間	金曜 2限

PCスクールサイトのWEB制作チームのリーダーやBtoB向けECショップのWEBディレクターとして、スケジュール管理、デザイン案の指示、ユーザビリティを 意識したUI設計などWEB事業に携わる。その他、CMS(WordPress)によるWEBサイト設計、デザイン案の作成などWEBデザイナー兼運営サポート業務に携わる。

【授業の学習内容】

速慶学園グループの企業である(株)ブレーンスタッフコンサルタンツのラーニングマネージャーが、卒業研究や就職後に必須となる パソコンスキルについての講義を実施。専門学生に必要なスキルに特化した、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して、 Microsoftのコンピュータソフト(Word, Excel, PowerPoint)の応用的な操作を演習を通じて学ぶ

【到達日標】

・Wordで差込印刷機能の活用や抄録を作成できる・Excelでさまざまな関数を活用したり、シート間集計やデータベースを操作できる・PowerPoint Excelで作成したグラフの貼り付けやスライドショーを効果的に活用できる・マナーを守ったメールを作成できる

L 10 41 10 10 1	科書・教材・参考書】 レのe-learningテキスト		こおける学習】 インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認して			
		おく				
	授 業 概 要	□	授 業 概 要			
1	【到達目標】 COUNTIF関数やピボッドテーブルを使用したアンケート集計ができる 【授業内容】 プレゼンテーション応用A (Excel) アンケート作成、COUNTIFを使用した集計、ピボッドテーブル	9	【到達目標】 応用的な関数を活用できる1 【授業内容】 Excel応用B RANK.EQ、SUMIF、IFS、日付時刻関数			
2	【到達目標】 効果的なグラフの作成方法を理解し、活用できる 【授業内容】 プレゼンテーション応用B (Excel Power Point) Excel グラフのPower Pointへの貼り付け、グラフ編集	10	【到達目標】 目的に合ったグラフを選択し、作成することができる 【授業内容】 Excel応用D 折れ線グラフ、複合グラフ、100%積み上げグラフ、レーダー			
3	【到達目標】 プレゼンテーションをサポートする機能を活用できる 【授業内容】 プレゼンテーション応用D (PowerPoint) スライドマスター設定、スライドショーの効果的な実行	11	【到達目標】 ブックを活用するさまざまな機能を理解し活用できる 【授業内容】 Excel応用E 作業グループ、複数シートのセル参照や集計			
4	【到達目標】 メールの構成を理解し、マナーを守ってメールを作成できる 【授業内容】 メールマナー メールの作成、To,CC,BCCの違い、添付ファイル、署名	12	【到達目標】 Excelの応用問題で実践的に練習する1 【授業内容】 Excel応用テクニック+練習1			
5	【到達目標】 差込印刷機能を利用して、アンケート依頼分や宛名ラベルを作成できる 【授業内容】 Word差込印刷	13	【到達目標】 Excel講座で学習した操作を繰り返し練習して、設問指示に従った操作を実践できる 【授業内容】 Excel応用試験対策			
6	【到達目標】 抄録や長文作成における必要な操作をおこなえる 【授業内容】 Word応用A	14	【到達目標】 設問指示に従った操作を実践して、Excel資料を作成できる 【授業内容】 Excel応用試験			
7	【到達目標】 Word文章で目次を作成できる 【授業内容】 プレゼン卒研3(Word)	15	【到達目標】 試験結果を基に振り返りを行い復習する 【授業内容】 試験結果の配布と試験問題の解説			
8 【特記事	【到達目標】 データベース機能を理解し活用できる 【授業内容】 Excel応用A データベースの並べ替え、フィルター、ウィンドウ枠の固定、印刷	定期試験に 〇成績評価 点数100~ 点数 89~ 点数 79~	【評価について】 定期試験はExcel資料作成を行い、評価する。 〇成績評価 点数 100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価 点数 69~60点=D評価			
	タイ Formsではなく、講義で使用するe-learning上で実施します	点数 59~60点-D評価 点数 59点以下=F評価				

科目名(英)	Webデザイン技能検定	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	高橋直幸
(2)	Web Design Proficiency Examination	授業	実習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	大日	時間	30	曜日·時間	水曜日 3限

