

<< シラバス集 目次 >>

科目番号	講義科目名称	ページ数	開講期間	配当年	単位数	科目必選
6. デザイン学部_情報デザイン学科_専門教育科目						
DD101A	情報デザイン概論	P1	後期	1年	2単位	必修
DD104A	コンピュータ概論	P2	後期	1年	2単位	選択
DD114A	写真・映像基礎	P4	後期	1年	2単位	必修
DD116A	プログラミング I	P5	後期	1年	2単位	選択
DD117A	Webデザイン I	P6	後期	1年	2単位	選択
DD119A	造形基礎[立体]	P7	前期	1年	2単位	必修
DD120A	造形演習	P8	後期	1年	2単位	選択
DD121A	デジタル画像基礎	P9	前期	1年	2単位	必修
DD122A	デッサン	P10	前期	1年	2単位	選択
DD123A	グラフィックデザイン I	P11	後期	1年	2単位	必修
DD301A	ソフトウェア概論	P12	前期	2年	2単位	選択
DD302A	ネットワークとセキュリティ	P14	後期	2年	2単位	選択
DD303A	Webデザイン I	P16	前期	2年	2単位	選択
DD304A	北九州学	P17	前期	2年	2単位	選択
DD305A	プレゼンテーション I	P18	後期	2年	2単位	選択
DD306A	造形演習 I	P19	前期	2年	2単位	選択
DD307A	造形演習 II	P20	後期	2年	2単位	選択
DD308A	CAD演習 II	P21	前期	2年	2単位	選択
DD309A	CAD演習 III	P23	後期	2年	2単位	選択
DD310A	グラフィックデザイン	P25	前期	2年	2単位	必修
DD311A	DTP	P26	後期	2年	2単位	選択
DD312A	Webデザイン II	P27	後期	2年	2単位	選択
DD313A	CG演習 II	P28	前期	2年	2単位	選択
DD314A	CG演習 III	P29	後期	2年	2単位	選択
DD315A	映像編集	P30	後期	2年	2単位	選択
DD316A	ゲームデザイン I	P31	前期	2年	2単位	選択
DD317A	ゲームデザイン II	P32	後期	2年	2単位	選択
DD318A	人間工学 II	P33	後期	2年	2単位	選択
DD321A	プロダクトデザイン基礎	P34	前期	2年	2単位	選択
DD322A	プロダクトデザイン基礎演習	P35	後期	2年	2単位	選択
DD323A	プロダクトデザイン I	P36	後期	2年	2単位	選択
DD324A	環境会計学	P37	前期	2年	2単位	選択
DM301A	ビジネス実務	P38	前期	2年	2単位	選択
DM302A	生活と金融	P40	前期	2年	2単位	選択
DM303A	経営組織	P41	後期	2年	2単位	選択
DM304A	観光産業論	P43	後期	2年	2単位	選択
DM305A	コミュニケーション技法	P44	前期	2年	2単位	選択
DM306A	Webコミュニケーション	P45	後期	2年	2単位	選択
DM307A	IT演習 I	P46	前期	2年	2単位	選択
DM308A	IT演習 II	P48	後期	2年	2単位	選択
50120A	応用力学概論	P49	前期	3年	2単位	選択
50130A	シミュレーション	P51	後期	3年	2単位	選択
51140A	感性工学	P53	前期	3年	2単位	選択
51150A	プロジェクト I	P55	前期	3年	2単位	必修
51161A	データベース論	P56	後期	3年	2単位	選択
51190A	プロジェクト II	P58	後期	3年	2単位	必修
51240A	情報システム論	P59	前期	3年	2単位	選択
51320A	環境デザイン演習 I	P61	前期	3年	2単位	選択
51330A	環境デザイン演習 II	P62	後期	3年	2単位	選択
52101A	映像デザイン I	P64	前期	3年	2単位	選択
52102A	映像デザイン II	P65	後期	3年	2単位	選択
52190A	プロダクトデザイン II	P66	前期	3年	2単位	選択
52200A	広告論	P67	後期	3年	2単位	選択
52210A	マーケティング論	P68	前期	3年	2単位	選択
52230A	プロダクトデザイン演習 I	P69	前期	3年	2単位	選択
52240A	プロダクトデザイン演習 II	P70	後期	3年	2単位	選択

科目番号	講義科目名称	ページ数	開講期間	配当年	単位数	科目必選
52360A	プレゼンテーションⅡ	P71	前期	3年	2単位	選択
52370A	社会福祉論	P72	前期	3年	2単位	選択
52380A	ベンチャービジネス	P73	前期	3年	2単位	選択
52390A	アジアビジネス事情	P75	後期	3年	2単位	選択
52400A	環境ビジネス	P76	後期	3年	2単位	選択
52420A	地域企業研究	P78	前期	4年	2単位	選択
53061A	メディアと法	P80	前期	3年	2単位	選択
53081A	メディアデザイン演習Ⅰ	P81	前期	3年	2単位	選択
53091A	メディアデザイン演習Ⅱ	P82	後期	3年	2単位	選択
55160A	インターンシップ論	P83	前期	3年	2単位	選択
55171A	マネジメントデザイン演習Ⅰ	P84	前期	3年	2単位	必修
55181A	マネジメントデザイン演習Ⅱ	P85	後期	3年	2単位	必修
55210A	消費者行動論	P87	前期	3年	2単位	選択
55220A	国際関係論	P89	前期	3年	2単位	選択
55230A	日本文化論Ⅰ	P90	前期	3年	2単位	選択
55240A	ビジネス英語Ⅰ	P91	前期	3年	2単位	選択
55250A	企業経営論	P92	後期	3年	2単位	選択
55260A	日本経済論	P93	後期	3年	2単位	選択
55270A	日本文化論Ⅱ	P94	後期	3年	2単位	選択
55280A	ビジネス英語Ⅱ	P95	後期	3年	2単位	選択
55290A	商法	P97	後期	3年	2単位	選択
55300A	経営戦略論	P98	後期	4年	2単位	選択
55310A	マーケティング情報システム	P100	前期	4年	2単位	選択
55320A	ファイナンス	P101	後期	4年	2単位	選択
55330A	貿易論Ⅰ	P102	前期	4年	2単位	選択
55340A	商品学	P103	後期	4年	2単位	選択
55350A	インベストメント	P104	前期	4年	2単位	選択
55360A	貿易論Ⅱ	P105	後期	4年	2単位	選択
59010A	ゼミナール	P106	後期	3年	1単位	必修
59991A	卒業研究・デザインⅠ	P107	前期	4年	3単位	必修
59992A	卒業研究・デザインⅡ	P108	後期	4年	3単位	必修

授業年度	2015	シラバスNo	DD101A
講義科目名称	情報デザイン概論		
英文科目名称	Introduction to Information Design		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	必修
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	「情報」って何だろう?、「デザイン」って何だろう? 情報デザイン学科で学ぶ「情報デザイン」について、その対象や方法、事例や可能性などについて、様々な角度からアプローチする。		
授業計画	<p>1回 インTRODクダクシヨン</p> <p>2回 情報デザインとは、この授業の進め方 情報に「まとまり」をつける(1) 本棚の整理からウェブサイトの構築まで: (カテゴリー、コンテンツとコンテキスト、情報組織化の方法など)</p> <p>3回 情報に「まとまり」をつける(2) 本棚の整理からウェブサイトの構築まで: (アルゴリズム、編集工学、経験をデザインする、など)</p> <p>4回 見えない空間の地図を描く(1) 速度の地図からネットの地図まで: (グラフィックデザイン、時間地図、情報の可視化など)</p> <p>5回 見えない空間の地図を描く(2) 速度の地図からネットの地図まで: (世界の見方・見え方、リアリティ、ヴァーチャルリアリティ、記号論、現象学など)</p> <p>6回 時間で変化する情報をデザインする(1) スケジュール管理から地域のフィールドワークまで: (時計、自分史年表、時間と歴史の捉え方など)</p> <p>7回 時間で変化する情報をデザインする(2) スケジュール管理から地域のフィールドワークまで: (時間感覚、映像デザイン、アーカイビングなど)</p> <p>8回 前半のまとめ 前半のまとめ、中間試験</p> <p>9回 よりわかりやすく、使いやすく(1) 道具とインターフェイスのデザイン: (プロダクトデザイン、パーソナルファブリケーション、ものづくり革命など)</p> <p>10回 よりわかりやすく、使いやすく(2) 道具とインターフェイスのデザイン: (インターフェイス、WEB、タイポグラフィ、シンボルマーク、ロゴタイプ、CI、VI、アイデンティティなど)</p> <p>11回 環境と身体をめぐる情報デザイン(1) 生きている世界を実感するデザイン: (マルチメディアとは、身体・知覚・環境、五感情報通信など)</p> <p>12回 環境と身体をめぐる情報デザイン(2) 生きている世界を実感するデザイン: (ユビキタスコンピューティング、ウェアラブルコンピューティングなど)</p> <p>13回 社会に開かれていくデザイン(1) コミュニティをめぐる関係のデザイン: (情報革命、インターネット、メディア環境、社会構造の変容など)</p> <p>14回 社会に開かれていくデザイン(2) コミュニティをめぐる関係のデザイン: (協働のデザイン、地域コミュニティにおける情報のデザインなど)</p> <p>15回 まとめ 全体のまとめ</p>		
教育目標との対応	情報デザインについての理解を深め、デザイナー・エンジニア・デザイン実務者・デザインを仕事に活かせる人・デザインを理解する生活者として、現代社会のなかでデザインを活かし社会に貢献できるように基礎的知識・能力を修得する。		
授業の到達目標	情報デザイン学会で学ぶ「情報デザイン」について、その対象や方法、事例や可能性などについて理解し、社会の中でデザイン実践へと結びつけることのできる基礎的知識・能力を身につける。		
指導方法	主に講義と対話を進める。授業中にワークショップ(演習)を行なう。中間試験、期末試験を行なう。		
教科書・参考書	<p>◎教科書:『情報デザイン入門—インターネット時代の表現術』(渡辺保史、平凡社新書、2001、720円)</p> <p>◎参考書:『現代デザイン事典2015』(勝井三雄ほか監修、平凡社、3200円)、『増補新装 カラー版 世界デザイン史』(阿部公正 監修、美術出版社、2600円)</p>		
評価方法	授業への参加態度40%、中間および期末の試験60%の総合評価とする。		
受講上の注意	情報デザイン学科の学生は全員受講する。[必修科目] 教科書は毎回必ず持参すること。参考書は各自の必要に応じて購入すればよいが、デザイン領域全体を概観でき、4年間使える基本図書なので、この機会に購入しておくことを推奨する。本科目は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の中で「情報社会及び情報倫理」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	教科書、参考書に目を通すこと。美術館、博物館等の展覧会、展示会、イベントなどに足をはこぶこと。日々の生活の中の「もの」、出来事、仕組みを「五感」をいかして観察し(視る、聴く、触れる、嗅ぐ、味わう)、なぜそのようなデザインであるのかを考える。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD104A
講義科目名称	コンピュータ概論		
英文科目名称	Basic Computer Theory		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	コンピュータは、情報を入力・記憶・処理・通信したり、結果を出力する機能を持っている。また、人間の抱えている問題を解いたり、単純作業の繰り返しや仕事の自動化のため、または人間が行うと時間や手間がかかる処理を人間に代わって機械に行わせるためにコンピュータが利用されている。本講義では、コンピュータおよび情報処理に関する基本的な知識や技術等について解説する。		
授業計画	<p>1回 コンピュータ概論とは</p> <ul style="list-style-type: none"> ・履修ガイダンス ・身の回りを見るコンピュータ <p>2回 コンピュータと情報処理</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色々な表現法 ・ハードウェアとソフトウェア ・アルゴリズム ・フローチャート(流れ図) <p>3回 コンピュータの歴史</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ前史(Charles Babbageの発見など) ・コンピュータの誕生 ・コンピュータの発展段階 <p>4回 プログラミングと言語</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングとは ・プログラミングの基礎 ・プログラミング言語(C, Fortran, BASICなど) <p>5回 情報の表現方法(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2進数表記法, 16進数表記法 ・情報量の計測単位 <p>6回 情報の表現方法(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・数(整数, 実数)の表現 ・文字の表現 ・各種のコード <p>7回 ハードウェア(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータを構成する機器 ・5大装置(記憶, 演算, 制御, 入力, 出力装置) ・周辺装置 ・ノイマン方式 <p>8回 ハードウェア(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・計算のしくみ ・論理ゲート(AND, OR, NOT, NAND, NOR, EOR) ・半加算器, 全加算器, 4ビット加算器 <p>9回 論理ゲート演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・論理ゲートに関する演習を行う。 <p>10回 ハードウェア(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・記憶のしくみ ・記憶素子と記憶の原理 ・仮想記憶の概念 <p>11回 PCの構成(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PCを構成する機器 ・構成パーツの概要 <p>12回 PCの構成(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PCの分解 ・PCの組立 <p>(実習45分)</p> <p>13回 ソフトウェア</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの動作原理 ・ソフトウェアの分類と役割 ・主なソフトウェア <p>14回 コンピュータ計測・制御</p> <ul style="list-style-type: none"> 温度センサ ・コンピュータ計測 ・2次元および3次元の運動解析(計測)など <p>(実習45分)</p> <p>15回 コンピュータ社会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ社会とは ・コンピュータ社会の長短所 ・全体のまとめ ・今後の学習に向けて 		
教育目標との対応	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>3)(知識・理解)</p> <p>3-2)情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。</p> <p>3-3)情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる。</p>		
授業の到達目標	主としてハードウェアの観点から見たコンピュータの基本原則を習得する。		
指導方法	講義形式＋実習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。理解度を確認し、応用知識を増やすために、適宜レポートを課す。		
教科書・参考書	教科書:なし, 参考書:なし 適宜資料を配付する。		

評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する。
受講上の注意	<p>オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室, 金曜日の昼休み Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については, emailでも受け付ける。 交通機関の遅れなどの理由がない限り, 授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また, 無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</p> <p>学習態度が良好で, かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。 本講義は, 高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「コンピュータ及び情報処理(実習を含む)」区分の必修科目に該当する。</p>
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに, 前回の講義内容を復習した上で, 講義に臨むこと。
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類:無

