

授業科目名	時間数	学習形態
マイク演技（アニメ）	120h	演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・演技をしながら映像に合わせる技術を身につける。 ・本校主催の校内オーディションにて自分の目指す芸能事務所、劇団、放送局からの指名を仰げる人材になる。 ・卒業後の進路先としての、芸能事務所、劇団、放送局が実施するオーディションに合格する為の技術を身につける。 		
<p>授業の概要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本校主催の校内オーディションにて、芸能事務所、劇団、放送局の前で披露できる演技力、技術を磨く。 ・所属オーディションに向けてのシミュレーション。 ・オーディション対策としての、デモテープ作成。 <p>実務経験のある教員等</p> <p>長年声優事務所に所属。声優としてナレーション、国内外アニメ、外画など多数出演実績がある。</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 4月～7月 動画を用いて映像にあてる作業をしつつ、演技するノウハウを身につける。 デモテープ作成（ボイスサンプル収録） ・ 9月～翌1月 本校主催の校内オーディションに向けたアフレコ演技、マイクワークの習得を目指す。 ・ 2月 本校主催の校内オーディション後の2次（最終）審査対策。 他、所属オーディション対策 		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本校オリジナルテキストを使用。（教員にて作成） 		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：定期試験（実技）の実施において専門技術の向上を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
オーディショントレーニング	120h	演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本校主催の校内オーディションにて自分の目指す芸能事務所、劇団、放送局からの指名を仰げる人材になる。 ・卒業後の進路先としての、芸能事務所、劇団、放送局が実施するオーディションに合格する為の技術を身につける。 ・配役オーディションに合格する為の技術を身につける。 		
<p>授業の概要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本校主催の校内オーディションにて、芸能事務所、劇団、放送局の前で披露できる一芸の内容を個々に考え、技術を磨く。 ・校内オーディション後の2次（最終）審査対策。 ・所属オーディションに向けてのシミュレーション。 ・オーディション対策としての、デモテープ作成。 		
<p>実務経験のある教員等</p> <p>大手劇団 演出部に所属 多くのオーディション対応の経験を持つ。</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4月～7月 各種オーディションに対しての知識を身につける。 デモテープ作成（ボイスサンプル収録） ・9月～翌1月 本校主催の校内オーディションにおいての具体的アピール内容考案。 一芸（一人で行なう）、グループ芸（複数名で行なう）のトレーニング。 模擬オーディションの実施。 校内オーディションの実施。 他、所属オーディション対策。 デモテープ作成（ボイスサンプル収録） ・2月 本校主催の校内オーディション後の2次（最終）審査対策。 他、所属オーディション対策 		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本校オリジナルテキストを使用。（教員にて作成） 		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：定期試験（実技）の実施において専門技術の向上を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
パソコン実習	60 h	演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、パソコンの演習を通して、ワープロ、エクセルの使い方を習得させる。ワープロでは、様々なビジネス文書をパソコンで作成させ、エクセルでは表計算の関数等を学び、適切なグラフ化ができるように教育する。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：ワープロ、エクセルそれぞれの教科書に沿って解説する。</p> <p>演習：講義と並行して行うテーマ毎の内容を実践し、ワープロ3級やエクセル検定3級に合格すること。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>各テーマに沿って概要を説明し、当該テーマにあった演習問題を繰り返し実践することで理解を高め、同時に当該知識を定着させる。検定試験の前には過去問演習として本番さながらの答練を繰り返すことで知識をより確かなものとし、検定試験の合格を目指す。</p>		
<p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに新入社員教育研修などOJTを活用した経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <p>WORD</p> <p>1、 Wordの基礎知識 2、文章の作成 3、文字の拡大と縮小</p> <p>4、 文字の修飾 5、表を活用した文書の作成 6、表の編集</p> <p>7、 画像や図形を活用した文書の作成</p> <p>Excel</p> <p>1、 Excelの基礎知識 2、関数を使った計算式 3、小数点とセルの参照</p> <p>4、 罫線 5、行の挿入 6、グラフ 7、条件判定と順位付け 8、検索関数の利用</p> <p>9、 Excelの便利な機能 10、Webページを活用した表の作成</p> <p>11、WordとExcelの活用</p>		
<p>テキスト</p> <p>実教出版 情報リテラシー Office</p>		
<p>参考書・参考資料等</p> <p>特になし</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：演習問題実施、定期試験の実施、模擬試験の実施において専門知識の理解を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する。</p> <p>100点～80点：優判定 79点～70点：良判定 69点～60点：可判定 59点以下：不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
演技実習A	360h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>『演技』を生業にするためにはあらゆるジャンルの仕事をプロフェッショナルとして結果を残していかなければならない。入学当初思い描いていた理想と卒業後、自分の適性と異なる分野に興味が移る事が起き得るので、幅広く教えておく必要がある。プロの現場を想定したシミュレーションを多く体験して経験値を上げるのが目的である。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・演技の基礎、基本を習得する。 ・業界用語を習得する。 ・卒業後の進路先としてのマスコミ、養成所、芸能プロダクションで必要な技術を身につける。 ・仕事を行う上でのマナー、約束事を理解、実践できるようになる。 		
<p>授業の概要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々なジャンルの講師が行う授業で得た技術を「総合的に演技に落とし込む」事を行う。 ・授業外での勉強の仕方、訓練の仕方なども促して継続的な技術力の向上と「技術と感情と想い」をどのようにバランス良く発揮できるような俳優を目指す。 <p>実務経験のある教員等</p> <p>声優事務所に所属し、アニメ声優・Webナレーション・舞台等で活動していた経験</p>		
<p>授業計画</p> <p>以下の項目を生徒の理解度、完成度に応じてテキストを変え、繰り返し行う事でプロとしての技術を養う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャンルを意識しない『演技』の基礎。 ・台本の解釈の仕方。 ・クライアントが求める演技。 ・観客と演者（コント実習） ・映像演技、舞台演技、マイク演技などの違いを理解し実践させる。 ・学んで来た『演技』を成熟させる。 ・イベントMC、映画エキストラ出演がある場合は積極的に参加させる。 		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本校オリジナルテキストを使用。（教員にて作成） 		
<p>参考書・参考資料等</p> <p>『魂の演技レッスン22 /ステラ・アドラー』 フィルムアート社 『きみも声優になれる！/神谷明』主婦の友社 『売れる声優になるためにあなたが今しなければならない30のこと/平光琢也』幻冬舎</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：定期試験（実技）の実施において専門技術の向上を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
トレーニング理論	150 h	講義・科目試験（筆記）
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本講座は、トレーニング指導に伴う必要なトレーニング理論全般の習得を目標に置く。</p> <p>＜到達目標＞</p> <p>講義：</p> <p>単元項目終了次、もしくは授業展開次に確認試験を実施し、知識習得の対策を講ずる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>クライアントの健康と体力のニーズに関して、教育、動機付け、評価、トレーニングやコンディショニングの指導を行うための科学的根拠に基づいた知識の習得を目指す。トレーニングの知識に加え、医学的、運動生理学的、運動力学的な科学的根拠に基づいた知識のもと、トレーニング指導者としての指導技術を高める。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>体育大学出身の教員及び学校と提携しているスポーツジム企業講師</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <p>●<u>体力学総論</u></p> <p>①体力の概念 ②体力要素と体力モデル ③体力の個人特性</p> <p>④一般的体力と専門的体力 ⑤体力トレーニング</p> <p>●<u>機能解剖</u></p> <p>①上肢の骨 ②上肢の関節 ③上肢の筋肉 ④上肢の神経と血管 ⑤脊柱の基本構造</p> <p>⑥脊柱・胸郭の骨 ⑦脊柱・胸郭の関節 ⑧脊柱・胸郭の筋肉 ⑨関節運動を表す用語</p> <p>⑩下肢の骨 ⑪下肢の関節 ⑫下肢の筋肉 ⑬下肢の神経と動脈</p> <p>●<u>バイオメカニクス</u></p> <p>①運動の記述 ②運動の分析 ③スポーツ動作 ④トレーニング動作</p> <p>●<u>運動生理学</u></p> <p>①呼吸循環器系の基礎的情報 ②運動と呼吸循環系 ③トレーニングと呼吸循環系</p> <p>④エネルギー代謝の基礎的情報 ⑤運動とエネルギー代謝 ⑥トレーニングとエネルギー代謝</p> <p>⑦骨格筋の形態と機能 ⑧筋力発揮メカニズム ⑨筋・神経系に対するトレーニング効果</p> <p>⑩内分泌器官とホルモン ⑪身体機能へのホルモンの影響 ⑫筋肥大におけるホルモンの役割</p> <p>⑬レジスタンストレーニングとホルモン分泌</p> <p>●<u>運動と栄養</u></p> <p>①五大栄養素の役割 ②身体組成とエネルギー代謝 ③スポーツ栄養マネジメント</p> <p>④種目特性の分類と食事 ⑤トレーニングスケジュールと食事 ⑦水分補給</p> <p>⑧グリコーゲン補給と回復のための食事 ⑨栄養・食事計画の立案 ⑩目的別の食事管理</p> <p>⑪栄養サポートと栄養教育 ⑫健康日本21（第二次）における目標 ⑬日本人の食事摂取基準</p> <p>⑭食事バランスガイド ⑮食事バランスガイドを活用した食事指導 ⑯食育について</p>		