学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。

【授業の学習内容】

この科目は資格試験対策なので、とにかく過去問と実技試験に対する対策を行います。ただ、1日の中でメリハリを付けるために90分の中で「講義」「過去問」「実 技対策」と3ステップに分けて、学んでいきます。

【到達目標】

後期が終わるころにはWebデザイン技能検定の資格が取れる実力になることを目標とする

	(科書・教材・参考書)		【授業外における学習】					
打版 ウ	フェブデザイン技能検定 3級 過去問題集(よくわかるマスター)	なし						
□	授 業 概 要		授 業 概 要					
ш	【到達目標】		【到達目標】					
1	専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く	9	専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く					
	(ステップ3)実技試験の対策を行う		(ステップ3)実技試験の対策を行う					
2	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】	10	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】					
	(ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う		(ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う					
3	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】		【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】					
	(ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う		(ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う					
4	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う	12	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う					
5	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う	13	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う					
6	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う	14	【到達目標】 後期試験 【授業内容】					
7	【到達目標】 専門用語を理解し、過去問を解いて理解を深める 実技の練習を兼ね、HTMLCSSを理解する 【授業内容】 (ステップ1)講義 (ステップ2)過去問を解く (ステップ3)実技試験の対策を行う	15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】					
	【到達目標】 中間試験	【評価に 定期試験	ついて】 (実技試験)により評価する。					
8	8 【授業内容】		価 ∤90点=A評価 -80点=B評価 -70点=C評価					
特記事		点数 69~	~60点=D評価 京以下=F評価					

科目名(英)	Webデザイン概論 II Introduction to Web Design II	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
(2)	Introduction to Web Design II	授業	講義	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	神我	時間	30	曜日·時間	月曜 1限

Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。

【授業の学習内容】

Webサイトの各種パーツ分析を通して、各種Webデザインの傾向について調査、研究する、ターゲット層から見るWebデザインについて考察していきます。デザインの関連する基礎知識を学び、コンセプトやキーワードから最適なフォント、配色、ビジュアルなどを選定出来るようにしていきます。教科書の事例を基に公開されているWebサイトの特徴を捉えられるようにデザインの引き出しを増やしていきます。

【到達日煙】

Webサイトパーツ分析で各種パーツの役割や目的とデザインを調査できるようになる。 各ジャンルごとのサイトデザインについてトレンドを把握できるようになる。 Webサイトからターゲットユーザーや作り手の意図を考えられるようになる。

	からダーグツトユーサーやFFり手の息凶を考えられるようになる。 	【授業外	における学習】			
「イメージ	をパッと形に変えるデザイン大全」	専門用語が出てくるので事前学習を行い授業に備える。				
	、動画教材		完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。 			
回	授業概要	回	授業概要			
1	【到達目標】 Webサイトを構成するパーツについて理解する。 【授業内容】 各種パーツのデザイン要素を調査・研究	9	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる⑤ 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する			
2	【到達目標】 ビジュアルの重要性を理解する。 【授業内容】 ビジュアル要素のサイズや仕様とデザインの傾向	10	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる⑥ 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する			
3	【到達目標】 ジャンプ率を理解する。 【授業内容】 タイトル、見出し、キャッチコピーなどジャンプ率とデザインの傾向	11	【到達目標】 レポート作成に必要な情報をまとめることができる① 【授業内容】 定期試験対策:レポートの作成準備1			
4	【到達目標】 ジャンル別のレイアウトの傾向について理解する 【授業内容】 レイアウトのパターンや傾向 ホワイトスペースによる印象の違い	12	【到達目標】 レポート作成に必要な情報をまとめることができる② 【授業内容】 定期試験対策:レポートの作成準備2			
5	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる① 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する	13	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを調査・分析できるようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイト分析レポートの発表 作品に対するフィードバックなど			
6	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる② 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する	14	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを調査・分析できるようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイト分析レポートの発表 作品に対するフィードバックなど			
7	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる③ 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する	15	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを調査・分析できるようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイト分析レポートの発表 作品に対するフィードバックなど			
8	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる④ 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価 点数 69~60点=D評価				
-	- イ 行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合がありま	点数 59点	i以下=F評価			

科目名(英)	キャリアデザインⅡ	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	塚山 大成
(2)	Career Design II	授業	講義	総単位	2	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	讲我	時間	(30)	曜日·時間	金曜 4限

