

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画コミュニケーションⅡ		CG・Webデザイン学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
■人が動くコミュニケーションを意識 各課題にて発表するテーマを受け、解決策となるアイデアを企画書形式で提出＆プレゼンをしてもらいます。重要なのは相手の気持ちを考え、人を動かすことがポイントです。				
授業終了時の到達目標				
問題発見とその問題解決方法を企画を行うとともに、プレゼンテーションの手法について理解する。 1. 魅力の伝達を意識したプレゼン資料＆企画書の作成が行える 2. マーケティング調査を適切に行える 3. 魅力的なプレゼンテーションを行えるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
世間に公開されている様々な企画を見ることはもちろん、日常生活で企画に繋がる可能性のある問題点を意識してみる。				
回	テ ー マ		内 容	
1～6	企画「歌うもよし、歌わぬもよし。社会人がカラオケボックスに行きたくなるアイデア」		クライアント：エクシング カラオケボックスへの新たな来店動機として来店者を増加させることができる、これまでにないカラオケの楽しみ方、カラオケルームの空間を活用したアイデアを募集します。近年、カラオケから足が遠のいている社会人の方々の「カラオケボックスに行きたい」という気持ちを再び想起させ、カラオケの新たな価値を創出し、市場全体の活性化を目指すことを目的としています。	
7～14	企画自由選択 例「中高生が、まるっとコクヨの文具を揃えたいようなプロモーションアイデア」		自由課題 例）クライアント：コクヨ コクヨは学生の学習をサポートする文具を数多く揃えています。学生が文具を必要とする様々なシーンで、コクヨの文具が第一に想起され、複数の商品を購入して頂けることが本企画の目的です。	
15～23	企画「日常のみんなに知ってほしいモノを伝えるアイデア」		クライアント：自由 身の回りにある商品やモノをもっとみんなに知ってもらおう企画を考え、販促を考える。	
24～30	企画「商品企画、販促企画」		クライアント：自由 身の回りにもっとこうなれば良い商品になるのになを考える。	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 課題	20% 80%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン実務Ⅰ		C G ・ W E Bデザイン学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回回	2単位（60時間）	必須	岡本圭祐
授 業 の 概 要				
企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行う。				
授業終了時の到達目標				
①適切な打ち合わせ（問診）を行える ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。 ③②のプレゼンテーションが行える				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。			
時間外に必要な学修				
対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1～15	企業連携1 びんご福山推し会議	びんご福山推し会議 ロゴマーク産学連携 ①②オリエン ③④制作において 最終プレゼン資料について ロゴマークのコンセプト設定 参考例 ロゴマークからの展開イメージの作成 ⑤⑥⑦⑧コンセプトとロゴマーク ⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯ロゴマークの展開 プレゼン		
16～30	企業連携2 くやま物産協会	制作実務		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題	20% 80%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP実習Ⅱ		CG・Webデザイン学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	長島 祐未
授 業 の 概 要				
情報伝達の媒体の役割、各媒体のデータ制作、入稿の基本、特色や印刷の後加工について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
媒体の役割を認識し、それぞれのデータ作成、入稿が出来るようになる。				
実務経験内容				
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有			
時間外に必要な学修				
・ 特殊な印刷・加工・インキについて自分でも情報収集を行い、表現の幅を広げる。				
回	テ ー マ	内 容		
1～14	・ 製版と印刷、加工について知る	・ カラー設定、トンボと裁ち落とし、総インキ量など入稿に関する ことを中心にDTPのおさらいし、プリフライトチェックを意識付け る。（第1回） ・ 特殊インキ、特色印刷、加工について説明し、それらが使われた 印刷物の例を紹介する。（第1回） ・ 特色印刷とトムソンの版下の作り方と仕組みについて学ぶ。（第 1回） ・ 時間が余れば下記のワークを行う。（第1回～第14回） 【ワーク：特色とトムソンを使ってポストカードを作ろう】 [手順①] ポストカードのデザインを作成する [手順②] 下記の条件でポストカードを制作する 条件①：特色・トムソンを使う 条件②：定形外郵便（規格内）で送付できるサイズで仕上げる 条件③：印刷する紙は厚めの紙（110kg以上）を使用する [手順③] 印刷・カットし完成させた後、各自3～5分程度でプレ ゼンテーションを行う		
