

情報デザイン学科			
授業科目		商品・パッケージ演習	担当教員 西村 福子
単位・時間数		2単位・64時間	
対象学生		2026年度・1学年	担当者実務経験 グラフィックデザイナー
到達目標		消費者の購買意欲を高めるための商品やサービスの魅力を伝えるPOP制作実習	
授業計画		授業内容	授業方法
回	時間		
1	2	クライアントとデザイナー（グラフィックデザイナーが出来る事）	実習・講義
2	2	商品モックアップ制作	実習
3	2	商品モックアップ制作	実習
4	2	商品モックアップ制作	実習
5	2	商品モックアップ制作	実習
6	2	商品モックアップ制作	実習
7	2	商品モックアップ制作	実習
8	2	商品モックアップ制作	実習
9	2	商品モックアップ制作	実習
10	2	商品モックアップ制作	実習
11	2	商品モックアップ制作	実習
12	2	商品モックアップ制作	実習
13	2	商品モックアップ制作	実習
14	2	商品モックアップ制作	実習
15	2	制作した商品モックアップの発表	実習・講義
16	2	商品モックアップとPRの制作	実習
17	2	商品モックアップとPRの制作	実習
18	2	商品モックアップとPRの制作	実習
19	2	商品モックアップとPRの制作	実習
20	2	商品モックアップとPRの制作	実習
21	2	商品モックアップとPRの制作	実習
22	2	商品モックアップとPRの制作	実習
23	2	商品モックアップとPRの制作	実習
24	2	商品モックアップとPRの制作	実習
25	2	商品モックアップとPRの制作	実習
26	2	商品モックアップとPRの制作	実習
27	2	商品モックアップとPRの制作	実習
28	2	商品モックアップとPRの制作	実習
29	2	商品モックアップとPRの制作	実習
30	2	商品モックアップとPRの制作	実習
31	2	商品モックアップとPRの制作	実習
32	2	制作した商品モックアップとPRの発表	実習
成績評価		<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ (優) 80点以上 (良) 70点以上 (可) 60点以上 (不可) 未修得 	

授業科目	グラフィック制作		担当教員	伊東 恵子
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	
到達目標	佐賀県美術展覧会、二科展、大川市美術展覧会、筑後市美術展覧会他で入賞することを目標とする			
授業計画		授業内容	授業方法	
回	時間			
1	2	作品制作手順説明	講義・実習	
2	2	二科展 作品制作	実習	
3	2	二科展 作品制作	実習	
4	2	二科展 作品制作	実習	
5	2	二科展 作品制作	実習	
6	2	二科展 作品制作	実習	
7	2	二科展 作品制作	実習	
8	2	二科展 作品制作	実習	
9	2	二科展 作品制作	実習	
10	2	佐賀県美術展	実習	
11	2	佐賀県美術展	実習	
12	2	佐賀県美術展	実習	
13	2	佐賀県美術展	実習	
14	2	佐賀県美術展	実習	
15	2	佐賀県美術展	実習	
16	2	大川市美術展 作品制作	実習	
17	2	大川市美術展 作品制作	実習	
18	2	筑後市美術展 作品制作	実習	
19	2	筑後市美術展 作品制作	実習	
20	2	筑後市美術展 作品制作	実習	
21	2	筑後市美術展 作品制作	実習	
22	2	筑後市美術展 作品制作	実習	
23	2	美術作品展 作品制作	実習	
24	2	美術作品展 作品制作	実習	
25	2	美術作品展 作品制作	実習	
26	2	美術作品展 作品制作	実習	
27	2	美術作品展 作品制作	実習	
28	2	美術作品展 作品制作	実習	
29	2	美術作品展 作品制作	実習	
30	2	美術作品展 作品制作	実習	
31	2	美術作品展 作品制作	実習	
32	2	美術作品展 作品制作	実習	
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ (優) 80点以上 (良) 70点以上 (可) 60点以上 (不可) 未修得 			

授業科目	イラストレーター入門		担当教員	伊東 恵子
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	
到達目標	アドビのイラストレータの使い方を勉強し、グラフィック制作をして各種展覧会に応募する。またイラストレータ検定取得を目指す。			
授業計画	授業内容			授業方法
回	時間			
1	2	イラストレータのできる事・簡単なデモンストレーション		講義・実習
2	2	基本的な操作・図形の使い方		講義・実習
3	2	ペンツールの使い方①		講義・実習
4	2	ペンツールの使い方② トレースする		講義・実習
5	2	文字の使い方（文字もデザイン）		講義・実習
6	2	文字だけで作品づくり		講義・実習
7	2	壁かけづくり①		講義・実習
8	2	壁かけづくり②		講義・実習
9	2	イラストレータ検定の問題	各種コンペの準備	講義・実習
10	2	イラストレータ検定の問題	各種コンペの準備	講義・実習
11	2	イラストレータ検定の問題		講義・実習
12	2	イラストレータ検定の問題		講義・実習