●運動と心理Ⅰ

- ①運動・スポーツと心理面 ②発育発達に関する心理的側面 ③心理面を考慮した指導法
④選手のメンタル面強化 ⑤モチベーション ⑥選手のやる気を高める方法
⑦スポーツ技能を向上させるための心理面 ⑧チームワークや人間関係に関する心理的側面
⑨スポーツ傷害と心理的側面 ⑩メンタルヘルス ⑪指導者の考え方

●運動と心理Ⅱ

- ①心理的サポートとメンタルトレーニング ②メンタルトレーニングの専門家 ③目標設定
④練習前の心理的準備 ⑤心理的準備と練習日誌 ⑥試合に向けた心理的準備 ⑦集中力
⑧イメージトレーニング ⑨プラス思考 ⑩セルフトーク ⑪試合中の気持ちの切り替え
⑫選手を取り巻く人に対して

●運動と心理Ⅲ

- ①各種スポーツとメンタルヘルス ②メンタルヘルスと運動・スポーツ
③メンタルヘルスとスポーツ傷害 ④青少年スポーツと女性のダイエット
⑤社会生活とメンタルヘルス ⑥カウンセリング ⑦体育・スポーツ指導者

●運動と医学

- ①外傷の応急処置 ②創傷の応急処置 ③緊急時の一次救命処置 ④頭頸部外傷時の救急処置
⑤スポーツ傷害とは ⑥足部・足関節の傷害 ⑦下腿部の傷害 ⑧膝関節の傷害
⑨大腿部の傷害 ⑩腰部の傷害 ⑪肩関節の傷害 ⑫肘関節の傷害 ⑬手関節の傷害

●生活習慣病とその予防

- ①生活習慣病予防と身体活動・運動 ②肥満 ③糖尿病 ④脂質異常症 ⑤高血圧

●運動指導の科学

- ①動作の成り立ち ②神経系の発達 ③指導の対象 ④動作の習得 ⑤練習方法と内容

テキスト

書籍名 : トレーニング指導者テキスト(理論編) 出版社 : 大修館書店

参考書・参考資料等

書籍名 : ストレングストレーニング&コンディショニング 出版社 : ブックハウス・エイチディ
: パーソナルトレーナーのための基礎知識 出版社 : ブックハウス・エイチディ

