

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	英会話 I		担当教員	DOUGLAS DEAR	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グローバルな業界の動向にも対応するため、外国人講師と日常会話から「聞く力」を養い、「話す力」につなげる英会話を学習します。					
到達目標					
基本的な日常会話を習得する。 制作業務に必要な語彙力を得る。					
授業内容					
1	GREETINGS & INTL ODUCTIONS				
2	SMALL TALK (PRESENT TENSE, PAST TENSE, ECO QUESTIONS, TAG QUESTIONS)				
3	SMALL TALK (PAST TENSE, ECO QUESTIONS, TAG QUESTIONS)				
4	SMALL TALK (TAG QUESTIONS, FUTURE TENSE)				
5	EXPERIENCES (PRESENT PERFECT, SINCE, FOR)				
6	ACTIVITIES (PRESENT CONTINUOUS)				
7	ACTIVITIES (PAST CONTINUOUS, CONVERSATION)				
8	ACTIVITIES (SEND AND FIRST CONDITIONAL)				
9	ACTIVITIES (FIRST CONDITIONAL AND PARTICIPIAL ADJECTIVES)				
10	ACTIVITIES (SECOND CONDITIONAL)				
11	ACTIVITIES (ADVERBS OF FREQUENCY)				
12	ACTIVITIES (CONJUNCTIONS “AND”, “BUT”, “SO”, “BECAUSE” )				
13	前期まとめ				
14	GIVING ADVICE (GRAMMAR AND CONVERSATION, SHOULD, OUGHT TO, HAD BETTER)				
15	ACTIVITIES PAST HABITS (GRAMMAR AND CONVERSATION (USED TO)				
16	OPINIONS (COMPARATIVES AND SUPERLATIVES)				
17	MAKING REQUESTS (GRAMMAR COUNTABLE AND UNCOUNTABLE NOUNS/COULD YOU PLEASE)				
18	ACTIVITIES (PREPOSITIONS OF TIME AND SPACE)				
19	WISHES AND HOPES (GRAMMAR AND CONVERSATION, WISH/IF ONLY)				
20	ACTIVITIES (GRAMMAR AND SPEAKING, CAN AND COULD)				
21	ACTIVITIES (GRAMMAR GO, DO, PLAY)				
22	DESCRIBING (GRAMMAR THERE IS/THERE ARE)				
23	ACTIVITIES (GRAMMAR AND CONVERSATION, FUTURE TENSE “GONG TO”)				
24	ACTIVITIES (GRAMMAR AND CONVERSATION, FUTURE TENSE “WILL”)				
25	NEW YEARS RESOLUTION (GRAMMAR AND CONVERSATION, I WISH, I WILL, I AM GONG TO, I WANT TO)				
26	SIMPLE PAST TEUSE REVIEW (GRAMMAR AND CONVERSATION)				
27	SIMPLE PAST TEUSE REVIEW (GRAMMAR AND CONVERSATION)				
28	PAST TIME WORDS (GRAMMAR AND CONVERSATION)				
29, 30	後期まとめ/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
授業内評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	コンピュータ基礎		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
コンピュータの概念・使い方を習得し、スキルの向上を目指します。					
到達目標					
一般的な業務向けの操作が出来る。 開発向けの環境が構築出来る。					
授業内容					
1	Macセットアップ/各種アカウント設定/使用ソフトセットアップ				
2	ブラウザ基礎				
3	ファイル操作①				
4	ファイル操作②				
5	テキスト操作①				
6	テキスト操作②				
7	開発環境構築① MAMP				
8	開発環境構築② 開発ツール				
9	開発環境構築③ その他				
10	ファイル交換・共有				
11	コミュニケーションツール① メール				
12	コミュニケーションツール② 各種サービス				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	アプリケーションインストールの基礎知識				
15	アプリケーション操作② 各種知識				
16	ネットワーク基礎				
17	FTP①				
18	FTP②				
19	FTP③				
20	Webサーバ基礎① Apache				
21	Webサーバ基礎② MySQL等				
22	Webサーバ基礎③ その他				
23	OS操作① 基礎				
24	OS操作② コマンド				
25	OS操作③ 他OS				
26	セキュリティ基礎①				
27	セキュリティ基礎②				
28	セキュリティ基礎③				
29, 30	後期まとめ/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	Web基礎		担当教員	千秋 まなみ	
実務経験	ホームページ制作会社に勤務し、ホームページ制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
Webに関わる基礎知識から学習し、静的サイトの構築までを実践的に学習します。					
<b>到達目標</b>					
HTML、CSSでの制作を習得する。 制作したWebサイトの公開が出来る。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	就職に向けての取り組み(2年間のコーディング)について/Webサイト制作の基本を理解/VSCode/カスタマイズ/eタイピング登録/チャットワーク登録				