13	2	イラストレータ検定の問題		講義・実習
14	2	イラストレータ検定の問題		講義・実習
15	2	イラストレータ検定の問題		講義・実習
16	2	イラストレータ検定の問題		講義・実習
17	2	チラシ作成①（店情報を収集する）		講義・実習
18	2	チラシ作成②（構成の配置の仕方）		講義・実習
19	2	チラシ作成③		講義・実習
20	2	チラシ作成④		講義・実習
21	2	リーフレット①		講義・実習
22	2	リーフレット②		講義・実習
23	2	リーフレット③		講義・実習
24	2	ポスター①		講義・実習
25	2	ポスター②		講義・実習
26	2	ポスター①		講義・実習
27	2	ポスター②		講義・実習
28	2	ポスター①		講義・実習
29	2	ポスター②		講義・実習
30	2	ポスター①		講義・実習
31	2	ポスター②		講義・実習
32	2	ポスター①		講義・実習
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ 優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	デザイン教養		担当教員	西村 福子
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	グラフィックデザイナー
到達目標	クライアントを意識したPR力をつける			
授業計画		授業内容		授業方法
回	時間			
1	2	自己紹介カードの作成（未来の自分）		講義・実習
2	2	グラフィック制作		実習
3	2	グラフィック制作		実習
4	2	グラフィック制作		実習
5	2	グラフィック制作		実習
6	2	グラフィック制作		実習
7	2	グラフィック制作		実習
8	2	グラフィック制作		実習
9	2	グラフィック制作		実習
10	2	グラフィック制作		実習
11	2	グラフィック制作		実習
12	2	グラフィック制作		実習
13	2	グラフィック制作		実習
14	2	グラフィック制作		実習
15	2	自己紹介カードと振り返り		講義・実習
16	2	自己紹介カードの作成（アップデートする自分）		講義・実習
17	2	グラフィック制作		実習
18	2	グラフィック制作		実習
19	2	グラフィック制作		実習
20	2	グラフィック制作		実習
21	2	グラフィック制作		実習
22	2	グラフィック制作		実習
23	2	グラフィック制作		実習
24	2	グラフィック制作		実習
25	2	デザインデータとマナー		講義・実習
26	2	PRカード制作		実習
27	2	PRカード制作		実習
28	2	ポートフォリオ制作		実習
29	2	ポートフォリオ制作		実習
30	2	ポートフォリオ制作		実習
31	2	ポートフォリオ制作		実習
32	2	自己紹介カードと振り返り		講義・実習
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ (優) 80点以上 (良) 70点以上 (可) 60点以上 (不可) 未修得 			

授業科目	Webデザイン		担当教員	加藤 周
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	ゲーム業界でプログラミングの開発、マーケティング、法務に携わる
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML、CSSの基本構造と役割を説明できる ・デザインツールを使用して、ワイヤーフレームやモックアップを作成できる ・要件定義から設計、実装、テスト、公開までの一連のWeb制作プロセスを遂行できる 			
授業計画		授業内容	授業方法	
回	時間			
1	2	Webサイトの成り立ち	講義	
2	2	Webデザインの基本	講義	
3	2	環境構築	講義	
4	2	HTML I	講義・実習	
5	2	HTML II	講義・実習	
6	2	CSS I	講義・実習	
7	2	CSS II	講義・実習	
8	2	シングルページ制作 I	講義・実習	
9	2	シングルページ制作 II	実習	
10	2	シングルページ制作 III	実習	
11	2	HPとレスポンス対応 I	講義・実習	
12	2	HPとレスポンス対応 II	実習	
13	2	HPとレスポンス対応 III	実習	
14	2	HPとレスポンス対応 IV	実習	
15	2	Webサイトに関するツール選定 現代のWeb制作	講義	
16	2	ホスティングサービス I	講義・実習	
17	2	ホスティングサービス II	実習	
18	2	Figma I	講義・実習	
19	2	Figma II	実習	
20	2	Figma III	実習	
21	2	/Studio I	講義・実習	
22	2	/Studio II	実習	
23	2	/Studio III	実習	
24	2	/Studio IV	実習	
25	2	CanvaによるLP作成	講義・実習	
26	2	CanvaによるLP作成	実習	
27	2	CanvaによるLP作成	実習	
28	2	研究制作 I	講義・実習	
29	2	研究制作 II	実習	
30	2	研究制作 III	実習	