学生に対する評価

- 学習状況の確認 : 確認問題実施、定期試験の実施、模擬試験の実施において専門知識の理解を点数化により判定し評価する。
●出席率 : 出席率も点数科し評価する。
●科目の成績評価 : 科目試験の結果により判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験 : 科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

スポーツビジネス科

授業科目名	時間数	学習形態
トレーニング実践論	90 h	講義・科目試験（筆記）
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本講座は、指導に伴う必要なトレーニング理論全般の習得を目標に置く。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：</p> <p>単元項目終了次、もしくは授業展開次に確認試験を実施し、知識習得の対策を講ずる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>トレーニング指導者として、幅広い対象者やその運動目的に対応する指導技術、トレーニング計画立案からその展開まで、各運動特性に合致した理論を理解する。また、測定・評価・運営・情報収集等、指導者としての業務、役割においても理解を深める。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>体育大学出身の教員及び学校と提携しているスポーツジム企業講師</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <p>●<u>トレーニング指導者論</u></p> <p>①トレーニング指導者とは ②国内のトレーニング指導者に対するニーズ</p> <p>③トレーニング指導者の役割と義務 ④競技スポーツ分野における状況に応じた活動</p> <p>⑤トレーニング指導者の資質 ⑥トレーニング指導者が身につけるべき資質</p> <p>⑦トレーニング指導者の行動と倫理</p> <p>●<u>トレーニング計画の立案</u></p> <p>①トレーニングとは ②トレーニングの原理原則</p> <p>③トレーニング計画の立案 ④ピリオダイゼーション</p> <p>●<u>筋力トレーニングのプログラム作成</u></p> <p>①筋力トレーニングの効果 ②筋力トレーニングのプログラムの条件設定</p> <p>●<u>パワー向上トレーニングの理論とプログラム作成</u></p> <p>①パワーの基本概念 ②スポーツや日常生活動作におけるパワー ③短時間に大きな力を発揮する能力</p> <p>④パワーに類似する用語 ⑤パワー発揮様式の分類 ⑥パワー測定と評価 ⑦パワー向上トレーニング戦略</p> <p>⑧トレーニングプログラム変数 ⑨反動動作における生理学的機能 ⑩プライオメトリクスの変数</p> <p>⑪パワー向上トレーニングの長期計画 ⑫フィットネス分野へのパワー向上トレーニングの応用</p> <p>●<u>持久向上トレーニングの理論とプログラム作成</u></p> <p>①持久力に関する基礎理論 ②有酸素性持久力向上トレーニングに対する基本的な適応</p> <p>③無酸素性持久力向上トレーニングに対する基本的な適応</p> <p>④持久力向上トレーニングのプログラム作成の基本</p> <p>⑤持久力向上トレーニングのプログラム作成の実際</p>		

スポーツビジネス科

●スピード向上トレーニングの理論とプログラム作成

- ①スピード・アジリティ ②スピードを向上させる要因
- ③基礎筋力、最大筋力、スピードストレングス（パワー）の向上 ④コアの重要性
- ⑤スピードにおける動作テクニックの獲得 ⑥アジリティの強化 ⑦リアクションの強化
- ⑧スピード、アジリティトレーニングのプログラムデザイン ⑨トレーニング変数

●柔軟性向上トレーニング及びウォームアップとクールダウンの理論とプログラム

- ①柔軟性向上のトレーニング ②ストレッチング ③ウォームアップとクールダウン

●特別な対象者のためのトレーニングとプログラム

- ①メタボリックシンドロームに対するトレーニングプログラム
- ②高齢者に対するトレーニングプログラム
- ③妊婦に対するトレーニングプログラム
- ④子どもにたいするトレーニングプログラム

●傷害の受傷から復帰までのトレーニングとプログラム作成

- ①アスレティックリハビリテーション概論
- ②アスリハにおける評価
- ③アスリハのプログラム作成の実際

●筋力トレーニングの実際

- ①筋力トレーニングの実施にあたって ②筋力トレーニングの代表エクササイズの実技と指導

●パワー向上トレーニングの実際

- ①クイックリフト ②ジャンプ系エクササイズ ③プライオメトリクス
- ④フィットネス分野へのパワー向上トレーニング

●持久向上トレーニングの実際

- ①持久力向上トレーニングを安全に実施するガイドライン
- ②持久力を向上させる代表的トレーニング手段
- ③持久力を向上させる代表的トレーニング方法
- ④持久力に関連するトレーニング及び環境

●スピード向上トレーニングの実際

- ①スピードの概念 ②スピード向上トレーニングの基本動作
- ③スピード向上トレーニングのエクササイズ ④ドリル運用とまとめ

●軟性向上トレーニングの及びウォームアップの実際

- ①スタティックストレッチ ②パートナーストレッチ ③ダイナミックストレッチ
- ④器具を使用したストレッチ ⑤ウォームアップ

●トレーニング効果の測定と評価の実際

- ①トレーニング指導における測定と評価の意義と目的 ②測定の一般的留意点
- ③測定と評価の実際

●測定データの活用とフィードバックの実際

- ①測定データを活用するための準備 ②データの特徴を把握するための記述統計
- ③ランキングや得点化による評価法 ④データ間の関係を把握するための相関分析と回帰分析

スポーツビジネス科

⑤統計的仮説検定の基礎 ⑥トレーニング指導における測定データのフィードバック

●トレーニングの運営

①運営と法の知識の必要性 ②トレーニング機器 ③トレーニング環境 ④リスクマネジメント

●運動指導のための情報収集と活用

①情報の収集 ②情報の加工 ③スポーツと映像 ④情報の活用

⑤個人情報の取り扱いについて

テキスト

書籍名 : トレーニング指導者テキスト (実践編) 出版社 : 大修館書店

参考書・参考資料等

書籍名 : ストレングストレーニング&コンディショニング 出版社 : ブックハウス・エイチディ
: パーソナルトレーナーのための基礎知識 出版社 : ブックハウス・エイチディ