15～30	・ 製本について知る	・ 製本の工程や種類について学ぶ。（第15回） ・ 上記のことを学んだ上でワークを行う。（第15回～第30回） 【ワーク：自分の「好き」を詰め込んだ雑誌（＝ZINE）を作ろう】 [事前準備] 事前に課題を告知し、自分の好きなものを題材に冊子 にして表現したいものを決めておくようにする [手順①] 台割・仕様・製本の仕方を決める（第15回） [手順②] 文章やイラスト・写真などの素材を揃え（第16回～第21 回） [手順③] 集まった文章や写真を紙面にレイアウトする（第22回～ 第28回） [手順④] 印刷・製本し完成させる（第29回） [手順⑤] 各自3～5分程度でプレゼンテーションを行う（第30 回）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
◆自作ワークショップ課題 ◆参考および引用図書 「DTP&印刷スーパーしくみ辞典2021（発行元：ボーンデジタル）」		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ブランディングⅡ		CG・WEBデザイン学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	桑田靖久
授 業 の 概 要				
ブランディングの手法による、ロゴデザイン、アプリケーション展開、モチーフコントロールによる、イメージ戦略立案を構築する手法を習得する。ターゲットを想定しイメージコントロールに必要な、カラー、サイン、モチーフのバランスを取るスキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
1、ブランディング効果を知り、展開力を身につける。2、コンセプト立案とプレゼンテーションを意識した資料を構築しイメージを作り上げることができる。オリジナルパッケージの展開を実行可能な計画として作成できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	yasuhisa kuwada design ofc. 代表 AD/Dとして、 デザイン実務20年			
時間外に必要な学修				
日常からデザイン対象への観察と、興味を持った表現を保存するライフワークを持っておく。授業内で制作する課題のセグメントに応じたドラフトの作成と検証を行い提出する。				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	ブランド効果の演出1 企画書（商品リニューアル）	商品又はサービスのリニューアルの企画立案（デザイン実習）名称、コピーを考え、提案書を作成する		
7～11	ブランド効果の演出2 商品PRとPOP	商品の外装、個別包装、ジェネラルグラフィックを考案する（デザイン実習）		
12～16	産学連携授業1	現地視察を伴う実行可能なサイン計画のコンペ（みろくの里）		
17～22	産学連携授業2	コンペ講評会・校内審査を通して客観的評価を体現する		
23～27	応用デザイン	AD、Dを構成するチームで仕事をする。各自プレゼンし、ディスカッションを行う。		
28～30	応用デザイン1	卒業制作に向けて、テーマを捉え、スケジュールを意識したデザイン計画を立案する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テーマ素材は各自リサーチし選定する。データ提出形式：ai・pdfデータ		出席率 技術習得 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン実習Ⅲ		CG・WEBデザイン学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90	45回	3単位（90時間）	必須	上野リサ
授 業 の 概 要				
1年時で学んだWEBマーケティング及びHTML知識を用いて、より実践に近いテクニカルなWEBデザイン・構築を目指す。サーバー概念を学び基本的な知識を身につける。				
授業終了時の到達目標				
HTMLコードを熟知し再現実装可能にし、WEBマーケティング・分析力を用いてオリジナルサイトを構築する。WP知識を身につけ自身で企画立案し構築をする。				
実務経験有無		実務経験内容		
有	実務経験：29年（グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり）。 詳細はURL先でご確認くださいませ。 https://docs.google.com/document/d/1qaJsQi-uKnqLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvt64/edit?usp=sharing			
時間外に必要な学修				
HTML、JavaScript、jQuery、PHP基本知識				
回	テ ー マ	内 容		
1～5	HTMLサイト実装①～③	HTMLサイトコードを理解し再現実装する。		
6～10	HTMLサイト応用①	よりテクニカルなHTMLサイトコードを理解し再現実装する。		
11～15	HTMLサイト応用②	WEBマーケティング・分析力を用いてオリジナルサイトを構築する。		
16～20	HTMLサイト応用③	WEBマーケティング・分析力を用いてオリジナルサイトを構築する。		
21～25	レスポンスサイト実装	テクニカルサイトに加えレスポンス対応サイト実装する。		
26～30	WP入門	WP基礎講座（PHP）		
31～35	WP・基礎②	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築		
36～40	WP・応用①～③	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築 プラグイン導入		
41～45	サーバー概念・応用講座	サーバー概念 DNS付け替え、サーバー移行実践		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
モーショングラフィックスⅡ		CG・WEBデザイン学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	田辺真知子
授 業 の 概 要				
動画の作成をPremiere ProとAfter Effectsと使用し、目的の動画作成を学ぶ ・ Premiere Proの使い方 ・ 目的に合わせた動画作成				
授業終了時の到達目標				