31	2	研究制作 IV	実習	
32	2	研究制作 V	実習	
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	デザインマーケティング		担当教員	加藤 周
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	ゲーム業界でプログラミングの開発、マーケティング、法務に携わる
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティング、ブランディングの基礎を理解する ・ユーザーリサーチ、ペルソナ設定、カスタマージャーニーマップの作成ができる ・市場分析（STP, 4P/4C）を用いた戦略設計ができる 			
授業計画		授業内容		授業方法
回	時間			
1	2	デザインマーケティングとは何か		講義
2	2	マーケティングの基礎理論		講義
3	2	デザイン思考の基礎		講義
4	2	消費者行動とインサイト		講義
5	2	市場調査とリサーチ手法		講義
6	2	ブランディングの基礎		講義
7	2	セグメンテーション・ターゲティング・ポジショニング（STP）		講義
8	2	ケーススタディ討議		講義・実習
9	2	ユーザーリサーチの実践Ⅰ		講義・実習
10	2	ユーザーリサーチの実践Ⅱ		講義・実習
11	2	ペルソナ設計		講義
12	2	カスタマージャーニーマップⅠ		講義
13	2	カスタマージャーニーマップⅡ		講義・実習
14	2	共感マップとバリュープロポジション		講義
15	2	問題定義とインサイト抽出		講義・実習
16	2	ケーススタディ討議Ⅱ		講義・実習
17	2	アイデア発想法Ⅰ		講義
18	2	アイデア発想法Ⅱ		講義
19	2	サービスデザイン		講義
20	2	ブランド戦略の構築		講義
21	2	ビジュアルアイデンティティ		講義・実習
22	2	コミュニケーション戦略		講義
23	2	デジタルマーケティングとUI/UX		講義
24	2	ケーススタディ討議Ⅲ		講義・実習
25	2	プロトタイピングⅠ		講義
26	2	プロトタイピングⅡ		講義・実習
27	2	テストと検証		講義
28	2	効果測定とKPI設定		講義
29	2	ビジネスモデルとマネタイズ		講義
30	2	ケーススタディ討議Ⅲ		講義・実習
31	2	ケーススタディ討議Ⅳ		講義・実習
32	2	ケーススタディ討議Ⅴ		講義・実習
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	フォトショップと印刷物の加工・編集1		担当教員	西村福子
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	グラフィックデザイナー
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基本操作とワークフローの習得 ・画像補正とレタッチ技術の習得 			
授業計画（月曜）		授業内容	授業方法	
回	時間			
1	2	Photoshop クリエイター能力認定試験の概要	講義・実習	
2	2	Photoshop作業の基本操作	講義・実習	
3	2	Photoshop画像補正、CameraRaw機能	講義・実習	
4	2	Photoshop選択範囲、クイックマスク、レイヤーマスク	講義・実習	
5	2	Photoshop選択範囲、クイックマスク、レイヤーマスク	講義・実習	
6	2	Photoshop画像ファイル形式、色域、画像解像度について	講義・実習	
7	2	Photoshop色調補正、フィルターについて	講義・実習	
8	2	Photoshop基本操作の確認①	講義・実習	
9	2	Photoshopカラー設定、カラーモード選択範囲、補正について	講義・実習	
10	2	Photoshopアルファチャンネル、レイヤースタイル、特殊ベーストについて	講義・実習	
11	2	Photoshop選択範囲（境界線、変形、色域指定）	講義・実習	
12	2	Photoshopレイヤー（調整、スマートオブジェクト、テキスト、ペタ塗り）	講義・実習	
13	2	Photoshopレイヤー（グラデーション、パターン、背景、シェイプ）	講義・実習	
14	2	Photoshopクリッピングマスク、パス、ベクトルマスク、テキストツール	講義・実習	
15	2	Photoshop基本操作の確認②と応用	講義・実習	
16	2	Photoshop色調補正（HDR、置き換え）、シャドウ・ハイライト、カラールックアップ	講義・実習	
17	2	Photoshopカラーモード、拡張子、色域、ICCプロファイル	講義・実習	
18	2	Photoshop基本操作の確認③と応用	講義・実習	
19	2	RGB、CMYK、Lab、色域外警告と設定	講義・実習	
20	2	Photoshop基本操作の確認④と応用	講義・実習	
21	2	Photoshop基本操作の確認⑤と応用	講義・実習	
22	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題1	講義・実習	
23	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題2	講義・実習	