学生に対する評価

●学習状況の確認: 確認問題実施、定期試験の実施、模擬試験の実施において専門知識の理解を点数化により判定し評価する。

●出席率 : 出席率も点数科し評価する。

●科目の成績評価: 科目試験の結果により判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験: 科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

スポーツビジネス科

授業科目名	時間数	学習形態
ウェイトリフティング	120h	実技
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本講座は、実技講座として、ウェイトリフティング各種目を体系的に実践していく。 ・ウェイトリフティング各種目における適切な技術習得を目指す。 <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各種目特性を理解できている。 ・各種目の正しい動作を実践できる ・各種目の動作構成に相関する基礎種目を理解、実践できている 		
<p>授業の概要</p> <p>ウェイトリフティング各種目を実践していく。各種目の実践にあたり、種目動作に相関するエクササイズについても、併せて実践していく。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>フィットネスクラブで、パーソナルトレーニングをメインとした指導経験</p>		
<p>授業計画 実技</p> <p>●クリーン</p> <ol style="list-style-type: none"> ①グリップ、ラックポジション、フロントスクワット ②マッスルクリーン ③パワークリーン（パワーポジション、ミッドハング、ローハング） ④パワークリーン（フロア） <ul style="list-style-type: none"> ・ファーストプル ⇒ クリーンデッドリフトにて部分練習 ・セカンドプル ⇒ クリーンプルにて部分練習 <p>●スナッチ</p> <ol style="list-style-type: none"> ①グリップ、オーバーヘッドポジション、オーバーヘッドスクワット ②マッスルスナッチ ③パワースナッチ（パワーポジション、ミッドハング、ローハング） ④パワースナッチ（フロア） <ul style="list-style-type: none"> ・ファーストプル ⇒ スナッチデッドリフトにて部分練習 ・セカンドプル ⇒ スナッチプルにて部分練習 <p>●ジャーク</p> <ol style="list-style-type: none"> ①グリップ、オーバーヘッドポジション、スプリットポジション ②ラックポジション、スタンス、ディープポジション、オーバーヘッドプレス、プッシュプレス トールパワージャーク ③パワージャーク&ビハインドネックパワージャーク ④スプリットジャーク&ビハインドネックスプリットジャーク 		

スポーツビジネス科

テキスト

書籍名 : トレーニング指導者テキスト(実践編) 出版社 : 大修館書店

参考書・参考資料等

書籍名 : NSCA レジスタンスエクササイズテクニックマニュアル 全米ストレングス&コンディショニング学会

学生に対する評価

●学習状況の確認: 各種目、各種目の構成動作の実技試験を実施。エクササイズテクニックの点数化により判定し評価する。

●出席率 : 出席率も点数科し評価する。

●科目の成績評価: 学習状況の確認より判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験: 科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

スポーツビジネス科

授業科目名	時間数	学習形態
イントロダクション	150h	実技
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>スタジオインストラクター及びスタジオ担当者として、プログラムに対応できる基礎技術の習得を目指す。ステップ等の動作も含め、オリジナルプログラム作成による模擬レッスン、コミュニケーションの取り方などインストラクターに必要な指導スキルを高めていく。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本ステップなどの動作、振り付けを正確に表現できる。 ・オリジナルプログラムを作成することができる。 ・オリジナルプログラムの展開で、参加者へコミュニケーションも含めた、十分な指導ができる。 		
<p>授業の概要</p> <p>スタジオ指導者として、レッスン手法やエアロビックダンススキルを学び高めていく。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>フィットネスクラブで、スタジオレッスン（プログラム）を担当した経験</p>		
<p>授業業計画 エアロビックダンスによる授業</p> <p>＜実技授業＞</p> <p>●エアロビックダンス ローインパクト</p> <p>①基本ステップ</p> <p>②ローインパクトプログラム</p> <p>●エアロビックダンス ハイインパクト</p> <p>①基本ステップ</p> <p>②ハイインパクトプログラム</p> <p>●上肢の動き</p> <p>●コンビネーション</p> <p>●コンビネーションの展開</p> <p>●オリジナルプログラムの作成</p> <p>●オリジナルプログラムの実践 （バーバルキュー、カウント、ビジュアルキューの確認）</p>		
<p>テキスト</p> <p>書籍名 : なし</p>		
<p>参考書・参考資料等</p> <p>書籍名 : なし</p>		

スポーツビジネス科

学生に対する評価

- 学習状況の確認：各エクササイズのデモンストレーションによりその技術を点数化により判定し評価する。
- 出席率：出席率も点数科し評価する。
- 科目の成績評価：学習状況の確認より判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

授業科目名	時間数	学習形態
CLIP STUDIO実習	180h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、ペイントソフトCLIP STUDIOの技能を習得し、それを使用して作品制作を行っていくことを目的とする。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：CLIP STUDIOの使い方を理解、習得をする。</p> <p>演習：CLIP STUDIOを使用し、課題テーマに基づいた作品を、紙枚数換算で4枚以上を制作する。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>ソフトの使い方について説明し、説明した機能を使用した上で作品を制作していく。</p> <p>出来上がった作品は、投稿を行うかもしくはクラス内での発表会を行い、作品に対しての評価を多人数にしてもらう。その評価をフィードバックすることで次の作品へと生かしていく。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>長年デザイン会社のデザイナーとして従事</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <p>○CLIP STUDIOEXの基本</p> <ul style="list-style-type: none"> ・準備しよう ・インターフェース ・レイヤーの基本 ・選択範囲の基本 ・画像を変形する ・クラウドで作品を共有する <p>○原稿用紙とページの管理</p> <ul style="list-style-type: none"> ・原稿用紙の作成 ・単位を設定する ・紙に描いた線画を読み込む ・ルーラー・ガイド・グリッドの表示 <p>○カラー原稿を描く</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カラー原稿の準備と下塗り ・はみ出さないで塗る ・塗った色を変える ・合成モードで色を合成する ・色調補正で色味を調整する ・印刷用データにカラープロファイルを設定する ・テクスチャで質感を出す <p>○覚えておきたいテクニック</p>		