3, 4	HTMLコーディングの基本を学習 (HTMLとは/マークアップとは/タグと要素と属性/文書構造に利用される主のタグ/head内記述/Webサイトができるまで)				
5, 6	画像の表示/画像の違い(拡張子)/様々なリンク/絶対パス・相対パス				
7, 8	リスト(順不同リスト/順序付きリスト/定義リスト)				
9, 10	表組のマークアップ/セル結合/高度な表組のマークアップ				
11, 12	フォームのマークアップ				
13, 14	これまでのHTMLマークアップを復習				
15, 16	CSSコーディング(CSS組み込み/ルールセット/よく使うセレクタ/プロパティ)				
17, 18	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
19, 20	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
21, 22	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
23, 24	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
29, 30	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
31, 32	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
33, 34	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
35, 36	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
37, 38	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
39, 40	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
41, 42	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
43, 44	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
45, 46	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
47, 48	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
49, 50	課題デザインを使ったコーディング(基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
51, 52	ポートフォリオサイトデザイン作成(XD)				
53, 54	ポートフォリオサイトデザイン作成(XD) ポートフォリオサイト構築				
55, 56	ポートフォリオサイト構築				
57~60	後期まとめ/進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>		世界一わかりやすいHTML5&CSS3コーディングとサイト制作の教科書			
<b>成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	情報リテラシー I		担当教員	名取 洋平	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
インターネットと社会の関わり方などを学習します。					
到達目標					
インターネットを安心安全に利用するための最低限必要な知識を習得し、社会人としてインターネットやその環境を理解した上で法律やルールを守り、基本的なサービスを安全に活用できる力を身に付ける。					
授業内容					
1	インターネットとは				
2	ルール・マナーと情報の取り扱い				
3	インターネットに関連する法律①				
4	インターネットに関連する法律②				
5	インターネットに関連する法律③				
6	身近なインターネットサービス				
7	インターネットの利用の広がり				
8	パソコンの仕組みと接続デバイス①				
9	パソコンの仕組みと接続デバイス②				
10	OSとアプリケーションソフト①				
11	OSとアプリケーションソフト②				
12	プログラミングの基本				
13	前期まとめ				
14	インターネット構成①				
15	インターネット構成②				
16	インターネット接続				
17	Webやメールの仕組み				
18	クラウドサービスの進展				
19	インターネット利用におけるセキュリティ上のリスク				
20	人間の心理を利用する脅威				
21	マルウェアと不正アクセス				
22	インターネットの安全な利用				
23	パスワードの管理と認証				
24	マルウェアと不正アクセス対策				
25	通信経路の暗号化				
26	まとめ				
27	.com Master BASIC 模擬テスト				
28	.com Master BASIC 模擬テスト				
29,30	後期まとめ (理解度確認)				
教科書・資料等	.com Master BASIC				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	検定対策 I		担当教員	名取 洋平	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
インターネット検定「.com Master BASIC」合格に向け、授業内容の理解度確認を行う。					
到達目標					
「.com Master BASIC」合格（模擬問題70点以上）					
授業内容					
1	理解度確認（インターネットとは）				
2	理解度確認（ルール・マナーと情報の取り扱い）				
3	理解度確認（インターネットに関連する法律①）				
4	理解度確認（インターネットに関連する法律②）				
5	理解度確認（インターネットに関連する法律③）				
6	理解度確認（身近なインターネットサービス）				
7	理解度確認（インターネットの利用の拡がり）				
8	理解度確認（パソコンの仕組みと接続デバイス①）				
9	理解度確認（パソコンの仕組みと接続デバイス②）				
10	理解度確認（OSとアプリケーションソフト①）				