24	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題1 復習	講義・実習	
25	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題2 復習	講義・実習	
26	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題1	講義・実習	
27	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題2	講義・実習	
28	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題1 復習	講義・実習	
29	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 実践対策問題2 復習	講義・実習	
30	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 復習	講義・実習	
31	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 復習	講義・実習	
32	2	Photoshop クリエイター能力認定試験 復習	講義・実習	
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	フォトショップと写真加工・編集 1		担当教員	西村 福子
単位・時間数	1 単位・3 2 時間			
対象学生	2026年度・1 学年		担当者実務経験	グラフィックデザイナー
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタル画像の基礎知識と管理 ・ 写真補正の基本スキルの習得 			
授業計画 (金 曜)		授業内容		授業方法
回	時間			
1	1	Photoshopで写真を加工する		講義・実習
2	1	Photoshopでポストカード制作		実習
3	1	Photoshopでポストカード制作		実習
4	1	Photoshopでポストカード制作		実習
5	1	Photoshopでポストカード制作		実習
6	1	ポストカード制作、発表		講義
7	1	Photoshopでテキストスタイルデザイン制作		実習
8	1	Photoshopでテキストスタイルデザイン制作		実習
9	1	Photoshopでテキストスタイルデザイン制作		実習
10	1	テキストスタイルデザイン制作、発表		講義
11	1	Photoshopでwebバナー制作		実習
12	1	Photoshopでwebバナー制作		実習
13	1	Photoshopでwebバナー制作		実習
14	1	Photoshopでwebバナー制作		実習
15	1	webバナー制作、発表		講義
16	1	Photoshopでwebバナー制作②		実習
17	1	Photoshopでwebバナー制作②		実習
18	1	Photoshopでwebバナー制作②		実習
19	1	webバナー制作、発表		講義
20	1	Photoshopでsns各サイズバナー展開		実習
21	1	Photoshopでsns各サイズバナー展開		実習
22	1	Photoshopでsns各サイズバナー展開		実習
23	1	Photoshopでsns各サイズバナー展開		実習
24	1	Photoshopでsns各サイズバナー展開、発表		講義
25	1	Illustratorで使用する画像について		講義・実習
26	1	Illustratorで使用する画像の制作		実習
27	1	Illustratorで使用する画像の制作		実習
28	1	Illustratorで使用する画像の制作		実習
29	1	Illustratorで使用する画像の制作		実習
30	1	Illustratorで使用する画像の制作		実習
31	1	Illustratorで使用する画像の制作		実習
32	1	画像の発表		講義
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ (優) 80点以上 (良) 70点以上 (可) 60点以上 (不可) 未修得 			

授業科目	各種資格		担当教員	加藤周
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	ゲーム業界でプログラミングの開発、マーケティング、法務に携わる
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート試験（国家資格）に合格できる水準の知識を習得する ・過去問題の演習を通じて、試験形式に慣れ、本番で実力を発揮できる ・苦手分野を自己分析し、計画的に学習を進める自律的学習習慣を身につける 			
授業計画		授業内容		授業方法
回	時間			
1	2	ITパスポートに関するガイダンス		講義
2	2	デジタル社会とITの基礎		講義
3	2	マネジメント 企業活動①		講義
4	2	マネジメント 企業活動①		講義
5	2	マネジメント 法務①		講義
6	2	マネジメント 法務②		講義