芸術・デザイン科

- ・3D素材を活用する
- ・アニメーションを作成する。

テキスト

CLIP STUDIO PAINT EX公式ガイドブック (MDN)

参考書・参考資料等

CLIP STUDIO PAINT 時短テクニック (ソーテック社)

学生に対する評価

学習状況の確認：作品制作、定期試験（課題提出）の実施において漫画・イラスト・アニメ制作ソフト技術の習得を点数化により判定し評価する。

科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

授業科目名	時間数	学習形態
デッサン（静物・人物）	180 h	講義・実習
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、デッサンを行うことにより三次元の物体を二次元の紙に落とし込む技術の習得を目指す。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> 鉛筆による石膏デッサンの完成 色鉛筆によるスプーン・フォーク・ビー玉の金属・ガラスデッサンの完成 		
<p>授業の概要</p> <p>鉛筆の削り方、デッサンをする際の扱い方を説明し、デッサンをする際にどのように扱うとどのような表現ができるかを学ぶ。</p> <p>画用紙にデッサンを行い、決められた時間内で立体物を平面の中に表現していく。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>プロ漫画家・イラストレーターとしての経験</p>		
<p>授業計画 実技授業</p> <p>〈鉛筆デッサン〉</p> <ol style="list-style-type: none"> デッサンで使用する鉛筆の種類と削り方の説明および実技 立方体石膏像のデッサン実技 円柱石膏像のデッサン実技 胸像石膏像のデッサン実技 <p>〈色鉛筆デッサン〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 色鉛筆デッサンをする際の注意と説明 スプーン・フォークデッサンの実技 ビー玉デッサンの実技 <p>発表会</p>		
<p>テキスト</p> <p>基礎から身につくはじめてのデッサン（西東社）</p>		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：作品制作、定期試験（課題提出）の実施において色彩の知識習得を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：中途課題および最終課題の完成品の出来で評価を行う</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験（レポート）を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
自己分析と自己啓発	120 h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、自己を知り人としての教養を深めるとともに社会人としてのルールやマナーを実践できる人物を育む。また、他人との関わりの中での自分の役割を見出したり、他人の存在価値を見出したりして人としての成長を促す。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 社会の中で生きていくための自己をみつめる ・ 社会人としてのマナーを身につける <p>一般教養を身につける</p>		
<p>授業の概要</p> <p>社会人としての冠婚葬祭マナーや名刺交換、接客応対、電話応対などビジネスマナーを体得する。さらに、アクティブラーニング等の授業展開を駆使して、他人の中での自分を見つめる。また、人前でのプレゼンテーション技術も磨くために3分間スピーチなどを取り入れて自己啓発を助長する。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>設計デザイン会社勤務においてのビジネススキルを持つ経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業やアクティブラーニング授業</p> <p>＜テキスト授業＞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社会人としてのビジネスマナーの基本 2. 報告・連絡・相談の重要性 3. 来客応対と訪問マナー 4. 電話応対の基本 5. ビジネス文書の書き方 6. 会社関係でのつきあい 7. 統計データの読み方・まとめ方 8. 情報収集とメディアの活用 <p>＜アクティブラーニング授業＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題提示による能動的授業の実施。 <p>(一つの課題に対して約4週間使って、討論・発表にいたる)</p>		
<p>テキスト</p> <p>ビジネス能力検定ジョブパス (日本能率協会マネジメントセンター出版)</p>		
<p>参考書・参考資料等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクティブラーニング入門書 (小林昭文著) 		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：演習問題実施、グループディスカッションへの参加意欲、プレゼンの実施においてビジネス知識の理解を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
脚本シナリオ基礎	120h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、脚本・シナリオの基本構成、書き方を習得し10分（2000文字）程度のシナリオを書く事を目標とする。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：完成作品、設計図との比較研究、書き方など今の時代にあった講義を実施</p> <p>演習：講義時間に演習問題を実施し理解度を60％以上になる。</p> <p>科目試験：前期、後期試験において合格点60％以上になる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>授業テーマに沿って概要を説明し、演習問題の実施を繰り返し知識の定着を図る。</p> <p>実務経験のある教員等 監督業や映画、ドラマ、企業VTRなどのシナリオ作成、構成経験を豊富に持つ。</p>		
<p>授業計画</p> <ol style="list-style-type: none"> 小説とシナリオの違い <ul style="list-style-type: none"> 映画、演劇、ゲームシナリオなどの違いの講義 実際のシナリオを使用し違いを理解する シナリオの書き方 <ul style="list-style-type: none"> 柱（場所）、ト書き（人物の動き）、セリフの使い方を学ぶ。 実例を使い講義 シナリオと映像とを比較研究する <ul style="list-style-type: none"> 映像、漫画など（完成作品）とシナリオ（設計図）の違いを研究する シナリオ執筆 <ul style="list-style-type: none"> 400字程度のシナリオから始め、10分（2000文字）程度のシナリオ執筆を完成させる。 JFNラジオCMコンテストなど、短いシナリオを完成させ応募する。 ラジオドラマ、テレビドラマなどシナリオコンテストへの応募作品を完成させる事を目標とする。 		