授業年度	2015	シラバスNo	DD114A
講義科目名称	写真・映像基礎		
英文科目名称	Introduction to Photograph & Moving Image		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	必修
担当教員	趙彦, 四宮 佑次		
開講意義目的	写真(実写)、図形処理と画像処理によるマルチメディア表現方法、情報メディアとしての写真、映像の作り方(撮り方)科学的な資料 或は実験映像としてシミュレーション等、様々なテクニックを駆使し、総合的な表現方法の基礎を学ぶ。		
授業計画	1回 カメラ&レンズについて カメラの種類、レンズの種類・効果について 2回 露出について(露出計を含む)&シャッタースピード&絞りの関係について 写真を撮影するために必須条件の露出を知る。 シャッタースピード&絞り関係についての表現の違いを知る。 3回 フィルム&色温度&フィルターについて カラー、モノクロについて説明をし、又、カラーについて色温度とは、又、フィルタについて (実習60分) 4回 照明機具&三脚について 撮影する光源の説明、これに付属する機材について 5回 人工光での人物撮影 マルチメディア表現における光の見方、又、人工光の使い方での表現の違いを知る(実習60分) 6回 人工光での物撮影について 社会の中で物(商品)は色々な質感がある。これをいかにして写真にするか?(実習60分) 7回 風景の撮影 ミクロ・マクロの風景の表現。又、ものの見方、考え方を勉強する。(実習60分) 8回 写真のまとめ ものの見方、考え方について(実習60分) 9回 デジタル映像について 19世紀末、エレクトリック・メディアの誕生から20世紀デジタル・メディアの誕生まで 10回 モンタージュ理論とフォトジェニー モンタージュ理論とフォトジェニーの違いについて(実習60分) 11回 テレビの登場 情報メディアと放送メディアの特性(同時性、大量性、広範性、など)について 12回 異文化理解と映像の役割 異文化を理解するための映像について 映像を通じた異文化について 13回 コンピュータ・グラフィックス(I) 放送・映画とコンピュータ・グラフィックスについて 14回 コンピュータ・グラフィックス(II) 放送・映画とコンピュータ・グラフィックスについて 15回 まとめ デジタル映像について		
教育目標との対応	情報メディアやデザイン分野に関する基礎力に富むテクノロジーやクリエイターを目指す。情報デザイン学科の主要な専門分野に 関する基礎力を備え、応用力を修得する。 マルチメディアに関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得す る。 情報メディアや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。		
授業の到達目標	①写真に関する基礎知識を修得する。 ②映像に関する基礎知識を修得する。 ③写真、映像の歴史を学び、現状をメディア社会を理解し、応用力を修得する。		
指導方法	基礎は講義・実技中心で行う。講義資料として映像などを使い分かりやすく学ぶ。 実習は学習した理論的なものを実践・検証し、新たな表現方法を学ぶ。		
教科書・参考書	授業は教科書を使用しない。 参考図書は映像の授業はデジタル映像表現、CG&映像しくみ事典、COMPUTER DESIGNICS、映像表現の創造特性と可能性		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、実技課題提出50% 総合評価する。		
受講上の注意	実習と講義が中心になるため、シラバスの中身もそれに合わせ変わる。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当す る。		
授業外における学習方法	構図やカメラワークの使い方を応用し、実践形式で撮影が出来るように練習すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD116A
講義科目名称	プログラミング I		
英文科目名称	Programming I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	工藤 達郎		
開講意義目的	<p>本科目は、プログラミングの基礎を学び、プログラムの考え方に親しむことを目的とする。プログラミングはデジタルメディア技術を用いたデザイン、ゲームやアートなどの応用領域において大いに必要な能力となってきたものの、未だ敷居が高く、難しいモノだと捉えられることが多い。そこで本科目では、デザイナーやアーティスト向けに開発され、容易に学習可能なプログラミング言語である「Processing」を使用し、基本的な構文や演算子の役割と扱い方について、グラフィック描画による実践を交えながらプログラムの技法を学習する。</p>		
授業計画	<p>1回 ガイダンス 授業の概要説明／コンピュータの基本操作／プログラミングの世界</p> <p>2回 プログラミング入門 デジタル情報の扱い／Processingでのプログラミング</p> <p>3回 プログラミングの基礎1 自分でプログラムを書いてみよう／基本図形の描画／色について</p> <p>4回 プログラミングの基礎2 変数と計算を用いた図形の描画</p> <p>5回 作品制作1 変数を用いて基本図形で絵を描いてみよう</p> <p>6回 構文1 繰り返し文(for文、while文)の役割と使い方</p> <p>7回 構文2 条件分岐(if～else文、switch文)の役割と使い方</p> <p>8回 アニメーション基礎 Processingのアニメーション構造</p> <p>9回 アニメーション応用、配列 配列の表記法と、配列を用いたたくさん画像描画</p> <p>10回 作品制作2 アニメーションを使ったプログラムを組んでみよう</p> <p>11回 作品制作2 制作の続き</p> <p>12回 画像データを扱う、その他拡張命令 画像データを用いる方法、ライブラリなどについて</p> <p>13回 関数1 関数の役割と、その作成方法</p> <p>14回 関数2 関数によってできる様々な表現</p> <p>15回 関数演習 関数に関する演習問題</p>		
教育目標との対応	<p>プログラミングに親しみ、数字や命令記述によってコンピュータを動かすことへの理解を深めることを目指す。情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる能力を修得する。</p>		
授業の到達目標	<p>1) コンピュータの基本操作に慣れる 2) 数で情報を表すことに慣れる 3) 基本的なプログラムの構文を理解する 4) プログラムによるアニメーションの構造を理解する</p>		
指導方法	<p>レクチャーと演習を交えて行う。</p>		
教科書・参考書	<p>基本的に毎週配布資料を配布し、資料とパワーポイントで授業を行う。</p>		
評価方法	<p>授業参加・態度(40%)と、課題作品(60%)により評価を行う。 作品(合計60%)として3点の課題を出題する予定であるが、以下のような割合で評価を行う。 課題1(20%):変数を用いて基本図形で絵を描いてみよう 課題2(30%):アニメーションプログラムを作成してみよう 課題3(10%):関数の演習</p>		
受講上の注意	<p>プログラミング経験や数学の知識は必要としないが、それらに興味を持ち、積極的に取り組む姿勢を求める。なお、進捗状況や理解度、または履修者の希望に応じて、講義計画や課題を一部変更する場合がある。本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「コンピュータ及び情報処理(実習を含む)」区分の必修科目に該当する。</p>		
授業外における学習方法	<p>個人PCあるいは学内PCでProcessingを用い、授業内容の命令文の記述から実行までを個人的に試してみる。定期的に行う実習において、自分に身についたプログラミング技術によって課題制作ができるよう、かならず復習しておくこと。</p>		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD117A
講義科目名称	Webデザイン I		
英文科目名称	Web Design 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	<p>現在では、PCより携帯端末でWebサイトを見ることが多くなったのではないのでしょうか？ Web Design I では、今最もニーズの高いスマートフォンサイトの設計からデザインまでをPCサイトより先に学習していきます。授業ではスマートフォンでのWebサイトをその機種や画面サイズの異なるデバイスで実際に見ていきながら、まずその「Webコンテンツ」という情報内容のまとめ方について学びます。その後HTML5とCSS3というWebのコーディング技術によりスマホサイトの制作を学びます。</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション Webのコンテンツ(内容=ソフト)面の制作といったWebのビジュアル構築のほか、本年度では、スマートフォンサイト制作以外に、スマートフォンの業種別、興味別カスタマイズといったハードの知識も身に付けていきます。</p> <p>2回 スマートフォンサイトとは？ Pcサイトとの違いをしっかりと理解してもらいます。またデバイス毎Webコンテンツの違いも見えていきます。</p> <p>3回 iPhoneとAndroid、FirefoxOS等、スマホの仕様の理解と動作環境 それぞれのデバイス、モバイル機種の違い、動作環境を理解しながら、スマートフォンのWebコンテンツ、特に情報内容のまとめ方などについて考えます。</p> <p>4回 スマートフォンサイトの設計・Webサイトデザイン Webサービス系ソフトのCacooを利用し、サイトマップの設計を行い、情報の流れを記したサイトマップを構築します。</p> <p>5回 ワイヤフレームによるサイトの画面設計 Cacooを利用し、スマートフォンサイトのデザインを行います。</p> <p>6回 デザインカンパを作る Illustratorでデザインカンパを作り、それぞれデザイン案を作成します。</p> <p>7回 HTMLの基本的なマークアップ デザイン案ができれば、HTMLを使用し、サイト制作に入ります。</p> <p>8回 CSSの作成 HTMLのデザイン面を補うCSSファイルを作成していきます。</p> <p>9回 HTML/CSSで仕上げの作業 MacintoshのSafariブラウザでスマートフォンサイトの確認をします。</p> <p>10回 技術的実習制作【スマートフォンサイトの企画】 もうひとつ新しく、スマートフォンを設計しデザインします。企画を出します。</p> <p>11回 技術的実習制作【スマートフォンサイトの制作】 先に学んだ事を活かして、制作に入ります。</p> <p>12回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(1) この回から、現在のスマホのユニバーサルデザイン面や、デバイスそのもののカスタマイズやアプリ使用ほど、実際にスマホで情報発信・受信することの将来性と可能性を研究していきます。 ※最終課題として、ペーパーワーク(リサーチレポート)をひとつ作成してもらいます。</p> <p>13回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(2) 特別講師: Softbankの方によるレクチャー(予定)になります。</p> <p>14回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(3) 最終課題作成</p> <p>15回 スマートフォンサイト制作課題発表 まとめとプレゼンテーションを行います。</p>		
教育目標との対応	<p>情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得します。(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用ができるようになる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につながる事ができる 		
授業の到達目標	2年生前期から自習のできる夏休みにかけて、ゼミや就活時に役立つような制作技術の取得を意図しており、そしてまた、スマートフォンのWebサイトのみならず、日常での利用方法などのアイデアが出せることを目標としています。またターゲットに対して的確な情報設計ができることも授業の到達目標です。		
指導方法	授業は概ね教科書に沿って進めていきます。その後、オリジナル企画(自分自身で企画を立てて)を立てて(PCではなく、スマートフォンにふさわしい企画であることが大事です)、スマートフォンサイトのワークフローに従い、復習を兼ねて、より魅力あるスマートフォンサイトをデザインできるよう指導いたします。		
教科書・参考書	「教科書:スラスラわかるHTML&CSSのきほん 狩野 祐東 SBクリエイティブ」 「参考書:なし」		
評価方法	授業参加・態度:60% / 作品:40%とします。		
受講上の注意	「インターネット」の授業を受講している事。または、インターネットの知識があり、多少のHTMLコードやCSSファイルの記述が分かる事。遅刻は2回で欠席1回とします。 ※課題すべてが就活のための資料・及び作品となるので、課題を出力し大切にすること。 ※また、本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当。		
授業外における学習方法	※教科書の予習復習を行ってください。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD119A
講義科目名称	造形基礎[立体]		
英文科目名称	3D Molding Art Basics		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	必修
担当教員			
浜地 孝史			
開講意義目的	工業デザインや空間デザインなど、立体・空間表現に必要な基礎的な造形力を養うことを目的とする。各種道具の使い方や、素材に対する知識など初歩的な解説から始め、演習を通して作業を行いながら、様々な形態を造形する。「自然物の形態観察」「幾何図形の構築」「抽象的なイメージの造形化」の3つをキーワードに演習を行い、多様な方向性を持つ「造形ポキャブラリー」の獲得を目指す。また、「造形物」と「造形物が存在する空間」について、その関係性についても考察する。		
授業計画	<p>初回 インTRODクダクシヨン 授業の目的。授業の進め方。使用する道具の説明。基礎課題。</p> <p>2回目 幾何図形① 展開図の製作と、その立体化(立方体・円柱・円錐など)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド</p> <p>3回目 幾何図形② 幾何立体物を組み合わせて、自立する立体物を作る。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド</p> <p>4回目 幾何図形③レリーフ表現 自然物を観察しレリーフで表現する(1回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>5回目 幾何図形④レリーフ表現 自然物を観察しレリーフで表現する(2回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>6回目 幾何図形⑤レリーフ表現 自然物を観察しレリーフで表現する(3回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>7回目 講評会 参加者全員の作品を鑑賞し、講評会を行う。</p> <p>8回目 ユニット構成1 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(1回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>9回目 ユニット構成2 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(2回目)必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>10回目 ユニット構成3 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(3回目)必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>11回目 ユニット構成4 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(4回目)必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>12回目 複数素材の組み合わせ1 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(1回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>13回目 複数素材の組み合わせ2 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(2回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>14回目 複数素材の組み合わせ3 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(3回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>15回目 複数素材の組み合わせ4 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(4回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p>		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる 3-1) 情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる 4-1) 人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる		
授業の到達目標	①プロダクトデザイン・空間デザインなど、立体・空間表現に必要な基礎知識・技術を習得する。 ②基礎的な造形ポキャブラリーを習得する。 ③立体物と、立体物が存在する空間との関係に目を向ける視点を獲得する。		
指導方法	毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。 実技については、担当教員が巡回して指導を行う。		
教科書・参考書	教科書:使用しない 参考書:必要に応じて紹介する		
評価方法	提出作品:70% レポート:30%		
受講上の注意	本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具を、事前に購入・準備する必要がある。		
授業外における学習方法	本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんのアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD120A
講義科目名称	造形演習		
英文科目名称	Seminar on Modeling		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	浜地 孝史, 床田 明夫		
開講意義目的	<p>立体作品を条件のもとで、自分で計画をたて制作するための流れを理解し、完成させる感覚を身につけることを目的とする。素材、道具を使いこなす、条件を理解し、それに応じた美しい作品が制作できることを求める。そのため、作業の寸法精度を上げること、さまざまなイメージを形態で表現できることを到達目標とする。</p> <p>課題を呈示、モニターなどで作業の仕方を示しながら、制作を進める。進み具合に応じ、注意点、道具の使用方法などを説明する。制作終了後は講評をおこない、評価、問題点を話し合う。</p>		
授業計画	<p>初回 インTRODククション 授業の目的。授業の進め方。使用する道具の説明。</p> <p>2回目 課題①[課題の説明] ○課題テーマ:包む形○作業内容:課題の理解とアイデアスケッチ</p> <p>3回目 課題①[制作] ○作業内容:様々なアイデアの中から、実現可能なものを検討する。</p> <p>4回目 課題①[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、ケント紙を用いて制作する。</p> <p>5回目 課題①[講評会] ○制作した作品の講評を行う。</p> <p>6回目 課題②[課題説明] ○課題テーマ:注ぐ形○作業内容:課題の理解とアイデアスケッチ</p> <p>7回目 課題②[課題説明] ○作業内容:様々なアイデアの中から、実現可能なものを検討する。</p> <p>8回目 課題②[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>9回目 課題②[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>10回目 課題②[講評会] ○制作した作品の講評を行う。</p> <p>11回目 課題③[課題説明] ○課題テーマ:時を測るもの○作業内容:課題の理解とアイデアスケッチ</p> <p>12回目 課題③[制作] ○作業内容:様々なアイデアの中から、実現可能なものを検討する。</p> <p>13回目 課題③[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>14回目 課題③[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>15回目 課題③[講評会] ○制作した作品の講評を行う。</p>		
教育目標との対応	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる</p> <p>3-1) 情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる</p> <p>4-1) 人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる</p>		
授業の到達目標	指定されたテーマに対して、デザイン的な思考を経て、各自が提案を行うことができる思考力と造形力を習得する。		
指導方法	毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。 実技については、担当教員が巡回して指導を行う。		
教科書・参考書	・教科書:使用しない。参考書:使用しない。		
評価方法	授業時間内で製作し提出された作品の完成度(70%)。受講態度(30%)。		
受講上の注意	本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具を、事前に購入・準備する必要がある。		
授業外における学習方法	本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんのアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD121A
講義科目名称	デジタル画像基礎		
英文科目名称	Introduction to Digital image processing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	必修
担当教員	趙彦		
開講意義目的	特にデジタル画像に対する知識とその活用はマルチメディア時代には必須の要件となる。ベクトル画像とラスター(ビットマップ)画像の違いを理解し、デジタル画像を取り扱う上での基本的な知識と操作方法について学習する。		
授業計画	1回 インTRODクダクシヨン 講義の内容や進め方について説明。デジタル画像について説明。 2回 BitとByteについて BitとByteの計算及び色数について 3回 ラスター画像とベクター画像I ラスター画像とベクター画像の違いとその使い方について 4回 ラスター画像とベクター画像II ラスター画像とベクター画像の違いとその使い方について 5回 ファイルフォーマット ファイルフォーマットの種類とその特徴について 6回 解像度について 解像度と画素数を理解し、応用できるようにPhotoshopの基礎説明をする。 7回 PhotographyについてI Photographyを用いた画像修正について 8回 PhotographyについてII Photographyを用いた画像修正及び応用について 9回 PhotographyについてIII Photographyを用いた画像修正及び応用について 10回 PhotographyについてIV Photographyを用いた画像修正及び応用について 11回 デジタル画像の合成についてI デジタル画像の合成について 12回 デジタル画像の合成についてII デジタル画像の合成について 13回 デジタル画像の合成についてIII デジタル画像の合成について 14回 出力について デバイスの解像度・スクリーン線数について 15回 まとめ デジタル画像の加工・修正・出力について		
教育目標との対応	情報メディアやデザインの分野に関するデジタル画像処理の基礎力に富むテクノロジーやクリエイターを目指す。情報デザイン学科の主要な専門分野に関する基礎力を備え、応用力を修得する。 マルチメディアに関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得する。 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。		
授業の到達目標	①デジタル画像に関する基礎知識を修得する。 ②ベクトル画像とラスター(ビットマップ)画像の基礎知識を修得する。 ③デジタル画像の加工を学び、現状をメディア社会を理解し、応用力を修得する。		
指導方法	基礎は講義・実技中心で行う。講義資料として映像などを使い分かりやすく学ぶ。 実習は学習した理論的なものを実践・検証し、新たな表現方法を学ぶ。		
教科書・参考書	授業は教科書を使用しない。 参考図書は映像の授業はデジタル画像処理		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、実技課題提出50% 総合評価する。		
受講上の注意	実習と講義が中心になるため、シラバスの中身もそれに合わせ変わる。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当する。		
授業外における学習方法	bit,byteとその色数を理解し、実践形式で画像処理が出来るように練習すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD122A
講義科目名称	デッサン		
英文科目名称	Preparatory drawing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	選択
担当教員	浜地 孝史		
開講意義目的	様々な造形表現分野の基盤となる「デッサン力」を養うことを目的とする。デッサン力とは「対象を観察する力」「対象の構造を理解する力」「対象を視覚的に表現する力」「作業行程を計画する力」の総合力である。鉛筆の削り方や作業時の体の姿勢など初歩的な手ほどきから始め、制作者とモチーフとの関係や視点・画面上の構図・遠近法・陰影法・多様な素材を描き分ける工夫など、デッサン力を養うための複合的な要素を、作品の制作を通して学ぶ。制作後には講評会を行い、作品を他の受講者と比較しながら反省点を見つける。		
授業計画	1回目 デッサンの基礎知識 鉛筆の削り方から画面への向かい方、構図の取り方、陰影法、透視図法など 2回目 幾何形体のデッサン 立方体、円柱、球など 3回目 静物デッサン単品① 日用品を単体で観察し表現する。 4回目 静物デッサン単品② 前回の続き 5回目 静物デッサン複数③ 複数のモチーフを組み合わせてデッサンを行う。 6回目 静物デッサン複数④ 前回の続き 7回目 静物デッサン複数⑤ 前回の続き 8回目 静物デッサン複数⑥ 前回の続き 9回目 静物デッサン講評会 受講者全員が制作した作品について、講評を行う。 10回目 石膏デッサン① 大まかな構図を取り、モチーフを大きく捉える。 11回目 石膏デッサン② 大まかな形の修正を行いながら、印象を合わせる。 12回目 石膏デッサン③ 細部の形を捉えながら、完成のイメージを探る。 13回目 石膏デッサン④ 描きこみ 14回目 石膏デッサン⑤ 全体の調子を整えながら完成させる。 15回目 石膏デッサン講評会		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる		
授業の到達目標	①モチーフを深く観察し、形の構造を理解する力を習得する。 ②鉛筆を用いて、写実的に表現する技術を習得する。 ③作品を完成させるためのプロセスを計画する力を習得する。		
指導方法	毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。 実技については、担当教員が巡回して指導を行う。		
教科書・参考書	教科書: 使用しない 参考書: 必要に応じて紹介する		
評価方法	提出作品: 70% 受講態度: 30%		
受講上の注意	本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具を、事前に購入・準備する必要がある。		
授業外における学習方法	本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんのアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD123A
講義科目名称	グラフィックデザイン I		
英文科目名称	Graphic Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	必修
担当教員	浜地 孝文		
開講意義目的	ビジュアルコミュニケーションに必要な基礎的な造形力(図形、構成、アイデア、計画)を講義と演習を通して学び、以後のデザイン演習科目を受講するための造形的基礎力を身につけることを目的とする。		
授業計画	<p>1回目 インTRODククシヨン 1)授業の進め方について説明。 2)デザインとは?その歴史と思想。</p> <p>2回目 造形基礎①図形の構成(点の構成) adobe Illustratorのグリッド機能を利用し、点の集合による文字の造形を行う。</p> <p>3回目 造形基礎①図形の構成(点の構成) 前回の続き。</p> <p>4回目 造形基礎①図形の構成(点の構成) 前回の続き。(仕上げ)</p> <p>5回目 造形基礎①図形の構成(面の構成) 幾何図形を利用してピクトグラム(絵文字)の制作実習を行う。</p> <p>6回目 造形基礎①図形の構成(面の構成) 前回の続き。</p> <p>7回目 造形基礎①図形の構成(面の構成) 前回の続き。(仕上げ)</p> <p>8回目 造形基礎②造形のプロセス 指定されたテーマに従い、ラフスケッチから作品の完成に至るまでのデザインプロセスを学ぶ。</p> <p>9回目 造形基礎②造形のプロセス 前回の続き。</p> <p>10回目 造形基礎②造形のプロセス 前回の続き。</p> <p>11回目 造形基礎②造形のプロセス 前回の続き。(仕上げ)</p> <p>12回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回までに学んだことを活かし、各自作品の制作を行なう。</p> <p>13回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回の続き。</p> <p>14回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回の続き。</p> <p>15回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回の続き。</p>		
教育目標との対応	アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる。ビジュアルコミュニケーションに必要な情報メディアを活用し、図形処理と画像処理を行う。		
授業の到達目標	幾何図形や自然物の形体的特徴を活かし、美しく魅力的な造形を行うことが出来る能力の修得を目指す。		
指導方法	講義と演習。演習時には巡回指導を行なう。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:なし		
評価方法	提出作品70%、プレゼンテーション20%、受講態度10%。		
受講上の注意	課題として指示された作品は、全て提出しなければならない。		
授業外における学習方法	作品のアイデアや制作の完成度は、検証の回数や修正作業による部分が大きいいため、授業外で制作時間を確保し各自で作業を進めることが重要となる。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD301A																														
講義科目名称	ソフトウェア概論																																
英文科目名称	Introduction to Software																																
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分																														
前期	2年	2単位	選択																														
担当教員	河野 雅也																																
開講意義目的	現在のコンピュータは、ハードウェアとソフトウェアに大別できるが、電子機器であるハードウェアを動かすためのソフトウェアの重要性が益々大きくなっている。そこで、本講義では、ソフトウェアの果たす役割、ソフトウェアの動作原理やソフトウェアの開発方法等について学習する。																																
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1回</td> <td>ソフトウェア概論とは ・履修ガイダンス ・ソフトウェアとは ・ソフトウェアの役割</td> </tr> <tr> <td>2回</td> <td>ハードウェアとソフトウェア ・ノイマン方式 ・ハードウェアとソフトウェア ・ファームウェア</td> </tr> <tr> <td>3回</td> <td>ソフトウェアの分類 ・機能別の分類 ・用途別の分類 ・エンドユーザから見た分類</td> </tr> <tr> <td>4回</td> <td>BIOS ・BIOSとはなにか ・BIOSの役割 ・BIOSの機能 ・UEFI</td> </tr> <tr> <td>5回</td> <td>OS概論(1) ・OSとは何か ・代表的なOS ・OSの歴史</td> </tr> <tr> <td>6回</td> <td>OS概論(2) ・OSに求められる機能 ・OSの基本機能 ・OSの応用機能</td> </tr> <tr> <td>7回</td> <td>Windows概説 ・Windowsとは ・Windowsの歴史 ・Windowsの特徴</td> </tr> <tr> <td>8回</td> <td>Windows演習 ・BIOSの基本操作 ・Windowsの基本操作 (実習45分)</td> </tr> <tr> <td>9回</td> <td>Linux概説 ・Linuxとは ・Linuxの歴史 ・Linuxの特徴</td> </tr> <tr> <td>10回</td> <td>Linux演習 ・Linuxの基本操作 (実習45分)</td> </tr> <tr> <td>11回</td> <td>アプリケーション ・アプリケーションとは ・OSとアプリケーションの関係 ・代表的なアプリケーション</td> </tr> <tr> <td>12回</td> <td>ユーティリティ ・ユーティリティとは ・OSとユーティリティの関係 ・代表的なユーティリティ</td> </tr> <tr> <td>13回</td> <td>ユーティリティ演習 ・代表的なユーティリティの操作 (実習60分)</td> </tr> <tr> <td>14回</td> <td>ソフトウェアの開発(1) ・ソフトウェア開発におけるニーズ ・ソフトウェアを開発する手順 ・ソフトウェアの設計とプログラミング</td> </tr> <tr> <td>15回</td> <td>ソフトウェアの開発(2) ・ソフトウェア開発環境 ・代表的な開発ツール (実習60分)</td> </tr> </table>			1回	ソフトウェア概論とは ・履修ガイダンス ・ソフトウェアとは ・ソフトウェアの役割	2回	ハードウェアとソフトウェア ・ノイマン方式 ・ハードウェアとソフトウェア ・ファームウェア	3回	ソフトウェアの分類 ・機能別の分類 ・用途別の分類 ・エンドユーザから見た分類	4回	BIOS ・BIOSとはなにか ・BIOSの役割 ・BIOSの機能 ・UEFI	5回	OS概論(1) ・OSとは何か ・代表的なOS ・OSの歴史	6回	OS概論(2) ・OSに求められる機能 ・OSの基本機能 ・OSの応用機能	7回	Windows概説 ・Windowsとは ・Windowsの歴史 ・Windowsの特徴	8回	Windows演習 ・BIOSの基本操作 ・Windowsの基本操作 (実習45分)	9回	Linux概説 ・Linuxとは ・Linuxの歴史 ・Linuxの特徴	10回	Linux演習 ・Linuxの基本操作 (実習45分)	11回	アプリケーション ・アプリケーションとは ・OSとアプリケーションの関係 ・代表的なアプリケーション	12回	ユーティリティ ・ユーティリティとは ・OSとユーティリティの関係 ・代表的なユーティリティ	13回	ユーティリティ演習 ・代表的なユーティリティの操作 (実習60分)	14回	ソフトウェアの開発(1) ・ソフトウェア開発におけるニーズ ・ソフトウェアを開発する手順 ・ソフトウェアの設計とプログラミング	15回	ソフトウェアの開発(2) ・ソフトウェア開発環境 ・代表的な開発ツール (実習60分)
1回	ソフトウェア概論とは ・履修ガイダンス ・ソフトウェアとは ・ソフトウェアの役割																																
2回	ハードウェアとソフトウェア ・ノイマン方式 ・ハードウェアとソフトウェア ・ファームウェア																																
3回	ソフトウェアの分類 ・機能別の分類 ・用途別の分類 ・エンドユーザから見た分類																																
4回	BIOS ・BIOSとはなにか ・BIOSの役割 ・BIOSの機能 ・UEFI																																
5回	OS概論(1) ・OSとは何か ・代表的なOS ・OSの歴史																																
6回	OS概論(2) ・OSに求められる機能 ・OSの基本機能 ・OSの応用機能																																
7回	Windows概説 ・Windowsとは ・Windowsの歴史 ・Windowsの特徴																																
8回	Windows演習 ・BIOSの基本操作 ・Windowsの基本操作 (実習45分)																																
9回	Linux概説 ・Linuxとは ・Linuxの歴史 ・Linuxの特徴																																
10回	Linux演習 ・Linuxの基本操作 (実習45分)																																
11回	アプリケーション ・アプリケーションとは ・OSとアプリケーションの関係 ・代表的なアプリケーション																																
12回	ユーティリティ ・ユーティリティとは ・OSとユーティリティの関係 ・代表的なユーティリティ																																
13回	ユーティリティ演習 ・代表的なユーティリティの操作 (実習60分)																																
14回	ソフトウェアの開発(1) ・ソフトウェア開発におけるニーズ ・ソフトウェアを開発する手順 ・ソフトウェアの設計とプログラミング																																
15回	ソフトウェアの開発(2) ・ソフトウェア開発環境 ・代表的な開発ツール (実習60分)																																
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 3)(知識・理解) 3-2)情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。 3-3)情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につながる事ができる。																																
授業の到達目標	ソフトウェアの位置づけ、種類等に関する基本的知識を身につけた上で、OSの基本機能とその操作方法およびソフトウェアの開発方法を習得する。																																
指導方法	講義形式+実習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。 適宜、レポートを課す。																																
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし 適宜資料を配付する。																																
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する。																																

受講上の注意	<p>オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室, 金曜日の昼休み Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については, emailでも受け付ける. 交通機関の遅れなどの理由がない限り, 授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする. また, 無断で途中退出した場合も欠席扱いとする. 学習態度が良好で, かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える. 本講義は, 高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「コンピュータ及び情報処理(実習を含む)」区分の選択科目に該当する.</p>
授業外における学習方法	<p>授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに, 前回の講義内容を復習した上で, 講義に臨むこと.</p>
能動的授業又は地域課題	<p>能動的授業の種類:無</p>

授業年度	2015	シラバスNo	DD302A
講義科目名称	ネットワークとセキュリティ		
英文科目名称	Network & Security		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	IT社会における重要な情報インフラとしてのネットワークがその機能を十全に発揮するためには、セキュリティが担保されている必要がある。本講義では、ネットワークの運用上の諸問題を踏まえた上で、セキュリティに関する基本的な考え方・対策について学習する。		
授業計画	<p>1回 コミュニケーションとネットワーク ・履修ガイダンス ・コミュニケーションとは ・ネットワークとは ・コミュニケーションとネットワーク</p> <p>2回 ネットワークのしくみ ・ネットワークシステムの構成 ・ネットワークの形態 ・ネットワークのしくみ ・ネットワークの功罪</p> <p>3回 LANの基礎 ・LANの構成 ・イーサネットの基礎 ・ネットワーク関連コマンド概説</p> <p>4回 ネットワーク演習 ・ネットワークOS ・ネットワークコマンド (実習60分)</p> <p>5回 インターネット概論(1) ・インターネットの歴史と背景 ・インターネットのサービス</p> <p>6回 インターネット概論(2) ・ドメイン ・IPアドレス</p> <p>7回 ネットワークに関する諸問題(1) ・主な問題 ・不正アクセス ・個人情報の流出</p> <p>8回 ネットワークに関する諸問題(2) ・コンピュータウイルス ・スパイウェア ・ネチケット</p> <p>9回 セキュリティの基本概念(1) ・情報セキュリティとは ・情報セキュリティの3要件</p> <p>10回 セキュリティの基本概念(2) ・情報システムの脆弱性 ・リスクの概念と要因 ・セキュリティ・マネージメント</p> <p>11回 不正アクセス対策(1) ・情報システムの脆弱性 ・リスクの概念と要因 ・セキュリティ・マネージメント</p> <p>12回 不正アクセス対策(2) ・セキュリティホール対策 ・ソーシャルエンジニアリング対策 ・不正アクセスに関する法律・基準</p> <p>13回 コンピュータウイルス対策 ・コンピュータウイルスの検出と感染防御 ・スパイウェアの検出と感染防御</p> <p>14回 個人情報漏洩対策 ・個人情報漏洩対策の基本方針 ・暗号とは ・暗号化の方法</p> <p>15回 セキュリティ演習 ・セキュリティレベルの操作 ・ファイアーウォールソフトのインストールと実行 (実習60分)</p>		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 3)(知識・理解) 3-2)情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。 3-3)情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につながることを学ぶ。		
授業の到達目標	情報ネットワークの基本的な仕組み、機能を理解した後、ネットワーク上のセキュリティの特徴や実現方法に関する知識を習得する。		
指導方法	講義形式＋演習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。演習は適宜PCを使いながら行う。理解度を確認し、応用知識を増やすために、適宜レポートを課す。		
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし 適宜資料を配付する。		
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する。		

受講上の注意	<p>オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室, 金曜日の昼休み Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については, emailでも受け付ける. 交通機関の遅れなどの理由がない限り, 授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする. また, 無断で途中退出した場合も欠席扱いとする. 学習態度が良好で, かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える. 本講義は, 高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「情報通信ネットワーク(実習を含む)」区分の必修科目に該当する.</p>
授業外における学習方法	<p>授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに, 前回の講義内容を復習した上で, 講義に臨むこと.</p>
能動的授業又は地域課題	<p>能動的授業の種類: 無</p>

授業年度	2015	シラバスNo	DD303A
講義科目名称	Webデザイン I		
英文科目名称	Web Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	<p>現在では、PCより携帯端末でWebサイトを見ることが多くなったのではないのでしょうか？ Web Design I では、今最もニーズの高いスマートフォンサイトの設計からデザインまでをPCサイトより先に学習していきます。授業ではスマートフォンでのWebサイトをその機種や画面サイズの異なるデバイスで実際に見ていきながら、まずその「Webコンテンツ」という情報内容のまとめ方について学びます。その後HTML5とCSS3というWebのコーディング技術によりスマホサイトの制作を学びます。</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション Webのコンテンツ(内容=ソフト)面の制作といったWebのビジュアル構築のほかに、本年度では、スマートフォンサイト制作以外に、スマートフォンの業種別、興味別カスタマイズといったハードの知識も身に付けていきます。</p> <p>2回 スマートフォンサイトとは？ Pcサイトとの違いをしっかりと理解してもらいます。またデバイス毎Webコンテンツの違いも見えていきます。</p> <p>3回 iPhoneとAndroid、FirefoxOS等、スマホの仕様の理解と動作環境 それぞれのデバイス、モバイル機種の違い、動作環境を理解しながら、スマートフォンのWebコンテンツ、特に情報内容のまとめ方などについて考えます。</p> <p>4回 スマートフォンサイトの設計・Webサイトデザイン Webサービス系ソフトのCacooを利用し、サイトマップの設計を行い、情報の流れを記したサイトマップを構築します。</p> <p>5回 ワイヤフレームによるサイトの画面設計 Cacooを利用し、スマートフォンサイトのデザインを行います。</p> <p>6回 デザインカンパを作る Illustratorでデザインカンパを作り、それぞれデザイン案を作成します。</p> <p>7回 HTMLの基本的なマークアップ デザイン案ができれば、HTMLを使用し、サイト制作に入ります。</p> <p>8回 CSSの作成 HTMLのデザイン面を補うCSSファイルを作成していきます。</p> <p>9回 HTML/CSSで仕上げの作業 MacintoshのSafariブラウザでスマートフォンサイトの確認をします。</p> <p>10回 技術的実習制作【スマートフォンサイトの企画】 もうひとつ新しく、スマートフォンを設計しデザインします。企画を出します。</p> <p>11回 技術的実習制作【スマートフォンサイトの制作】 先に学んだ事を活かして、制作に入ります。</p> <p>12回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(1) この回から、現在のスマホのユニバーサルデザイン面や、デバイスそのもののカスタマイズやアプリ使用ほど、実際にスマホで情報発信・受信することの将来性と可能性を研究していきます。 ※最終課題として、ペーパーワーク(リサーチレポート)をひとつ作成してもらいます。</p> <p>13回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(2) 特別講師: Softbankの方によるレクチャー(予定)になります。</p> <p>14回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(3) 最終課題作成</p> <p>15回 スマートフォンサイト制作課題発表 まとめとプレゼンテーションを行います。</p>		
教育目標との対応	<p>情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得します。(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用ができるようになる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につながる事ができる 		
授業の到達目標	<p>2年生前期から自習のできる夏休みにかけて、ゼミや就活時に役立つような制作技術の取得を意図しており、そしてまた、スマートフォンのWebサイトのみならず、日常での利用方法などのアイデアが出せることを目標としています。またターゲットに対して的確な情報設計ができることも授業の到達目標です。</p>		
指導方法	<p>授業は概ね教科書に沿って進めていきます。その後、オリジナル企画(自分自身で企画を立てて)を立てて(PCではなく、スマートフォンにふさわしい企画であることが大事です)、スマートフォンサイトのワークフローに従い、復習を兼ねて、より魅力あるスマートフォンサイトをデザインできるよう指導いたします。</p>		
教科書・参考書	<p>「教科書:スラスラわかるHTML&CSSのきほん 狩野 祐東 SBクリエイティブ」 「参考書:なし」</p>		
評価方法	<p>授業参加・態度:60% / 作品:40%とします。</p>		
受講上の注意	<p>「インターネット」の授業を受講している事。または、インターネットの知識があり、多少のHTMLコードやCSSファイルの記述が分かる事。遅刻は2回で欠席1回とします。 ※課題すべてが就活のための資料・及び作品となるので、課題を出力し大切にすること。 ※また、本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当。</p>		
授業外における学習方法	<p>※教科書の予習復習を行ってください。</p>		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD304A
講義科目名称	北九州学		
英文科目名称	Kitakyushu City Studies		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	野崎 伸一		
開講意義目的	デザイン学部は北九州市の中心である小倉北区に位置し、情報や建築のデザインに関する情報の発信基地となるべく発展しつつあるが、さらなる発展のためには、地元・北九州市とのより有機的な連携が必要である。そのためには、北九州市の文化・歴史的な背景や北九州市が置かれている状況等を正確に把握しておくことが求められる。そこで、本講義において、様々な切り口から北九州市役所の将来を担う中堅職員の方々の講義を受講し、北九州市を広く眺めることによって、「北九州市の何たるか」を理解する一助とする。		
授業計画	<p>第1回 北九州学の受講について 西日本工業大学 竜口隆三</p> <p>第2回 シティプロモーション政策（ふるさとかるた、地域再発見） 総合企画局・シティプロモーション部 三輪真也氏</p> <p>第3回 観光政策（集客、観光、コンベンション、フィルムコミッション） 産業経済局・総務課 井上保之氏</p> <p>第4回 環境政策①（公害、国際協力、エコタウン、廃棄物） 環境局・環境保全課 佐藤健司氏</p> <p>第5回 環境政策②（低炭素、スマートコミュニティ、環境未来都市） 環境局・環境学習課末松剛氏</p> <p>第6回 国際政策（都市間ネットワーク、海外ビジネス展開、多文化共生） 総合企画局・国際政策課一徳仁氏</p> <p>第7回 産業政策①（産業雇用戦略） 産業経済局・産業政策課山口博由氏</p> <p>第8回 産業政策②（農林水産、地産地消） 産業経済局・地産地消推進課 藤島研二郎氏</p> <p>第9回 都市政策（人口減少時代のまちづくり） 建築都市局・事業調整課 喜洲淳哉氏</p> <p>第10回 交通・物流政策（道路、公共交通、空港、港湾） 建築都市局・都市交通政策課 藤井実氏</p> <p>第11回 文化政策（文化・芸術振興、都市デザイン） 門司区役所・総務企画課小島邦裕氏</p> <p>第12回 祉政策（高齢者、障害者、次世代支援、ソーシャルインクルージョン） 保健福祉局・総務課 安藤卓雄氏</p> <p>第13回 コミュニティ政策（「新しい公共」と市民活動） 文化局・地域振興課安東章子氏</p> <p>第14回 東日本大震災と北九州市「絆プロジェクト」 総合企画局・釜石デスク 東義浩氏</p> <p>第15回 まとめ：北九州学で学んだこと 西日本工業大学 野崎伸一</p>		
教育目標との対応	<p>問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができるように、主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる 		
授業の到達目標	北九州市の各分野の基礎を学ぶことにより、地域に対し理解が深まる。		
指導方法	学外の専門家(北九州市役所の将来を担う中堅職員)が担当する。 いわゆるオムニバス形式で講義を行う。		
教科書・参考書	プリントを配布する。		
評価方法	レポート提出と出席点で成績を評価する。		
受講上の注意	出席状況および受講態度が良好で、かつ全てのレポートが受理された者のみ成績評価の対象者とする。		
授業外における学習方法	北九州市の理解を深めるため、時間があれば「カメラ」「筆記用具」「スケール」を持って市内を動き回る。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD305A
講義科目名称	プレゼンテーション I		
英文科目名称	Presentation 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	プレゼンテーションとは、ただスライドを使って発表したりメッセージを伝達したりすることだけではなく、話す人・聞く人や環境とのコミュニケーションであり、創造的表現であることを実践的に理解する。		
授業計画	<p>1回 プレゼンテーションとは</p> <p>2回 コミュニケーションとメディア、プレゼンテーションとは プレゼンテーション・ワークショップ(1) 「自己紹介」する、マインドマップ、自分史年表、など</p> <p>3回 プレゼンテーション・ワークショップ(2) 調べて発表する、人前で原稿を読む、プレゼンテーションしてみる</p> <p>4回 プレゼンテーション演習(1) 読む、聞く、話す、書く(1):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>5回 プレゼンテーション演習(2) 読む、聞く、話す、書く(2):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>6回 プレゼンテーション演習(3) 読む、聞く、話す、書く(3):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>7回 プレゼンテーション演習(4) 読む、聞く、話す、書く(4):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>8回 プレゼンテーション演習(5) 読む、聞く、話す、書く(5):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>9回 プレゼンテーション演習(6) 読む、聞く、話す、書く(6):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>10回 プレゼンテーション演習(7) 読む、聞く、話す、書く(7):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>11回 プレゼンテーション演習(8) 読む、聞く、話す、書く(8):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>12回 プレゼンテーション演習(9) 企画を立てる、企画書を書く(1)</p> <p>13回 プレゼンテーション演習(10) 企画書を書く(2)、発表の準備</p> <p>14回 プレゼンテーション(1) 成果の発表、課題評価(1)</p> <p>15回 プレゼンテーション(2) 成果の発表、課題評価(2)、授業全体のまとめ</p>		
教育目標との対応	情報デザインの基本であるリテラシー能力(読む、聞く、話す、書く)の向上、企画力・構想力の向上、コミュニケーション力の向上をめざします。 また教育に関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション能力を備え表現できる能力を修得する。		
授業の到達目標	情報デザインの基本であるリテラシー能力(読む、聞く、話す、書く)の向上、企画力・構想力の向上、コミュニケーション力の向上をめざし、「人と話せる、人の話を聞ける、本が読める、企画書が書ける、人前で発表できる」ようになることを目標とします。		
指導方法	講義と演習を通して、「プレゼンテーション」の考え方、手法、事例などを、実践的に理解できるようにします。授業では毎回「読む」「話す」「聞く」「書く」をトレーニングします。あわせてワークショップ形式の演習も行います。		
教科書・参考書	教科書:『プレゼンテーション・パターン創造を誘発する表現のヒント』(井庭崇+井庭研究室、慶應義塾大学出版会、1400円) 参考書:『思考の整理学』(外山滋比古、ちくま文庫、520円)、『デザイン思考の道具箱ーイノベーションを生む会社のつくり方』(奥出直人、ハヤカワノンフィクション文庫、700円)		
評価方法	参加態度50%、授業でのレポート課題・期末課題50%の総合評価とします。		
受講上の注意	この授業に参加することで、自分の今いる場所から「読む能力」「聞く能力」「プレゼンテーション能力」の向上をめざします。教科書を毎回必ず持参すること。参考書は各人の判断で必要に応じて購入してください。		
授業外における学習方法	教科書に目を通しておくこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD306A
講義科目名称	造形演習 I		
英文科目名称	Seminar on Modeling 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	床田 明夫		
開講意義目的	<p>本授業は基礎造形Ⅱから継続、発展させた内容であり、造形演習Ⅱにつながるものである。立体作品を計画に基づき制作するために技術を学び、立体的感覚を身につけることを目的とする。素材、道具を使いこなし、条件を理解し、それに応じた美しい作品が制作できることを求める。そのため、美しく仕上げること、イメージを形態で表現できることを到達目標とする。</p>		
授業計画	<p>1回 イントロ ○授業内容説明 ○道具の説明 ○美しい立体の条件 プロポーシオン、構成、仕上げ</p> <p>2回 紙によるイメージ構成－1 イメージをかたちで表現するためには アイデアスケッチ マケットづくり</p> <p>3回 紙によるイメージ構成－2 マケット作り続き パーツ作り</p> <p>4回 紙によるイメージ構成－3 パーツ作り続き</p> <p>5回 紙によるイメージ構成－4 組み立て～仕上げ～講評、採点</p> <p>6回 粘土による立体制作－1 モデリングについて 「直方体」制作 平滑な面・直角・水平・平行をつくる</p> <p>7回 粘土による立体制作－2 直方体制作続き</p> <p>8回 粘土による立体制作－3 「たまご」の形態を作る</p> <p>9回 粘土による立体制作－4 「たまご」と直方体を組み合わせる</p> <p>10回 粘土による立体制作－5 仕上げ～採点・講評</p> <p>11回 スタイロフォームによる玩具制作－1 カーヴィングについて アイデアスケッチ～粘土によるマケット(小模型)制作</p> <p>12回 スタイロフォームによる玩具制作－2 型紙作り～荒削り</p> <p>13回 スタイロフォームによる玩具制作－3 荒削り～おもり入れ～ペーパー研磨</p> <p>14回 スタイロフォームによる玩具制作－4 ペーパー研磨～色紙張り</p> <p>15回 スタイロフォームによる玩具制作－5 色紙張り～講評、採点</p>		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる能力を修得する。		
授業の到達目標	①立体造形感覚を身につける。 ②仕上げの丁寧さの為に何が必要かを理解できる。		
指導方法	演習(作品制作)を主とする。		
教科書・参考書	なし		
評価方法	作品90%、授業参加・態度10%		
受講上の注意	すべての課題を制作し提出しなければならない。未提出の場合は不可とする。		
授業外における学習方法	展覧会などに積極的に行き、美的感覚を養うよう心がけること。		
能動的授業又は地域課題	能動的授業:無 地域課題:無		