11	理解度確認（OSとアプリケーションソフト②）				
12	理解度確認（プログラミングの基本）				
13	前期まとめ				
14	理解度確認（インターネット構成①）				
15	理解度確認（インターネット構成②）				
16	理解度確認（インターネット接続）				
17	理解度確認（Webやメールの仕組み）				
18	理解度確認（クラウドサービスの進展）				
19	理解度確認（インターネット利用におけるセキュリティ上のリスク）				
20	理解度確認（人間の心理を利用する脅威）				
21	理解度確認（マルウェアと不正アクセス）				
22	理解度確認（インターネットの安全な利用）				
23	理解度確認（パスワードの管理と認証）				
24	理解度確認（マルウェアと不正アクセス対策）				
25	理解度確認（通信経路の暗号化）				
26	.com Master BASIC ミニテスト				
27	解説 .com Master BASIC 模擬テスト				
28	解説 .com Master BASIC 模擬テスト				
29, 30	後期まとめ（理解度確認）				
教科書・資料等		.com Master BASIC			
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	設計 I		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デザインを踏まえた企画・システム設計とテスト手法を学習します。					
到達目標					
一般的な業務向けの操作が出来る。 開発向けの環境が構築出来る。					
授業内容					
1	進級制作企画書①				
2	進級制作企画書②				
3	Web設計基礎①				
4	Web設計基礎②				
5	Web設計基礎③				
6	Web設計基礎④				
7	Web設計基礎⑤				
8	進級制作企画①				
9	進級制作企画②				
10	進級制作企画③				
11	進級制作企画④				
12	進級制作企画⑤				
13	前期まとめ				
14	工程・スケジュール立案①				
15	工程・スケジュール立案②				
16	工程・スケジュール立案③				
17	工程・スケジュール立案④				
18	工程・スケジュール立案⑤				
19	進行管理①				
20	進行管理②				
21	進行管理③				
22	進行管理④				
23	進行管理⑤				
24	進級制作企画⑥				
25	進級制作企画⑦				
26	進級制作企画⑧				
27	進級制作企画⑨				
28	進級制作企画⑩				
29, 30	後期まとめ/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	プログラミング I		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Webアプリケーション開発技術の習得を目指し実践実習を行います。					
到達目標					
プログラミング言語の基礎を習得する。 サンプルコードを組み合わせてWebアプリを制作出来る。					
授業内容					
1, 2	Javascript開発環境準備・体験①				
3, 4	Javascript開発環境準備・体験②				
5, 6	サンプルコード練習①				
7, 8	サンプルコード練習②				
9, 10	プログラミング基礎① 基礎 3 概念				
11, 12	プログラミング基礎② 変数				
13, 14	プログラミング基礎③ 文字列				
15, 16	プログラミング基礎④ 分岐				
17, 18	プログラミング基礎⑤ ループ				
19, 20	プログラミング基礎⑥ 関数				
21, 22	プログラミング基礎⑦ 配列				
23, 24	サンプルコード練習③				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	Javascript基礎① jQuery				
29, 30	Javascript基礎② DOM				
31, 32	Javascript基礎③ イベント				
33, 34	Javascript基礎④ オブジェクト				
35, 36	Javascript練習① アニメーション				
37, 38	Javascript練習② カレンダー				
39, 40	Javascript練習③ fancybox				
41, 42	Javascript練習④ フォーム				
43, 44	Javascript練習⑤ AJAX				
45, 46	進級制作①				
47, 48	進級制作②				
49, 50	進級制作③				
51, 52	進級制作④				
53, 54	進級制作⑤				
55, 56	進級制作⑥				
57~60	後期まとめ/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	グラフィックデザインI		担当教員	若松 綾	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインの基礎から学び、Illustrator, Photoshopの基本的な操作を習得します。					
到達目標					
Illustrator, Photoshopを使用して、基本的なデザインが出来るようになる。					
授業内容					
1	自己紹介、デザインについて				
2	Photoshop基礎 ① 画像解像度、カラーモード、画像の調整（明るさ、色味など）				
3	Photoshop基礎 ② 文字の打ち方、フィルター機能				
4	Photoshop基礎 ③ 選択範囲、パス				
5	Illustrator基礎 ① ツールの説明				
6	Illustrator基礎 ② パスファインダー、整列				
7	Illustrator基礎 ③ 文字の打ち方				
8	PC用壁紙制作				
9	PC用壁紙制作（Illustrator、Photoshopを使用）				
10	PC用壁紙制作（Illustrator、Photoshopを使用）				
11	PC用壁紙制作（Illustrator、Photoshopを使用）				
12	PC用壁紙制作（Illustrator、Photoshopを使用）				
13	前期まとめ				
14	印刷とwebのデータの考え方の違い				
15	A4チラシ制作（印刷用）				
16	A4チラシ制作（印刷用）				
17	A4チラシ制作（印刷用）				
18	A4チラシ制作（印刷用）				
19	A4チラシ制作（印刷用）				