文芸創作科

テキスト

教員によるオリジナルテキストを使用。

参考書・参考資料等

学生に対する評価

学習状況の確認：演習問題実施、定期試験（課題提出）の実施において操作技術習得の理解を点数化により判定し評価する。

科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

授業科目名	時間数	学習形態
文学集作品制作	60h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>テーマをもとに小説の制作、講評を行う。小説を制作するための基礎技術や表現手法の習得と向上を目標とする。</p> <p>《到達目標》</p> <p>自分の作風に合ったストーリーを発見し、表現力を向上させ、作品を完成させることができる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>通年で10ページ以上の小説作品を、前期に1本・後期に2本、計3本制作する。小説の基本を実際の制作を通じて習得する。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>大学院文化科学研究科修了（修士）後、多くの文学の出筆活動の実績や翻訳活動を実施。</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <ol style="list-style-type: none"> 校正記号の使い方 <ol style="list-style-type: none"> 誤字を直す 文字の挿入／削除／入れ替え 句読点中黒の挿入／削除 小書きの挿入／削除 書体の変更 ルビの挿入／削除 直し間違えたとき 改行する／行を続ける 字間を空ける／詰める リーダ・ダージの挿入／削除 総合問題 物語の設定を決める <ol style="list-style-type: none"> 書く小説の文字数を決める 物語のテーマを決める 物語の世界観を決める 主要人物の設定を決める プロット作成の準備 <ol style="list-style-type: none"> 物語の結末を決める アイデアを集める プロットを引く <ol style="list-style-type: none"> 大雑把なプロットを作成する 詳細なプロットを作成する プロットから不要なシーンを削る プロットのシーンの順番を変える 実際に小説を書く <ol style="list-style-type: none"> 必要な伏線を付け加える 修正をする 		

文芸創作科

- ① 日本語としておかしい文章を修正する
- ② より適切な言葉使いに修正する
- ③ より短い言葉で表せられないか修正する
- ④ 誤字脱字は無いかな？

7.作品完成／講評

テキスト

「校正記号練習帳」 日本エディタースクール編

参考書・参考資料等

「編集必携」 日本エディタースクール編

学生に対する評価

学習状況の確認：文学集制作、定期試験（課題提出）の実施において専門知識の理解を点数化により判定し評価する。

科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

文芸創作科

授業科目名	時間数	学習形態
編集の基礎	240h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、「編集ソフト技術」科目と連携して、写真の補正と加工、写真の合成、ロゴマーク作成、ポストカード作成、フライヤー作成、コラムページ作成、縦組み書籍作成、マスターページ作成、パンフレット作成の基礎力をアップし表現デザイン力の向上を目標とする。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：編集用語、編集の仕方について理解する。また、自作の文芸作品をレイアウトし、見やすい作品に仕上げる。</p> <p>演習：講義時間に演習問題を実施し理解度を60%以上になる。</p> <p>科目試験：前期、後期試験において合格点60%以上になる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>授業テーマに沿って概要を説明し、年末の「新・宇都宮文学集」づくりを意識した編集の基礎を学ぶ。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>大学院文化科学研究科修了（修士）後、多くの文学の出筆活動の実績や翻訳活動を実施。</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 写真の補正と加工 2. 写真の合成 3. ロゴマークの作成 4. ポストカードの作成 5. フライヤーの作成 6. コラムページの作成 7. 縦組み書籍の作成 8. マスターページの作成 9. パンフレットの作成 		
<p>テキスト</p> <p>「これから始めるPhotoshopの本」 技術評論社</p> <p>「これから始めるInDesignの本」 技術評論社</p>		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：定期試験（課題提出）の実施により点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