動画の作成をPremiere ProとAfter Effectsと使用し、意図した動画表現が行える ・ 情報の整理と伝達を行える				
実務経験有無	実務経験内容			
有				
時間外に必要な学修				
予習と復習を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	Premiere Proでできること	①Premiere Proの使い方 プロジェクトの作成/撮影動画の編集/テロップの入れ方/エフェクトトランジション/色の調整/音の挿入/書き出しと保存 練習用サンプル動画作成を通じ学ぶ 1年次のおさらい ②課題の説明 15秒CM作成 自分が使っているスマホをPRするCMを作成		
3～4	15秒CM作成（スマホ編）	①Premiere Proの使い方・After Effectsとの連動（Dynamic Link等） ②15秒CM作成 自分が使っているスマホをPRするCMを作成 ③絵コンテの作り方		
5～6	15秒CM作成（スマホ編）	①Premiere Proの使い方・After Effectsとの連動（Dynamic Link等） ②15秒CM作成 自分が使っているスマホをPRするCMを作成 ③課題提出		
7～8	30秒CM作成（身の回りの好きな商品・サービス編）	①身の回りのもの、商品・サービス等、なにか1つ好きなものを選んで、それをPRする30秒CMを作成 ②絵コンテの作り方・動画の構成を考える		
9～10	30秒CM作成（身の回りの好きな商品・サービス編）	①身の回りのもの、商品・サービス等、なにか1つ好きなものを選んで、それをPRする30秒CMを作成		
11～12	30秒CM作成（身の回りの好きな商品・サービス編）	①身の回りのもの、商品・サービス等、なにか1つ好きなものを選んで、それをPRする30秒CMを作成 ②課題提出		
13～14	縦長フレームの動画編集	①提出課題の発表（上映会） ②縦長動画の編集 ・ スマホユーザーに向けたサイズ感・需要の高さ 前回の課題で作成した動画を、縦長サイズにリサイズして提出		
15～16	Vlogの編集	①Vlogの編集（5分） 自分の日常の映像を撮影し、編集の過程で使える様々なカット割り、表現などを学ぶ。 ②絵コンテの作り方・動画の構成を考える ③Youtubeアカウントの作成（チャンネル名・アイコン・背景デザイン）		
17～18	Vlogの編集	①Vlogの編集（5分） 自分の日常の映像を撮影し、編集の過程で使える様々なカット割り、表現などを学ぶ。 ②日常の中で撮影した動画を授業時間内で編集する		

回	テ　　マ	内　　　容		
19～ 20	Vlogの編集	①Vlogの編集（5分） 自分の日常の映像を撮影し、編集の過程で使える様々なカット割り、表現などを学ぶ。 ②日常の中で撮影した動画を授業時間内で編集する		
21～ 22	Vlogの編集	①Vlogの編集（5分） 自分の日常の映像を撮影し、編集の過程で使える様々なカット割り、表現などを学ぶ。 ②課題提出		
23～ 24	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、絵コンテ作成 ②様々なトランジション表現の紹介		
25～ 26	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、実習		
27～ 28	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、実習 中間確認　各自状況報告		
29～ 30	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、実習 ②動画のUP、発表（上映会）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題	20.0% － 80.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画コミュニケーションⅡ		CG・WEBデザイン学科／2年	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
■人が動くコミュニケーションを意識 各課題にて発表するテーマを受け、解決策となるアイデアを企画書形式で提出＆プレゼンをしてもらいます。重要なのは相手の気持ちを考え、人を動かすことがポイントです。				
授業終了時の到達目標				
問題発見とその問題解決方法を企画を行うとともに、プレゼンテーションの手法について理解する。 1. 魅力の伝達を意識したプレゼン資料＆企画書の作成が行える 2. マーケティング調査を適切に行える 3. 魅力的なプレゼンテーションを行えるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
世間に公開されている様々な企画を見ることはもちろん、日常生活で企画に繋がる可能性のある問題点を意識してみる。				
回	テ ー マ		内 容	
1～7	企画第5弾「クラフトビールをもっと多くの人に飲んでもらうためのプロモーション企画」		クライアント：麒麟ホールディングス 近年、急速に変化するユーザーの価値観、デジタルテクノロジーの進化をとらえながら、クラフトビールをより多くの方々に飲んでもらうことをポイントにビールの常識や、飲酒のさまざまな様式・文化を変え、市場を再活性するプロモーションアイデアを企画＆提案。	
8～15	企画第6弾「10～20歳代の学生が「アロンアルファ」を楽しく使いたくなる企画」		クライアント：東亜合成 100円均一、ファストファッションの台頭で、修理や修繕、工作をしない人が多くなり、「アロンアルファ」を使用しない機会が増えている。そこで、「アロンアルファ」を知らない10～20歳代の学生に使用してもらうことを目的とする企画＆提案。	
16～23	企画第7弾「「アクアコラーゲンゲル エンリッチリフトEX」を、30～40歳代女性が「試してみたい!」と思うトライアルプランの提案」		クライアント：ドクターシーラボ（エンリッチリフトEX） 「アクアコラーゲンゲル エンリッチリフトEX」は、累計販売個数1800万個を突破した、ドクターシーラボを代表する看板商品。しかし、30～40歳代の女性の中には、使ったことのない人も多い。商品の特長を伝え、「私に合うスキンケアかも？ 一度試してみようかな」と思わせるキャッチーなトライアルプランを企画＆提案。	