20	A4チラシ制作（印刷用）				
21	A4チラシ制作（印刷用）				
22	データ提出、確認				
23	制作したデータを元にWeb用のpdfデータ作成				
24	印刷用データをベースにWeb用のバナー制作（サイズ違い3種）				
25	印刷用データをベースにWeb用のバナー制作（サイズ違い3種）				
26	印刷用データをベースにWeb用のバナー制作（サイズ違い3種）				
27	印刷用データをベースにWeb用のバナー制作（サイズ違い3種）				
28	印刷用データをベースにWeb用のバナー制作（サイズ違い3種）				
29, 30	後期まとめ/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価



デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	デザイン I		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
プロダクトを制作するために必要なUI/UXデザインの基礎知識を身に付けます。					
<b>到達目標</b>					
XDの機能を使いこなし、モックアップを制作できるようになる。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	基礎概論① UI/UXとは、フロントデザインの必要性和需要、業界の現状と今後				
3, 4	基礎概論② UI/UXデザインの考え方、デザイナー視点、身の回りのデザインに親しむ				
5, 6	基礎実習① XD / 環境設定、デバイス毎の設定、基本的な描画ツール、レイヤー管理				
7, 8	基礎実習② XD / ボタンの作成、コンポーネント、ホバーステート、画面変遷				
9, 10	基礎実習③ XD / トレンドについて、パララックスウェブ表現				
11, 12	基礎実習④ XD / マイクロインタラククション				
13, 14	基礎実習⑤ XD / 簡易的なウェブプロトタイプ制作				
15, 16	基礎実習⑥ Webデザインプロセス / コンセプト設計				
17, 18	基礎実習⑦ Webデザインプロセス / サイト構造設計				
19, 20	基礎実習⑧ Webデザインプロセス / 画面UI設計				
21, 22	基礎実習⑨ Webサイトのプロトタイプ制作				
23, 24	基礎実習⑩ Webサイトのプロトタイプ制作				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	デザイン実習① ビジュアルデザイン手法 / 画像とフォント、黄金比によるレイアウト				
29, 30	デザイン実習② ビジュアルデザイン手法 / 色彩設計				
31, 32	デザイン実習③ ビジュアルデザイン手法 / ランディングページ制作				
33, 34	UX基礎実習① モバイルUXについて、各種デバイスにおけるUX				
35, 36	UX基礎実習② モバイルUXデザイン / 簡易的なプロトタイプ制作				
37, 38	UX基礎実習③ マーケティング / リーンスタートアップ、MVP、ニーズとウォンツ				
39, 40	UX基礎実習④ マーケティング / カスタマージャーニーマップ / コンセプトダイアグラム				
41, 42	UX基礎実習⑤ サービスの企画・設計				
43, 44	デザインワーク① サービスのプロトタイプ制作				
45, 46	デザインワーク② サービスのモックアップ制作				
47, 48	デザインワーク③ ポートフォリオの企画・設計・プロトタイプ制作				
49, 50	デザインワーク④ ポートフォリオのプロトタイプ・モックアップ制作				
51, 52	デザインワーク⑤ チームディスカッション				
53, 54	デザインワーク⑥ チームワーク / XDなどでのチーム制作実習				
55, 56	デザインワーク⑦ チームワーク / XDなどでのチーム制作実習				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	制作実習 I		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
企画立案・設計・実装までを実際に行い、理解を深めます。					
到達目標					
ポートフォリオ実績となる制作を行う。 サイト数個を制作する。進級作品を完成させる。					
授業内容					
1, 2	サンプル改修①				
3, 4	サンプル改修②				
5, 6	サンプル改修③				
7, 8	サンプル改修④				
9, 10	サンプル改修⑤				
11, 12	ワイヤーフレーム練習①				
13, 14	ワイヤーフレーム練習②				
15, 16	ワイヤーフレーム練習③				
17, 18	進級制作①				
19, 20	進級制作②				
21, 22	進級制作③				
23, 24	進級制作④				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	自主制作 1 ①				
29, 30	自主制作 1 ②				
31, 32	自主制作 1 ③				
33, 34	自主制作 1 ④				
35, 36	自主制作 1 ⑤				
37, 38	自主制作 2 ①				
39, 40	自主制作 2 ②				
41, 42	自主制作 2 ③				
43, 44	自主制作 2 ④				
45, 46	自主制作 2 ⑤				
47, 48	進級制作⑤				
49, 50	進級制作⑥				
51, 52	進級制作⑦				
53, 54	進級制作⑧				
55, 56	進級制作⑨				
57~60	後期まとめ/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	武田 空見子	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアアップガイダンスについて、他己紹介、学校案内				
2	自己管理体験セミナー				
3	エナジード研修①-0、①-1				
4	エナジード研修①-2、業界について				
5	エナジード研修①-3、Tシャツデザイン案出し				
6	エナジード研修②-1、Tシャツデザイン作成				
7	企業訪問レポート作成、広告集め				
8	エナジード研修②-2、広告分析				
9	エナジード研修②-3、ビジネスメールについて				
10	エナジード研修③-1、クイズ				
11	エナジード研修③-2、マインドマップ				
12	エナジード研修③-3、マインドマップ完成、振り返りアンケート				