文芸創作科

授業科目名	時間数	学習形態
現代詩研究	180h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>テーマをもとに、詩と小説やエッセイとの違いを学び、現代における詩の創り方、言葉に込める思い、伝えたい情景など短い文章での高度な表現技術を学び、様々なコンテストや新聞に投稿する。</p> <p>《到達目標》</p> <p>自分の作風に合った詩を発見し、表現力を向上させ、各種コンテストや新聞掲載を目標とする。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>詩の世界では芥川賞に匹敵するといわれる「H氏賞」を受賞した詩人の作品にふれて感性を磨く。他の多くの作品にもふれて、詩がかもしだす世界の中で、自分の表現力を向上させる。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>詩人。第2詩集で第58回H氏賞(詩壇の芥川賞)を受賞。批評、エッセイ、童話等も執筆。</p>		
<p>授業計画 詩の作品集による授業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 著名な詩人の作品に触れる 2. 詩歌の文面を文法的ではなく探求する 3. 詩の世界の奥深さを学ぶ 4. 		
<p>テキスト</p> <p>「今を生きるための現代詩」 (講談社 渡邊十糸子著)</p> <p>「通勤電車で読む詩集」 (NHK出)</p> <p>「生きのびろ、ことば」 (小池昌代 著)</p> <p>「詩のころころを読む」 (岩波出版)</p>		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：詩集に触れ、定期試験の実施において点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
自己分析と自己啓発	120 h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、自己を知り人としての教養を深めるとともに社会人としてのルールやマナーを実践できる人物を育む。また、他人との関わりの中での自分の役割を見出したり、他人の存在価値を見出したりして人としての成長を促す。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 社会の中で生きていくための自己をみつめる ・ 社会人としてのマナーを身につける <p>一般教養を身につける</p>		
<p>授業の概要</p> <p>社会人としての冠婚葬祭マナーや名刺交換、接客応対、電話応対などビジネスマナーを体得する。さらに、アクティブラーニング等の授業展開を駆使して、他人の中での自分を見つめる。また、人前でのプレゼンテーション技術も磨くために3分間スピーチなどを取り入れて自己啓発を助長する。</p>		
<p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに新入社員教育研修などOJTを活用した経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業やアクティブラーニング授業</p> <p>＜テキスト授業＞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社会人としてのビジネスマナーの基本 2. 報告・連絡・相談の重要性 3. 来客応対と訪問マナー 4. 電話応対の基本 5. ビジネス文書の書き方 6. 会社関係でのつきあい 7. 統計データの読み方・まとめ方 8. 情報収集とメディアの活用 <p>＜アクティブラーニング授業＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題提示による能動的授業の実施。 <p>(一つの課題に対して約4週間使って、討論・発表にいたる)</p>		
<p>テキスト</p> <p>ビジネス能力検定ジョブパス（日本能率協会マネジメントセンター出版）</p>		
<p>参考書・参考資料等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクティブラーニング入門書（小林昭文著） 		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：演習問題実施、グループディスカッションへの参加意欲、プレゼンの実施においてビジネス知識の理解を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
就職ガイダンス	40 h	講義・演習
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、就職活動開始前に、就職指導部が中心になり本校の就職活動実施規定に基づき、第一希望の企業、または正社員としての内定を得ることを目的で実施する。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・在学中に正社員としての内定を勝ち取る 		
<p>授業の概要</p> <p>本授業は、就職活動開始前に、就職指導部が中心になり本校の就職活動実施規定に基づき、企業訪問の仕方、履歴書の書き方、礼状や報告書の書き方、面接指導など行い、学生が自信を持って就職活動に取り組めるように導く。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに人事考課、人事採用を経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業や実技授業</p> <p>＜テキスト授業＞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 職業理解（業種・職種など） 2. 企業訪問のマナー（アポイントのとり方と訪問マナー） 3. 礼状の書き方 4. 履歴書の書き方 5. 筆記試験対応 6. 好印象を残す面接試験の受け方 7. 報告書の書き方と提出の仕方 8. 企業研究 <p>＜実技授業＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・履歴書を書き就職指導部に提出 ・名刺のもらい方実践 ・面接試験模擬授業 など 		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・就職情報誌（本学独自作成） ・就職の手引き（本学独自作成） 		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：履歴書書き実施、面接模擬授業の実施において取組み姿勢や理解を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
新社会人教育	40 h	講義・演習
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、卒業年次の学生を対象に実施し、社会人としてのビジネスマナーを実践できることを目標にする。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できる社員と評価されるようにビジネスマナーを体得する。 		
<p>授業の概要</p> <p>本授業は、社会人としての基本である名刺交換のマナーや来客応対、電話応対のマナーを実践形式で行う授業である。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに新入社員教育研修などOJTを活用した経験</p>		
<p>授業計画 実技授業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 会社でよく使う挨拶の実践 2. 報告・連絡・相談の仕方と実践 3. 名刺の受け渡しの実践 4. 来客応対の仕方（名刺預かり・応接室案内対応など） 5. ビジネス電話の掛け方・受け方実践上記の <p>教室のレイアウトを項目ごとに事務室、受付、応接室などに変更して、一人ひとり実践させてアドバイスをを行う。</p>		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・就職情報誌 		
<p>参考書・参考資料等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学校独自の資料（就職指導部作成） 		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：一人ひとり、上記授業計画内容で実践させて担当教員が評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験（レポート）を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
情報基礎技術	240 h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、情報処理技術者として必要な基礎理論やコンピュータシステムの理解を目的とする。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：基礎理論の計算やコンピュータシステムの用語や仕組みを理解する。</p> <p>演習：講義時間における演習問題や模擬試験の実施を受け理解度60%以上になる。</p> <p>科目試験：前期、後期試験において合格点の60%以上になる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>授業テーマに沿って概要を説明し、演習問題の実施を繰り返し知識の定着を図る。さらに試験直前1ヶ月前から対策授業を実施し答練を繰り返していく。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>企業技術者（システムエンジニア）としてのスキルと経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <p>1、基礎理論</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 2・8・10・16進数と基数変換 ・ 負数の表現 ・ 小数の表現 ・ 集合論 ・ 論理式 ・ 確率と統計 ・ 構文解析 <p>2、コンピュータ構成要素</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータの基本構造 ・ プロセッサの構成要素と命令実行、高速化 ・ アドレッシング ・ メモリと主記憶装置 ・ 補助記憶装置 ・ 入出力装置とインタフェース <p>3、システム構成要素</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 処理形態 ・ 集中・分散システム ・ 性能評価 ・ 高速化技術 ・ 信頼性と稼働率 <p>4、ソフトウェア</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ OS ・ タスク管理 ・ 記憶管理 		