授業年度	2015	シラバスNo	DD308A
講義科目名称	CAD演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar on CAD2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	福島 恵美子		
開講意義目的	2次元CADとして世界シェアナンバー1のデザインソフトウェアであるAutoCADの知識と技能を認定試験内容で演習しマスターする。3次元CAD国内シェアナンバー1のSolidWorksで、2次元と3次元の違いを体系的に学び3次元ユーザーとなり、ものづくりの組織に求められる人材としてその技能をアピールできるレベルを目指す。		
授業計画	1回	AutoCADインターフェイスと基本操作・演習-1 2DCADのAutoCADの画面構成と対話型CAD操作技術を学ぶ 主な作成コマンドの操作手順をマスターする AutoCADユーザ試験問題の演習を行う 問題で問われている課題の解説と演習による技能習得(1/5)	
	2回	AutoCAD作成コマンド・演習-2 AutoCADの主な作成コマンドの作図手順 コマンドラインと対話型で操作できるよう演習し習得する AutoCADユーザ試験問題の演習を行う。 問題で問われている課題の解説と演習による技能習得(2/5)	
	3回	AutoCAD作成コマンド・演習-3 AutoCADの主な作成コマンドの作図手順 コマンドラインと対話型で操作できるよう演習し習得する AutoCADユーザ試験問題の演習を行う。 問題で問われている課題の解説と演習による技能習得(3/5)	
	4回	AutoCADの修正コマンド・演習-4 コマンドラインと対話型でスムーズに操作できるよう演習 AutoCADの主な修正コマンドの作図手順を習得する AutoCADユーザ試験問題の演習を行う 問題で問われている課題の解説と演習による技能習得(4/5)	
	5回	AutoCADの修正コマンド・演習-5 コマンドラインと対話型でスムーズに操作できるよう演習 AutoCADの主な修正コマンドの作図手順を習得する AutoCADユーザ試験問題の演習を行う 問題で問われている課題の解説と演習による技能習得(5/5)	
	6回	AutoCADの各種設定・模擬試験 画層プロパティ設定、文字スタイル管理、寸法スタイル管理、引出線スタイル管理を解説 設定変更による一元管理とプロパティ変更の影響を学ぶ AutoCADユーザ試験問題(全30問)を、時間制限40分計測で実施 解答の提出(600点以上で合格:1000点満点)質疑応答を行う	
	7回	作図練習課題-1(課題図の作成・保存) 「階段平面図」の作図 基本的な練習課題に対して、試行錯誤しながら、自分のイメージで、作図手順を決めて取り組む AutoCADの作成コマンドと修正コマンドを組み合わせて、効率の良い作図手順を、演習を通じて学ぶ	
	8回	作図練習課題-2(課題図の完成・印刷・提出) 印刷設定を行い、印刷プレビューまでを習得する 課題図の印刷と提出	
	9回	3次元SolidWorks-1 導入 2Dから3Dへ、3Dから2Dへと、技能の幅を広げる社会的意義を学ぶ デザイン・設計開発・試作・研修・生産・販売まで広がる3次元モデルの活用範囲を知る SolidWorksの特徴と設定	
	10回	3次元SolidWorks-2 準備 部品ドキュメントの画面構成と機能の概要と演習 アセンブリ(組立)ドキュメントの画面構成と機能の概要説明と演習 図面ドキュメントの画面構成と機能の概要説明と演習	
	11回	3次元形状の作成の流れの説明と基本のマウス操作 3次元SolidWorks-3 部品を作成する 新しい3D部品作成における、2Dスケッチ形状の作図 スケッチを押し出し・カット・形状追加による立体を作る スケッチの完全定義とモデルの修正	
	12回	3次元SolidWorks-4 部品を組み立てる 複数の部品から新しくアセンブリ(組立)を作成する 干渉(部品同士の食い込み)チェックとモデルの修正	
	13回	3次元SolidWorks-5 3次元モデルから図面を作成 図面ドキュメントを作成する 3次元組立モデルを配置し、組立図を作成する 3次元部品モデルを配置し、部品図を作成する	
	14回	3次元SolidWorks-6 応用演習 9個の部品から3個の組立(サブアセンブリ)を作成 3個の組立(サブアセンブリ)に、更に部品を3個追加して1つの組立(アセンブリ)を作成	
	15回	3次元SolidWorks-7 応用演習 3次元モデルの動きを確認する その他の様々な応用的な機能の紹介 その他の3次元モデルデータの紹介 3次元CAD利用技術者としての知識と技能の習得に繋げる	

教育目標との対応	<p>建築・製造分野でCADソフトを活用し、組織へ貢献できるCAD操作技能を習得することを目指す。 現代の3D導入後の活用課題を解決する能力を高めるよう、自立した創意工夫のできる技能者を目指す。 組織毎に独自のCADが使用され、コスト感覚を要する産業界に対応する忍耐力など、豊かな人間性を養う事を目指す。 主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につながる事ができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力を身につけることができる
授業の到達目標	<p>2次元CADのAutoCADによる図面データ作成の技術を身につけ、設計情報を製作者に分かりやすく伝える作図ができるようになる。 3次元CADのSolidWorksによる立体形状作成の技術を身につけ、自分のイメージを形にして試作と改善、及びプレゼンテーションができるようになる。</p>
指導方法	<p>2次元をマスターしたうえで、3次元をマスターする事の大きなメリットを実感できるように講義内容を伝える 将来の仕事につながるイメージとやりがいを持って取り組めるよう指導する 日々、時間管理、課題管理をする習慣を持ち、自分が努力した分は必ず確実に目に見えて成果として表れる 時代の要求である新しい技能習得に面白さを感じるよう指導する</p>
教科書・参考書	<p>教科書:よくわかる 3次元CADシステム SolidWorks入門 Part3 編 者: 株式会社アドライズ 発行者: 井水 治博 発行所: 日刊工業新聞社</p> <p>参考書: オートデスク認定資格ユーザ試験 出版社: Autodesk ATC事務局</p>
評価方法	<p>作品制作物(授業課題の制作物提出)40% (自己制作課題の成果物提出)30% 授業参加態度20% 成果発表10%</p>
受講上の注意	<p>講師と共に良い授業の進行に協力し、集中して取り組むとともに、気づいた事や希望を伝えることに努める事。 分からない事は授業の前後、あるいは授業の中でも、タイミングを見て「分からない」と伝え、自分や周囲の人々の課題をより良く解決することを心掛ける事。 共に受講する全体の様子にも関心を持ち、自分の為にも皆の為にも少しずつ働きかける小さな努力を積み重ねる心構えと勇気を持つ事。</p>
授業外における学習方法	<p>1つの課題を、少なくとも3回通り反復練習する事を、自分の学習のルールとすると良い。 努力は必ず実ると信じ、30分でも1時間でも時間を作ると良い。 続ければプロになる。</p>
能動的授業又は地域課題	<p>能動的授業の種類: 無</p>

授業年度	2015	シラバスNo	DD309A
講義科目名称	CAD演習Ⅲ		
英文科目名称	Seminar on CAD 3		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	福島 恵美子		
開講意義目的	3次元CADシステムを集中的に学習し、3次元デザインの知識と技能を修得することで、実務に求められる製品の設計・評価・試作・リサイクルといった、3次元CADシステムの一連のプロセスを把握できる技術者を育成することができる。		
授業計画	<p>1回 第1章 3次元CADの概念 3次元CAD「SolidWorks」で、2次元との違いと3次元CADのメリットを把握する。 3次元CADの必要性と歴史について知る。 3次元モデルのデータ構造と部品+組立の構成を確認する。</p> <p>2回 第1章 3次元CADの概念(単元確認) 第1章「3次元CAD概念」の単元の確認問題を解く。 用語の解説と3次元システムのメリットを理解する。</p> <p>3回 第2章 3次元CADの機能と実用的モデリング手法 第1章の基礎知識を前提とし、実際に3次元CADを使用した製品形状のモデリングのための様々な機能を修得する。</p> <p>4回 第2章 3次元CADの機能と実用的モデリング手法(単元確認) 第2章「3次元CADのモデリング機能」を把握し、コマンド操作を確認する。 実用上の注意点を含み、3次元CADの機能と実用的モデリング手法の単元の確認問題を解く。</p> <p>5回 第3章 3次元CADデータの管理と周辺知識 プロジェクト管理の知識と、プロダクトデータのマネージメントツール活用のメリットを知る。 コンピュータシステムの構成、CADとネットワークの知識を修得する。 情報セキュリティーの対応ができる知識を学ぶ。</p> <p>6回 第3章 3次元CADデータの管理と周辺知識(単元確認) 第3章「3次元CADデータの管理と周辺知識」について単元の確認問題を解く。 コンピュータ全般の知識を身に付ける。</p> <p>7回 第4章 3次元CADデータの活用 CAE・CAM・CAT・CG・RP・DMUなど、3次元データが設計部門から、企業内の各部門でどのような用途があるかを学ぶ。 3次元データが製品の企画段階から、製造、組立検査工程に至る広範囲に活用されるイメージを掴む。</p> <p>8回 第4章 3次元CADデータの活用(単元確認) 第4章「3次元CADデータの活用」の単元の確認問題を解く。 専門用語の意味を知り、用語を使って会話ができるまで理解を深める。</p> <p>9回 CAEを利用した強度設計の体験・3次元CAD利用技術者試験過去問 工業製品の設計・開発工程を支援するコンピュータシステム、CAE(Computer Aided Engineering)を利用して、強度解析を学ぶ。 モデルの外観編集と、IGES・Parasolid・STEP・STLなどの中間ファイルについて学ぶ。</p> <p>10回 3次元CAD利用技術者試験過去問題 解答練習 各単元の弱点を見つけ、さらに解説を加えて理解を深める。 間違った問題について、解答を理解すると共に、再度問題を解く。</p> <p>11回 3次元CADやパソコンを使用して、問題の趣旨をより理解する。 3次元CAD利用技術者試験過去問題 解答練習 各単元の弱点を見つけ、さらに解説を加えて理解を深める。 間違った問題について、解答を理解すると共に、再度問題を解く。</p> <p>12回 3次元CADやパソコンを使用して、問題の趣旨をより理解する。 3次元CAD利用技術者試験 解答解説(前半) 12月14日(日)3次元CAD利用技術者試験(前半)について、 試験問題の内容を確認し、解答解説を通じて、さらに理解を深める。</p> <p>13回 自主制作に向けて、デザイン企画書を作成する。 3次元CAD利用技術者試験 解答解説(後半) 12月14日(日)3次元CAD利用技術者試験(後半)について 試験問題の内容を確認し、解答解説を通じて、さらに理解を深める。</p> <p>14回 自主制作に向けて、デザイン設計ラフ画を作成する。 3次元CAD自主制作-1 3次元CADを使用し、オリジナル作品の作成を行う。 チームでの解決、質疑応答を通じて、課題解決を積み重ね、イメージを形にしていく。</p> <p>15回 3次元CAD自主制作-2 作品の発表 制作発表の過程を重視し、中間報告や提案時のプレゼンテーションの経験とする。 情報伝達・情報発信について考え、発表の意義と相互評価について学ぶ。</p>		
教育目標との対応	<p>時代の流れに対応し、組織を牽引する人材となる事を旨とし、地道に新しい技能の習得と研鑽を積み重ねることができる。 社会人基礎能力である時間管理と資源の利活用など、ものづくりに必要なコスト感覚を磨くことができる。 主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力を身につけることができる 		
授業の到達目標	SolidWorksにより3次元CADの基本操作を修得し、3次元CADの基礎的な知識(概念・理論・基本機能・用語など)、および、モデリング・設計の基礎知識を身に付け、3次元CAD利用技術者2級の資格を取得する。		
指導方法	3次元CADの概念・機能・実用的モデリング手法については、SolidWorks(3次元CAD)を操作しながら、体感的に要点と用語を覚えるように指導する。 3次元CADデータの管理については、用語の意味を咀嚼し、問われる内容を過去の問題をさかのぼって確認し、重要となる用語の理解と製造過程と製品のライフサイクルのイメージを深める。		

教科書・参考書	教科書:平成27年度版 CAD利用技術者試験 3次元公式ガイドブック 一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会、一般社団法人 コンピュータ教育振興協会 著 出版社:日経BP社
評価方法	単元毎の小テスト(合格点を取るまで段階的にサポート体制有り)60% 授業参加態度40%
受講上の注意	教科書の単元は大きく4単元である。 各単元で自分の得意分野を把握し、苦手分野には興味を持ち時間をかける。 必ず3D知識と技能を強化できると信じて取り組むと成果が出る。 3DCADシステムを総合的に知るチャンスであるから、授業内容に集中する事。 実務的用語を理解する楽しさと、評価レベルを上げる意識と達成感を持って受講すると良い。
授業外における学習方法	知識試験は、とにかく繰り返し過去問題を解き、理解不足の単元を把握する。 総合的に問題の読解力を強化するよう、時間をかけて反復練習する事が大切である。 過去問が満点を取れるまで繰り返し問題を解くことで用語を覚える。 3次元CADシステムが求めているものは何か考える。
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類:無