人材サービス業界や教育業界にて企業マッチングや就職支援に携わる経験を待っ

【授業の学習内容】

TIと他職種をつなげるX-techの視点を軸にした仕事観を見据えながら、キャリアデザインのフレームワークを用いて、人が社会で生きていく力(社会人基礎力)を高めるとともに、多様な価値観を受容してコミュニケーションを図る双方向授業を行う。発信力と傾聴力を養うため、各回の授業内で個人ワーク・プレゼンテーション・グループワークを行う。

【到達目標】

自身のキャリアに向けた就職活動の計画を立てることができる。

	対書・教材・参考書】		【授業外における学習】 自身の向かう職種・業界の動向をチェックしましょう。					
rack Tra	aining	自身の向						
□	授 業 概 要	回	授 業 概 要					
	【到達目標】		【到達目標】					
	就職活動の動き方を理解できる。		企業の比較方法が理解できる。					
1	【授業内容】	9	【授業内容】					
	就職活動の準備をしよう。		企業を比較して、企業の強みを見つけてみよう。					
	ポートフォリオの準備をしよう。							
	【到達目標】		【到達目標】					
•	就職活動の着こなしが理解できる。	10	ITの仕事が理解できる。					
2	【授業内容】	10	【授業内容】					
	業界講話①		業界講話③					
	【到達目標】		【到達目標】					
	履歴書の書き方を理解できる。		企業に合わせた志望理由を書くことができる、					
3	【授業内容】	11	【授業内容】					
	履歴書の定型部分を書いてみよう。	相手のニーズを汲んだ志望理由を書いてみよう。						
	【到達目標】		【到達目標】					
	自己PRの表現方法が理解できる。		相手に刺さる履歴書を書くことができる。					
4	【授業内容】	12	【授業内容】					
	PREP法を用いて、自分の強みを最大限に表現しよう。		軸を通した履歴書を書いてみよう。					
	【到達目標】		【到達目標】					
	相手に刺さる自己PRの書き方が理解できる。		ITの仕事が理解できる。					
5	【授業内容】	13	【授業内容】					
	自己PRを完成させよう。		業界講話④					
	【到達目標】		【到達目標】					
	ITの仕事が理解できる。	14	自分自身のキャリア計画を表現できる。					
6	【授業内容】	417	【授業内容】					
	業界講話②	対面	定期試験					
	【到達目標】		【到達目標】					
	業界分析の方法が理解できる。		自身のキャリアに向けた就職活動の計画を立てることができる。					
7	【授業内容】	15	【授業内容】					
	【授耒内谷】 IT業界の動向を調べて、気になる職種を見つけてみよう。		【授業内谷】 定期試験の振り返りをしよう。					
			2年生に向けた就職活動を考えてみよう。					
	【到達目標】	【評価につ	ついて】					
•	企業分析の方法が理解できる。		筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。					
8	【授業内容】		90点=A評価					
	気になる企業をピックアップして、企業分析をしてみよう。		·80点=B評価 ·70点=C評価					
【特記事		点数 69~	·60点=D評価					
* 13 AC +		点数 59点	[以下=F評価					

科目名(英)	デザイン基礎技法 Ⅱ	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	高橋直幸
(**)	Applied Design Techniques II	授業	実習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	天白	時間	30	曜日·時間	水曜日 2限

【授業の学習内容】

前期で覚えたことを使って段々に作品と呼べるようなものを作っていきます。作る内容も、だんだん見栄えの良いものにしていきます。

【到達目標】

就職活動を見据えて、作品作りをたくさんしていきます。面接で見せられるような作品をとにかくたくさん作り、その中から良いものを実際に就職活動で使えるような イメージでいきます。