情報ビジネス科（2年課程）

- ・ ファイルの基礎と編成法
- ・ バックアップ
- ・ 開発ツール
- ・ オープンソフトウェア

テキスト

「試験対策テキストⅠ ベーステクノロジー編」（TAC出版）

参考書・参考資料等

「キタミ式 基本情報技術者」

「午前対策問題集」

学生に対する評価

学習状況の確認：演習問題実施、定期試験の実施、模擬試験の実施において専門知識の理解を点数化により判定し評価する。

科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する

100点満点 80点以上 優判定 70点～79点 良判定 60点～69点 可判定 59点以下 不可

追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。

授業科目名	時間数	学習形態
自己分析と自己啓発	120 h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、自己を知り人としての教養を深めるとともに社会人としてのルールやマナーを実践できる人物を育む。また、他人との関わりの中での自分の役割を見出したり、他人の存在価値を見出したりして人としての成長を促す。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 社会の中で生きていくための自己をみつめる ・ 社会人としてのマナーを身につける <p>一般教養を身につける</p>		
<p>授業の概要</p> <p>社会人としての冠婚葬祭マナーや名刺交換、接客応対、電話応対などビジネスマナーを体得する。さらに、アクティブラーニング等の授業展開を駆使して、他人の中での自分を見つめる。また、人前でのプレゼンテーション技術も磨くために3分間スピーチなどを取り入れて自己啓発を助長する。</p>		
<p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに新入社員教育研修などOJTを活用した経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業やアクティブラーニング授業</p> <p>＜テキスト授業＞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社会人としてのビジネスマナーの基本 2. 報告・連絡・相談の重要性 3. 来客応対と訪問マナー 4. 電話応対の基本 5. ビジネス文書の書き方 6. 会社関係でのつきあい 7. 統計データの読み方・まとめ方 8. 情報収集とメディアの活用 <p>＜アクティブラーニング授業＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題提示による能動的授業の実施。 <p>(一つの課題に対して約4週間使って、討論・発表にいたる)</p>		
<p>テキスト</p> <p>ビジネス能力検定ジョブパス（日本能率協会マネジメントセンター出版）</p>		
<p>参考書・参考資料等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクティブラーニング入門書（小林昭文著） 		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：演習問題実施、グループディスカッションへの参加意欲、プレゼンの実施においてビジネス知識の理解を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
就職ガイダンス	40 h	講義・演習
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、就職活動開始前に、就職指導部が中心になり本校の就職活動実施規定に基づき、第一希望の企業、または正社員としての内定を得ることを目的で実施する。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・在学中に正社員としての内定を勝ち取る 		
<p>授業の概要</p> <p>本授業は、就職活動開始前に、就職指導部が中心になり本校の就職活動実施規定に基づき、企業訪問の仕方、履歴書の書き方、礼状や報告書の書き方、面接指導など行い、学生が自信を持って就職活動に取り組めるように導く。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに人事考課、人事採用を経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業や実技授業</p> <p>＜テキスト授業＞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 職業理解（業種・職種など） 2. 企業訪問のマナー（アポイントのとり方と訪問マナー） 3. 礼状の書き方 4. 履歴書の書き方 5. 筆記試験対応 6. 好印象を残す面接試験の受け方 7. 報告書の書き方と提出の仕方 8. 企業研究 <p>＜実技授業＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・履歴書を書き就職指導部に提出 ・名刺のもらい方実践 ・面接試験模擬授業 など 		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・就職情報誌（本学独自作成） ・就職の手引き（本学独自作成） 		
<p>参考書・参考資料等</p>		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：履歴書書き実施、面接模擬授業の実施において取組み姿勢や理解を点数化により判定し評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。</p>		

情報ビジネス専修科

授業科目名	時間数	学習形態
新社会人教育	40 h	講義・演習
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、卒業見込みの学生を対象に実施し、社会人としてのビジネスマナーを実践できることを目標にする。</p> <p>《到達目標》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できる社員と評価されるようにビジネスマナーを体得する。 		
<p>授業の概要</p> <p>本授業は、社会人としての基本である名刺交換のマナーや来客応対、電話応対のマナーを実践形式で行う授業である。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>長年の企業勤務スキルをもとに新入社員教育研修などOJTを活用した経験</p>		
<p>授業計画 実技授業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 会社でよく使う挨拶の実践 2. 報告・連絡・相談の仕方と実践 3. 名刺の受け渡しの実践 4. 来客応対の仕方（名刺預かり・応接室案内対応など） 5. ビジネス電話の掛け方・受け方実践上記の <p>教室のレイアウトを項目ごとに事務室、受付、応接室などに変更して、一人ひとり実践させてアドバイスをを行う。</p>		
<p>テキスト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・就職情報誌 		
<p>参考書・参考資料等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学校独自の資料（就職指導部作成） 		
<p>学生に対する評価</p> <p>学習状況の確認：一人ひとり、上記授業計画内容で実践させて担当教員が評価する。</p> <p>科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する</p> <p>100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可</p> <p>追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験（レポート）を実施する。</p>		

授業科目名	時間数	学習形態
プログラム設計・プログラム設計演習	120 h	講義・演習・科目試験
<p>授業のテーマおよび到達目標</p> <p>本授業は、アルゴリズムの基礎、基本アルゴリズム、データ構造、プログラム設計の分野理解を目的とする。</p> <p>《到達目標》</p> <p>講義：用語、しくみについて理解しアルゴリズムの理解ができる。また、自作のプログラムを作成できる。</p> <p>演習：講義時間における演習問題や模擬試験の実施を受け理解度60%以上になる。</p> <p>科目試験：前期、後期試験において合格点の60%以上になる。</p>		
<p>授業の概要</p> <p>授業テーマに沿って概要を説明し、演習問題の実施を繰り返し知識の定着を図る。さらに試験直前1ヶ月前から対策授業を実施し答練を繰り返していく。</p> <p>実務経験のある教員等</p> <p>企業技術者（システムエンジニア）としてのスキルと経験</p>		
<p>授業計画 テキストによる授業</p> <p>1、アルゴリズムの基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> 変数と定数 基本制御構造（順次と分岐） 基本制御構造（繰り返し） 配列、2次元配列 引数と返却値 <p>2、基本アルゴリズム</p> <ul style="list-style-type: none"> 最大値・最小値を求める 線形探索、2分探索 整列（選択法） 整列（交換法） 整列（挿入法） 整列（クイックソート） 再帰 文字列操作（照合、置換、圧縮） <p>3、データ構造</p> <ul style="list-style-type: none"> リスト スタック キュー ハッシュ表 木 2分探索木 ヒープ 木の巡回 		

情報ビジネス専修科

- ・ B木
- ・ グラフ
- ・ 最短経路探索

4、応用アルゴリズム

- ・ ファイル処理
- ・ ファイルの併合
- ・ ファイルの照合・更新
- ・ コントロールブレイク処理

テキスト

「試験対策テキストⅣ アルゴリズム編」 (TAC出版)

参考書・参考資料等

「新・明解C言語 入門編」

「午後対策問題集Ⅰ」

学生に対する評価

学習状況の確認：演習問題実施、定期試験の実施、模擬試験の実施において専門知識の理解を点数化により判定し評価する。

科目の成績評価：科目試験の結果により判定し評価する

100点～80点 優判定 79点～70点 良判定 69点～60点 可判定 59点以下 不可

追試験：科目試験において60点未満の場合は、後日追試験を実施する。