授業年度	2015	シラバスNo	DD310A
講義科目名称	グラフィックデザイン		
英文科目名称	Graphic Design		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	必修
担当教員	岩田 敦之		
開講意義目的	文字・写真・イラストレーション等を利用した平面構成を行う実習を通じて、ビジュアルコミュニケーションデザインの基礎知識と技術を学ぶ。		
授業計画	1回 インTRODククシヨン 授業の目的、進め方についての説明を行う 2回 平面構成の基礎 1 点のみを用いた、基礎的な平面構成を行う 3回 平面構成の基礎 2 線のみを用いた、基礎的な平面構成を行う 4回 平面構成の基礎 3 面のみを用いた、基礎的な平面構成を行う 5回 コラージュ コラージュ技法を用いた作品制作を行う 6回 ダイアグラムデザイン ダイアグラムデザインについて学ぶ 7回 ピクトグラムデザイン ピクトグラムデザインについて学ぶ 8回 タイポグラフィ 1 タイポグラフィについて学ぶ 9回 タイポグラフィ 2 タイポグラフィについて学ぶ 10回 画像合成 複数の画像合成処理を用いた平面構成を行う 11回 ポスターデザイン ポスターデザインについて学ぶ 12回 エディトリアルデザイン基礎 エディトリアルデザインの基礎について学ぶ 13回 エディトリアルデザイン実践 1 これまで制作した作品を活用し、ポートフォリの制作を行う 主に企画を行う 14回 エディトリアルデザイン実践 2 これまで制作した作品を活用し、ポートフォリの制作を行う 主に制作作業をおこなう 15回 プレゼンテーション 制作した作品をプレゼンテーションする		
教育目標との対応	情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解する。		
授業の到達目標	グラフィックデザインの基礎知識の修得する。 ビジュアルコミュニケーションの実践を行い、効果的な情報伝達能力を身につける。 作品のプレゼンテーション能力を向上させる。		
指導方法	主に、Adobe illustratorを使用したグラフィックデザインの実技演習を行う。 個別指導を行いながら授業を進める。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:なし		
評価方法	授業参加・態度 20% 作品70% プレゼンテーション10%		
受講上の注意	他の受講者の学習の妨げ(私語、携帯電話でのメール、居眠り等)になる行為は、固く禁ずる 課題(作品・レポート)の期限は厳守すること 当日欠席により課題提出ができない場合は、事前に受け付ける		
授業外における学習方法	授業計画に記載されている内容に添い、関連する作品の調査をおこなうこと 授業終了時に示す課題(作品・レポート)の制作を行うこと		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD311A
講義科目名称	DTP		
英文科目名称	DTP		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	垣田 健一郎		
開講意義目的	実際のデザイン制作現場で求められている「発想力」「コミュニケーション力」「表現力」を学ぶ。		
授業計画	<p>1回 ガイダンス ●授業の目的や進め方について。 ●授業への取り組み方と評価について</p> <p>2回 これからのデザインについて ●自分の仕事を通して、デザインという「仕事」について。 ●日本や世界で活躍しているアートディレクターやデザイナーの仕事について事例紹介 ●グッドデザイン賞について</p> <p>3回 illustratorで自分の名刺をつくらう ●最小で最大のコミュニケーションツールで自分をアピールしよう。 ●書類のつくりかたやガイドライン等の活用のしかた。 ●印刷時における注意事項等。</p> <p>4回 クライアント(お客様)の名刺をつくらう1 ●打ち合わせ→企画→提案・ラフスケッチ→制作→確認→納品 というデザイン実務におけるプロセスに沿って制作して ●納品後、相手の評価を確認する。</p> <p>5回 クライアント(お客様)の名刺をつくらう2 ●同上</p> <p>6回 ここまではデザインという「仕事」を体験することが目的です。 Photoshop基礎1 ●Photoshopとは何か。 ●解像度や画像の種類、拡張子の意味について。 ●フィルターや変形加工などPhotoshopの機能を知ろう。</p> <p>7回 Photoshop基礎2 ●パスを使った切り抜きと、合成、加工。 パスを使わない切り抜きの方法はいくつかありますが、パスに慣れる(習得する)ことで illustrator、Photoshopでの表現の幅が広がります。</p> <p>8回 フライヤー(チラシ)をつくらう1 ●illustrator、Photoshopを使ってフライヤー(チラシ)をつくる。 何を、いつ、誰に、どこで、どのように、伝えるのかを考えて企画をして制作をします。 企画→原稿制作</p> <p>9回 フライヤー(チラシ)をつくらう2 ●同上 デザイン→提出</p> <p>10回 評価をしてみよう ●つくったフライヤーを貼り出して、全員で評価をして、 デザインで「伝える」「伝わる」といったことを客観的に体験してみる。 ●次の課題の前に印刷の仕組みについて話をします。</p> <p>12回 雑誌(フリーペーパー・ブランドブック・ガイドなどなど)をつくらう1 ●フライヤーの時に取り組んだことを活かして雑誌をつくらう。 企画(何を、いつ、誰に、どこで、どのように、伝えるのか)</p> <p>13回 雑誌(フリーペーパー・ブランドブック・ガイドなどなど)をつくらう2 ●より読者の興味をひくような、またはわかりやすいページ構成や基本的なレイアウトを考えます。 内容・構成→編集→デザイン制作</p> <p>14回 雑誌(フリーペーパー・ブランドブック・ガイドなどなど)をつくらう3 ●特集やコラムなど、内容によって変化のあるデザインをします。 デザイン制作→製本</p> <p>15回 雑誌(フリーペーパー・ブランドブック・ガイドなどなど)をつくらう4 ●総括 デザイン制作→製本→提出</p>		
教育目標との対応	情報デザインをコミュニケーションデザインという視点で理解し、発想力・表現力をもったデザイナーとしての能力を培う。 また、情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナーを目指して、情報デザインにおける基本理論・技術を理解することが出来る能力を修得する。		
授業の到達目標	illustrator、Photoshopの基礎的な知識・技術の習得を通して、グラフィックデザインによるコミュニケーション力を高めしていく。 また、「印刷」の仕組みについて理解をした上でデザイン制作ができるようになる。		
指導方法	基本的に実習を中心とした授業。 全体的な講義と、課題提出におけるプレゼンテーションを通して技量にあわせた個別の指導を行う。		
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし		
評価方法	課題(発想/技術)70%・課題への取り組み方(姿勢)20%・プレゼンテーション10%		
受講上の注意	他の受講者の学習の妨げをしない。 課題提出は厳守。		
授業外における学習方法	街にあふれてる身の回りにある「デザイン」を発見して「考える」。 授業を受身ではなく課題という表現のチャンスとすること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD312A
講義科目名称	WebデザインⅡ		
英文科目名称	Web Design 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	WebデザインⅡでは、PC用のWebサイトを作っていきます。使用するのはDreamweaverというソフトです。ソフトの使いこなしよりも、Illustratorで作成した設計図に基づいて、きちんとWebページができる技術と、さらにこれからの技術であるWebサービス系(クラウドアプリ)によるWebサイト制作を紹介していきます。		
授業計画	1回 オリエンテーション Dreamweaver 基礎(1) Dreamweaverの操作基礎を学びます。 サイトの定義、ページ作成、ページの保存等。 2回 Dreamweaver 基礎(2) 文書だけでページをまとめていきます。 画像の挿入。 3回 Dreamweaver 基礎(3) ナビゲーションボタンの整理等、 フォームの挿入。 4回 Dreamweaver 基礎(4) Divタグによる画面レイアウトについて:XHTMLとCSSドキュメントを作成し、リンクをする。 5回 Dreamweaver 基礎(5) 実習: DreamweaverでWebページを1ページ作成する。 6回 Dreamweaver 基礎(6) 中間課題実習とここまでのまとめ 7回 Dreamweaver 基礎(7) 中間課題実習発表 8回 DreamweaverによるCSSレイアウトテクニック divタグとCSS設定による応用技術をマスターする。 9回 DreamweaverによるCSSレイアウトテクニック divタグとCSS設定による応用技術をマスターする。 10回 CSSレイアウトデザイン① 最新技術補強 設計図に基づき、Webページ制作を行う(映像教材を見ながら行う。) 11回 CSSレイアウトデザイン① 最新技術補強 前回の続きを完成させる。 12回 CSSレイアウトデザイン② 最新技術補強 設計図に基づき、Webページ制作を行う(映像教材を見ながら行う。) 13回 CSSレイアウトデザイン② 最新技術補強 前回の続きを完成させる。 14回 Webサービス系サイトデザイン紹介 WordPress等、Webサービス系とは何か?を学習する。 15回 Webサービス系サイトデザイン紹介、これからのWeb企画や制作について 前回の続きとまとめ。		
教育目標との対応	情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得します。(知識・理解) ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる		
授業の到達目標	PC用Webサイトの制作には決まったパターンがあり、PC用Webサイトのレイアウト設計図(画面設計図)が自らで描けることと、それを実現するための技術力を得ることが目標となります。		
指導方法	最初の辺りは、おそらく初めてのアプリケーションソフトとなるDreamweaverとFlashの基礎的操作を教えます。(映像教材あり)、その次に本格的なPC用Webサイトの制作を「DREAMWEAVER8による至極のCSSレイアウトデザイン!パーフェクトブック」(高柳ヤヨイ著)の中から、また高柳によるオリジナル映像教材から、Webデザインをステップ・バイ・ステップで学んでいきます。		
教科書・参考書	「教科書:なし、参考書:なし」 ※高柳によるオリジナル映像教材を使用。		
評価方法	授業参加・態度:60% / 作品:40% とします。		
受講上の注意	意欲をもって臨んでください。遅刻は2回で欠席1回とします。 技術的に難しくなるので、予習・復習と、映像を見たり、参考書を見たりと自らの努力が必要です。 ※一つひとつの課題が就活時に大切な資料・及び作品となるので、課題制作を大切にしてください。 ※また、本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当。		
授業外における学習方法	※配布されたビデオ教材の予習・復習をすること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD313A
講義科目名称	CG演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar on Computer Graphics 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	アニメーション、モデリング、シミュレーション、レンダリング、マッチムーブ、合成のための包括的な機能と、拡張性に優れたCGソフトウェアであるMaya。Mayaの基礎、応用技術を身に付け、幅広い表現するための基本スキルを身につける。		
授業計画	<p>1回 インTRODクダクシヨンⅠ 3DCGと映像について 講義の内容や進め方について説明 Mayaって何に インターフェースと基本ツールについて学習する。</p> <p>2回 Mayaの実習1 インターフェースと基本ツールについて学習する。(実習45分)</p> <p>3回 Mayaの実習2 モデリング(ポリゴン)概要について学習する。(実習45分)</p> <p>4回 Mayaの実習3 ポリゴンを使用したモデリング制作について学習する。(演習60分)</p> <p>5回 Mayaの実習4 モデリング(Nurbsカーブなど)概要について学習する。(実習45分)</p> <p>6回 Mayaの実習5 Nurbsカーブなどを使用したモデリング制作について学習する。(演習60分)</p> <p>7回 モデリング練習Ⅰ モデリング(個人指導) ポリゴン、Nurbsなどを応用したモデリング制作。 レンダリングの基礎について学習する。(演習90分)</p> <p>8回 モデリング練習Ⅱ モデリング(個人指導) ポリゴン、Nurbsなどを応用したモデリング制作。 レンダリングの基礎について学習する。(演習90分)</p> <p>9回 Mayaの実習6 マテリアルとUVテクスチャ、について学習する。(実習45分)</p> <p>10回 Mayaの実習7 マテリアルとUVテクスチャ、について学習する。(実習45分)</p> <p>11回 Mayaの実習8 ライティング、カメラ、レンダリング応用について学習する。(演習60分)</p> <p>12回 Mayaの実習9 ライティング、カメラ、レンダリング応用について学習する。(演習60分)</p> <p>13回 作品制作1 作品制作(個人指導) 学習したものを総合的に応用力を学ぶ。(演習60分)</p> <p>14回 作品制作2 作品制作(個人指導) 学習したものを総合的に応用力を学ぶ。(演習60分)</p> <p>15回 作品制作3 作品制作(個人指導) 学習したものを総合的に応用力を学ぶ。(演習60分)</p>		
教育目標との対応	マルチメディアに関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得する。 アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる。 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。		
授業の到達目標	①3DCGの基礎知識を修得する。 ②立体空間を理解し、モデリングの力の修得する。 ③質感やライトについて理解し、応用力を修得する。		
指導方法	実践的に現場に必要な技術を体験的に学ぶ。実習作業中は巡回指導を行う		
教科書・参考書	教科書は特に使用しない。 参考図書・参考ビデオを使用。Autodesk Maya トレーニングブック3		
評価方法	授業中の態度40%・課題提出60% 総合評価する。		
受講上の注意	CGアニメーションの制作は、知識や技術の習得に時間がかかり、かなりの忍耐と熟練を要する。 授業時間外にも、練習を積み重ねる必要がある。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD314A
講義科目名称	CG演習Ⅲ		
英文科目名称	Seminar on Computer Graphics 3		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	アニメーション、モデリング、シミュレーション、レンダリング、マッチムーブ、合成のための包括的な機能と、拡張性に優れたCGソフトウェアであるMaya。Mayaの応用技術を身に付け、幅広い表現するための基本スキルを身につける。映画、放送、ゲーム開発、デザイン業界において、実践的に高品質なコンテンツ制作をするため、高度なスキルを身につける。		
授業計画	1回 インTRODクション 講義の内容や進め方について説明 Mayaのアニメーションって何に 2回 Mayaの実習1 アニメーションの概要について学ぶ。(実習45分) 3回 Mayaの実習2 アニメーションの仕組みについて キーフレームとバスアニメーションについて学習する。(実習45分) 4回 Mayaの実習3 アニメーションの仕組みについて キーフレームとバスアニメーションについて学習する。(演習60分) 5回 Mayaの実習4 スケルトンなどについて学習する。(実習45分) 6回 Mayaの実習5 コンストレイン、スケルトンなどについて学習する。(演習45分) 7回 Mayaの実習6 シミュレーション、IK/FKについて(演習45分) 8回 Mayaの実習7 コンストレイン、IK/FKについて(演習45分) 9回 Mayaの実習8 アニメーション実習(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習60分) 10回 Mayaの実習9 アニメーション実習(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習60分) 11回 Mayaの実習10 レンダリングについて、エフェクトとダイナミクスについて Mental ray,グローバルイルミネーションについて学習する。(演習60分) 12回 Mayaの実習11 レンダリングについて、エフェクトとダイナミクスについて ファイナルギャザリング、コースティクスについて学習する。(演習60分) 13回 作品制作1 作品制作(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習60分) 14回 作品制作2 作品制作(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習60分) 15回 作品制作3 作品制作(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習60分)		
教育目標との対応	マルチメディアや情報デザインに関する基礎力を高め、3DCGクリエイター及び映像(アニメーション)を制作ディレクターを目指して、アニメーションの基礎知識や高度なモデリング制作を通し、実務的な技術力を備え、問題解決に活用する能力を修得する。 アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる。 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。		
授業の到達目標	①アニメーションの基礎を修得する。 ②高度な映像表現の基礎を修得する。 ③映像の仕組みについて修得する。		
指導方法	実践的に現場で必要な技術を体験的に学ぶ。実習作業中は巡回指導を行う		
教科書・参考書	教科書は特に使用しない。 参考図書・参考ビデオを使用。Autodesk Maya トレーニングブック3		
評価方法	授業中の態度40%・課題提出60%		
受講上の注意	CGアニメーションの制作は、知識や技術の習得に時間がかかり、かなりの忍耐と熟練を要する。 授業時間外にも、練習を積み重ねる必要がある。 実習と講義が中心になるため、シラバスの中身もそれに合わせ変わる。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD315A
講義科目名称	映像編集		
英文科目名称	Seminar on Video Editing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	岩田 敦之		
開講意義目的	編集ソフトを使用した作品制作を通じて、映像編集に必要な知識とカメラ撮影・ノンリニア編集の技術を学ぶ。		
授業計画	1回 イン트로ダクション 実習の目的、内容、流れについての説明をおこなう 2回 映像編集の基礎1 アングル、カメラワークについて学ぶ 3回 映像編集の基礎2 映画等の事例をもとに映像編集について学ぶ 4回 演習 アプリケーションの基本的操作 1 アプリケーションの基本的操作について学ぶ 5回 演習 アプリケーションの基本的操作 2 アプリケーションの基本的操作について学ぶ 6回 演習 ストップモーションアニメーション ストップモーションアニメーションの制作をおこなう 7回 演習 撮影と素材の取り込み方法 ビデオカメラによる撮影とパソコンへの取り込みをおこなう 8回 演習 編集と合成 アプリケーションを使用しながら、編集、合成をおこなう 9回 演習 効果音、BGM アプリケーションを使用しながら、効果音、BGMについて学ぶ 10回 演習 企画 1 企画書の制作をおこなう 11回 演習 企画 2 イメージボード、絵コンテの制作をおこなう 12回 演習 映像制作 1 ビデオコンテの制作をおこなう 13回 演習 映像制作 2 撮影をおこなう 14回 演習 映像制作 3 撮影を行った素材をもとに編集、SEをおこなう 15回 まとめ プレゼンテーションをおこなう		
教育目標との対応	情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解する。		
授業の到達目標	映像の編集技術の基礎知識の理解。 映像編集ソフトの技術の習得。 映像を用いた作品制作によって、情報伝達の幅を広げる。		
指導方法	映像提示装置を用いて、デモンストレーションを行いながら、講義と実習を行う。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:なし		
評価方法	授業参加・態度 20% 作品60% プレゼンテーション20%		
受講上の注意	他の受講者の学習の妨げ(私語、携帯電話でのメール、居眠り等)になる行為は、固く禁ずる 課題(作品・レポート)の期限は厳守すること 当日欠席により課題提出ができない場合は、事前に受け付ける		
授業外における学習方法	授業終了時に示す課題(作品・レポート)の制作を行うこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD316A
講義科目名称	ゲームデザイン I		
英文科目名称	Game Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	熊谷 武洋		
開講意義目的	ゲームデザイン I では、ゲーム開発におけるアセットオブジェクトおよびキャラクターデザインの実例とその造形手法を学ぶことを目的としている。ゲーム業界の標準的ツールである3dsmaxを用いてゲーム開発に特化したモデリングおよびテクスチャ技法を習得する。		
授業計画	<p>1 オリエンテーション 講義サイトへの登録、課題データのアップロード手順等、受講環境の準備と整備を行う。</p> <p>2 ゲームキャラクターデザイン試作 受講者の趣向性と技術程度を確認するため、受講者全員が各自任意の方法にて試作を行う。次いで試作品をアップロードし、作品の一斉閲覧および講評を行う。</p> <p>3 ゲーム開発におけるキャラクターデザイン事例 ゲーム分野におけるキャラクター開発およびその表現手法について事例を紹介・分析を行う。具体的なキャラクターデザインを行う上での事前計画、チュートリアル、参考文献等の教示を行う。</p> <p>4 3dsmax－基本操作－ メインUIの操作方法、サンプルシーンの読み込み、環境設定を行う。</p> <p>5 3dsmax－モデリング1－ サンプルモデルを対象にして形状編集、親子関係のリンク操作、簡易的なキーフレームアニメーションを行う。</p> <p>6 3dsmax－モデリング2－ メカニカルな形状をモデリングし、モデファイアスタックやポリゴンモデリングの基本概念と操作を行う。</p> <p>7 3dsmax－モデリング3－ モデリング2によって作成した形状を、頂点、エッジ、ポリゴンのそれぞれの階層を使い分け発展的な編集作業を行う。</p> <p>8 3dsmax－マテリアル1－ スカイライトライティングとメンタルレイによるレンダリング設定、質感設定の基本概念とビューポートキャンバスによるテクスチャペイントを行う。</p> <p>9 3dsmax－マテリアル2－ ビットマップテクスチャによるUVWマッピング設定、ベイク作業を行う。</p> <p>10 3dsmax－リギング1－ 標準ボーンによる一般的なリギング構造の設定と編集を行う。</p> <p>11 3dsmax－リギング2－ BIPEDによるリギングおよびフィットステップによるモーションシンセサイズを行う</p> <p>12 3dsmax－ゲームキャラクターの作成－ これまで学んだワークフローに基づき、オリジナルモデルの作成作業を行う</p> <p>13 提出課題制作-1- 受講者が課題テーマに基づいて具体的なキャラクターを任意の方法にて造形する。</p> <p>14 提出課題制作-2- 受講者が課題テーマに基づいて具体的なキャラクターを任意の方法にて造形する。</p> <p>15 プレゼンテーション 完成作品をアップロードし、作品の一斉閲覧および講評を行う。受講者自身が完成作品について概説と自己評価を行う。</p>		
教育目標との対応	ゲーム分野におけるビジュアルデザインを情報デザインを拡張したものと捉え、基本から応用までの実制作能力を高める。3dsmaxの基本オペレーションやアセットオブジェクトモデリング制作手法を習得し、アイデアの実現化および視覚情報の設計力と実装力を養う。		
授業の到達目標	ゲーム分野におけるキャラクターデザインの手法を理解する。3dsmaxのローポリゴンモデリング、UVWマップ、リギングを習得し応用実証作品およびゲームプログラムでハンドリングができるアセットオブジェクトを制作する。		
指導方法	教科書を基本としながら、教卓PCと提示画面で実際のオペレーションと並行しながら指導を行う。実習時間は机間巡視を行うだけでなく、協同体制を整え、受講者同士での相互理解を促進する。		
教科書・参考書	教科書: 3ds Max ★ Beginners[改訂第2版]、翔泳社 参考書: 講義内にて指示を行う。		
評価方法	受講態度30、課題評価70、合計100を基本とし、各項目から総合的に判断する。 課題作品の提出は成績評価のための欠格条件とする。		
受講上の注意	本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「コンピュータ及び情報処理(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。 受講に際し、必要となる用具については講義内にて指示を行う。 本講義は以下のサイトを講義専用サイトとして活用し、出欠、課題提出、質問などを一括して行う https://ds22n.cc.yamaguchi-u.ac.jp/~kumagai/cgi-bin/s_menu.cgi		
授業外における学習方法	他履修者提出状況を以下のURLにて参照する https://ds22n.cc.yamaguchi-u.ac.jp/~kumagai/cgi-bin/s_menu.cgi ネット上のチュートリアルサイトなどを用いて自主的に作業を行う。 メールで質問等を受け付ける。 kumagai@yamaguchi-u.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】無【地域課題解決目標】無		

授業年度	2015	シラバスNo	DD317A
講義科目名称	ゲームデザインⅡ		
英文科目名称	Game Design2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	工藤 達郎		
開講意義目的	近年、ゲームは日本を代表するコンテンツ産業となっている。本科目においては、映像、サウンド、プログラムなどから構成されるゲームの作り方を基礎から学ぶ。開発環境は、個人でもゲームを比較的容易に制作可能な「Unity」を用い、ゲーム開発に必要な企画やデザインの考え方、具体的な実装法について身につける。		
授業計画	<p>1回 ゲームとは。ゲームの歴史(講義) ゲームの誕生/ゲームの形態の変化</p> <p>2回 ゲーム紹介・企画の考え方(講義) 様々な種類のゲーム/企画に必要な要素</p> <p>3回 企画書の制作(講義・実習) 既存のゲームの企画書を参考にしながら、自分のゲーム企画書を実際につくってみる</p> <p>4回 ゲーム開発環境『Unity』について(講義・実習) 用いる開発環境である『Unity』について、プロジェクトの作成、基本的な編集画面の見方</p> <p>5回 Unityによるゲーム開発1:ゲームオブジェクトとシーン(講義) ゲームの空間に配置するオブジェクトの種類、シーンへの配置</p> <p>6回 Unityによるゲーム開発2:ライティング、カメラ(実習) ライティングとカメラの設定法に関して</p> <p>7回 Unityによるゲーム開発3:スクリプトの基礎 スクリプトの基礎、スクリプトでオブジェクトを制御するには。</p> <p>8回 Unityによるゲーム開発4:インタラクティブな制御 こちらの入力に対して反応するスクリプトを生成するためには</p> <p>9回 Unityによるゲーム開発5:サウンド、シーンの変化 サウンドを鳴らすためには。場面転換の方法。</p> <p>10回 Unityによるゲーム開発6:衝突判定 Unityにおける衝突判定とは、コライダ、リジッドボディ、衝突判定スクリプトに関して</p> <p>11回 チームの編成と企画の選択、必要な技術の洗い出し 4~5人を一組としてチームを編成する。企画書の中から制作するゲームの選択、今後必要となるゲーム処理を洗い出す</p> <p>12回 オリジナルゲームの制作1 ゲームを制作していく。この時それぞれのゲームに必要な技術は適宜資料として配布する</p> <p>13回 オリジナルゲームの制作2 ゲームを制作していく。この時それぞれのゲームに必要な技術は適宜資料として配布する</p> <p>14回 オリジナルゲームの制作3 ゲームを制作していく。この時それぞれのゲームに必要な技術は適宜資料として配布する</p> <p>15回 作品プレゼンテーション 自分たちの作品のプレゼンテーションを行う</p>		
教育目標との対応	情報技術を使いこなし、自由な発想のもとに自己の表現をゲームの形で企画・具体化する能力を修得する。豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる能力を修得する。 情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	2次元、あるいは3次元のゲームを企画・制作し、プロトタイプまで完成させることを目的とする。		
指導方法	ゲーム制作に関する講義、課題のプレゼンテーション、プログラミング実習、制作したゲームの発表を行う。		
教科書・参考書	基本的に毎週配布資料を配布し、資料とパワーポイントで授業を行う。		
評価方法	企画書等の課題発表・提出(50%) 最終ゲーム作品の発表・提出(50%)		
受講上の注意	プログラミングに関する最低限の知識を有すること。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「コンピュータ及び情報処理(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	ゲーム制作課題を提出するための、テキスト、画像、サウンド、コンテンツの準備。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD318A
講義科目名称	人間工学Ⅱ		
英文科目名称	Ergonomics 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	前期「人間工学Ⅰ」で学んだことを利用して、人間工学の手法を取り入れたデザインを実践したり、体験を通して考え方を修得します。主にプロダクトデザインを対象にした学問ではありますが、インテリアや空間、レイアウト、Web、広告などあらゆるデザインの根幹となる考え方ですので、他のコースに進む場合でも有益です。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション どのように進めていくかの説明</p> <p>2回 西日本工業大学小倉キャンパスを人間工学的に考察する 自分たちが学んでいるキャンパスを人間工学的に評価することで、キャンパスのデザインを考察する。</p> <p>3回 人間工学的バランス 人が美しいと感じるバランスとは？ 人がかわいいと感じる要素は？ 人間の特性について考察する</p> <p>4回 ITの人間工学 わかりやすいアイコンをデザインしよう！ 間違いが起りにくい画面構成とは？ 使いやすく疲れにくい画面とは？</p> <p>5回 レイアウトの人間工学 書類や画面を構成する上で、人間の目の動き、心理特性、疲労などの観点から重要な要素をピックアップする</p> <p>6回 映像の人間工学 錯視や心理を利用した映像テクニック 映画に観られる心理学 人間工学的映画鑑賞</p> <p>7回 車いすの人間工学 車いすについて深く人間工学的に考察する 車いすのスポーツ</p> <p>8回 リモコンの人間工学的デザイン 身近な家電のデザインプロセスを体験 リモコンの問題点</p> <p>9回 ロボットの人間工学 ロボットのデザインプロセス 様々なロボットの映像 これからのロボット社会と問題点</p> <p>10回 型取り 福祉用具作成時や医療で使用される人体の立体コピーの方法を体験する</p> <p>11回 心理学応用 人間工学周辺学問である心理学についてのデザインへの応用や、実生活への応用について考察する</p> <p>12回 プレゼンテーション 聴きやすいプレゼン Keynoteについて 音のないプレゼン</p> <p>13回 脳科学 最新の脳科学トピックス 脳の右側で描く ブレイン-マシンインタフェイス</p> <p>14回 仕事の人間工学 オフィスの工夫 働きやすさ モチベーションアップ法</p> <p>15回 まとめ これまでのまとめと課題説明 ・レポート課題説明</p>		
教育目標との対応	情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。(知識・理解) 情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインにおける人間工学の重要性を認識する ・デザイン活動において人間生活に立脚した考え方ができる 		
指導方法	各時間、実際に手を動かしてもらい、アイデアを短時間で出してもらいます。 また車いすの実習や型取りなどの作業もあります。		
教科書・参考書	特にありません。 適宜参考情報を提供します。		
評価方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講義中の活動内容 40% 2. 最終レポート 55% 3. その他 5% 		
受講上の注意	積極的な発言、行動を期待します。 色鉛筆などの画材があるとよりよい実習ができます。		
授業外における学習方法	<ul style="list-style-type: none"> ・紹介書籍を必ず読む ・身の回りの人間工学的デザインを日常的に発見する ・身の回りの人とモノの問題を意識し、メモや撮影する習慣をつける 		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD321A
講義科目名称	プロダクトデザイン基礎		
英文科目名称	Introduction to Product Design		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	毎回授業の前半はラフスケッチの訓練を行う。3次元で素早く思い浮かべる形状を表現できるようになる。実践的なデザインプロセスや、優れたプロダクトデザインの事例を中心に紹介し、これからデザインする際のヒントを得る。		
授業計画	<p>第1回 オリエンテーション 本授業の進め方 プロダクトデザインとは？</p> <p>第2回 プロダクトデザインの基礎知識 調査方法 材料 表面加工</p> <p>第3回 デザインプレゼンテーション 重要性 テクニック 優れたプレゼン紹介</p> <p>第4回 カーデザイン① 自動車をデザインすること 日欧比較</p> <p>第5回 カーデザイン② 優れたカーデザインの紹介</p> <p>第6回 いすのデザイン 人間工学の結晶 いすをデザインする際の注意点 優れたいすのデザイン紹介</p> <p>第7回 家電のデザイン 家電をデザインする際の注意点 優れた家電のデザイン紹介</p> <p>第8回 ロボットデザイン ロボットをデザインする際の注意点 優れたロボットデザインの紹介</p> <p>第9回 Apple社のデザイン戦略 特殊な金型 箱をあける喜び 「かわいい」 夢を見させず、商品をみせる</p> <p>第10回 IT機器のデザイン PC、携帯端末のデザイン手法 優れたIT機器のデザイン</p> <p>第11回 医療機器のデザイン 医療機器をデザインする際の注意点 優れた医療機器のデザイン</p> <p>第12回 食のデザイン 食器 テーブルウェア 食品のデザイン 優れた食のデザイン</p> <p>第13回 雑貨のデザイン 雑貨をデザインする際の注意点 優れた雑貨のデザイン</p> <p>第14回 プロダクトデザイナーの仕事 有名プロダクトデザイナー 新人デザイナーの1日</p> <p>第15回 まとめ 紹介してきたデザインの総括 課題説明</p>		
教育目標との対応	<ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる 		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザイナーの仕事内容を理解できる ・デザインプロセスを把握し、学生時代に習得すべき知識・技術を整理できる 		
指導方法	PCプレゼンテーションを用いた座学を基本とする		
教科書・参考書	参考書:プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ(単行本)-JIDA「プロダクトデザイン」編集委員会(著)		
評価方法	受講態度 :50% レポート(3回予定):50%		
受講上の注意	プロダクトデザインを卒業研究のテーマに見据えている人だけでなく、身の回りのデザインに興味がある方は受講してください。		
授業外における学習方法	日常的に身の回りのモノやコトがどのようなプロセスでデザインされたかを習慣的に考える 日常的なアイデアスケッチの練習		
能動的授業又は地域課題	多くの回に地域課題解決を意識したトピックスが盛り込まれる		