	₹科書・教材・参考書】 ル教材を使用	【授業外1なし	こおける学習】		
回	授 業 概 要	回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 (Photoshop) 色調補正を覚える。 (Illustrator) グラデーションメッシュツールを使える。 【授業内容】 (Photoshop) 色調補正を色々書けて写真を補正する。 (Illustrator) グラデーションメッシュツールで立体的な絵を描く。	9	【到達目標】 (Photoshop)美肌の写真加工ができる。 (Illustrator)少し手の込んだ間取り図を作れる。 【授業内容】 (Photoshop)肌をきれいにしたり、輪郭を歪ませたりする方法を導 ぶ。		
2	【到達目標】 (Photoshop) 複数枚の写真の合成ができる。 (Illustrator)カフェのロゴを作る。 【授業内容】 (Photoshop)ビル群と雲の写真の合成をする。 (Illustrator)カフェのロゴを作る。	10	【到達目標】 (Photoshop)ネットで探した写真で美肌加工ができる。 (Illustrator)オリジナル間取り図を作る。 【授業内容】 (Photoshop)自分で探した画像を使って美肌の処理をする。 (Illustrator)オリジナル間取り図を作る。		
3	【到達目標】 (Photoshop)前回の内容に即した自由課題を作る。 (Illustrator)前回の内容に即した自由課題を作る。 【授業内容】 (Photoshop)作品作り。 (Illustrator)作品作り。	11	 【到達目標】 (Photoshop)アニメーションGIFを作ることができる。 (Illustrator)表作成ができる。 【授業内容】 (Photoshop)アニメーションGIFの作り方を学ぶ。 (Illustrator)表の作り方を学ぶ。 		
4	【到達目標】 (Photoshop) 複数枚の写真の合成ができる。 (Illustrator)飲食店のロゴを作る。 【授業内容】 (Photoshop) 街並みと飛行機と空の写真の合成をする。 (Illustrator)飲食店のロゴを作る。	12	【到達目標】 (Photoshop) 解像度を考慮した写真加工ができる。 (Illustrator) 写真をイラストレータ上に配置をすることができる。 【授業内容】 (Photoshop) 入港する時の解像度350dpilこ合わせた加工を学ぶ (Illustrator) 写真を配置する時のコツを学ぶ。		
5	【到達目標】 (Photoshop)作品作り。 (Illustrator)作品作り。 【授業内容】 (Photoshop)作品作り。 (Illustrator)作品作り。 (Illustrator)作品作り。	13	【到達目標】 間取り図、写真、ロゴ、地図の入った不動産チラシを作成する。 【授業内容】 様々なパーツを順番に作り、並べて作っていく。		
6	 [到達目標] (Photoshop) 複数枚の写真の合成ができる。 (Illustrator) デザイン名刺を作れる。 【授業内容】 (Photoshop) 動物の写真とキャンパスの中にくり抜いた写真合成。 (Illustrator) デザイン名刺を作る。 	14	【到達目標】 後期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 (Photoshop)作品作り。 (Illustrator)デザイン名刺を作れる。 【授業内容】 (Photoshop)作品作り。 (Illustrator)デザイン名刺を作る。	15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験 【授業内容】	【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価			
【特記事		点数 69~	70点=C評価 60点=D評価 以下=F評価		

科目名(英)	プログラミング演習 Ⅱ	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	高橋直幸
(2)	Programming Practice II	授業	実習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	大白	時間	30	曜日·時間	水曜日 1限

学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。

【授業の学習内容】

前半でマイクロソフトのオフィスソフトのデータベースソフトであるアクセスを学びます。アクセスを使ってデータベースの基本となるテーブルやクエリについて学び ます。それに伴ってSQLの基本を学びます。後半はJavaScriptで様々な題材の作品を作っていきます。

【到達目標】

アクセスで簡単な住所録ソフトが作れるようになる。JavaScriptで簡単な作品がいくつか作れるようになる。できれば、自分でこういうのを作ってみたいと思いをは せられるようなそんな風な成長をしていけたらと思います。