13	前期振り返り				
14	エナジード研修④-1、進路希望調査				
15	エナジード研修④-2、ポートフォリオについて				
16	エナジード研修④-3、報連相				
17	エナジード研修⑤-1				
18	エナジード研修⑤-2、ニチデアートブックコメント送信				
19	エナジード研修⑤-3				
20	エナジード研修⑥-1、プレゼンについて				
21	エナジード研修⑥-2、インターンシップについて				
22	エナジード研修⑥-3				
23	エナジード研修⑦-1、雇用形態について				
24	エナジード研修⑦-2、福利厚生について				
25	エナジード研修⑦-3、冬休みのスケジュール				
26	ニチデアートブック作品送信				
27	履歴書作成				
28	自己PR文作成、1年間振り返りアンケート				
29, 30	後期振り返り/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	英会話Ⅱ		担当教員	DOUGLAS DEAR	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グローバルな業界の動向にも対応するため、外国人講師と日常会話から「聞く力」を養い、「話す力」につなげる英会話を学習します。					
到達目標					
日常会話を習得する。 制作業務に必要な語彙力を得る。					
授業内容					
1	GREETINGS & INTL ODUCTIONS				
2	SMALL TALK (PRESENT TENSE, PAST TENSE, ECO QUESTIONS, TAG QUESTIONS)				
3	SMALL TALK (PAST TENSE, ECO QUESTIONS, TAG QUESTIONS)				
4	SMALL TALK (TAG QUESTIONS, FUTURE TENSE)				
5	EXPERIENCES (PRESENT PERFECT, SINCE, FOR)				
6	ACTIVITIES (PRESENT CONTINUOUS)				
7	ACTIVITIES (PAST CONTINUOUS, CONVERSATION)				
8	ACTIVITIES (SEND AND FIRST CONDITIONAL)				
9	ACTIVITIES (FIRST CONDITIONAL AND PARTICIPIAL ADJECTIVES)				
10	ACTIVITIES (SECOND CONDITIONAL)				
11	ACTIVITIES (ADVERBS OF FREQUENCY)				
12	ACTIVITIES (CONJUNCTIONS “AND”, “BUT”, “SO”, “BECAUSE” )				
13	前期まとめ				
14	GIVING ADVICE (GRAMMAR AND CONVERSATION, SHOULD, OUGHT TO, HAD BETTER)				
15	ACTIVITIES PAST HABITS (GRAMMAR AND CONVERSATION(USED TO)				
16	OPINIONS (COMPARATIVES AND SUPERLATIVES)				
17	MAKING REQUESTS (GRAMMAR COUNTABLE AND UNCOUNTABLE NOUNS/COULD YOU PLEASE)				
18	ACTIVITIES (PREPOSITIONS OF TIME AND SPACE)				
19	WISHES AND HOPES (GRAMMAR AND CONVERSATION, WISH/IF ONLY)				
20	ACTIVITIES (GRAMMAR AND SPEAKING, CAN AND COULD)				
21	ACTIVITIES (GRAMMAR GO, DO, PLAY)				
22	DESCRIBING (GRAMMAR THERE IS/THERE ARE)				
23	ACTIVITIES (GRAMMAR AND CONVERSATION, FUTURE TENSE “GONG TO”)				
24	ACTIVITIES (GRAMMAR AND CONVERSATION, FUTURE TENSE “WILL”)				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
授業内評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	コンピュータ応用		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
サーバ・ネットワークの基礎を理解し、構築と運用方法までの習得を目指します。					
到達目標					
開発向けの環境構築、移設が出来る。 自分で使用するもの以外の環境構築、運用が出来る。					
授業内容					
1	Git・SourceTree①				
2	Git・SourceTree②				
3	タスクランナー①				
4	タスクランナー②				
5	タスクランナー③				
6	タスクランナー④				
7	タスクランナー⑤				
8	エラー・トラブル対応①				
9	エラー・トラブル対応②				
10	サーバ操作①				
11	サーバ操作②				
12	サーバ操作③				
13	前期まとめ				
14	テキスト処理				
15	画像処理				
16	成果物処理①				
17	成果物処理②				
18	成果物処理③				
19	公開処理①				
20	公開処理②				
21	公開処理③				
22	卒業制作公開環境構築①				
23	卒業制作公開環境構築②				
24	卒業制作公開環境構築③				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	Web応用		担当教員	千秋 まなみ	
実務経験	ホームページ制作会社に勤務し、ホームページ制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
静的サイトの構築を実践的に学習します。					
到達目標					
HTML、CSSでの制作を習得する。					
授業内容					
1, 2	ポートフォリオサイト構築 完成				
3, 4	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ・アナリティクス				
5, 6	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