授業年度	2015	シラバスNo	DD322A
講義科目名称	プロダクトデザイン基礎演習		
英文科目名称	Preliminary Seminar on Product Design		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	スタイロフォームなど様々な材料を使ってデザインモデルを作成する。 それによりモノを観察する能力を向上させ、良いデザインがどのような構成になっているのかなどを理解する。		
授業計画	1回 インTRODクダクシヨン 課題説明 演習1-1 授業の意図の説明 課題の説明 スタイロフォーム切削 2回 演習1-2 スタイロフォーム磨き 3回 演習1-3 評価会 形状の確認 各自評価 4回 課題説明 演習2-1 課題の説明 スタイロフォーム切削 5回 演習2-2 スタイロフォーム磨き 6回 演習2-3 評価会 形状の確認 各自評価 7回 課題説明 演習3-1 課題の説明 型の作成 8回 演習3-2 型の作成 流し込み 9回 演習3-3 評価会 形状の確認 各自評価 10回 課題説明 演習4-1 課題説明 粘土をつかったリアル表現 11回 演習4-2 リアルさを向上させる 12回 演習4-3 評価会 形状の確認 各自評価 13回 課題説明 演習5-1 これまで使った手法で自由にモノを作成する。 アイデアスケッチ 作成 14回 演習5-2 作成 15回 演習5-3 評価会 総括 形状の確認 各自評価 授業全体を通しての評価		
教育目標との対応	・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる		
授業の到達目標	・思った通りのフォルムを自由自在に短時間で作れるようになる。 ・どのように作れば美しく伝わりやすいものになるかを理解する。		
指導方法	・2~3週で一つのモデルを仕上げ、評価する。 ・作業中細かい指示を出し、モデルのリアリティを向上させる。		
教科書・参考書	造形工作アイデアノート パンタグラフ著 グラフィック社		
評価方法	受講態度 モデルの完成度		
受講上の注意	・工具などを使用するため、怪我には十分に注意すること ・汚れてもいい格好で参加のこと		
授業外における学習方法	・身の回りのものを観察する ・授業時間内に制作できないものは作成する。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD323A
講義科目名称	プロダクトデザイン I		
英文科目名称	Product Design 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	毎回授業の前半はラフスケッチの訓練を行う。3次元で素早く思い浮かべる形状を表現できるようになる。事例紹介を中心に、プロダクトデザイナーの考え方、工夫、テクニックなどを学び、プロダクトデザイナーになるためには何をすべきかを考える		
授業計画	1回 オリエンテーション 紹介するプロダクトデザイナー ラフスケッチの基本 2回 日本のプロダクトデザイナー その1 ラフスケッチー線を引く あるプロダクトデザイナーに注目し、作品、考え方、工夫、テクニックを紹介する。 3回 日本のプロダクトデザイナー その2 ラフスケッチー円を描く 同上 4回 日本のプロダクトデザイナー その3 ラフスケッチー楕円を描く 同上 5回 日本のプロダクトデザイナー その4 ラフスケッチー立方体を描く 同上 6回 日本のプロダクトデザイナー その5 ラフスケッチー立方体の間違い探し 同上 7回 日本のプロダクトデザイナー その6 ラフスケッチー円柱・円錐 同上 8回 日本のプロダクトデザイナー その7 ラフスケッチー立方体の組み合わせ 同上 9回 日本のプロダクトデザイナー その8 ラフスケッチー様々な立体の足し算引き算 同上 10回 日本のプロダクトデザイナー その9 ラフスケッチー三面図から透視図 その1 同上 11回 日本のプロダクトデザイナー その10 ラフスケッチー面図から透視図 その2 同上 12回 海外のプロダクトデザイナー ラフスケッチー等高線による自由曲面の表現 著名な海外プロダクトデザイナーの作品や考え方を紹介する 13回 プロダクトデザインと時代背景 ラフスケッチー所持品を描いてみる グッドデザイン賞受賞作品をメインに受賞となった時代の背景を紐解く 時代が求めるデザインの好例を多数紹介 14回 プロダクトデザインの今と未来 ラフスケッチーアイデアを短時間で表現する 世界的なプロダクトデザインの流れ 未来のプロダクトデザイン 15回 まとめ 紹介した事例の総括 プロダクトデザイナー共通の考え方		
教育目標との対応	・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる		
授業の到達目標	・アイデアスケッチをすぐに三次元で表現できる ・身の回りのデザインを見る習慣をつける		
指導方法	PCプレゼンテーションによる座学 ミニレポートを毎回課す		
教科書・参考書	参考書:GOOD DESIGN AWARD		
評価方法	授業態度、レポート、ラフスケッチなどの総合評価		
受講上の注意	様々なデザイナーの考え方に触れ、自分のデザインスタイルを確立する意思を常に持って受講してください。 授業だけでなくたくさんスケッチを描く練習をしてください。		
授業外における学習方法	日常的なアイデアスケッチの練習		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DD324A
講義科目名称	環境会計学		
英文科目名称	Environmental Accounting For Sustainable Life		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	<p>ここでの環境会計学は、広義で言うところの、企業のエコファンド、環境に対する保全に対して収益を換算する環境会計ではなく、狭義であり、いわゆる「環境家計簿」とは？の必要性からスタートしていきます。おそらく将来は使用電力が表示されるような家電機器に囲まれることでしょう。しかし、今できる事、環境問題に対して、民生部門である家庭で行うことのできる環境会計を紹介していきます。今日は自転車に乗れば2000円エコ！などが実例となるでしょう。P(計画)、D(実施)、C(評価)、A(改善)サイクルに基づき、電力にガソリン使用量など、それらを二酸化炭素排出量に置き換えるとのどのくらいになるか？皆さんの今のライフスタイルそのものを鑑みる学習をしていきます。</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 身近でできるエコとは？ 授業最初の説明と、身近でできるエコ活動について紹介します。</p> <p>2回 環境問題について(1) 「大量生産・大量消費・大量廃棄」の時代から「循環型社会」へ 環境リスクについて、CSRについて解説します。</p> <p>3回 環境問題について(2) エコファンド、環境配慮の企業の試みを紹介。 (キーワード:環境保全コスト、環境保全効果)</p> <p>4回 環境会計学についての知識 ここでは主に企業の取り組みを紹介します。</p> <p>5回 私たち民間部門に課せられた問題 資源そのもののマネージメントとリサイクルの仕組みについて。 (キーワード:原料とマテリアルフロー) PDCAについて説明。</p> <p>6回 環境会計:エコ活動実践(1) 環境家計簿の作成</p> <p>7回 環境会計:エコ活動実践(2) 前回作成した環境家計簿で、結果を累計する。CO2排出係数により、CO2排出量を計算する。 どうすればCO2量を減らせるかのディスカッションを行う。 これまで民間部門が実践しているさまざまな取り組みを紹介します。</p> <p>8回 環境会計:エコ活動実践(3) 各自どのくらいのエコ活動ができたか発表をする。</p> <p>9回 【実践のためのアプローチ】環境啓蒙エコプロジェクト:電力使用量 身近にある電気の使用量について考えます。 提案をしてください。</p> <p>10回 【実践のためのアプローチ】環境啓蒙エコプロジェクト:車のガソリン使用量 身近にある車のガソリン使用量について考えます。 提案をしてください。</p> <p>11回 【実践のためのアプローチ】環境啓蒙エコプロジェクト:ゴミの排出量 ゴミの排出量について考えます。 提案をしてください。</p> <p>12回 環境会計:エコ活動実践(4) 前回計測した数値からオリジナル環境家計簿の制作へ</p> <p>13回 環境会計:エコ活動実践(5) 再度実践をしてください。</p> <p>14回 環境会計:エコ活動実践(6) どのくらいエコ貯金が溜まりましたか？</p> <p>15回 発表とまとめ 授業を通して気づいた事。身近にできる環境会計についてなど、まとめ。 データベース化を紹介。</p>		
教育目標との対応	<p>何事にも積極的にチャレンジし、常に創意工夫を心がけるデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得します。(思考・判断)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる 		
授業の到達目標	<p>(1) 環境問題の知識を付けて、PDCAサイクルに基づき、環境マネージメントシステム(EMS)が理解できる事。 (2) 実際に行動ができる事。エコ活動が実践できる事。</p>		
指導方法	<p>授業最初は、環境問題についての知識を身に付けていきます。環境意識の高まりは、「大量生産・大量消費・大量廃棄」といったところから始まり、現在では、「循環型社会」が法で定められ、企業はまず、資源を使う代わりに環境保全、その経済効果を考えなければなりません。これが広義での環境会計ですが、それを学んだ後に、こうしたさまざまな環境投資のために、皆さん自身が小さなアクションをしなければなりません。そのために各々が「環境家計簿」を作成してもらい、二酸化炭素の排出量からエコ活動を見直してもらいます。</p>		
教科書・参考書	<p>「教科書:なし 参考書:なし」 ※高柳作成資料を使用。</p>		
評価方法	<p>授業参加・態度:60% / レポート:40% とします。</p>		
受講上の注意	<p>環境問題について現在全く知らなくても受講できます。 技術的には、Excelが使用できる事。 そして、環境問題やエコアクションに興味を持って、実際に行動ができる事。 遅刻2回で欠席1回とします。</p>		
授業外における学習方法	<p>* 授業で学んだ事を実践し、エコに取り組む姿勢を持つことが大切です。</p>		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DM301A
講義科目名称	ビジネス実務		
英文科目名称	Business Practice		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	吉田 潔		
開講意義目的	<p>わが国の経済状況は、いわゆるアベノミクスによりようやく長期のデフレ経済からの脱却が進みつつある。その結果、大企業においては給与水準の上昇などもみられるようになった。しかし、その恩恵は地方の中小企業にはなかなか及んでいないのが現実です。ビジネス社会は、このような経済状況の変容に伴ってビジネスのあり方が変わる部分と、変わらない部分があります。特に、人と人を結ぶコミュニケーションという側面は、ビジネスの根幹をなす基本的な要素で最も重要な側面を持っています。これに対して、ITの活用などはビジネスシーンを従来から大きく変えていく要素を持っています。</p> <p>この講義では、そのような変わらない部分と変わる部分とを対比させながら、長年培ってきたビジネス社会の現場からの経験、特にマーケティング発想を用いたビジネス展開について講義します。</p> <p>以上により、ビジネスマナーだけではなくマーケティング発想力を身につけることを目指します。</p>		
授業計画	<p>1回 ビジネスとコミュニケーションの基本①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャリアと仕事へのアプローチ ・仕事の基本となる8つの意識 ・コミュニケーションとビジネスマナーの基本 <p>2回 ビジネスとコミュニケーションの基本②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指示の受け方と報告、連絡・相談 ・話し方と聞き方のポイント ・来客応対と訪問の基本マナー ・会社関係でのつき合い <p>3回 ビジネスとコミュニケーションの基本③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャリアと仕事へのアプローチ ・会社活動の基本 ・話し方と聞き方のポイント ・接客と営業の進め方 <p>4回 ビジネスとコミュニケーションの基本④</p> <ul style="list-style-type: none"> ・不満を信頼に変えるクレーム対応 ・会議への出席とプレゼンテーション ・チームワークと人のネットワーク <p>※講義時間中に練習問題にも取り組みます。</p> <p>5回 仕事の実践とビジネスツール①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仕事への取り組み方 ・ビジネス文書の基本 ・電話応対 <p>6回 仕事の実践とビジネスツール②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・統計・データの読み方、まとめ方 ・情報収集とメディアの活用 ・会社を取り巻く環境と経済の基本 <p>7回 仕事の実践とビジネスツール③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仕事の進め方 ・ビジネス文書の基本 ・統計・データの読み方、まとめ方 ・情報収集とメディアの活用 <p>8回 仕事の実践とビジネスツール④</p> <ul style="list-style-type: none"> ・会社数字の読み方 ・ビジネスと法律・税金の知識 ・産業と経済の基礎知識 <p>※講義時間中に練習問題にも取り組みます。</p> <p>9回 ビジネス社会に必要な知識 問題解決の方法論(SWOT分析等)や会社数字の読み方について解説します。</p> <p>10回 ビジネス用語の基本① わが国の経済社会において使用される時事用語等を学びます。</p> <p>11回 ビジネス用語の基本② 同上</p> <p>12回 マーケティングの基本～市場のつかみ方～① あらゆるビジネスにとって、マーケティング発想は大変重要です。そのため、マーケティングの基礎である「市場を知る」ことについての意義や方法論についてお話しします。特にビジネスマンが誤解しやすいマーケティング用語等を2回にわたって解説します。</p> <p>13回 マーケティングの基本～市場のつかみ方～② 同上</p> <p>14回 マーケティングの基本～マーケティング戦略の基礎～① 「市場を知る」ことについて、これに関連したマーケティングの基本戦略を2回にわたって講義し、諸君がビジネス社会に巣立つ際のマーケティング発想方法等について触れます。</p> <p>15回 マーケティングの基本～マーケティング戦略の基礎～② 同上</p>		
教育目標との対応	<p>ビジネス社会における諸課題に立ち向かう対応方法を各種の側面から教示するので、就職後約40年間を有意義に過ごす術の一端を修得できる。</p> <p>そのために、主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる能力 ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力を身につけることができる能力 ・ビジネス社会で今最も求められているマーケティング発想能力 		

授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての最低のマナーを身につける。 ・ビジネス社会での常識を身につける。 ・ビジネスの仕組みを理解する。 ・より効率的なビジネスを行うための各種ノウハウを取得。 ・マーケティング発想を身につける。 ・地域の産業界の現状を理解する。
指導方法	pptを使って講義します。レジュメは用意し、要点は、pptレジュメに記載します。
教科書・参考書	テキストは「ビジネス能力検定ジョブパス 2級、3級」に基づきますが、購入する必要はありません。
評価方法	出席20%、課題提出10%、試験70%
受講上の注意	<p>マーケティングに関する入門書程度は読んでおいてください。</p> <p>講義中の私語、携帯電話使用は厳禁です。違反者は退出してもらいます。</p>
授業外における学習方法	<ul style="list-style-type: none"> ・新聞の経済欄、テレビの経済番組に関心を払う。 ・経済小説を出来るだけ読むこと。
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】

授業年度	2015	シラバスNo	DM302A
講義科目名称	生活と金融		
英文科目名称	Life and Finance		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	竹中 知華子		
開講意義目的	誰にとっても身近な経済、金融問題をわかりやすく講義します。金融の基本を学びましょう。自分たちのお金の管理はもちろん、貯蓄、クレジット、税金、社会保障制度などについても触れ、ライフプランニングできるようなパーソナルファイナンスを解説します。		
授業計画	1回 イントロダクション(1) 経済とは 2回 イントロダクション(2) 金融とは 3回 金融市場 市場の形成、資金調達 4回 証券 株式、債券など 5回 銀行の業務 預金、貸出など 6回 株価について 株価の決定、株価の変動 7回 銀行と証券 銀行と証券の分離など 8回 日本銀行 日本銀行の機能 9回 金融政策(1) 公定歩合操作 10回 金融政策(2) 公開市場操作 11回 金融政策(3) 量的緩和 12回 金融システム 金融システムの安定条件 13回 金融機関の破綻 ペイオフなど 14回 金融機関のこれから 新しい金融システムの確立を考える 15回 総括 講義内容を総括する		
教育目標との対応	パーソナルファイナンスを学ぶことで、将来的にお金にかかわる様々な選択に向き合った時、また、会社など組織においてさまざまな問題にあたったとき、その原因を追究、発見し、人間社会とパーソナルファイナンスデザインとの関わりを幅広く理解することができる。また、解決するための適切な金融的なアイデアをデザイン化するための感性を高めることができる。		
授業の到達目標	実社会で必要とされる経済的視点を養い、ビジネスの現場で役立てられる能力を身につけましょう。		
指導方法	講義スタイルで行います。 テキスト、配布プリント、資料映像などにより講義します。		
教科書・参考書	教科書:無料配布しますので不要です。 参考書:なし		
評価方法	授業参加態度30% 定期試験70%		
受講上の注意	特にありません。		
授業外における学習方法	お金を使う、貯める、稼ぐ、などといった場面に、自分がどのような意思決定を行っているのか、意識して生活してみましょう。 授業で扱った内容を、教科書にある演習問題を解きながら、確認しましょう。		
能動的授業又は地域課題	特にありません。		

授業年度	2015	シラバスNo	DM303A
講義科目名称	経営組織		
英文科目名称	Business Organization		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	内田 恵里子		

開講意義目的	現状の企業を巡る情勢は、非常に急速な変化をしており、その中で経営を行うには企業組織の在り方が売り上げを左右するといっても過言ではない。そこで、ビジネス社会で働く上での多様な組織論や組織における文化などを探求することで様々な経営に関わる組織形態の習熟を図る。		
授業計画	第1回	オリエンテーション 学習目的並びに目標、グランドルールについて	
	第2回	①経営組織をなぜ学ぶのか。企業における組織とは一体何であるのか。 身近な企業組織の事例などを考察しながら、企業組織の現状について学習する。 組織論基礎① 経営組織の現状と日本の組織のあり方について学習する。 主に、経営組織の基本形態の学習を行う。	
	第3回	①組織の成立 ②組織に関する要素 組織の3要素とは 組織論基礎② 経営組織の現状と日本の組織のあり方について学習する。 主に、経営組織の基本形態の学習を行う。	
	第4回	①職能部門の形成と階層について ②ライン組織、ファンクショナル組織、スタッフ組織について 組織論基礎③ ①職能部門組織 ②事業部制組織、カンパニー制組織	
	第5回	各種組織形態について、実際の企業事例(1)を紹介する。 組織論基礎④ ①職能部門組織とは ②事業部制組織、カンパニー制組織とは	
	第6回	上記復習並びに各種組織形態について、実際の企業事例(2)を踏まえて学習する。 第1回～第5回までの復習並びに小テストの実施。 組織目標と構造① 組織目標並びに組織構造の概要について学習する。	
	第7回	さらに、日本型組織と欧米型組織のそれぞれの特徴について比較検討する。 課題演習として、各自企業での組織形態の企業事例の調査を行う。(30分) 組織目標と構造② 第1回～第6回までの講義の復習を行う。	
	第8回	課題として提示した企業事例の各自プレゼンテーションの実施を行う。 終了後、調査についてディスカッションを行う。 非営利・営利組織とは 公的組織の形態について 非営利組織の特徴並びに課題点について学習する。	
	第9回	さらに、非営利組織と営利組織の比較検討を行う。 組織理論① 組織に関する理論的な位置づけを学習することで、理論的背景に裏付けされた組織としての在り方や方向性を検討する。その代表理論として、下記3理論に関して学習する。	
	第10回	①官僚制組織 ②近代組織論 ③コンティンジェンシー理論 組織理論② 組織に関する理論的な位置づけを学習することで、理論的背景に裏付けされた組織としての在り方や方向性を検討する。その代表理論として、下記3理論に関して学習する。	
	第11回	①官僚制組織 ②近代組織論 ③コンティンジェンシー理論 組織理論③ 組織に関する理論的な位置づけを学習することで、理論的背景に裏付けされた組織としての在り方や方向性を検討する。その代表理論として、下記3理論に関して学習する。	
	第12回	①官僚制組織 ②近代組織論 ③コンティンジェンシー理論 組織理論の復習並びに小テストの実施。 組織文化①	

	<p>企業経営における組織文化の成り立ちと現状について学習する。</p> <p>①組織文化とは ②組織文化の特徴 ③課題点</p> <p>演習課題として、企業における組織文化がもたらす現状について調査を行う。</p> <p>第13回 組織文化② 企業経営における組織文化の成り立ちと現状について学習する。 ①組織文化とは ②組織文化の特徴 ③課題点</p> <p>第14回 演習課題として、企業における組織文化がもたらす現状について調査結果のプレゼンテーションを行う。 組織における経営戦略① 組織活動における戦略との位置づけについて学習する。</p> <p>第15回 ①経営戦略の基礎的知識 ②戦略と組織運営との関わりについて ③実際の企業事例の紹介 組織における経営戦略② 戦略の策定と組織活動の在り方についてのディスカッションを行う。</p> <p>講義全般のまとめと今後の組織経営の展望について学習する。</p>
教育目標との対応	<p>本講義では、日本企業における営利・非営利企業の組織に関わる幅広い専門分野での基礎知識を備え、それを活用する能力を習得する。また、各講義の中で設けられた課題に対しては、常に情報収集能力を育成するための講義を主体に行う。</p> <p>このような学習を踏まえて、情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解できる。また、地域活性化に対する情報デザインの役割を理解できる。このような学習を踏まえて、豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指すとともに、構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントする能力の育成をする。本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>4) デザインコミュニケーション能力修得のための科目の配置 4-1) 自分の地域課題などのデザインした成果物や、その製作プロセスをプレゼンテーションできる「技術習得」の科目を配置する。4-2) 自分の意志を相手に確実に伝えるための「基礎知識」「思考力」「表現力」を養う科目である。</p>
授業の到達目標	<p>①経営全般に関する知識を深めることができる。</p> <p>②ビジネス社会で求められる組織の目標、構造、文化などの学習理解を深めることができる。</p> <p>③組織で求められる人材やあり方など俯瞰した視点での観点から学問的示唆を得る。</p>
指導方法	<p>主に講義を中心とし、小テストを実施する。さらに、講義内容の復習を毎回行うことで、さらなる学習を促進させる。また、随時、課題を出し、その課題に対して考察する機会を提供する。</p> <p>各回の講義においては、グループ単位でのディスカッションやプレゼンテーションを織り込みながら、自主的に発言する能力を育成する。</p>
教科書・参考書	<p>プリントを配布する。</p> <p>教科書：経営組織 金井壽宏著 日経文庫 上記書籍を購入のこと。</p>
評価方法	<p>下記、評価基準とする</p> <p>①期末試験の実施(40%) ②講義での課題提出並びに小テストによる評価(30%) ③積極的な発言、講義姿勢などの総合的な評価(30%)</p>
受講上の注意	<p>①遅刻厳禁(5分前に着席のこと) 携帯電話の厳禁(マナーモードでバックの中に収納) 時間厳守を徹底する。</p> <p>②積極的にグループディスカッションに参加すること。</p> <p>③前回の復習並びに課題提出の順守をすること。</p> <p>④オフィスパワー以外での質問などは、メールにて回答を行う。eriko@nishitech.ac.jp メールの件名には、「学籍番号・氏名・受講科目」を記載のこと。</p>
授業外における学習方法	<p>①教科書として指定してある書籍を事前に熟読しておくこと。</p> <p>②講義中に出された課題を作成し、次週までに提出すること。また、併せて予習の徹底を行う。</p> <p>③各回の講義では、必ず進捗した講義内容の復習を行って置くこと。 第1回～第5回までの復習並びに小テストの実施しますので、復習しておくこと。また、第11回の組織理論の小テストを実施するので同じく復習をしておくこと。</p>
能動的授業又は地域課題	<p>本講義では、アクティブラーニング科目としてグループワーク形式で、実際の企業の組織体制を想定しての課題解決を行う実践的な</p>

授業年度	2015	シラバスNo	DM304A
講義科目名称	観光産業論		
英文科目名称	Theory of Tourism Industry		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	吉田 潔		
開講意義目的	<p>現在、わが国は人口が減少する局面に入っています。地域においては、これから先は人口減を前提にしたまちづくりを考えねばなりません。ただ、人と人の交流は、人口減を補って余りある効果を発揮することがあります。「交流人口」の増大です。観光振興は、この交流人口増大の切り札ともいえます。</p> <p>このような地域振興における観光振興とこれに係る観光産業の在り方、活性化策を考えます。</p> <p>地域振興を観光振興及び観光産業という観点から発想することが出来れば、皆さんは卒業後どのような地域に行っても、その地域の活性化、振興策を考える視点を持つことが可能になるでしょう。</p> <p>私が計画に携わった各地の地域づくりのプランニング提案の実例も提示します。このような材料をもとに、一緒に「観光産業」について勉強しましょう。</p>		
授業計画	<p>1回 市場を知る～その方法論～ 観光産業にとって、マーケティング発想は大変重要です。そのため、マーケティングの基礎である「市場を知る」ことについての意義や方法論について講義します。</p> <p>2回 マーケティング戦略の基礎 「市場を知る」ことについて、これに関連したマーケティングの基本戦略についても講義します。</p> <p>3回 観光マーケティングについて～その1 観光市場における利用者の旅行手段や宿泊施設の選択行動、評価などの構造について講義します。</p> <p>4回 観光マーケティングについて～その2 観光市場において、受入側のマーケティング戦略について講義します。</p> <p>5回 わが国の観光政策と観光行政 明治期からの外貨獲得策としての観光政策から、2007年1月施行の「観光立国推進基本法」に至るわが国の観光施策の動向、これに関連する業界の動向について講義します。</p> <p>6回 観光業界の動向 現在の観光関連業界（運輸、空港、ホテル、旅館、リゾート施設、飲食施設、外食産業、旅行取扱会社、テーマパーク等）の動向について講義します。</p> <p>7回 地域における観光政策、観光施策の展開事例① 九州地域における観光振興策の実例を講義します。</p> <p>8回 地域における観光政策、観光施策の展開事例② 引き続き、九州地域における観光振興策の実例を講義します。</p> <p>9回 地域資源のブランド化による観光振興策 現在、経済産業省や農林水産省は地域資源を活用して地域のブランド化を図ろうとさまざまな施策を展開しています。その実例と効果等について講義します。</p> <p>10回 観光資源としての農水産物直売所の展開事例 地域資源の活用の最たるものは、「道の駅」等に併設される農水産物の直売所です。私が関与した実例を中心に、事業展開のケーススタディを行ない、その課題や問題点、競合激化が予想される将来のあり方について講義します。</p> <p>11回 北九州市の観光政策 学生の皆さんが学ぶ地元・北九州市の観光政策の変遷や現状について勉強します。</p> <p>12回 訪日外国人2000万人に向けての観光政策 観光庁は、東京オリンピックが開催される2020年までにインバウンド2000万人をめざしている。このことについて動向を把握・分析します。</p> <p>13回 地域資源の観光資源化に関するプランニング 各地域における観光振興の方策についてSWOT分析等を用いたプランニングを行ないます。</p> <p>14回 観光産業に関するプランニング 各種の観光産業に関するSWOT分析を行い、その活性化策を考えます。</p> <p>15回 まとめ 今後のわが国の観光のあり方、地域の観光のあり方、地域の観光産業のあり方について皆さんと議論します。</p>		
教育目標との対応	<p>2020年の東京オリンピック・パラリンピック開催に向けて、わが国においては、観光産業が非常に重要な産業になることから、その観光産業における情報やマーケティング発想の重要性を認識するとともに、地域振興における観光産業の役割の重要性を認識するとともに次の能力を取得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる能力 ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる能力 		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・観光産業の意義を理解する。 ・観光産業におけるマーケティング戦略を理解する。 ・地域振興と観光の関係を理解する。 ・まちと観光の関係を理解する。 		
指導方法	pptを使って講義します。要点は、pptレジュメに記載します。		
教科書・参考書	特に指定しない。		
評価方法	出席20%、プランニング実習10%、レポート(試験)70%		
受講上の注意	講義中の私語、携帯電話使用は厳禁です。違反者は退出してもらいます。		
授業外における学習方法	<ul style="list-style-type: none"> ・新聞等マスコミにおける観光関連の報道に注意を払うこと。 ・自治体の観光関連施策の展開をウェブサイトからチェックすること。 ・観光関連産業の動向をウェブサイトからチェックすること。 		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】		