24～30	企画第8弾「ビジネスパーソンが『週刊東洋経済』を買いたくなるアイデア」		クライアント：ドクターシーラボ（エンリッチリフトEX） ビジネスパーソンに雑誌の良さを実感してもらい、『週刊東洋経済』を継続して購入してもらうことが目的。読んだことがないユーザーが手に取り、さらにその後もずっと読み続けたいするためのアイデアを企画＆提案。	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン実務Ⅱ		CG・WEBデザイン学科／2年□	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行う。				
授業終了時の到達目標				
①適切な打ち合わせ（問診）を行える ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。 ③②のプレゼンテーションが行える				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。			
時間外に必要な学修				
対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1	企業連携 1	テーマ発表：9月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式		
2	企業連携 2	テーマ発表：10月～11月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式		
3	企業連携 3	テーマ発表：12月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作		CG・WEBデザイン学科／2年口	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	90回	6単位（180時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
課題発見及び調査・実験研究を通じた課題解決への道筋を確認し、卒業制作テーマ確立をめざす。 その後、立案した企画の実制作を行い、すべての制作物を完成させる。 最終週には、プレゼンテーションを行う。				
授業終了時の到達目標				
1. 調査結果を通じてCGデザインならではの考え方に基づいた、課題発見を行える。 2. 制作物を通じて、解決に向けた足がかりを得られるようにする。 3. 広く社会に向けた提案となるよう表現方法、プロセスを決定し、制作に反映できる。 4. 制作を通じて、デザインの技術とスケジュール管理能力の向上を果たす。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
各自スケジュール表を元に、制作物のボリュームやクオリティーの考察を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 3	オリエンテーション	卒業制作について、 ・制作の内容 ・制作物 ・スケジュール などを説明する。 また、どのような心構えで取り組むべきか動機付けを行う。		
4～ 30	企画立案	企画の立案を行う。 まずは、調査研究を行い、制作テーマとなる課題の発見をする。そのうえで、その問題のデザインによる解決手段を提示する。		
31～ 36	プレゼンテーション	企画内容の発表を行う。 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。		
37～ 94	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。		
95～ 97		企画内容、また進捗具合を発表 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。		
98～ 150	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。		
151～ 180	プレゼンテーション準備	展示用のコンセプトボードの作成。 ならびに、プレゼンテーションの準備としてスライド資料や原稿を作成する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
UI/UX		CG・WEBデザイン学科／2年口	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90	15回	1単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
対話型コンテンツのデザインにおいて重要な、UI/UXのデザインについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
①ユーザビリティを意識したレイアウト、ビジュアルデザインを行う事ができる ②ユーザビリティを意識したコンテンツ設計に関する基本的な考え方を理解している				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。			
時間外に必要な学修				
学習内容の復習、UI/UXデザイン視点でソフトウェアに触れるようにする				
回	テ ー マ	内 容		
1	導入～動機付け	・ UIデザインとは・ UXとは・ 狭義のUI/UXと広義のUI/UX・ なぜ学習し、どう活きるのか		
2	演習：UI/UXを意識する	・ 自分が触れるソフトウェアについて整理し発表する（どこに不満を持っているのか、どうすれば改善されるのか）		
3	UI/UXデザイン視点①	・ コンテンツの構造・ 表層デザイン・ 構造デザイン		
4	UI/UXデザイン視点②	・ コンテンツの構造・ 表層デザイン・ 構造デザイン		
5	表層デザイン	・ UX/UX視点での表層デザイン手法		
6	表層デザイン①	・ UX/UX視点での表層デザインを行う		
7	表層デザイン②	・ UX/UX視点での表層デザインを行う		
8	構造デザイン	・ コンテンツ全体を考えた構造デザイン手法		
9	構造デザイン①	・ コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う		