7, 8	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
9, 10	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
11, 12	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
13, 14	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
15, 16	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
17, 18	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
19, 20	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
21, 22	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
23, 24	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
29, 30	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
31, 32	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
33, 34	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
35, 36	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
37, 38	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
39, 40	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
41, 42	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
43, 44	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
45, 46	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
47, 48	既成のデザインor課題デザインを使用しHTML・CSSコーディング・レスポンシブ				
49~60	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	情報リテラシーII		担当教員	名取 洋平	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
インターネットと社会の関わり方などを学習します。					
到達目標					
インターネットを安心安全に利用するための最低限必要な知識を習得し、社会人としてインターネットやその環境を理解した上で法律やルールを守り、基本的なサービスを安全に活用できる力を身に付ける。					
授業内容					
1	インターネットとは/SNSとは				
2	知的財産権と著作権法				
3	ソフトウェアの著作権				
4	電子商取引に関連する法律/個人情報保護法/プロバイダ責任制限法				
5	情報セキュリティ関連法/マイナンバー法				
6	情報機器の仕組み				
7	OSとは/アプリケーションソフトとファイル				
8	情報機器の機能と操作				
9	インターネットの仕組み				
10	有線によるインターネット接続/無線によるインターネット接続				
11	Webブラウザの基本操作と使いこなし				
12	電子メールの仕組みとトラブル対処				
13	前期まとめ				
14	電子メールの仕組みとトラブル対処				
15	社会を支える情報システム				
16	クラウドサービス				
17	インターネット社会のルールと情報の取り扱い				
18	インターネット上のメディアリテラシー				
19	個人情報やパスワードの管理				
20	マルウェアと不正アクセス①				
21	マルウェアと不正アクセス②				
22	インターネット上のトラブル被害				
23	電子メールの安全な利用/パソコンの買い替え・廃棄の注意点				
24	後期まとめ (理解度確認)				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等	.com Master BASIC				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	検定対策II		担当教員	名取 洋平	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
インターネットと社会の関わり方などを学習し、.com Master BASICの取得を目指します。					
到達目標					
インターネットを安心安全に利用するための最低限必要な知識を習得し、社会人としてインターネットやその環境を理解した上で法律やルールを守り、基本的なサービスを安全に活用できる力を身に付ける。					
授業内容					
1	理解度確認（インターネットとは/SNSとは）				
2	理解度確認（知的財産権と著作権法）				
3	理解度確認（ソフトウェアの著作権）				
4	理解度確認（電子商取引に関連する法律/個人情報保護法/プロバイダ責任制限法）				
5	理解度確認（情報セキュリティ関連法/マイナンバー法）				
6	理解度確認（情報機器の仕組み）				
7	理解度確認（OSとは/アプリケーションソフトとファイル）				
8	理解度確認（情報機器の機能と操作）				
9	理解度確認（インターネットの仕組み）				
10	理解度確認（有線によるインターネット接続/無線によるインターネット接続）				
11	理解度確認（Webブラウザの基本操作と使いこなし）				
12	理解度確認（電子メールの仕組みとトラブル対処）				
13	前期まとめ				
14	理解度確認（電子メールの仕組みとトラブル対処）				
15	理解度確認（社会を支える情報システム）				
16	理解度確認（クラウドサービス）				
17	理解度確認（インターネット社会のルールと情報の取り扱い）				
18	理解度確認（インターネット上のメディアリテラシー）				
19	理解度確認（個人情報やパスワードの管理）				
20	理解度確認（マルウェアと不正アクセス①）				