7	2	マネジメント 経営戦略①		講義
8	2	マネジメント 経営戦略②		講義
9	2	マネジメント ビジネスモデル		講義
10	2	マネジメント システム戦略①		講義
11	2	マネジメント システム戦略②		講義
12	2	マネジメント 開発技術①		講義
13	2	マネジメント 開発技術②		講義
14	2	マネジメント プロジェクトマネジメント		講義
15	2	マネジメント サービスマネジメント①		講義
16	2	マネジメント サービスマネジメント②		講義
17	2	マネジメント システム監査・内部統制		講義
18	2	テクノロジー 基礎理論①		講義
19	2	テクノロジー 基礎理論②		講義
20	2	テクノロジー コンピュータシステム①		講義
21	2	テクノロジー コンピュータシステム②		講義
22	2	テクノロジー コンピュータシステム③		講義
23	2	テクノロジー 情報デザイン・マルチメディア		講義
24	2	テクノロジー データベース		講義
25	2	テクノロジー ネットワーク		講義
26	2	テクノロジー 情報セキュリティ①		講義
27	2	テクノロジー 情報セキュリティ②		講義
28	2	テクノロジー AI・最新技術		講義
29	2	総合演習①		講義
30	2	総合演習②		講義
31	2	総合演習③		講義
32	2	総合演習④		講義
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	ビジネスマナー		担当教員	伊東 恵子
単位・時間数	1単位・32時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	民間企業でビジネスマナーのインストラクターとして携わる
到達目標	社会人としての基本的なビジネスマナーを習得する。サービス接客検定を使ってコミュニケーション能力の育成をはかる。			
授業計画		授業内容		授業方法
回	時間			
1	1	人間関係の重要性を学ぼう！		講義・実習
2	1	自己紹介と他己紹介 相手との距離のとりかた		講義・実習
3	1	基本的な立ち居振る舞い		講義・実習
4	1	社会的マナー		講義
5	1	接客のマナー		講義
6	1	言葉遣いについて 正しい日本語を学ぼう		講義
7	1	敬語の基本		講義
8	1	敬語の応用		講義
9	1	コミュニケーション		講義
10	1	交際業務① 冠婚葬祭		講義
11	1	交際業務② 贈答		講義
12	1	交際業務③ 季節の行事		講義
13	1	サービス接客の絵付き問題		講義
14	1	サービス接客 ビジネス文書①		講義
15	1	サービス接客 ビジネス文書②		講義
16	1	サービス接客対策 敬語応用		講義
17	1	サービス接客対策 掲示文書①		講義
18	1	サービス接客対策 掲示文書②		講義
19	1	サービス接客対策 資質問題①		講義
20	1	サービス接客対策 資質問題②		講義
21	1	サービス接客対策 一般教養①		講義
22	1	サービス接客対策 一般教養②		講義
23	1	サービス接客対策 過去問題		講義
24	1	サービス接客対策 過去問題		講義
25	1	サービス接客対策 過去問題		講義
26	1	サービス接客対策 面接対策		実習
27	1	サービス接客対策 面接対策		実習
28	1	サービス接客対策 面接対策		実習
29	1	サービス接客対策 面接対策		実習
30	1	サービス接客対策 面接対策		実習
31	1	サービス接客対策 面接対策		実習
32	1	サービス接客対策 面接対策		実習
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ (優) 80点以上 (良) 70点以上 (可) 60点以上 (不可) 未修得 			

授業科目	職業探求		担当教員	竹下 奈々
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	民間企業においてキャリア教育、職業指導のコーディネーターとして携わる
到達目標	<p>・職業人として通用する「確かな土台」を築く。</p> <p>・社会人基礎力とデザインを活かすキャリアデザイン力を習得。多様な職業の現場を分析し、自己理解に基づいて具体的なキャリアプランを策定できるようになる。</p>			
授業計画			授業内容	授業方法
回	時間			
1	2	【超基礎】 この授業の目的、なぜ働くのか？ ① 【ワーク】 興味のあること、得意なこと、価値観を簡単な言葉で出す①		講義・実習
2	2	【超基礎】 この授業の目的、なぜ働くのか？ ② 【ワーク】 興味のあること、得意なこと、価値観を簡単な言葉で出す②		講義・実習
3	2	【講義と動画】 経済の基本的な仕組み（お金、消費、税金）を平易な動画で学ぶ①		講義・実習
4	2	【講義と動画】 経済の基本的な仕組み（お金、消費、税金）を平易な動画で学ぶ②		講義・実習
5	2	【動画とワーク】 暮らしを支える「食」の仕事（農業・食品製造・小売）①		講義・実習
6	2	【動画とワーク】 暮らしを支える「食」の仕事（農業・食品製造・小売）②		講義・実習
7	2	【動画とワーク】 身の回りにある「モノ」の仕事（製造業・IT）①		講義・実習