使用教	ス科書・教材・参考書】	【授業外	における学習】				
ノジナノ	レ教材を使用	なし					
□	授 業 概 要	回	授 業 概 要				
	【到達目標】 OfficeソフトのAccessの基本操作ができる。		【到達目標】 JavaScriptで神経衰弱が作れる。				
1	【授業内容】 テーブルの作成、クエリの作成、フォームの作成、レポートの作成を 学ぶ。	9	【授業内容】 神経衰弱の作り方を順番に学ぶ。				
	【到達目標】 OfficeソフトのAccessを使ってクエリを使える		【到達目標】 JavaScriptでハイアンドローゲームが作れる。				
2	【授業内容】 クエリの作成を学び、関連してSQLを学ぶ。	10	【授業内容】 ハイアンドローゲームの作り方を順番に学ぶ。				
	【到達目標】 OfficeソフトのAccessを使ってフォームとレポートを使える		【到達目標】 JavaScriptでマインスイーパーが作れる。				
3	【授業内容】 Accessのフォームを使うことによって、住所録ソフトを作成する。	11	【授業内容】 マインスイーパの作り方を最初から学ぶ。				
4	【到達目標】 JavaScriptでアップダウンタイマーやカウントダウンタイマーなどタイマー系のソフトを作れる。 【授業内容】 時間操作系の処理を覚える。	12	【到達目標】 JavaScriptでブラックジャックが作れる。 【授業内容】 ブラックジャックの作り方を最初から学ぶ。				
5	【到達目標】 JavaScriptでタッチザナンバーを作れる。 【授業内容】 スマホゲームで初期に流行った順番に数字を押していくゲームを作成する。	13	【到達目標】JavaScriptで住所録ソフトが作れる。【授業内容】JavaScriptで見栄えの良い住所録ソフトを作成する。				
6	【到達目標】 JavaScriptで電卓アプリを作れる。 【授業内容】	14	【到達目標】 後期試験 【授業内容】				
7	iPhoneにインストールされている電卓アプリを真似た電卓を作る。 【到達目標】 JavaScriptでブロック崩しが作れる。 【授業内容】 canvasを使ってブロック崩しを順番に作成する。	15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】				
	【到達目標】 中間試験	【評価にた	 ついて】 実技試験)により評価する。				
8 【授業内容】 Accessの操作、SQLの文法、JavaScriptについての問題			正朔試験(美技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価				
特記事	「 [項]	点数 69~	70点ーU計画 60点=D評価 i以下=F評価				

科目名(英)	プロジェクト演習 II	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	愛澤伯友
(2)	Programming Practice II	授業	実習	総単位	60	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	天白	時間	00	曜日·時間	木 曜 1・2 限

【実務経験】 これまで小規模から大規模までのプロジェクト、プレゼンテーションを経験し、大手広告会社にて大規模プレゼンテーションに関しての指導にもあたる

【授業の学習内容】

プロジェクトをどのように形作り進めるかを、小規模なモノから大規模なモノまでを学び、また、規模に応じたプレゼンテーション技法を学ぶ。取り扱う題材については学生の特性に応じて決定します。

- ・実務レベルでの企画書、仕様書などを制作できる
 ・各種規模に応じたプレゼンテーションの実施と資料の作成ができる
 ・チーム作業について十分の知識を注つ

【使用教科書·教材·参考書】 授業内で適宜資料を配付します		【授業外における学習】 常に「思考する」癖を付けること				
回	授 業 概 要	回	授 業 概 要			
1	【到達目標】 到達目標までの個人課題とグループ課題の理解 【授業内容】 オリエンテーション、発想法、プレゼンテーション技法	9	【到達目標】 役割分担のある組織での責任行動が取れる 【授業内容】 チーム形成、得意分野&苦手分野を見極める、プレゼンテーション 資料の作成、CRM			
2	【到達目標】 GitHubの設定と利用方法法海 【授業内容】 git、GitHubの特徴とその設定、構造	10	【到達目標】 (個人)企画書制作ができる 【授業内容】 文章をPPへ、企画の正当性判断、規模別プレゼンテーション技法			
3	【到達目標】 アウトプットでもあるプレゼンテーションを構築する技法を実践できる 【授業内容】 プレゼンテーションの各種領域、プレゼンテーション技法、魅力的なプレゼンテーション演出、チームワーク	11	【到達目標】 (個人)仕様書が作成できる 【授業内容】 要件定義、ミーティング技法&マナー、仕様書作成技法			
4	【到達目標】 課せられた課題について優れたアイディアを捻出し効果的なプレゼンテーションが行える 【授業内容】 アイディア技法、チームワーク、演出技法、プレゼンテーション	12	【到達目標】 (プロジェクト演習1)個人商店規模でのプロジェクト管理ができる 【授業内容】 スコープの決定技法、快慶・予算管理、申請・助成・許諾			
5	【到達目標】 スケジューツ管理ができる 【授業内容】 スケジュールに対する考え方、WBS、作業フロー、クリティカルパス、 MS-Project	13	【到達目標】 (プロジェクト演習2)企業規模におけるプロジェクト管理ができる 【授業内容】 仕様書と承認、進捗管理、外注管理、大規模スケジュール管理			
6	【到達目標】 WBS、サイトマップでのページ内容の理解 【授業内容】 WBS、サイトマップ、テストフェーズ、シナリオ	14	【到達目標】 期末試験(最終課題) 【授業内容】 課題プレゼンテーション			
7	【到達目標】 iOSを目的としたデバイスのアイディア創出 【授業内容】 iOS、問題点の見極め、市場調査、予算設計	15	【到達目標】 講評と解説 【授業内容】 講評と解説。さらなる学習ポイント(プレゼンテーションが一部継続でる場合もある)			
8	【到達目標】 iOSを目標デバイスとしたプレゼンテーション 【授業内容】 プレゼンテーション技法、WBS、WCAG、サイト評価	定期試験(○成績評(点数100~ 点数 89~ 点数 79~	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 O成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価			
	【特記事項】 《チームでの作業も多いので、第4回以降は対面を基本とします		点数 69~60点=D評価 点数 59点以下=F評価			