21	理解度確認（マルウェアと不正アクセス②）				
22	理解度確認（インターネット上のトラブル被害）				
23	理解度確認（電子メールの安全な利用/パソコンの買い替え・廃棄の注意点）				
24	理解度テスト				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等	.com Master BASIC				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価



デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	設計Ⅱ		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デザインを踏まえた企画、システム設計とテスト手法を学習します。					
到達目標					
開発業務にあたってより専門的なスキル、知識を習得する。 設計、運用に関わるドキュメント作成の知識を習得する。					
授業内容					
1	実案件分析1①				
2	実案件分析1②				
3	実案件分析1③				
4	実案件分析2①				
5	実案件分析2②				
6	実案件分析2③				
7	卒業制作企画①				
8	卒業制作企画②				
9	卒業制作企画③				
10	卒業制作企画④				
11	卒業制作企画⑤				
12	卒業制作企画⑥				
13	前期まとめ				
14	タスク管理①				
15	タスク管理②				
16	タスク管理③				
17	検証・テスト手法①				
18	検証・テスト手法②				
19	検証・テスト手法③				
20	卒業制作企画⑦				
21	卒業制作企画⑧				
22	卒業制作企画⑨				
23	卒業制作企画⑩				
24	卒業制作企画⑪				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	プログラミングⅡ		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Webアプリケーション開発技術の習得を目指し実践実習を行います。					
到達目標					
Webプログラミングの概念を習得し、自分でプログラムが書ける。 現代的なライブラリ・フレームワーク等を使用して制作できる。					
授業内容					
1, 2	Javascript・UIプログラミング①				
3, 4	Javascript・UIプログラミング②				
5, 6	Javascript・UIプログラミング③				
7, 8	Javascript・UIプログラミング④				
9, 10	PHP・DBプログラミング①				
11, 12	PHP・DBプログラミング②				
13, 14	PHP・DBプログラミング③				
15, 16	PHP・DBプログラミング④				
17, 18	卒業制作①				
19, 20	卒業制作②				
21, 22	卒業制作③				
23, 24	卒業制作④				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	業務システム制作①				
29, 30	業務システム制作②				
31, 32	業務システム制作③				
33, 34	業務システム制作④				
35, 36	ライブラリ・フレームワーク利用制作①				
37, 38	ライブラリ・フレームワーク利用制作②				
39, 40	ライブラリ・フレームワーク利用制作③				
41, 42	ライブラリ・フレームワーク利用制作④				
43, 44	卒業制作⑤				
45, 46	卒業制作⑥				
47, 48	卒業制作⑦				
49~60	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	グラフィックデザインⅡ		担当教員	若松 綾	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインの基礎から学び、Illustrator, Photoshopの操作を習得します。					
到達目標					
Illustrator, Photoshopを使用して、デザインが出来るようになる。					
授業内容					
1	卒制の展示デザインについての説明				
2	進級制作をベースに展示に必要なツール考える（ポスター、冊子、カタログ、チラシなど）				
3	展示に必要なデジタル以外のツール制作（2点以上）				
4	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
5	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
6	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
7	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
8	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
9	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
10	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
11	制作（随時、個別に確認）＋卒制展示に向け必要なツールを考える				
12	完成提出（データ上、問題ないか確認）				
13	前期まとめ				
14	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
15	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
16	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
17	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
18	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
19	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
20	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
21	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
22	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