8	2	【動画とワーク】 身の回りにある「モノ」の仕事（製造業・IT）②		講義・実習
9	2	【動画とワーク】 人を支える「サービス」の仕事（医療・福祉・教育）①		講義・実習
10	2	【動画とワーク】 人を支える「サービス」の仕事（医療・福祉・教育）②		講義・実習
11	2	【インタビュー動画分析】 「働く人」の1日を知る①		講義・実習
12	2	【インタビュー動画分析】 「働く人」の1日を知る②		講義・実習
13	2	【超基礎ワーク】 仕事のルール（社会人としての基本行動を反復練習）①		講義・実習
14	2	【超基礎ワーク】 仕事のルール（社会人としての基本行動を反復練習）②		講義・実習
15	2	【ワーク】 チームで簡単な役割分担：役割を持つことの重要性と責任を体験する		講義・実習
16	2	【まとめ】 前期の学びの振り返り、職業に関する興味・関心の変化の確認		講義・実習
17	2	【ワーク】 前期で気づいた自分の強み・弱みを活かせる仕事探し		講義・実習
18	2	【集中ワーク】 将来の目標設定、目標達成のための「最初の一歩」を具体化する①		講義・実習
19	2	【集中ワーク】 将来の目標設定、目標達成のための「最初の一歩」を具体化する②		講義・実習
20	2	【動画探究】 情報デザインの仕事ってどんなこと？①		講義・実習
21	2	【動画探究】 情報デザインの仕事ってどんなこと？②		講義・実習
22	2	【講義と演習】 デザインの基本（色、形、レイアウト）はなぜ必要か？		講義・実習
23	2	【ワーク】 情報の整理と伝達の基礎：情報デザインの初期スキル①		講義・実習
24	2	【ワーク】 情報の整理と伝達の基礎：情報デザインの初期スキル②		講義・実習
25	2	【実践ワーク】 相手に伝える練習（報連相の応用）①		講義・実習
26	2	【実践ワーク】 相手に伝える練習（報連相の応用）②		講義・実習
27	2	【事例研究】 働く上で大切なこと：仕事での失敗、チームでの協力、成長の事例分析		講義・実習
28	2	【事例研究】 働く上で大切なこと：仕事での失敗、チームでの協力、成長の事例分析		講義・実習
29	2	【ワーク】 「わたしのキャリアプランシート」作成①		講義・実習
30	2	【ワーク】 「わたしのキャリアプランシート」作成②		講義・実習
31	2	【ワーク】 自己紹介・自己PRの作成：自信を持って自分を説明する練習		講義・実習
32	2	【まとめ】 32週間の学びの統合と、卒業後の自分をイメージする最終決意表明		講義・実習
成績評価	<p>・定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。</p> <p>・授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。</p> <p>・優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得</p>			

授業科目	Office・CANVAの基本的活用		担当教員	加藤 周
単位・時間数	3単位・96時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	ゲーム業界でプログラミング開発、マーケティング、法務に携わる
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Microsoft Officeの各アプリケーション（Word, Excel, PowerPoint）の基本機能と特徴を説明できる ・ ビジネス文書やプレゼンテーション資料の基本的な構成要素を理解する ・ Canvaのデザインツールとしての特性と活用場面を理解する 			
授業計画（木曜）		授業内容	授業方法	
回	時間			
1	3	Microsoft Officeの歴史と現在	講義	
2	3	Microsoft Word I	講義・実習	
3	3	Microsoft Word II	講義・実習	
4	3	Microsoft Word III	講義・実習	
5	3	Microsoft Excel I	講義・実習	
6	3	Microsoft Excel II	講義・実習	
7	3	Microsoft Excel III	講義・実習	
8	3	Microsoft Excel IV GAS入門	講義・実習	
9	3	Microsoft PowerPoint I	講義・実習	
10	3	Microsoft PowerPoint II	講義・実習	
11	3	Microsoft PowerPoint III	講義・実習	
12	3	Microsoft PowerPoint IV	講義・実習	
13	3	OfficeにおけるAI活用 I	講義・実習	
14	3	OfficeにおけるAI活用 II	講義・実習	
15	3	Canvaとは	講義・実習	
16	3	Canva 基本操作と機能	講義・実習	
17	3	Canva 実践講座 I	講義・実習	
18	3	Canva 実践講座 II	講義・実習	
19	3	Canva 実践講座 III	講義・実習	
20	3	SNSにおけるCanva活用 I	講義・実習	
21	3	SNSにおけるCanva活用 II	講義・実習	