授業年度	2015	シラバスNo	DM305A
講義科目名称	コミュニケーション技法		
英文科目名称	Communication Skills		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	梶谷 克彦		
開講意義目的	①ヒューマンスキルの理解と実践的スキルアップにより、社会人基礎力の養成を図る。 ②企画立案コミュニケーションの実践的なスキルを要請する。		
授業計画	1回目 コミュニケーションとはなんだろう?① 良いコミュニケーションとはなんだろう? 悪いコミュニケーションの状態とは何だろう? 2回目 コミュニケーションとはなんだろう?② 自分のコミュニケーションの状態を知ろう 3回目 何が不便なのか知る。 兵器マニュアルによるケーススタディ 4回目 全体を見渡す力 フェルミ推定 5回目 コミュニケーションのメディア① メディアについてのディスカッション メディアの使い方(ケーススタディ) 6回目 コミュニケーションのメディア② メディアの分類とコミュニケーション 7回目 プレゼンテーションとはなんだろう?① 企画内容の伝達について 8回目 プレゼンテーションとはなんだろう?② コンセプトワーク 9回目 企画立案によるコミュニケーションとはなんだろう?① 企画立案 10回目 企画立案によるコミュニケーションとはなんだろう?② 企画立案 11回目 企画立案によるコミュニケーションとはなんだろう?③ 企画立案プレゼンテーション 12回目 コミュニケーションとはなんだろう? 参加者がこの時点で感じている「コミュニケーション」が、講義開始当初からどのように変わったかを確認。 また、今まで、チームメンバーとのコミュニケーションにおいて、どのような能力が欠けていたかを再確認。 13回目 コミュニケーショントレーニング 前回の講義で明らかになった「自分に不足している」コミュニケーション能力のトレーニング。 14回目 最終プレゼンテーション準備 最終プレゼンテーションの準備 15回目 最終プレゼンテーション 最終プレゼンテーション		
教育目標との対応	・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解。 ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を想像しマネジメントすることができる。 ・情報デザインに関わるスキルと、その展開力を有するデザイナー及びエンジニアを目指して、自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力を修得する。		
授業の到達目標	①プレゼンテーション能力の養成(プレゼンテーションにて確認) ②グループディスカッションによる企画立案力の養成(プレゼンテーションにて確認)		
指導方法	パワーポイントによる説明。 ディスカッションによる対話。 プレゼンテーションによる到達確認。		
教科書・参考書	なし 関連資料を適宜配布する。		
評価方法	授業態度(40%) ディスカッション参加度(30%) プレゼンテーションの完成度(30%)		
受講上の注意	積極的な授業態度を強く求める。		
授業外における学習方法	講義内で予告したプレゼンテーション準備を行なうこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DM306A
講義科目名称	Webコミュニケーション		
英文科目名称	Communication by Web Technology		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	<p>情報コミュニケーションの中でも、情報を多数に公開する技術がネットワーク内には実に多くなりました。「情報を多数に公開し、ネットワークを作り、多数で情報を共有する意義」は何か？ということ授業では分析を行い、一方で、就職活動を考慮し、社会人となるために必要な知識を学びます。</p> <p>本授業では、発表やマーケティングリサーチ(市場調査)、職種によってどのようなWebがよいかなどディスカッション(討論)します。SNS(FacebookもしくはGoogle)を中心に授業を進めていきます。コミュニケーション力を重視いたします</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション イントロダクション(授業の進め方を説明)</p> <p>2回 SNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)構築(1) Facebook、Googleなどを説明。</p> <p>3回 SNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)構築(2) Googleを使ってコミュニケーションを行う。Googleメールの取得。</p> <p>4回 SNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)実践編(1) Facebookによるコミュニケーションを実践する。</p> <p>5回 SNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)実践編(2) Facebook(SNS)のあれこれ。特徴をつかむ。</p> <p>6回 クラウドサービスとSNS Cloud Computingとは？ リサーチ(1) Googleのサービス(クラウドサービス)を使って見せるレポート作成(1)</p> <p>7回 クラウドサービスとSNS Social Networking Systemとは？ リサーチ(2) Googleのサービス(クラウドサービス)を使って見せるレポート作成(2) 前回のレポートを完成させる。</p> <p>8回 クラウドサービスとSNS Social Networking Systemとは？ リサーチ(3) ネットワークでのコミュニケーションの問題点について。 プレゼンテーション作成(1)ドラフト</p> <p>9回 中間課題発表 プレゼンテーションドキュメントをクラウドサービスを利用して情報共有し、皆でディスカッションする。 プレゼンテーション作成(2)→発表</p> <p>10回 スマートフォンによるコミュニケーション 携帯コンテンツについてのオーバービュー</p> <p>11回 リサーチ スマートフォンアプリに見られるコミュニケーションツールについて レポート(1)</p> <p>12回 リサーチ スマートフォンアプリに見られるコミュニケーションツールについて レポート(2)</p> <p>13回 企画課題 リサーチの結果から、スマートフォンのアプリの企画を立てる。</p> <p>14回 【最終課題作成】 企画の発表</p> <p>15回 まとめ 授業オーバービュー</p>		
教育目標との対応	<p>情報デザインに関わるスキルと、その展開力を有するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得します。(技能・表現)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントすることができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる 		
授業の到達目標	Webでのコミュニケーション(例: SNSやクラウドなど)について知識の分野での理解力が付く事が目標となります。		
指導方法	Webがコミュニケーションとして必要な理由を具体的に理解でき、ビジネスに役立てられるよう、ディスカッションを数回挟みます。SNSを中心とし、Webでコミュニケーション、情報共有のありようについて学びます。 分析、発想、アイデアの出し方、リサーチなどWebコミュニケーションをデザインするための処方箋を学びます。		
教科書・参考書	「教科書:これからはじめる HTML&スタイルシートの本(自分で選べるパソコン到達点)」 ※参考書は高柳作成のものを使用します。		
評価方法	授業参加・態度:60% / プレゼンテーション(2回):40% とします。		
受講上の注意	遅刻しない事。遅刻は20分まで。2回で欠席。		
授業外における学習方法	※常日頃からWebでの情報発信やその危険性など意識しながら、情報コミュニケーションの手法を日常から取得するように、またコミュニケーションのあり方と情報拡散・情報共有についてはSNSなど自らのスマートフォン等で実施し、その結果を授業で発言できるようになる事が大切です。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	DM307A
講義科目名称	IT演習 I		
英文科目名称	Seminar on Information Technology 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	本講義では、Microsoft Word / Excel / PowerPoint の課題作成実習を通して、情報を適切に活用するための知識や技能を養い、実践に生かせるスキル向上を習得することを目的としている。		
授業計画	<p>第1回 初回オリエンテーションと情報セキュリティ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初回オリエンテーション ・情報化社会のモラルとセキュリティ ・Webによるコミュニケーション ・ネット社会に潜む危険と対策 ・Windows基礎 ・タイピング練習 <p>第2回 Microsoft Word 2013基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タイピング練習 ・Microsoft Wordの特徴と基本的な文書作成 ・文書に図や表の挿入 <p>第3回 Microsoft Word 2013応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タイピング練習 ・表現力をアップする機能 (段組み・タブとリーダー・PDFファイルとして保存など) <p>第4回 Microsoft Word 2013応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タイピング練習 ・長文のレポート編集 ・文書の校閲 ・ビジネス文書とは <p>第5回 Microsoft Word 2013総合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題作成 <p>第6回 Microsoft Word 2013総合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題作成と提出 <p>第7回 Microsoft Excel 2013基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Excelの特徴と基本的な表作成 ・表の編集と印刷 <p>第8回 Microsoft Excel 2013応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラフの作成 ・データベース操作 ・関数 <p>第9回 Microsoft Excel 2013応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・複数のシート間の操作 ・ピボットテーブルの作成 ・関数 <p>第10回 Microsoft Excel 2013応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・条件付き書式 ・関数まとめ <p>第11回 Microsoft Excel 2013総合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Excelまとめと小テスト <p>第12回 Microsoft PowerPoint2013基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PowerPointの特徴と基本的なプレゼンテーションの作成 ・特殊効果の設定 <p>第13回 Microsoft PowerPoint2013応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの基本と流れ ・他のアプリケーションのデータ利用 ・課題作成のためのインターネットを利用した情報収集 <p>第14回 Microsoft PowerPoint2013演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマに応じたプレゼンテーション課題作成 <p>第15回 Microsoft PowerPoint2013演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの発表と課題提出 		
教育目標との対応	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>3)(知識・理解)</p> <p>3-2)情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。</p> <p>3-3)情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる。</p>		
授業の到達目標	<p>1.情報社会におけるルールやマナーなどの情報モラルを身に付けるとともに、具体的な対策を含めた情報セキュリティについて理解する。</p> <p>2.Microsoft Word2013を活用しデザイン性の高い広告やレポートを効率的に作成することが出来る。</p> <p>3.Microsoft Excel2013を活用し表計算や高度な関数・グラフの作成、様々なデータベースの分析が出来る。</p> <p>4.Microsoft PowerPoint2013を活用しプレゼンテーションを作成し、発表することが出来る。</p>		
指導方法	講義・演習問題・課題作成実習		
教科書・参考書	<p>教科書:情報リテラシー アプリ編【FOM出版】</p> <p>参考書:なし</p>		
評価方法	小テスト(35%)、作品・提出課題完成度 (Word / PowerPoint)(35%)、授業参加・態度 (30%)		
受講上の注意	<p>オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室、金曜日の昼休み</p> <p>Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。</p> <p>交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</p> <p>学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。</p>		

授業外における学習方法	<ul style="list-style-type: none"> ・Wordでは課題作品提出の必要があるため、事前に指定した提出日に、データが提出できる状態にしておくこと。 ・11回目は、Excel小テストを実施するので、事前に教科書を確認し復習しておくこと。 ・15回目は、PowerPoint課題提出日とするため、事前に内容をまとめデータを提出できる状態にしておくこと。
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類: 無

授業年度	2015	シラバスNo	DM308A
講義科目名称	IT演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar on Information Technology 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	現在、広く社会でIT技術は求められており、ITを活用するスキルはすべての職業人に必須の能力であると言える。また情報化社会が進行する中で、企業の資源である情報は、意思決定において重要な役割を担っている。本講義はITスキルを高め、データや情報を分析し価値ある知識へと変化させ、意思決定に役立てる技術を習得することを目的とする。		
授業計画	<p>1回 情報処理に関わる基本的知識・技能の復習 Excellによる関数の復習と、データを加工する方法について学習する。</p> <p>2回 情報の縮約1 データとして並んでいるたくさんの数字を何かの基準で整理整頓し、意味のある情報だけを抽出する方法について学習する。 (度数分布表、ヒストグラム)</p> <p>3回 情報の縮約1 前回学習した度数分布表、ヒストグラムについて、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p> <p>4回 情報の縮約2 データの特徴を1つの数字に要約する手法を学習する。 (平均値、分散、標準偏差)</p> <p>5回 情報の縮約2 前回学習した平均値、分散、標準偏差について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p> <p>6回 情報の縮約3 標準偏差を用いて、各データの中から特徴のあるデータ(稀なデータ)を発見する手法を学ぶ。</p> <p>7回 情報の縮約3 前回学習した標準偏差について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p> <p>8回 経営管理、在庫管理に関する意思決定 企業の実際の売上げデータを用いて、経営管理・在庫管理に関する意思決定の手法として、パレート図、ABC分析について学習する。</p> <p>9回 経営管理、在庫管理に関する意思決定 前回学習したパレート図・ABC分析について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p> <p>10回 データの関連性を探る 上場企業株価を用いて、2種類手のデータ間の比例的な関係について分析する手法である散布図・相関について学習する。</p> <p>11回 データの関連性を探る 前回学習した散布図・相関について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p> <p>12回 未来を予測する すでに分かっているデータを用いて、将来の予測等の未知のデータを推測する分析手法である回帰分析について学習する。 意思決定における、結果とその要因になっている因子を探る。</p> <p>13回 未来を予測する 前回学習した回帰分析について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p> <p>14回 統計的仮説検定 サンプル(標本)から得られた結論(仮説)が母集団でも成立するかどうかについての統計的仮説検定の手法について学習する。</p> <p>15回 統計的仮説検定 前回学習した統計的仮説検定について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習180分]</p>		
教育目標との対応	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>3) 情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。 (知識・理解)</p> <p>3-2) 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる</p> <p>3-3) 情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる</p>		
授業の到達目標	<p>・ITスキルの向上と、意思決定に必要なデータや情報の収集、分析手法を修得することができる。</p> <p>・日常、身の回りに散らばった情報を整理し、そこからなんらかの意味を持った情報として解釈をすることができる。</p> <p>・プレゼンテーションスキルの向上。</p>		
指導方法	<p>講義形式、演習形式で実施する。</p> <p>講義内容を要約したスライドやプリントを用いて説明を行う。</p>		
教科書・参考書	<p>教科書:なし</p> <p>参考書:なし</p>		
評価方法	<p>参加・態度・発表50%、期末課題50%により評価する。</p>		
受講上の注意	<p>講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。</p> <p>また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。</p> <p>usa@nishitech.ac.jp</p> <p>メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p>		
授業外における学習方法	<p>講義で使用した分析手法については次週発表となるため、発表用の資料を作成すること。</p> <p>復習は、講義で扱った内容を確認し、ノートで確認すること。</p>		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】		

授業年度	2015	シラバスNo	50120A
講義科目名称	応用力学概論		
英文科目名称	Introduction to Applied Mechanics		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	応用力学とは、「物体に力を加えると、どうなるか」を調べる学問領域のことである。たとえば、「ハサミで紙を切る」、「コンクリートで橋をつくる」などがその例である。本講義では、現実の世界にあるトビックスに焦点を当てながら、応用力学の基礎について解説する。		
授業計画	1回 応用力学とは ・履修ガイダンス ・応用力学とは ・応用力学とデザイン 2回 力とは ・力とは何か ・外力, 内力, 応力 ・力を表す単位 3回 数学的準備 ・力の表し方 ・ベクトル ・ベクトル演習 4回 力の分解と合成(1) ・力の分解 ・力の合成 ・簡単な演習 5回 力の分解と合成(2) ・力の分解と合成に関する演習 6回 力の釣り合い(1) ・力が釣り合うとは ・力の釣り合い式 ・モーメント 7回 力の釣り合い(2) ・力の釣り合いに関する演習 8回 形を変える ・変形の3パターン 圧縮, 引張, 剪断 ・ひずみ 9回 ハサミで切る ・ハサミの原理 ・剪断のしくみ 10回 板の上を歩く ・はり(板)とは ・はりにかかる力 11回 飛び込み台からジャンプする ・飛び込み台もはりの仲間? ・飛び込み台にかかる力 ・はりのたわみ 12回 形と強さ ・強さは形で変わるか ・断面の性状を表すもの 13回 チョークをねじる ・チョークをねじる ・ねじりのしくみ 14回 紙コップにのる ・紙コップにのる ・シェル構造 ・空気力 15回 弾性と塑性 ・元に戻るものと戻らないもの ・弾性 ・塑性 ・全体のまとめ ・今後の学習に向けて		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 2)(思考・判断) 2-2) 問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる。		
授業の到達目標	静力学の基本事項を習得するとともに、構造力学および材料力学の導入部を学ぶことで、デザインと構造・材料の関係を習得する。		
指導方法	講義形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。 適宜、レポートを課す。		
教科書・参考書	教科書:なし, 参考書:なし 適宜資料を配付する。		
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する。		
受講上の注意	オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室, 金曜日の昼休み Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。 交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。 学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。		

授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類: 無

授業年度	2015	シラバスNo	50130A
講義科目名称	シミュレーション		
英文科目名称	Computer Simulation		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		

開講意義目的	シミュレーションとは、数理的にきちんと解けない複雑な事象をモデル化して試行することである。たとえば、飛行機の操縦を訓練するフライトシミュレータや将来の経済状態を予測する経済シミュレーションなどがその例である。本講義では、まずシミュレーションの基本的な事項を解説した後、いくつかの例についてモデル化および簡単なシミュレーションを行う。		
授業計画	1回	シミュレーションとは ・履修ガイダンス ・シミュレーションとは ・シミュレーションとデザイン	
	2回	シミュレーションの歴史と意義 ・シミュレーションの歴史 ・シミュレーションの意義	
	3回	シミュレーションの種類 ・シミュレーションの種類 ・シミュレーションの長短所 ・シミュレーションの手順	
	4回	シミュレーションモデルの分類 ・シミュレーションの種類 ・シミュレーションの長短所 ・シミュレーションの手順	
	5回	コンピュータシミュレーション ・コンピュータシミュレーションの手順 ・コンピュータシミュレーションの例	
	6回	Excelによるシミュレーション ・Excelシミュレーションの長短所 ・Excelシミュレーションの注意点 ・簡単なExcelシミュレーション	
	7回	円周率(1) ・円周率をシミュレーションで求める手順 ・プロトタイプモデルの作成 ・シミュレーションの実行 (実習45分)	
	8回	円周率(2) ・プロトタイプモデルの改良方法 ・シミュレーションの精緻化 ・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)	
	9回	携帯電話の普及(1) ・携帯電話の普及率をシミュレーションで予測する手順 ・プロトタイプモデルの作成 ・シミュレーションの実行 (実習45分)	
	10回	携帯電話の普及(2) ・プロトタイプモデルの改良方法 ・シミュレーションの精緻化 ・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)	
	11回	捕食と被捕食(1) ・捕食と被捕食をシミュレーションで同定する手順 ・プロトタイプモデルの作成 ・シミュレーションの実行 (実習45分)	
	12回	捕食と被捕食(2) ・プロトタイプモデルの改良方法 ・シミュレーションの精緻化 ・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)	
	13回	布団の熱伝導(1) ・布団熱伝導をシミュレーションで解析する手順 ・プロトタイプモデルの作成 ・シミュレーションの実行 (実習45分)	
	14回	布団の熱伝導(2) ・プロトタイプモデルの改良方法 ・シミュレーションの精緻化 ・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)	
	15回	景観デザイン ・景観デザインをシミュレーションで決定する手順 ・プロトタイプモデルの作成 (実習30分) ・全体のまとめ	
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 2)(思考・判断) 2-2) 問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる。		

授業の到達目標	数値シミュレーションの基礎、特にモデリングを理解した上で、表計算ソフトであるExcelによるシミュレーションのモデリングと実行方法について習得する。
指導方法	講義形式＋演習形式で行う。前半は、講義内容を要約したスライドを用いて説明する。後半は、Excelを用いて、コンピュータシミュレーションを行う。 適宜、レポートを課す。
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する。
受講上の注意	オフィスアワー：小倉CP本館1002研究室、金曜日の昼休み Emailアドレス：mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。 交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。 学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類：無

授業年度	2015	シラバスNo	51140A
講義科目名称	感性工学		
英文科目名称	Kansei Engineering		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	21世紀は感性の時代と言われています。感性価値を産み出すデザインの方法論を、事例を多く用いて紹介します。プロダクト、グラフィック、Webなどさまざまなデザインによって、生活の質を向上させるデザイナーになることを目的とします。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 授業の進め方と感性工学のご紹介</p> <p>2回 感性工学とは？ ・感性工学を一言で言うと？ ・感性工学の歴史 ・感性工学の重要性 ・感性工学の適用例</p> <p>3回 プロダクトデザインの感性工学 ・自動車の例 ・家電の例 ・ネーミングの例 ・ブラジャーの例</p> <p>4回 感覚について ・視覚、聴覚、触覚について ・共感覚について</p> <p>5回 食の感性工学 ・味をはかる ・おいしいと思うわけ ・味覚の変化</p> <p>6回 エンターテインメントの感性工学 ・映画の感性工学 ・音楽の感性工学 ・ゲームの感性工学</p> <p>7回 ヴァーチャルリアリティ ・方法、道具 ・応用場面 ・問題点</p> <p>8回 ITの感性工学 ・感性検索 ・音声合成 ・感性のインタフェイス</p> <p>9回 CSとマーケティング ・感性のマーケティング ・得られる満足</p> <p>10回 アフォーダンス ・感性に訴えるデザイン ・アフォーダンスデザイン</p> <p>11回 統計について ・多変量解析 ・主成分分析</p> <p>12回 ロボットと感性工学 ・人のそばで働くロボットに必要な感性 ・人の感性に訴えるロボットの動き</p> <p>13回 東京ディズニーランドの感性工学 リピータ率90%以上を獲得するため、あらゆるものが感性に訴えるようデザインされている その秘密を解き明かして様々なデザインのヒントにする。 ・リアリティ向上によるリピータ獲得 ・すべての人が幸せになる仕掛け</p> <p>14回 色の感性工学 ・色の基礎知識 ・色のもつ力 ・色彩に優れた芸術作品</p> <p>15回 まとめ ・これまでのまとめ ・最終レポート内容</p>		
教育目標との対応	<p>・情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。(知識・理解):情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる</p> <p>・情報デザインに関するスキルと、その展開力を有するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。(技能・表現):人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる</p>		
授業の到達目標	<p>・感性工学がどのような学問で何に役立つか把握する</p> <p>・デザイン手法の一つとして感性工学を利用できる</p>		
指導方法	主にKeynoteを用いた座学です。途中いろんな質問をしますので、思ったことをしっかり発言してください。講義後にレポートの課題を出すことがあります。		
教科書・参考書	教科書は使用しません。 参考となる書籍は随時ご紹介します。		
評価方法	<p>1. 講義後のレポート (4回予定): 40%</p> <p>2. 最終レポート(期末に1回予定): 55%</p> <p>3. その他 : 5%</p>		
受講上の注意	・私語、携帯電話の禁止		
授業外における学習方法	イメージとモノやコトがどのように対応しているかを日常生活において習慣的に考える		

授業年度	2015	シラバスNo	51150A
講義科目名称	プロジェクト I		
英文科目名称	Project I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	必修
担当教員	竜口 隆三, 宝珠山 徹		
開講意義目的	2年次までに履修したデザインプロセス、考え方、様々なデザイン手法を応用して、グループ・ワークで、様々な実践的課題に取り組みます。 例、メディアデザイン・コースの:WEBデザイン、グラフィック、編集、映像など。 プロダクトデザイン・コース:CAD、インダストリアルデザイン、空間構成、人間工学など。		
授業計画	1回 イントロダクション プロジェクト・プロセス1 プロジェクトとは、社会とデザイン テーマの設定、チーム編成 プロジェクトのプランニング、コンセプト作成 2回 プロジェクト・プロセス2 プロジェクトのプランニング、コンセプト作成 3回 プロジェクト・プロセス3 調査 1(実習80分) 4回 プロジェクト・プロセス4 調査 2(実習80分) 5回 プロジェクト・プロセス5 制作 1(実習80分) 6回 プロジェクト・プロセス6 制作 2(実習80分) 7回 プロジェクト・プロセス7 制作 3(実習80分) 8回 プロジェクト・プロセス8 中間発表 9回 プロジェクト・プロセス9 制作 4(実習80分) 10回 プロジェクト・プロセス10 制作 5(実習80分) 11回 プロジェクト・プロセス11 制作 6(実習80分) 12回 プロジェクト・プロセス12 制作 7(実習80分) 13回 プレゼンテーション 1 成果のプレゼンテーションと講評 1 14回 プレゼンテーション 2 成果のプレゼンテーションと講評 2 15回 まとめ 授業のまとめ		
教育目標との対応	2年次までに履修したデザインプロセス、考え方、様々なデザイン手法を応用して、グループ・ワークで、様々な実践的課題に取り組み、主に次の能力を修得する。 ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントすることができる		
授業の到達目標	グループ毎に、実践的にデザイン課題を創出し、具体的な成果を提案・プレゼンテーションします。		
指導方法	グループ毎に、実践的にデザイン課題を創出し、具体的な成果を提案・プレゼンテーションします。		
教科書・参考書	授業時に指示します。		
評価方法	授業参加・受講態度:20%、中間発表:20%、プレゼンテーション:20%、最終成果物評価40%		
受講上の注意	グループワークであるので、遅刻・欠席はグループワークに支障をきたすだけでなくグループメンバーに迷惑をかけるので極力避けること。		
授業外における学習方法	アイデア展開、課題制作に授業時間外の時間を十分確保し、スケジュールに合った進捗管理をすること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	51161A
講義科目名称	データベース論		
英文科目名称	Database Theory & Practice		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		

開講意義目的	情報を効率的に活用するためには、情報の保存、更新や加工、検索などの一連の操作が必要となる。それらの操作はデータベースを対象とするのが一般的である。そこで、本講義においては、データベースの基本概念を理解した上で、Accessと呼ばれるデータベースソフトウェアを利用しながら、データベース操作について学習する。
授業計画	<p>1回 データベース概論(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・履修ガイダンス ・身の回りにあるデータベース ・データベースとは <p>2回 データベース概論(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・データベースの種類と数学モデル ・RDBMS(Relational DataBase Management System)の概要 ・代表的なデータベースソフトウェア <p>3回 Accessの基本操作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・AccessとExcelの違い ・Accessの起動と終了 ・Accessのデータベースの構造 <p>4回 テーブルの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーブルウィザードでテーブルを作成 ・デザインビューでテーブルを作成 ・リレーションシップ (実習45分) <p>5回 テーブルの編集</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインビューでテーブルを開く ・フィールドの挿入、削除、移動 ・データ型とフィールドサイズの指定 (実習45分) <p>6回 テーブル作成演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実際例をもとに、テーブルの設計、データの入力を行う。 (実習60分) <p>7回 クエリの作成(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインビューでクエリを作成 ・ウィザードでクエリを作成 ・テーブルの結合、抽出条件・並べ替えの設定 (実習45分) <p>8回 クエリの作成(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色々な条件設定 ・実際のクエリの設定方法 (実習45分) <p>9回 フォームの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フォームウィザードでフォームを作成 ・デザインビューでフォームを作成 ・プロパティ設定、サブフォームの作成 <p>10回 レポートの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポートウィザードでレポートを作成 ・デザインビューでレポートを作成 ・ページ設定、印刷プレビュー (実習45分) <p>11回 フォームとレポートのデザイン編集</p> <ul style="list-style-type: none"> ・直線や四角形を加える ・線の種類や太さの変更 ・条件付き書式の設定 (実習45分) <p>12回 メニューの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メニューとは ・フォームでメニューを作成 ・メニューの編集 (実習45分) <p>13回 リレーションシップの設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リレーションシップウィンドウの表示 ・リレーションシップの設定 (実習45分) <p>14回 データベース演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実際の例をもとに、テーブル作成から管理メニュー作成までを行う。 (実習60分) <p>15回 データベースの管理</p> <ul style="list-style-type: none"> ・データベース管理の概要 ・データベースのバックアップと修復 ・ユーザとグループのアカウントの作成 ・全体のまとめ ・今後の学習に向けて
教育目標との対応	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>3)(知識・理解)</p> <p>3-2)情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。</p> <p>3-3)情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる。</p>

授業の到達目標	データベースの基本概念、特にデータベースモデルのハンドリング方法に関する基礎知識を理解した後に、Accessを使った実際のデータベースの操作方法を習得する。
指導方法	実習形式で行う。実際にパソコンを操作しながら、データベースの操作方法について学習する。 適宜、レポートを課す。
教科書・参考書	教科書:「できるAccess 2013 Windows 8/7対応」、広野、インプレスジャパン 参考書:なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する。
受講上の注意	オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室、金曜日の昼休み Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。 交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。 学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「情報システム(実習を含む)」区分の必修科目に該当する。
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマやテキスト等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類:無

授業年度	2015	シラバスNo	51190A
講義科目名称	プロジェクトⅡ		
英文科目名称	Project II		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	必修
担当教員	竜口 隆三, 宝珠山 徹		
開講意義目的	いろいろなコースで学んでいる学生が、コースを越えてチーム作業で「北九州市の活性化」を目指して、テーマを選定し具体的に取り組むもの。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション&テーマ選定のディスカッション 授業内容紹介・担当教員紹介</p> <p>2回 テーマ洗い出し テーマ決定とチームメンバー決定 企画・立案① グループディスカッション他</p> <p>3回 企画・立案② 進捗報告会実施</p> <p>4回 グループ作業 企画・立案③</p> <p>5回 グループ作業 調査活動① 進捗報告会実施</p> <p>6回 グループ作業 調査活動②</p> <p>7回 グループ作業 調査活動③</p> <p>8回 グループ作業 中間発表 全グループ報告会</p> <p>9回 青果物制作作業 グループ作業</p> <p>10回 青果物制作作業① 進捗報告会実施</p> <p>11回 グループ作業 青果物制作作業②</p> <p>12回 グループ作業 青果物制作作業③ 進捗報告会実施</p> <p>13回 グループ作業 青果物制作作業④</p> <p>14回 グループ作業 成果発表準備 パワーポイント作成</p> <p>15回 成果発表 全チーム発表・評価実施</p>		
教育目標との対応	<p>人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解し、さらに地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができるよう、主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる 		
授業の到達目標	テーマに沿った作品の完成		
指導方法	各教員が専門分野を越えてグループ指導を実施		
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし		
評価方法	授業参加・受講態度:20%、中間報告:20%、プレゼンテーション:20%、最終成果物評価:40%		
受講上の注意	グループ作業なので遅刻・早退・欠席を厳しく評価する		
授業外における学習方法	アイデア展開、課題制作に授業時間外の時間を十分確保し、スケジュールに合った進捗管理をすること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	51240A
講義科目名称	情報システム論		
英文科目名称	Introductory Informatics		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		