10	構造デザイン②	・ コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う		
11	期末課題①基本情報	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
12	期末課題②構造デザイン	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
13	期末課題③表層デザイン	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
14	期末課題④まとめ	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		

15	期末課題⑤講評	・制作されたコンテンツについて講評を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン実習Ⅳ		CG・WEBデザイン学科／2年□	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90	30回	2単位（60時間）	必須	上野リサ
授 業 の 概 要				
1年時、2年前期で学んだWP・WEBマーケティング知識を用いて、ポートフォリオサイト構築する。 WP及びECキューブ構築ができかつ、カスタマー・ロジスティック知識を身につける。				
授業終了時の到達目標				
WEBマーケティングを用いて自身で企画立案しWPでサイト構築を完成させる。 ECキューブ構築、カスタマー・ロジスティック基本概念を取得し実践対応可能レベルまで目指す。 過去作品を用いて自身のWEBポートフォリオサイト構築を完成させる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	実務経験：28年（グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり） <u>詳細はURL先でご確認くださいませ。</u> https://docs.google.com/document/d/1gaJsQi-uKnqLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvt64/edit?usp=sharing			
時間外に必要な学修				
HTML、JavaScript、jQuery、PHP基本知識				
回	テ ー マ	内 容		
1～4	ポートフォリオサイト①	過去作品を利用し、WEBサイト構築 HTML/WP		
5～8	ポートフォリオサイト②	過去作品を利用し、WEBサイト構築 HTML/WP		
9～12	ポートフォリオサイト③	過去作品を利用し、WEBサイト構築 HTML/WP		
13～18	ECサイト・基礎①	EC・カスタマー、ロジスティック基礎講座 ECキューブ、各種CMS概念習得		
19～24	ECサイト・応用②	ECキューブ構築・4系		
25～28	予備	過去作品ブラッシュアップ		
29～30	予備			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎Ⅲ		CG・WEBデザイン学科／2年口	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
半年後、社会人として企業で働くこととなる。会社で働く上での心構え、言葉遣いなど、どの企業でも必ず身に付けておかなければいけない内容を中心に講義をする。また、電話応対やメモの取り方などの実践的な内容も行い、社会人直前の準備を行う。				
授業終了時の到達目標				
社会人としての自覚を持ち、社会の厳しさやルールを理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
自己分析を行うとともに、各自目指す業界の企業分析を行う。				
回	テ ー マ		内 容	
1	社会人スタート直前		今後の授業の内容や目的を説明し、社会人としての自覚が持てるよう動機付けを行う。	
2	なぜ働くのか？		私たちは「なぜ」働くのか？ 社会人になる前に、もう一度考えてみる。	
3	企業は私たちに何を求めるのか？		就職して働き出しても、自分自身が企業において何の価値があるのか見出せない人が多くいる。では、企業にとって「私たちがどうあるべきか」を考え、どう行動すればいいのか考える。	
4	入社するってどういうことか？		卒業し入社して、その後どうなるのか？ 順を追って説明し、入社直後の心構えや、やるべきことを説明する。	
5	叱られるとはどういうことか？		会社で働き始めて、上司や先輩から叱られたり、注意を受けたりすることが多々ある。「叱られること」に何の意味があるのか分からないと、会社が嫌になり人間関係がうまくいなくなる可能性がある。良い「叱られ方」「注意のされ方」「その後」について説明する。	
6	意見の衝突とはどういうことか？		会社内で、上司・同僚・部下との意見衝突は、よくある話であるが、その時にどうするべきなのか考える。	
7	宴会でのマナー		歓送迎会・忘年会など、宴会の場での過ごし方について説明する。	
8	辞めなくなったら、どうするか？		学生から社会人へ…。考え方や生活スタイルが大きく変わり、それでも学生気分が抜けない場合、働く事が嫌になることもある。その時、どうすればベストなのか説明する。	
9	会社なんて辞めてやる		「会社を辞める」という事について説明する。	
10	パーソナルスペース		人との距離のとり方「パーソナルスペース」から上手に人間関係を築くことが出来る。	
11	あなたはなぜ「する」のか？		人間は、様々な行動をとるが、その行動…「する」について説明し、考える。	

回	テ ー マ	内 容		
12	もしもあなたがこうなったら？	もし自分が「こういう状況（トラブル）」になった場合どうするか？考える。		
13	名刺交換の仕方	名刺交換時の礼儀作法について学ぶ。		
14	電話応対	電話の受け方、メモの取り方について実践的に学ぶ。		
15	最後に	最後の授業として、2年間の学校生活を振り返る。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し