22	3	YoutubeにおけるCanva活用	講義・実習	
23	3	Canva プレゼンテーション資料作成	講義・実習	
24	3	Canva プレゼンテーション資料作成	講義・実習	
25	3	Canva 動画編集 I	講義・実習	
26	3	Canva 動画編集 II	講義・実習	
27	3	Canva 動画編集 III	講義・実習	
28	3	Canva 動画編集 IV	講義・実習	
29	3	Canva ウェブサイト作成 I	講義・実習	
30	3	Canva ウェブサイト作成 II	講義・実習	
31	3	Canva ウェブサイト作成 III	講義・実習	
32	3	Canva ウェブサイト作成 IV	講義・実習	
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ (優) 80点以上 (良) 70点以上 (可) 60点以上 (不可) 未修得 			

授業科目	チャットGPTを使った簡単なデータ活用		担当教員	加藤 周
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	ゲーム業界でプログラミングの開発、マーケティング、法務に携わる
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ChatGPTの基本機能を理解し、データ活用における可能性と限界を説明できる ChatGPTに対して具体的なプロンプトを作成し、求める回答を引き出すことができる AI活用における倫理的な問題（著作権、バイアス、情報の信頼性等）を認識し、適切に対処できる 			
授業計画		授業内容	授業方法	
回	時間			
1	2	生成AIとChatGPT	講義・実習	
2	2	ChatGPT基礎 プロンプトの書き方	講義・実習	
3	2	ChatGPT基礎 プロンプトエンジニアリング	講義・実習	
4	2	ChatGPT基礎 推論モデルとGPTモデル	講義・実習	
5	2	ChatGPT基礎 Deep Research	講義・実習	
6	2	ChatGPT基礎 画像生成	講義・実習	
7	2	生成AIを取り巻く環境と法的基礎知識	講義	
8	2	ChatGPT活用 出力内容の評価&検証	講義・実習	
9	2	ChatGPT活用 ロジカルシンキング	講義・実習	
10	2	ChatGPT活用 思考の整理・言語化	講義・実習	
11	2	ChatGPT活用 意思決定サポート	講義・実習	
12	2	ChatGPT活用 リサーチ	講義・実習	
13	2	ChatGPT活用 データ分析・整理	講義・実習	
14	2	ChatGPT活用 Excel連携	講義・実習	
15	2	ChatGPT活用 プレゼンテーション作成	講義・実習	
16	2	ChatGPT活用 企画・アイデア出し	講義・実習	
17	2	ChatGPT活用 ライティング	講義・実習	
18	2	ChatGPT活用 スケジュール管理	講義・実習	
19	2	GPTs入門 GPTsとは	講義・実習	
20	2	GPTs入門 GPT Builder	講義・実習	
21	2	GPTs入門 各種機能	講義・実習	
22	2	GPTs入門 強化型GPTs	講義・実習	
23	2	GPTs入門 助言型GPTs	講義・実習	
24	2	GPTs入門 自動化型GPTs	講義・実習	
25	2	GPTs入門 改善・調整	講義・実習	
26	2	GPTs入門 マーケティング活用	講義・実習	
27	2	GPTs入門 セキュリティ強化	講義・実習	
28	2	制作実習 I	実習	
29	2	制作実習 II	実習	
30	2	制作実習 III	実習	
31	2	制作実習 IV	実習	
32	2	制作実習 V	実習	
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	心理学		担当教員	加藤雅世子
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	臨床心理士として学校・企業で相談業務に携わる
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・☑の行動や感情が「他者・集団・社会」からどう影響を受けるか理解する ・☑人間関係・職場・接客・チーム活動で心理学を活用できる 			
授業計画		授業内容		授業方法
回	時間			
1	2	【心理学の基礎】心理学とは何か（社会心理学について）		講義・実習
2	2	【心理学の基礎】人はなぜ影響されるのか(社会的影響・空気を読む心理)		講義・実習
3	2	【心理学の基礎】研究の考え方（心理実験の基本・有名実験を動画で理解）		講義・実習
4	2	【心理学の基礎】社会心理学で何ができるか（仕事・人間関係・社会問題への応用）		講義・実習
5	2	【ものの見方・思い込み】第一印象の心理（見た目・話し方・ハロー効果）		講義・実習
6	2	【ものの見方・思い込み】思い込みと偏り（ステレオタイプ・ラベリング）		講義・実習
7	2	【ものの見方・思い込み】原因の考え方（帰属理論・「性格のせい」にしがちな理由）		講義・実習
8	2	【ものの見方・思い込み】ミスや誤解が生まれる心理（認知バイアス・クレーム対応に応用）		講義・実習
9	2	【ものの見方・思い込み】自分の見え方（自己概念・自尊感情）		講義・実習