開講意義目的	情報システムは、我々の身の回りに知らず知らずのうちに入り込んできている。極論すれば、デジタル社会において、情報システムなしでは、我々の生活は成り立たないと言える。情報システムには、作る側、使う側と両者が織り成す社会・文化の側面という3つの観点がある。本講義では、主として作る側すなわち開発者の立場における情報システムの基礎を解説する。		
授業計画	1回	情報システムとは ・履修ガイダンス ・情報システムとは ・情報システムの例	
	2回	情報システムの概要(1) ・情報システム化の技法 各技法で利用するチャートや表の適用方法 特性および利用する場面	
	3回	情報システムの概要(2) ・ソフトウェア開発の基礎 データ構造と機能に関する分析 対話型処理に関する画面遷移の設計 システムの作成に必要なプログラミング言語の概要	
	4回	情報システムの設計(1) ・プログラム設計 データ構造の概念 データ構造による情報システム設計	
	5回	情報システムの設計(2) ・プログラミング(1) システム操作のためのコマンド解析関数の作成 システム管理のための表示関数の作成 (実習45分)	
	6回	情報システムの設計(3) ・プログラミング(2) システム管理ための追加関数の作成 (実習45分)	
	7回	情報システムの設計(4) ・プログラミング(3) 情報検索の方法 システム管理ため削除関数の作成 (実習45分)	
	8回	情報システムの設計(5) ・プログラミング(4) システム管理ため挿入関数の作成 (実習45分)	
	9回	情報システムの設計(6) ・プログラミング(5) システム全体を対象にしたデバッグング (実習45分)	
	10回	ソフトウェアテスト(1) ・モジュール単体のテスト ・モジュール結合のテスト (実習45分)	
	11回	ソフトウェアテスト(2) ・システムの結合 ・システム全体のテスト (実習45分)	
	12回	ソフトウェアテスト(3) ・総合運用のテスト (実習60分)	
	13回	情報システムの管理(1) ・システムの運用管理 ・システムの資源管理 ・システムの障害管理	
	14回	情報システムの管理(2) ・システムの性能管理 ・システムのセキュリティ管理 ・管理(運用保守)しやすい情報システムの開発	
	15回	情報システムの運用 ・情報システム運用における基本方針 ・情報システム運用における注意点 ・全体のまとめ ・今後の学習に向けて	
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 3)(知識・理解) 3-2)情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。 3-3)情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる。		
授業の到達目標	情報システムに関わる基礎的知識を理解した上で、情報システムの設計、プログラミングおよびテストについて習得する。		
指導方法	講義形式＋演習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。演習は、適宜PCを用いて行う。適宜、レポートを課す。		

教科書・参考書	教科書:なし, 参考書:なし 適宜資料を配付する.
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および定期試験(70%)で成績を評価する.
受講上の注意	オフィスアワー:小倉CP本館1002研究室, 金曜日の昼休み Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については, emailでも受け付ける. 交通機関の遅れなどの理由がない限り, 授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする. また, 無断で途中退出した場合も欠席扱いとする. 学習態度が良好で, かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える. 本講義は, 高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「情報システム(実習を含む)」区分の必修科目に該当する.
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに, 前回の講義内容を復習した上で, 講義に臨むこと.
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類:無

授業年度	2015	シラバスNo	51320A
講義科目名称	環境デザイン演習 I		
英文科目名称	Seminar of Enviromental Design 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	竜口 隆三, 高柳 弥生		
開講意義目的	環境デザイン演習 I では、障害のある方や高齢者の生活環境を充実させるために、デザインや工学の分野からアプローチし、生活の支援用具を企画し利用者の声を直に聴きながら、実際に使用できるモノを設計・制作していきます。自分たちでデザインした日々の生活に役立つ道具を、実際に利用者の方に利用・評価いただき、学生はさらなる改良点を見つけ出します。その積み重ねが本授業のポイントです。		
授業計画	1回 オリエンテーション及びテーマ選定のディスカッション 授業内容の紹介、テーマの洗い出しとディスカッション 2回 テーマ決定及び企画検討① グループディスカッション他 3回 企画検討② 進捗報告並びに企画書叩き台作成 4回 企画評価会(障害当事者参加型) 企画案発表会 障害当事者の皆さんと意見交換会 5回 企画見直し検討 前回の指摘事項を組み込んだ企画案作成 6回 市場調査 展示場訪問或いはインターネットでの情報収集 7回 デザイン案及び原理モデル制作① 制作作業 8回 デザイン案及び原理モデル制作② 制作作業と中間発表用資料作成 9回 中間発表会(障害当事者参加型) 全員発表(プレゼンテーション用PPT&原理モデル) 10回 企画案修正作業と作品製作作業① 最終案完成 制作作業 11回 作品製作作業② 制作作業 12回 作品製作作業③ 進捗状況報告会実施 制作作業 13回 作品製作作業④ 制作作業 14回 最終発表準備 パワーポイント作成 制作作業(仕上げ) 15回 最終発表会(障害当事者参加型) 全員発表・評価実施		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。(関心・意欲・態度) ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる		
授業の到達目標	企画製作品の完成(障害当事者の評価を含む)		
指導方法	障害当事者参加型授業で、ユニバーサルデザインの原点である「ひとにやさしいこころ」「ひとを思いやる気持ち」を持った学生を育てる		
教科書・参考書	「教科書:なし、参考書:なし」		
評価方法	授業参加・態度:30%、/ 作品:50%、/ プレゼンテーション:20%		
受講上の注意	※遅刻をしない事		
授業外における学習方法	障害当事者と触れ合うボランティア活動への参加、及びまちなか活性化活動へのボランティア参加を行う。 ※報告書は授業前には精査しておき、授業外でのヒアリング活動も反映させる事。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	51330A
講義科目名称	環境デザイン演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar of Environmental Design 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	竜口 隆三、高柳 弥生		
開講意義目的	環境デザイン演習Ⅱでは、昨今の地球環境問題や世界的な社会課題に対して、デザインでできることを実践していきます。手法はソーシャルデザイン(コミュニティデザイン)という今世界的に注目を浴びている方法で行い、課題・問題に対して集団でアイデアを出しながら、「集団創造」をまちなか、もしくは特定のコミュニティで行います。「集団創造」を広めるためには、ポスターやチラシを作ったり、FBプロモーションをしたりする必要があります。またイベント開催も必要になるでしょう。仲間同士、そして自分以外の地域住民の声をヒアリングすることで、自己意識及び、創造性とコミュニケーション能力を高めることが目的です。		
授業計画	<p>1回 ソーシャルデザイン(コミュニティデザイン)とは？ 世界の環境問題、そしてさまざまな社会課題と問題点はどうやって解決できるのか？(講義)</p> <p>2回 ソーシャルデザイン事例(世界と日本)(講義) ディスカッションへ(共感できる部分と改良できるのではないかと分けてペーパー化してください)</p> <p>3回 身近でできることをやる 社会的課題や問題点を見つける 問題点はつながっている場合が多く、KJ法(川喜田二郎氏による発想の出し方方法)によりアイデアマップを作ります。いくつかの社会的事例を例題として、授業では発想法をトレーニングします。</p> <p>4回 世界的問題である「少子高齢化」による社会的課題に着目する 3～4回目のアイデア出しとリサーチにより、環境問題改善のための社会的課題を特定していきます。</p> <p>5回 実践： 地域的課題の発見からテーマ出しへ【地域住民全体に心も体も健やかにいられるため衣食住を再見してみよう ①高齢化社会でのライフスタイル、衣食住を調査し、たとえばカーテンで閉め切って認知症を悪化させてしまうケースなど事例を紹介し、イキイキとした高齢化社会をデザインするには？ ②関節・骨の予防は若年・中年からの食・運動のありかた(歩くことが少なくなってきた等)、また誤った運動やリハビリが招く悲劇等、専門家から伺います。→地域包括ケアの問題も説明します。 ③若者としての役割発見、できること、できないこと、地域支援のために動けること等自らの能力を問いましょう。</p> <p>6回 実践： 地域的課題から問題の洗い出しへ テーマから改善策を出していきましょう。アイデアをどんどん出していきましょう。</p> <p>7回 実践： 地域的課題を解決し、デザインする試み(1) 実際にデザイン・作業していく→問題にぶつかる 自分で想像で描いた問題解決のための頭の地図と、現実とは必ずギャップがあるものです。 実際に地域住民の方にヒアリングすることで、何かを見出すことをここからスタートしてください。</p> <p>8回 実践： 地域的課題を解決し、デザインする試み(2) 問題にぶつかる→克服する→問題のコアの発見へ 問題の洗い出しと整理です。それはモノだけで解決できるか、コトがあれば解決できるのか、ヒトの意見をたくさん聞いていく、問題がすっきりしなければ負の要素があるわけですが、乗り越えられるよう、アクションを起こしていきます。</p> <p>9回 実践： 地域的課題を解決し、デザインする試み(3) 【付加価値を付ける(1)】 コトをデザインする コミュニティデザインの目的は、地域に活力を与えること。つながりを強化していくこと。ですので、今度は近隣の地域住民が楽しくなるような企画を作りましょう。住民参加型のワークショップをデザインします。例えば皆で野菜を持ち込み、週一回まちで一番料理の上手なおばあちゃんにレシピを作ってもらいたいなら？ こうした「楽しみ」という「ハピネスの創出」は今一番孤立する高齢化社会にエネルギーを与えてくれるでしょう。実践演習ではその企画と実行のお手伝いをしてみましょう。素材を目の前にして身体と頭を使ってください。</p> <p>10回 実践： 地域的課題を解決し、デザインする試み(4) 【付加価値を付ける(2)】 コトをデザインする 前回の続きです。ワークショップを通じて、人の集まりを作り、自分の意見を言ったり、聞いたりすることから人間的な成長を図ってください。</p> <p>11回 実践： 地域的課題を解決し、デザインする試み(5) 【付加価値を付ける(3)】 モノをデザインする そして、ワークショップのポスターやWeb、チラシ等情報を広める媒体をデザインしてみましょう。「まちで評判となる」イベント(モノ・コト)のための手段をデザインの方で考えていきます。 SNSなどのソーシャルメディアを必ず使周囲の期待感を呼んでください。チラシのデザイン等はそれを自主的にやるのが大切です。</p> <p>12回 実践： 地域的課題を解決し、デザインする試み(6) 【付加価値を付ける(4)】 モノをデザインする 11回と同様、広報、宣伝、PR活動として、Webを作ったり、チラシを配布したり、またそこへ行きやすいようなモノが必要であれば継続してデザインの作業を行いましょう。宣伝媒体には何を選んでもよく、また宣伝活動に対して何をデザインしても構いません。ここまで培った集団の力で生まれる「自由な発想」を大切にしてください。</p> <p>13回 まとめ 「モノ・コト・ヒト」により、つながりを深めることが何よりです。コミュニケーションをしっかりとって、これまで自分が行った行動成長記録をつけてください。</p> <p>14回 実施反省会～地域のひととのディスカッション ここまでは、企画・実施・公布・宣伝といったプロモーションまでを含む作業を実践演習してきましたが、最後に必要なのは、これまで何をしたかというまとめの作業です。自分ひとりだけではなく、地域のヒトたちを交えてこれからの住地域のありかたを考えていきましょう。</p> <p>15回 コミュニティデザイン 持続可能なアプローチへ これまで機能していなかった社会問題の一角という、環境をデザインしたらそれが持続可能か必ずチェックする必要があります。絶えずそこにヒトが介入するシステムづくりについて最後は総論として各自まとめのプレゼンテーションをしてください。</p>		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得します。(関心・意欲・態度) ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる		
授業の到達目標	個という自分のアイデア、すなわち思いつきや着想が、我々社会を取り巻く環境の中で、他の方々とのアイデアと出会うことにより、また異なる視点を持つことができます。自己を客観視できるチャンスとなるでしょう。この授業での到達目標は「集団創造」にあります。問題をほぐすためにのぼってきた声々に対して、それを「ものづくりの原点」と見なし、集結し共有・共感できるアイデアを「ものづくりのための能力」に変換できる力を培うことが本授業での到達目標です。		
指導方法	実践的指導と現場での各人の知恵を優先し、地域住民とのコンタクト等も自主性を持って行えるよう促します。		
教科書・参考書	「教科書：なし」 「参考書：ソーシャルデザイン実践ガイド 地域の課題を解決する7つのステップ 箕祐介著 英治出版」		
評価方法	授業参加・態度：40% / レポート(問題のマップとリンク図など問題解決のための図式化の過程)：20%、プレゼンテーション(自己成長評価分析を含んだもの)：40%		

受講上の注意	problem-basedという、地域社会が抱える問題に対してどう自分が、自分ひとりの想像ではなく、行動することによって、問題解決のためのリアクションができるかが大切になります。ペーパーワークと実践との2つを経て、自分の想像と現実との是正が必要になってるでしょう。ギャップが生じて、負けずにチャレンジする心を大切にしてください。
授業外における学習方法	社会的問題に対してそれを助けたい、あるいは改善したいという気持ちをもったボランティア活動も評価に含めます。困っていることに気付くこと。気付くことばかりでなく、どうしたら解決できるかという「解決」に対するビジョンがもてるように、日常から地域社会をよく見ておくこと
能動的授業又は地域課題	

授業年度	2015	シラバスNo	52101A
講義科目名称	映像デザイン I		
英文科目名称	Moving Image Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	実写、キーフレームアニメーション、図形処理と画像処理、3DCGによる物理シミュレーションといった様々なテクニックを駆使し、デジタル映像表現について学習する。		
授業計画	1回 インTRODクダクシヨン 授業の進め方について。 映像における情報メディア、マルチメディア表現について 2回 映像の理解 映像の歴史とカットや技法などについて 3回 人間の視覚特性について 仮現運動・仮現運動の原則や残像現象・連続性とスピードについて 4回 メディアコンバータとエンコーダ・フォーマットについて スキャンコンバータ・エンコードの種類と方法やNTSC方式を始め、映像端子やフォーマット、HDについて 5回 Adobe AfterEffectの基本的操作方法 演習 After Effectの基本的な操作方法について説明する キーフレームアニメーション I (実習60分) 6回 Adobe AfterEffectの基本的操作 映像の仕組み After Effectの基本的な操作方法について説明する(実習60分) 7回 Adobe AfterEffectの応用操作 映像の仕組み I After Effectの応用操作方法(合成)について説明する(実習60分) 8回 Adobe AfterEffectの応用操作 II After Effectの応用操作方法(合成)について説明する(実習60分) 9回 Adobe AfterEffectの応用操作 III After Effectの応用操作方法(合成・VFX)について説明する(実習60分) 10回 Adobe AfterEffectの応用操作 IV After Effectの応用操作方法(合成・VFX)について説明する(実習60分) 11回 映像制作 I 素材収集(基本的に撮影や写真などは使わずに自分で素材を作る)(実習60分) 12回 映像制作 II 作業の確認 (実習60分) 13回 映像制作 III 作業の確認 (実習60分) 14回 映像制作 IV 作業の確認 (実習60分) 15回 プレゼンテーション プレゼンテーションを行う。(プレゼンテーションは最大限アピール出来るように工夫しましょう) その場で補足の説明をする		
教育目標との対応	映像(動画)コンテンツは情報を整理し、メッセージを動画として伝えるためには、動画の仕組みを理解した上、表現手法については実際の制作を通して、理解を深め行く。自分自身の新たな表現方法を見つけ出す応用力を修得する。 マルチメディア表現に関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得する。 アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる。 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。		
授業の到達目標	①映像の仕組みについて修得する。 ②映像システムについて修得する。 ③表現方法について修得する。 ④圧縮について修得する。		
指導方法	映像提示装置を用いて、デモンストレーションを行いながら、講義と実習を行う。 実習中は巡回指導を行う。		
教科書・参考書	教科書・参考書なし。 別途指示する。		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、課題提出50%		
受講上の注意	単位のために課題を消化するのではなく、自分の納得のために満足できる作品をつくるという学習姿勢と自主的な取り組みが必要である。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52102A
講義科目名称	映像デザインⅡ		
英文科目名称	Moving Image Design Ⅱ		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	映像(動画)コンテンツは情報を整理し、メッセージを動画として伝えるためには、動画の仕組みを理解した上、表現手法については実際の制作を通して、理解を深め行く。また、実務的なスキルを富むため、映像圧縮、映像伝送システムを修得する。		
授業計画	<p>1回 イントロダクション 授業の進め方について。 映像における情報メディア、マルチメディア表現について</p> <p>2回 Adobe AfterEffectの応用操作 I After Effectの応用操作方法(合成・VFX)について説明する(実習60分) 画像処理及びシミュレーション表現の応用について</p> <p>3回 Adobe AfterEffectの応用操作 II After Effectの応用操作方法(合成・VFX)について説明する(実習60分) 画像処理及びシミュレーション表現の応用について</p> <p>4回 ドキュメンタリー映像とは ドキュメンタリー映像について説明と構成要素について (実習60分)</p> <p>5回 ドキュメンタリー映像とは ドキュメンタリー映像について説明と構成要素について(実習60分)</p> <p>6回 ドキュメンタリー映像制作① 制作(構成会議及び事前調査)(実習60分)</p> <p>7回 ドキュメンタリー映像制作② 制作(構成会議及び事前調査)(実習60分)</p> <p>8回 ドキュメンタリー映像制作③ 企画プレゼン</p> <p>9回 ドキュメンタリー映像制作④ 制作実習(出演交渉及び撮影収録)(実習60分)</p> <p>10回 ドキュメンタリー映像制作⑤ 制作実習(出演交渉及び撮影収録)⇒映像の確認⇒ロケハンの取り直しなどを指示(実習60分)</p> <p>11回 ドキュメンタリー映像制作⑥ 制作実習(編集作業)⇒ナレーション準備(実習60分)</p> <p>12回 ドキュメンタリー映像制作⑦ 第1回目の試写会(全体の内容及び修正事項について)</p> <p>13回 ドキュメンタリー映像制作⑧ 制作実習(MA作業)(実習60分)</p> <p>14回 ドキュメンタリー映像制作⑨ 第2回目の試写会(最終修正)(実習60分)</p> <p>15回 プレゼンテーション プレゼンテーションを行う。(プレゼンテーションは最大限アピール出来るように工夫しましょう) その場で補足の説明をする</p>		
教育目標との対応	<p>実写、キーフレームアニメーション、図形処理と画像処理、3DCGによる物理シミュレーションといった様々なテクニックを駆使し、総合的に映像表現方法を学ぶ。 マルチメディアに関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得する。 アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる。 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。</p>		
授業の到達目標	<p>①圧縮について修得する。 ②映像伝送システムについて修得する。 ③表現の方法について修得する。</p>		
指導方法	<p>映像提示装置を用いて、デモンストレーションを行いながら、講義と実習を行う。 実習中は巡回指導を行う。</p>		
教科書・参考書	教科書・参考書は別途指示します。		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、課題提出50%		
受講上の注意	<p>単位のために課題を消化するのではなく、自分の納得のために満足できる作品をつくるという学習姿勢と自主的な取り組みが必要である。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当。</p>		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52190A
講義科目名称	プロダクトデザインⅡ		
英文科目名称	Product Design II		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	前半は陰影を含めたカラーによるスケッチの練習。後半はデザインの評価をすることで、デザイナーの思想、考え方など深く理解できる。ひいては自分がデザインを行う際の多くの考え方を導入できるようになる。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 紹介するデザイン ラフスケッチの基本</p> <p>2回 豊かさについて考える プロダクトデザインは社会を豊かにしてきたが一方で大量生産品のデザインにより多くの資源を使うことに加担している部分が否めない。より良い社会のためにプロダクトデザインができることについて考える。</p> <p>3回 良いデザインを見て評価する グッドデザイン賞評価①</p> <p>4回 良いデザインを見て評価する グッドデザイン賞評価②</p> <p>5回 良いデザインを見て評価する グッドデザイン賞評価③</p> <p>6回 良いデザインを多くの人に伝える デザイン評価発表①</p> <p>7回 良いデザインを多くの人に伝える デザイン評価発表②</p> <p>8回 Appleのデザイン① 最新のApple製品のデザインについて特徴を学ぶ</p> <p>9回 Appleのデザイン① 最新のApple製品のデザインについて特徴を学ぶ</p> <p>10回 自動車のデザイン① 歴史、背景、デザインプロセス</p> <p>11回 自動車のデザイン② 最近の傾向、未来の自動車デザイン</p> <p>12回 プロダクトデザイン最新事例集 新しいプロダクトデザインについて紹介し、評価を行う。</p> <p>13回 商品企画① 商品企画七つ道具を中心に解説</p> <p>14回 商品企画② 商品企画七つ道具を使い具体的にアイデアを出す。</p> <p>15回 まとめ 紹介した事例の総括 プロダクトデザイン共通の考え方</p>		
教育目標との対応	<ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる ・情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントすることができる ・自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる 		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアスケッチをすぐに三次元で表現できる ・身の回りのデザインを見る習慣をつける 		
指導方法	PCプレゼンテーションによる座学 ミニレポートを課す		
教科書・参考書	参考書: GOOD DESIGN AWARD		
評価方法	授業態度、レポート、ラフスケッチなどの総合評価		
受講上の注意	良いデザインが何かを学び、自分のデザインスタイルを確立する意思を常に持って受講してください。 授業だけでなくたくさんスケッチを描く練習をしてください。		
授業外における学習方法	日常的なアイデアスケッチの練習		
能動的授業又は地域課題	地域課題を解決する事例を多く学ぶ		

授業年度	2015	シラバスNo	52200A
講義科目名称	広告論		
英文科目名称	Advertising		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	「広告」とは何か、広告の仕事とはどのようなものか、既存のビジネスモデルが大きく変化している高度情報時代の社会・経済・経営・生活と広告のあり方や展望について学びます。広告業界をめざす者に限らず、広告のあり方について理解しておくことは、社会において経済活動を営む企業・団体・個人にとって必要な「情報リテラシー」です。		
授業計画	<p>1回 イントロダクション・身の回りの広告について この授業の進め方、評価の方法、広告の種類と接触ポイントについて。</p> <p>2回 広告とは何だろうか 広告の目的、広報とのちがひ、社会的機能、分類方法、影響力</p> <p>3回 広告会社のしくみ(1) 広告会社の仕事、広告主との関係、多様なビジネスモデル、業務内容</p> <p>4回 広告会社のしくみ(2) 部門ごとの役割と仕事:営業部門、媒体部門、メディアプランニング、マーケティング部門、クリエイティブ部門、プロモーション部門、事業部門、他</p> <p>5回 広告媒体の種類と特徴(1) マス媒体の特徴、広告出稿、広告料金、視聴率、他</p> <p>6回 広告媒体の種類と特徴(2) 媒体別の特徴:テレビ、ラジオ、新聞、雑誌、インターネット、その他</p> <p>7回 インターネットと新しい広告形態 従来の広告との違い、ネット検索と広告不要論、ビジネスモデルの動向</p> <p>8回 計画立案と広告提案 広告制作の実際、計画立案、マーケティング、クリエイティブ部門の仕事、外部スタッフ</p> <p>9回 広告業界の基礎知識 日本の広告費の動向、クライアント企業の特徴、世界の広告会社、これからの課題</p> <p>10回 広告制作の現場 広告制作の現場について、デザイナー／クリエイターについて、様々なプロジェクト</p> <p>11回 広告制作ワークショップ(1) 広告制作演習。グループ毎に企画を立て、課題制作に取り組む</p> <p>12回 広告制作ワークショップ(2) 広告制作演習:課題制作</p> <p>13回 広告制作ワークショップ(3) 広告制作演習:課題制作</p> <p>14回 プレゼンテーション(1) グループワークのプレゼンテーション(1)</p> <p>15回 プレゼンテーション(2)、まとめ グループワークのプレゼンテーション(2)、授業のまとめ、期末試験と成績評価について</p>		
教育目標との対応	高度情報時代の社会・経済・経営・生活と広告のあり方や展望について学ぶ。広告業界をめざす者に限らず、広告のあり方について理解しておくことは、社会において経済活動を営む企業・団体・個人にとって必要な「情報リテラシー」である。また教育に関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション能力を備え表現できる能力を修得する。		
授業の到達目標	「広告」についての理解を深め、分析的に広告を取り扱う視線を獲得する。		
指導方法	主に講義と対話を進める。後半に広告制作ワークショップを行なう。		
教科書・参考書	教科書:波田浩之著「広告の基本」日本実業出版社 参考書:仲畑貴志著「みんなに好かれようとして、みんなに嫌われる。(勝つ広告の全部)」宣伝会議		
評価方法	授業への参加態度20%、期末試験50%、課題ワークショップ30%の総合評価。		
受講上の注意	教科書のみならず、授業中に示される情報や資料に、授業時以外にもアクセスする習慣をつくること。 後半の課題ワークショップではグループで演習課題に取り組むので、できる限り欠席しないこと。		
授業外における学習方法	生活・社会・文化・経済等に関する情報に旺盛な好奇心をもって目を通すこと。日常生活を「広告」という視点から見直してみるとどのような発見があるか、どんな提案ができるか考えてみる。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52210A
講義科目名称	マーケティング論		
英文科目名称	Marketing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	現在、情報化社会による顧客の力の上昇や成熟した経済、グローバル化により、ビジネスを行う上でマーケティングの考え方を身につけることの重要性はますます高まっている。 さらに営利企業のみではなく、病院や大学、自治体といった非営利組織においてもマーケティングの必要性が問われている。 現在、社会で取り組まれているマーケティング活動について、基本的な考え方や手法を学習していく。		
授業計画	1回 イントロダクション マーケティングの意義、仕組みについて学習する。 2回 マーケティングの仕組み 企業によるマーケティング活動がどのように行われているのか、事例をもとに学習する。 3回 マーケティング戦略と計画の立案 マーケティングは顧客価値にどのような影響を与えているか、マーケティング計画はどのように立案されるのかについて学習する。 4回 マーケティングのための情報収集 マーケティング情報システムの構成要素は何か、どうすれば需要を正確に測定・予測できるか、予測するための分析手法について学習する。 5回 顧客価値、顧客満足度、顧客ロイヤルティの創造、ブランド、トレンド 顧客価値、顧客満足度、顧客ロイヤルティの構築や顧客生涯価値とは何か、消費行動に影響を与える文化、社会、個人的要因について学習する。 6回 市場セグメントとターゲットの明確化 マーケティング活動で重要な要素となるセグメンテーションやその考え方について学習する。 7回 ポジショニングの対応 ポジショニングとは何か、類似点連想と相違点連想、ポジショニングの手順について学習する。 8回 競争戦略1(PLC理論) 企業の競争戦略の一つの理論であるプロダクトライフサイクル理論について学習する。 9回 競争戦略2(PPM理論) 企業の競争戦略の一つの理論であるプロダクトポートフォリオマネジメントについて学習する。 10回 競争戦略3(市場地位別戦略) 企業の競争戦略の一つの理論である市場地位別戦略について学習する。 11回 マーケティング・ミックス(製品戦略) マーケティング・ミックスの一つである製品戦略について、製品の捉え方、製品の分類、PBとNB、ブランド論、製品のサービス化について学習する。 12回 マーケティング・ミックス(価格戦略) マーケティング・ミックスの一つである価格戦略について、価格の捉え方、カスタマー・バリューと販売コスト、損益分岐点の求め方、市場浸透価格と上澄吸収価格、これからの価格戦略について学習する。 13回 マーケティング・ミックス(流通戦略) マーケティング・ミックスの一つである流通戦略について、直接流通と比較した間接流通のメリット、メーカーのチャネル施策の3形態、建値制とリベート、ネット通販の特徴について学習する。 14回 これからのマーケティング(ソーシャル・マーケティング) マネジアル・マーケティングとソーシャル・マーケティング、循環型社会を実現する3つのR、ソーシャルマーケティングの実例について学習する。 15回 まとめ これまでの講義のまとめ		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 4) 情報デザインに関わるスキルと、その展開力を有するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。 (技能・表現) 4-2) 構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる		
授業の到達目標	マーケティングの基本的な考え方や手法を学び、社会で起こっているマーケティング事象の把握、理解ができる。		
指導方法	主にスライドを用いて、講義形式で行う。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:講義内で適宜紹介する		
評価方法	レポート20%、期末テスト80%により評価する。		
受講上の注意	講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。		
授業外における学習方法	講義で使用するスライドを事前に目を通しておくこと。 復習は、講義で扱った内容を確認し、ノートで確認すること。		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】		