23	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
24	卒展に向け、展示用ツールの制作（随時、個別に確認）				
25~30	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	デザインⅡ		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
サービスにおける最適解の提唱と、その証明に必要な知識を身に付け、デザインの本質を理解します。					
到達目標					
社会的課題を考察し、解決に向けて自主的に企画・創作できる能力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	UX応用実習① ユーザビリティ / 利便性の追求・人間中心設計、画面試作				
3, 4	UX応用実習② ユーザビリティ / 利便性の追求・人間中心設計、画面試作				
5, 6	UX応用実習③ ユーザビリティ / ゲームニクス理論、簡易ゲーム試作				
7, 8	UX応用実習④ ユーザビリティ / 既存サービスの問題点と改善案				
9, 10	UX応用実習⑤ ディスカッション① / 自主研究レポートのディスカッション				
11, 12	UX応用実習⑥ ディスカッション② / ディスカッションによる改修案				
13, 14	クライアントワーク① ヒアリング～解決案				
15, 16	クライアントワーク② 企画書の制作～プロトタイプ制作				
17, 18	クライアントワーク③ プロトタイプ制作～デザインモックアップ制作				
19, 20	クライアントワーク④ クライアントワーク / デザインデザインモックアップ制作				
21, 22	クライアントワーク⑤ クライアントワーク / デザインデザインモックアップ完成～発表				
23, 24	コンセプトワーク① 3C分析、抽象化、言語化の設定・企画				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	コンセプトワーク② 企画書の提出・発表、ディスカッション				
29, 30	コンセプトワーク③ 企画書の改修、プロトタイプ制作				
31, 32	コンセプトワーク④ プロトタイプ制作～モックアップ制作				
33, 34	コンセプトワーク⑤ モックアップ制作				
35, 36	コンセプトワーク⑤ モックアップ制作				
37, 38	コンセプトワーク⑦ モックアップ制作				
39, 40	クリエイティブ研究① インタラクティブアートの事例、研究対象の取り決め				
41, 42	クリエイティブ研究② インタラクティブアートのレポート、発表				
43, 44	クリエイティブ研究③ インタラクティブアート制作実習				
45, 46	クリエイティブ研究④ インタラクティブアート制作実習				
47, 48	卒業作品制作				
49～60	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	制作実習Ⅱ		担当教員	内海 豊晃	
実務経験	システム開発会社に勤務し、システム開発実績がある				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
企画立案・設計・実装までを一貫して行い、理解を深めます。					
到達目標					
ポートフォリオ実績となる制作を行う。 2サイトを制作する。卒業作品を完成させる。					
授業内容					
1, 2	自主制作 1 ①				
3, 4	自主制作 1 ②				
5, 6	自主制作 1 ③				
7, 8	自主制作 1 ④				
9, 10	チーム制作①				
11, 12	チーム制作②				
13, 14	チーム制作③				
15, 16	チーム制作④				
17, 18	卒業制作①				
19, 20	卒業制作②				
21, 22	卒業制作③				
23, 24	卒業制作④				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	自主制作 2 ①				
29, 30	自主制作 2 ②				
31, 32	自主制作 2 ③				
33, 34	自主制作 2 ④				
35, 36	卒業制作⑤				
37, 38	卒業制作⑥				
39, 40	卒業制作⑦				
41, 42	卒業制作⑧				
43, 44	卒業制作⑨				
45, 46	卒業制作⑩				
47, 48	卒業制作⑪				
49~60	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アプリケーションデザイン科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	武田 空見子	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査、年間行動予定表の作成				
2	自己管理体験セミナー				
3	キャリア診断テスト				
4	就職について、証明写真撮影・身だしなみについて、履歴書作成				
5	添え状とお礼状について、宛名書き、名刺交換				
6	キャリアシート結果振り返り→自己分析				
7	行動計画表見直し、ビジネスメールの送り方 個人面談				
8	電話マナー、敬語テスト 個人面談				
9	就職活動情報交換会				
10	プレゼンテーションについて				
11	プレゼンテーション練習 個人面談				
12	プレゼンテーション練習 個人面談				
13	前期振り返り				
14	プレゼンテーション練習、進路希望調査、後期スケジュール立て				
15	他学科合同授業 面接DVD				
16	他学科合同授業 集団面接練習				
17	自己分析、卒制作業進行、個人面談				
18	ニチデアートブックコメント、作品送信、ファンジョブ登録				
19	卒展展示図書き、ビジネスマナーテスト				
20	ビジネスマナーテスト答え合わせ				
21	ハローワーク登録用紙記入、卒制作業進行、個人面談				
22	卒制作業進行				
23	コンプライアンスについて、ハローワーク求人検索				
24	振り返りアンケート、就活求人検索				
25~30	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格と) 作品制作/卒業制作展について打ち合わせ					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価