科目名(英)	ビジネスマナー Business Etiquette	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	松岡千恵
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	Business Etiquette	授業	演習	総単位	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科	形態	供白	時間	30	曜日·時間	火 曜 1 限

経営コンサルタント・企業研修等

【授業の学習内容】

を営コンサルティング業務の会社を設立し、長年専門学校にて社会学、サービス接遇、経営学等の教鞭をとっている教員が社会で求められる協働できる人材、コミュニケーションの取れる人材を育成すべく、そんな人材になるために必要なことは何かを考えながら受講してほしい。就職活動に向けて社会人基礎力をつけるとともにグループでの演習で卒業後の具体的なキャリアをともに考える仲間もおり、できるだけ登校が望ましい

【到達目標】

社会人としてのビジネスマナーを学ぶクライアントのニーズを理解する

【使用教科書・教材・参考書】		【授業外における学習】				
回	授 業 概 要	回	授 業 概 要			
	【到達目標】		【到達目標】			
1	仲間を知って良いところを見つけよう	_	面接に行こう2			
	【授業内容】	9	【授業内容】			
	自己紹介・他己紹介		控室までの行動をやってみよう(チーム対抗)			
	川達目標】		【到達目標】			
2	社会人としての心構えを知ろう		 面接時の注意点			
	【授業内容】	10	【授業内容】			
	挨拶の種類とコミュニケーション領域・顧客について		自己紹介と自己PRに違い。自己紹介ビラを作ろう			
-	【到達目標】		【到達目標】			
	ビジネスマインドを磨こう1		自己紹介を可視化しよう			
3		11				
	【授業内容】 報・連・相と場面にあった挨拶		【授業内容】 仲間を評価しよう			
	【到達目標】		【到達目標】			
	敬語を使おう	10	グループディスカッションを楽しもう1			
4	【授業内容】	12	【授業内容】			
	尊敬語・謙譲語・丁寧語について学ぶ。 正しい言葉使いについて		テーマに沿って行うグループワーク			
	【到達目標】		【到達目標】			
	メールの達人になろう		グループディスカッションを楽しもう2			
5	【授業内容】	13	【授業内容】			
	業務文章・社内連絡・社内文書を書こう		グループ別発表と質問点を挙げる			
	【到達目標】		【到達目標】			
	メールの達人になろう2(相手の立場を理解する冊子)					
6	【授業内容】	14	【授業内容】			
	就活生のための小冊子作成		定期試験			
	【列達日煙】		【到達目標】			
	【到達目標】		N N			
7	メールの達人になろう3(プレゼンテーション)	15	振り返り			
,	【授業内容】 冊子の完成と発表		【授業内容】 定期試験解説			
	【到達目標】	【評価につ	【評価について】			
	面接に行こう1	筆記試験による定期試験60点、毎回の小テスト40点の配分を総合し評価す ○成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価				
8	【授業内容】					
	控室までの道のりを完璧に!					
【特記事	【特記事項】		点数 69~60点= D評価 点数 59点以下=F評価			
		点女 つ9点	以外(一)計画			