10	2	【ものの見方・思い込み】SNSと自己（自己呈示・承認欲求）		講義・実習
11	2	【人を動かす心理】態度とは何か（好き嫌いの仕組み）		講義・実習
12	2	【人を動かす心理】説得の心理①（メッセージの伝え方・広告の心理）		講義・実習
13	2	【人を動かす心理】説得の心理②（説得されやすい状況・口コミ・レビュー）		講義・実習
14	2	【人を動かす心理】行動と態度のズレ（認知的不協和・後付けの正当化）		講義・実習
15	2	【人を動かす心理】習慣と行動変容（小さな行動の積み重ね）		講義・実習
16	2	【人を動かす心理】中間まとめ・ミニレポート（日常事例分析）		講義・実習
17	2	【人との関わり】人を好きになる心理（類似性・近接性）		講義・実習
18	2	【人との関わり】コミュニケーション（言語・非言語・聞き方・伝え方）		講義・実習
19	2	【人との関わり】誤解と対人トラブル（すれ違いが起きる理由）		講義・実習
20	2	【人との関わり】感情と対人関係（怒り・不安・共感）		講義・実習
21	2	【人との関わり】援助行動（親切が生まれる条件・傍観者効果）		講義・実習
22	2	【人との関わり】対人関係のストレス（距離感・境界線の引き方）		講義・実習
23	2	【職場・社会での心理】集団の力（同調・空気の影響）		講義・実習
24	2	【職場・社会での心理】権威と服従（指示に従ってしまう心理・職場の事例）		講義・実習
25	2	【職場・社会での心理】リーダーシップ（良いリーダーとは）		講義・実習
26	2	【職場・社会での心理】集団の失敗（集団思考・事故・不祥事の分析）		講義・実習
27	2	【職場・社会での心理】偏見と差別（無意識の偏見・多様性）		講義・実習
28	2	【職場・社会での心理】攻撃とハラスメント（起きる理由・防ぎ方）		講義・実習
29	2	【現場で使う社会心理学】接客・サービスの心理（顧客満足・クレーム対応）		講義・実習
30	2	【現場で使う社会心理学】チームワークと協力（役割分担・モチベーション）		講義・実習
31	2	【現場で使う社会心理学】心理学と将来の仕事（各分野への応用）		講義・実習
32	2	総まとめ（最終レポート発表・学びの振り返り）		講義・実習
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			

授業科目	すらら（基礎学力向上）		担当教員	宮崎 豊
単位・時間数	2単位・64時間			
対象学生	2026年度・1学年		担当者実務経験	中学校教員37年
到達目標	1. 自身の学習状況を把握し、課題を設定できる 2. 計画的に学習を進める力を身につける			
授業計画		授業内容		授業方法
回	時間			
1	2	オリエンテーション（操作説明と学習診断）		個別伴走型学習
2	2	学習習慣づくり（レベル確認）・個別目標設定		個別伴走型学習
3	2	国語基礎学習① 文の読み取り（主語・述語）		個別伴走型学習
4	2	国語基礎学習② 要点理解（段落構成）		個別伴走型学習
5	2	国語基礎学習③ 語彙・漢字（基礎語彙）		個別伴走型学習
6	2	国語基礎学習④ 文章表現（簡単な文作成）		個別伴走型学習
7	2	国語基礎学習⑤ 読解演習（問題演習）		個別伴走型学習
8	2	数学基礎学習① 数の仕組み（四則演算）		個別伴走型学習
9	2	数学基礎学習② 割合（日常計算）		個別伴走型学習
10	2	数学基礎学習③ 単位（換算）		個別伴走型学習
11	2	数学基礎学習④ グラフ（読み取り）		個別伴走型学習
12	2	数学基礎学習⑤ 演習（定着確認）		個別伴走型学習
13	2	数学基礎学習⑥ 情報理解（表・資料）		個別伴走型学習
14	2	数学基礎学習⑦ 情報理解（正確な理解）		個別伴走型学習
15	2	中間振り返り		個別伴走型学習
16	2	中間まとめ		個別伴走型学習
17	2	国語⑥ 実践 専門連携		個別伴走型学習
18	2	数学⑥ 実践 数量活用		個別伴走型学習
19	2	課題解決① 思考訓練		個別伴走型学習
20	2	課題解決② 応用		個別伴走型学習
21	2	総合演習① 国語		個別伴走型学習
22	2	総合演習② 数学		個別伴走型学習
23	2	総合演習③ 情報理解		個別伴走型学習
24	2	自立学習① 個別		個別伴走型学習
25	2	自立学習② 継続		個別伴走型学習
26	2	実践演習① 応用		個別伴走型学習
27	2	実践演習② 発表		個別伴走型学習
28	2	振り返り② 自己評価		個別伴走型学習
29	2	確認学習 弱点補強		個別伴走型学習
30	2	個別指導 学習支援		個別伴走型学習
31	2	最終課題（達成確認）		個別伴走型学習
32	2	総括（今後の学習）		個別伴走型学習
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験、平常の成績、成果物等により成績評価とする。 ・ 授業時数の3分の2以上出席し、学業成績が60点以上の学生が単位修得とする。 ・ 優) 80点以上 良) 70点以上 可) 60点以上 不可) 未修得 			
授業の進め方	・ 授業では、教員による導入説明とともに「すらら」を使用した個別学習を行う			