授業年度	2015	シラバスNo	52230A
講義科目名称	プロダクトデザイン演習 I		
英文科目名称	Seminar on Product Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	今日、われわれが日常使用する殆どの「もの＝道具」は工場で生産される工業製品である。「もの」の開発プロセスでは経済性や環境への配慮を十分に考慮せねばならないが、それを使用する対象が人間である以上、人にやさしい「ものづくり」が強く望まれる。つまり、人間と親和するものづくりが重要でありその考え方や方法論を実践的に学ぶ。		
授業計画	1回 インTRODクシヨ 課題説明 演習1-1 進め方と課題の説明 テーマ選択、デザインプロセスに沿って進める 2回 演習1-2 デザインプロセスに沿って進める 3回 演習1-3 デザインプロセスに沿って進める 4回 演習1-4 デザインプロセスに沿って進める 5回 演習1-5 デザインプロセスに沿って進める 6回 演習1-6 プレゼンテーションの準備 7回 演習1-7 プレゼンテーション 成果のプレゼンテーションと講評 8回 演習2-1 課題説明 デザインプロセスに沿って進める 9回 演習2-2 デザインプロセスに沿って進める 10回 演習2-3 デザインプロセスに沿って進める 11回 演習2-4 デザインプロセスに沿って進める 12回 演習2-5 デザインプロセスに沿って進める 13回 演習2-6 デザインプロセスに沿って進める 14回 演習2-7 プレゼンテーションの準備 15回 演習2-8 成果のプレゼンテーションと講評		
教育目標との対応	情報デザインに関する理論的・技術的知識と情報技術能力・実務的技術能力を修得する。人々の生活の質の向上に貢献し、なおかつ人々が送る豊で幸せな生活そのものまでデザインできる能力を養成する。「こと」や「もの」「しくみ」を単にデザインするだけでなく、あらゆる状況をデザインの視点で創造・提案できる能力を身につける。		
授業の到達目標	デザイン応用力・実践力やスキルの向上と修得。 プレゼンテーションスキルの修得。		
指導方法	講義と演習による実践的学習をおこなう。		
教科書・参考書	必要に応じて紹介する。		
評価方法	授業出席・受講態度20%、課題提出(中間)20%、プレゼンテーション20%、課題最終評価40%		
受講上の注意	プロダクトデザイン基礎、プロダクトデザイン基礎演習を修得していることが望ましい。 ものづくりに必要な材料、特殊な道具・工具類は各自用意すること。 本科目は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の中で「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	アイデア展開、モデル作成等は授業時間内では終了しないのでそれに充当する時間を考慮すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52240A
講義科目名称	プロダクトデザイン演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar on Product Design II		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	今日、われわれが日常使用する殆どの「もの＝道具」は工場で生産される工業製品である。「もの」の開発プロセスでは経済性や環境への配慮を十分に考慮せねばならないが、それを使用する対象が人間である以上、人にやさしい「ものづくり」が強く望まれる。つまり、人間と親和するものづくりが重要でありその考え方と方法論を実践的に学ぶ。		
授業計画	1回 インタロダクション 課題説明 演習1-1 進め方と課題の説明 テーマ選択、デザインプロセスに沿って進める 2回 演習1-2 デザインプロセスに沿って進める 3回 演習1-3 デザインプロセスに沿って進める 4回 演習1-4 デザインプロセスに沿って進める 5回 演習1-5 デザインプロセスに沿って進める 6回 演習1-6 プレゼンテーションの準備 7回 演習1-7 プレゼンテーション 成果のプレゼンテーションと講評 8回 演習2-1 課題説明 デザインプロセスに沿って進める 9回 演習2-2 デザインプロセスに沿って進める 10回 演習2-3 デザインプロセスに沿って進める 11回 演習2-4 デザインプロセスに沿って進める 12回 演習2-5 デザインプロセスに沿って進める 13回 演習2-6 デザインプロセスに沿って進める 14回 演習2-7 プレゼンテーションの準備 15回 演習2-8 プレゼンテーション 成果のプレゼンテーションと講評		
教育目標との対応	情報デザインに関する理論的・技術的知識と情報技術能力・実践的技術能力を修得する。人々の生活の質の向上に貢献し、なおかつ人々が送る豊で幸せな生活そのものまでデザインできる能力を養成する。「こと」や「もの」「しくみ」を単にデザインするだけでなく、あらゆる状況をデザインの視点で創造・提案できる能力を身につける。		
授業の到達目標	デザイン応用力・実践力・スキルの向上と修得。 プレゼンテーションスキルの修得。		
指導方法	講義と演習による実践的学習をおこなう。		
教科書・参考書	適宜紹介する。		
評価方法	授業参加・受講態度20%、課題提出(中間評価)20%、プレゼンテーション20%、最終課題評価40%。		
受講上の注意	プロダクトデザイン演習Ⅰを修得していること。 ものづくりに必要な材料・特殊な道具、工具類は各自用意すること。 本科目は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の中で「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	アイデア展開、モデル製作は授業時間内では終了しないので、授業時間外でそれに当てる時間を十分確保すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52360A
講義科目名称	プレゼンテーションⅡ		
英文科目名称	PresentationⅡ		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	和田 修		
開講意義目的	現在、多くの会社で企画等のプレゼンテーションを求められる事が多くなっています。この授業ではプレゼンテーションをどのように組み立てていくのか？どうしたら効果的なプレゼンテーションが行えるのか？をテーマに、実際に自分自身でプレゼンテーションを組み立てながら学んでいきます。最終的には自らがプレゼンテーションをおこなえる事を目標としてやっていきます。		
授業計画	<p>1回 ガイダンスとグループづくり この授業についての説明。プレゼンテーション作業をおこなう為のグループづくりと、そのグループメンバーでの交流をおこないます。</p> <p>2回 プレゼンテーションとは プレゼンテーションとは何を伝えるのか？何を目標とするのか？状況別にプレゼンテーションの特徴や手法について学びます。 実践練習(1):「私のこと」</p> <p>3回 プレゼンテーションのテーマ設定 プレゼンテーションにおけるテーマ設定は大切なスタートです。どんなテーマにして、何を伝えるのか？を学んでいきます。 実践練習(2):「アニメのシーンを言葉で伝えよう」</p> <p>4回 全体構想を考える テーマが決まったら、次にプレゼンテーションの全体像考えていきます。一つ一つの項目を考え、項目リストを作成します。 実践練習(3):「自分の趣味・興味を言葉で伝えよう」</p> <p>5回 内容づくり(1) いよいよ内容づくりを始めます。まずは必要な資料を集め、伝える内容を考え、文章化していきます。 気をつけよう！:他の文献などから引用する場合は注意が必要です。注意点について学びます。 実践練習(4):「おもしろくないミニプレゼンテーションをやってみよう」</p> <p>6回 内容づくり(2) 引き続き、内容づくりの作業をおこないます。 気をつけよう！:本当に必要な情報と不要な情報について学びます。 実践練習(5):「笑いのある話・ユーモアのある話」</p> <p>7回 内容づくり(3) 引き続き、内容づくりの作業をおこないます。 気をつけよう！:プレゼンテーションでやってはいけないことについて学びます。 実践練習(6):「相手に問いかける話」</p> <p>8回 プレゼンテーションの内容確認 これまで3週かけて作成したプレゼンテーションの内容をグループで確認していきます。必要な情報と不要な情報の選別をおこない、内容のスリム化をおこないます。 実践練習(7):「アガリ症克服練習」</p> <p>9回 PowerPointの使い方(1) プレゼンテーションにおける視覚ツールとして使われる「PowerPoint」の基本的活用方法について学びます。 * PowerPointの基本的操作方法については説明を行いません。基本操作方法を知らない学生は、事前に教員まで申し出てください。 実践練習(8):「もり上がる話、もり下がる話」</p> <p>10回 PowerPointの使い方(2) PowerPointでは何を伝えたら良いのか？見やすいレイアウトについて学びます。 実践練習(9):「目で伝える話」</p> <p>11回 配布資料の作り方 プレゼンテーションにおいて配布する配布資料の作り方について学びます。 実践練習(10):「困った時の逃げ道」</p> <p>12回 プレゼンテーションにむけての最終チェック 実際にプレゼンテーションをおこなう前の最終チェックをおこないます。プレゼンテーションの時に気をつけること、ふるまい方などについて学びます。</p> <p>13回 プレゼンテーション(1) 実際にクラス内でプレゼンテーションをおこないます。</p> <p>14回 プレゼンテーション(2) 実際にクラス内でプレゼンテーションをおこないます。</p> <p>15回 プレゼンテーション(3) 実際にクラス内でプレゼンテーションをおこないます。</p>		
教育目標との対応	自主的かつ継続的にキャリアを形成する上で必要なスキルとして修得する。情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用する能力を修得する。自己のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力を修得する。		
授業の到達目標	<p>① プレゼンテーションとは何か？という理解を深める。</p> <p>② 自らの力で準備からプレゼンテーションが行えるスキルを修得する。</p> <p>③ 聴講者にきちんと情報が伝わるコミュニケーション力を修得する。</p>		
指導方法	授業で実際に自分自身のプレゼンテーションを作成していきます。授業内で終わらなかった作業については、翌週までに課題としてやってきてください。プレゼンテーションの内容に必要な情報収集は自分自身でおこなってください。 実践練習は3～4人グループで楽しく実際にやりながら学んでいきます(特に準備の必要はありません)。		
教科書・参考書	なし 必要に応じてプリントを配布します。		
評価方法	プレゼンテーション60%、課題提出20%、授業参加・態度20%		
受講上の注意	全員、授業内で一人15分のプレゼンテーションを実際におこなってもらいます。		
授業外における学習方法	授業ではプレゼンテーションの準備を段階的におこないます。プレゼンテーションに必要な資料や文献は授業時間外に、図書館やインターネットを利用して収集して、授業に持参してください。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52370A
講義科目名称	社会福祉論		
英文科目名称	Theory of Social Welfare		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	遠山 昌子		
開講意義目的	<p>誰もが暮らしやすい社会の実現には、デザインの力が必要です。インクルーシブデザインの思考による新しいデザインの提案によって社会により良い変化をもたらすことのできる人材が求められています。</p> <p>デザインとは、目に見える形あるものに限らず、人の考え方、コミュニケーションのあり方など生活や生き方そのものにも影響を与えるものです。</p> <p>社会福祉を学ぶことで、さまざまな立場の人や社会の課題に関心を持ち、デザインの力で社会課題を解決しようとする人材を育成します。</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 授業計画と進め方について 社会福祉の視点で期待されるデザインとは何か</p> <p>2回 福祉とは何か 「福祉」とは特別な人のためにあるのではなく、私たちの生活に身近な課題であることを知る</p> <p>3回 超高齢社会と福祉 高齢者福祉の現状と社会の課題について学ぶ *認知症サポーター養成講座 認定</p> <p>4回 児童を取り巻く環境と福祉 児童福祉の現状と社会の課題について学ぶ</p> <p>5回 障害とは何か① 障害の種類、ICF(国際障害分類)による障害の概念 障害者福祉の現状と課題について学ぶ 障害者差別解消法について</p> <p>6回 障害とは何か② バリアフリー新法の解説と解決すべきバリアの理解 *事例を通して、なぜバリアが作り続けるのかを考える</p> <p>7回 人権と福祉 基本的人権と福祉 子どもの権利条約 障害者権利条約などの国際的な動きと国内の動向について知る</p> <p>8回 社会福祉施設とその役割 社会福祉施設の種類、役割について知る</p> <p>9回 地域福祉① 地域福祉の現状と課題について学ぶ</p> <p>10回 地域福祉② 地域で自分らしく暮らすということ、自己選択自己決定をささえるということ。</p> <p>11回 市民参加と社会福祉① ボランティア、NPOの活動について知る</p> <p>12回 市民参加と社会福祉② ボランティアコーディネーションカ(りょく)とは何か？ 災害時の支援と社会福祉</p> <p>13回 市民参加と社会福祉③ 参加の方法と事例の紹介</p> <p>14回 医療と社会福祉 各種病院の役割と社会的入院について考える 心のモヤモヤと向き合う 一人ひとりが大切にされる社会とは</p> <p>15回 ふりかえり と まとめ この講座で学んできた社会福祉のさまざまな分野について振り返り、自分にできることを考える</p>		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わり幅広く理解することができる能力を習得する。		
授業の到達目標	障害の概念と社会的バリアの理解。 社会の福祉的課題の理解。 市民参加と協働のあり方の理解。		
指導方法	パワーポイントによる講義。 ゲストを招いての交流と体験的学習。 ワークショップ形式で双方向コミュニケーションを取り入れた学習。		
教科書・参考書	随時プリントとワークシートを配布。		
評価方法	1. 平常点(出席および授業中の発表・態度)50% 2. 講義後のレポート(4回程度予定)40% 3. 最終レポート(期末に1回予定)10%		
受講上の注意	福祉や市民活動に関心があれば誰でも受講可能。積極的な参加を期待します。 学習効果向上のため、その分野で活躍するゲストに協力していただきコミュニケーションを図りながら進めます。 ゲスト講師の都合、授業計画の順番が前後することがあります。		
授業外における学習方法	レポートの提出は、原則、講義のあった週末までに提出すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52380A
講義科目名称	ベンチャービジネス		
英文科目名称	Venture Business		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	内田 恵里子		
開講意義目的	本講義では、基礎的な経営学をベースに、アントレプレナーシップを発揮して新たに起業・独立したり、社内企業家として新規事業を興す際に必須となる事項を幅広く身につける。ベンチャービジネスに共通した特徴とは、既存の企業の継続・発展させるために必要である。そこで、時代の要請に応じたベンチャービジネス振興のための人材育成と各人の自己実現の機会の創出を図ることを目的とする。		
授業計画	1回	オリエンテーション 学習目的並びに目標、グランドルールについて ベンチャービジネスの現状について学習する。	
	2回	ベンチャー企業の実態と政策① ベンチャー企業についての理解を深めるために、ベンチャー企業の実態と政策の概要についての学習を行う。	
	3回	ベンチャー企業の実態と政策② ベンチャー企業についての理解を深めるために、ベンチャー企業の実態と政策の概要についての学習を行う。	
	4回	ベンチャー企業の創業者による体験発表 ベンチャー企業を創業した経営者による実際の創業の経緯やその現状について発表会を実施する。 その後、質疑応答などの双方向での理解の習熟を図る。	
	5回	経営の基礎知識① 経営組織とは 基礎的な経営組織の知識習得とベンチャービジネスとの関連を学習する。(60分) 上記学習を踏まえた小テストの実施。(30分)	
	6回	経営の基礎知識② マーケティングとは 基礎的なマーケティングの知識習得とベンチャービジネスとの関連を学習する。(60分) 上記学習を踏まえた小テストの実施。(30分)	
	7回	経営の基礎知識③ 経営戦略とは 基礎的なマーケティングの知識習得とベンチャービジネスとの関連を学習する。(60分) 上記学習を踏まえた小テストの実施。(30分)	
	8回	経営の基礎知識④ アカウンティング、ファイナンスとは 基礎的なアカウンティングなどの知識習得とベンチャービジネスとの関連を学習する。(60分) 上記学習を踏まえた小テストの実施。(30分)	
	9回	経営の基礎知識テスト 経営の基礎知識の総復習テスト実施	
	10回	第5回～8回までの講義を踏まえた確認と総復習を行う。 ベンチャービジネスモデル① ケーススタディ(事例紹介) サービス業の例 各業種別の事例企業を通じて、ベンチャーを行う上での成り立ちや背景、問題点などを学習する。 その後、グループ別にディスカッションを行う。 サービス業のベンチャー起業に対しての課題について相互で意見交換を実施する。	
	11回	ベンチャービジネスモデル② ケーススタディ(事例紹介) 製造業 各業種別の事例企業を通じて、ベンチャーを行う上での成り立ちや背景、問題点などを学習する。 その後、グループ別にディスカッションを行う。 製造業のベンチャー起業に対しての課題について相互で意見交換を実施する。	
	12回	ベンチャービジネスモデル③ ケーススタディ(事例紹介) その他業種 各業種別の事例企業を通じて、ベンチャーを行う上での成り立ちや背景、問題点などを学習する。 様々な業種のベンチャー起業に対しての課題について相互で意見交換を実施する。 その後、グループ別にディスカッションを行う。	
	13回	ビジネスプランの作成 起業の基本ステップ① ベンチャー創業のための手続き並びにビジネスプランの策定の仕方を学習する。	
	14回	ビジネスプランの作成 起業の基本ステップ② グループ別に、実際のビジネスプランの策定を行う。指定された要件を満たした計画書並びに実現可能性も考慮したプラン作りに着手する。	
	15回	総まとめ 第14回でまとめたビジネスプランのプレゼンテーションを実施する。(60分) 講義全体を通じたまとめと総復習を行う。(30分)	

教育目標との対応	経営の基礎的知識を踏まえながら、基礎的な創業のための基本スキルの習得ができる。また、様々な分野でのベンチャービジネスにおけるケーススタディを取り入れて解説を行うことで、幅広い知識習得を行うことができる。また、地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる。このような学習を踏まえて、情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指すとともに、構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントする能力の育成をする。本授業は、以下の教育目標との対応科目である。4)デザインコミュニケーション能力修得のための科目の配置 4-1)自分の地域課題などのデザインした成果物や、その製作プロセスをプレゼンテーションできる「技術習得」の科目を配置する。4-2)自分の意志を相手に確実に伝えるための「基礎知識」「思考力」「表現力」を養う科目である。
授業の到達目標	本講義では、実践的なベンチャー支援のためのマーケティング、経営戦略などを織り込みながら、ケーススタディを通じて理解の習熟ができる。また、幅広い新規事業開拓のための知識習得を目指すことで、現状の経営環境や時代背景を踏まえたベンチャービジネスの理解ができる。
指導方法	一斉講義による知識習得と並行してグループ単位でのディスカッションやプレゼンテーションを効果的に配置することで学習者のコミュニケーション能力や自主性の向上に努める。また、随時、課題や小テストを実施する。
教科書・参考書	プリントを配布する。 参考書:ベンチャービジネス論 太田一樹著 実教出版
評価方法	下記、評価基準とする ①期末試験の実施(40%) ②講義での課題提出並びに小テストによる評価(30%) ③積極的な発言、講義姿勢などの総合的な評価(30%)
受講上の注意	①遅刻厳禁(5分前に着席のこと) 携帯電話の厳禁(マナーモードでバックの中に収納) 時間厳守を徹底する。 ②積極的にグループディスカッションに参加すること。 ③前回の復讐並びに課題提出の順守をすること。 ④オフィスアワー以外での質問などは、メールにて回答を行う。eriko@nishitech.ac.jp メールの件名には、「学籍番号・氏名・受講科目」を記載のこと。
授業外における学習方法	①参考書として、指定してある書籍を事前に熟読しておくこと。 ②講義中に出された課題を作成し、次週までに提出すること。さらに、次回の講義に関する予習を実施すること。 ③各回の講義では、必ず進捗した講義内容の復習を行っておくこと。 第5回、第6回、第7回に小テストを実施するため、復習を行っておくこと。
能動的授業又は地域課題	本講義では、アクティブラーニング科目としてグループワーク形式で、実際のベンチャービジネスを起業することを想定しての課題解

授業年度	2015	シラバスNo	52390A
講義科目名称	アジアビジネス事情		
英文科目名称	Case of Asian Business		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	竹中 知華子		
開講意義目的	アジアにおけるビジネスはどうなっているのか、日本企業と現場の関係はどうなっているのか、などといった様々な諸問題について、具体的なビジネスケースを見ながら分析していきます。		
授業計画	1回 イントロダクション アジアにおける市場経済 2回 アジアビジネスと経営戦略 アジアビジネスで使えるビジネスの戦略用語など 3回 国内市場向けビジネス 小売業、不動産ビジネスなど 4回 国外市場向けビジネス アパレルビジネス、食品加工ビジネス 5回 自動車ビジネス 自動車産業のアジア展開について 6回 鉄鋼ビジネス 鉄鋼産業のアジア展開について 7回 家電ビジネス 家電、電子部品産業について 8回 ITビジネス アジア子会社間での諸問題分析 9回 日用品ビジネス 化粧品などのライフサイクル、マーケティングについて 10回 エネルギービジネス エネルギー産業の分類、民営化について 11回 広告ビジネス ブランド戦略について 12回 輸送ビジネス ロジスティック戦略について 13回 金融ビジネス(1) 金融取引とは 14回 金融ビジネス(2) アジアの金融機関について 15回 総括 アジアビジネスのこれから		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献できるデザイナー、エンジニアを目指して、アジアなど海外とデザインの関わりと幅広く理解することができます。		
授業の到達目標	アジア諸国において、企業はどのような活動を行っているのか、ケーススタディを通じて、具体的なビジネスの全体イメージをつかみましょう。アジアビジネスに興味を持ち、アジアビジネスを展開している企業で活躍できるようなビジネス力を養っていきます。		
指導方法	講義スタイルで行います。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:鈴木康二『アジアビジネスの基礎』大学教育出版		
評価方法	授業参加態度20% 試験80%		
受講上の注意	特にありません。		
授業外における学習方法	アジアに関する関心を持ち、政治、経済に関するニュースなどの情報を収集しましょう。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	52400A
講義科目名称	環境ビジネス		
英文科目名称	Buseness for Sustainable Environment		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	<p>持続可能な社会を築くための、いわゆる「環境に配慮した」行動や啓発活動環境は今やどの企業においても、それぞれのやり方で実施されています。CSRというのは(Coporate Social Responsibility)の略です。環境に配慮した製品作り、また、環境に配慮した啓発活動は言ってみれば、企業の売りであり、ポリシーも含まれ、ビジネスの一環として捉えられています。</p> <p>本授業では、まず環境問題の歴史に始まり、地球環境の物質循環、再生可能な自然エネルギーなどについての知識をつけると共に、2つの事、「環境配慮設計(企業側)」と「自然との共生の再認識(人々の意識改革)」を大きなテーマとし、学習を進めていきます。また水ビジネスの国外比較等環境未来都市である北九州市の特徴をふまえた授業を行います。</p>		
授業計画	<p>1回 環境問題を学ぶ 【持続可能な社会とは?】 オリエンテーション 授業の進め方と環境問題についてのビデオなどを見せます。</p> <p>2回 環境問題を学ぶ 【地球環境～物質循環について】 地球とは、海洋、陸、風と、水の循環、物質の循環により、その自然形態をそこに住む動植物と共に進化してきました。私たち人間が地球に住む上で、このような自然な物質循環が必要であった種明かしをしていきます。</p> <p>3回 環境問題を学ぶ 【工業化の時代と公害対策の歴史】 1960年代以降、工業化により便利な機器がたくさん発明されていきます。これは一方で化学リスクや健康を害する公害を生じさせてしまうようになりますが、さまざまな公害対策法などが設置され、人々の健康を守る政策ができます。</p> <p>4回 環境問題を学ぶ 【地球温暖化問題】 地球温暖化とは、まず思い浮かぶのは二酸化炭素の排出量ですが、原因はそれだけではありません。オゾン層などの大気圏の事などをここで学びます。</p> <p>5回 環境問題を学ぶ 【地球温暖化問題対策】 地球温暖化現象に対して、これまでに行ってきた政策や、民間レベルの啓発活動、日本全国で行われている地球温暖化対策を紹介していきます。 エコトンは西日本工業大学の学生がデザインしましたが、そのエコトンは福岡地球温暖化防止のマスコットキャラクターです。</p> <p>6回 環境問題を学ぶ 【京都議定書から10年を超えて～COP】 京都議定書とは何か、またこれよりCOPが開かれていきますが、まだまだCOPそのもので定められる政策将来論としての見方が大きく、現実に機能する事に限界があります。各国がどう環境問題政策を考えているかを学びます。</p> <p>7回 環境問題を学ぶ 【循環型社会形成基本法】 不要なものは生活の中でごみとし、捨てることとなります。がしかし、ごみになれば、いわゆる3R(Reduce, Reuse, Recycle)で知られるように、物質資源がなくならないようにする仕組みや、木材や紙という森林資源を例にとり、資源循環をよりよくするための事例などを学びます。</p> <p>8回 環境問題を学ぶ 【CSR、環境マネージメント】 企業の責任とは何でしょうか? 資源再生率の悪いものは生産できなくなり、使い捨てになったときには新しい資源に生まれ変わる事などの製品提案や、森林資源の確保、再生可能(太陽光、バイオマス、風、水素など)エネルギーの確保など、企業が実際に行っている事例を学びます。</p> <p>9回 環境問題を学ぶ 【環境配慮設計、環境ラベル】 ここで、具体的に環境に配慮したデザイン、設計システムを学びます。 そして、各国の環境ラベルというもの(それぞれの資源、資材に地球にやさしいエコプロダクトであるというラベルを貼る事)を紹介していきます。</p> <p>10回 環境問題を学ぶ 【LCA(ライフサイクルアセスメント)】 ライフサイクルアセスメントや、C2C(ゆりかごから墓場まで)など、モノ作りにおいて必要な事、またビジネスにおいて必要な事、消費者として生活において必要な事を整理しながら学びます。</p> <p>11回 eco検定対策講座 11回までの流れから、eco検定対策講座を設けます。</p> <p>12回 環境問題を学ぶ 中間テスト これまでの復習、テストを行います。</p> <p>13回 自然共生と人々のライフデザイン 【自然共生について】 生物多様性や自然と人々の生活が共存していることを学びます。 エコツーリズムを予定。</p> <p>14回 自然共生と人々のライフデザイン 【価値あるライフデザインへ】 生物、そして自然と人々が共存でき、大切なものは何であるか? 21世紀型生活というのは、もはやコンピュータで情報を得て仕事をするという比較的室内環境に長く居て便利なモノに慣れた生活になっています。ライフをデザインするというのは、世代に応じて、外に出る時間、人と人がふれあう時間を創出したりし、そうすることで節電を可能になり、また人々が新たな「価値」を見出していき事が大切です。いろいろな場面を考え、ライフ設計をしてみましょう。</p> <p>15回 総まとめ これまで習った事の総まとめとして、いろいろな質問事項を出し合います。</p>		
教育目標との対応	<p>豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して次の能力を修得します。(関心・意欲・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる 		
授業の到達目標	<p>CSRを理解できる事。グローバル規模での環境ビジネスを理解できること。(1)環境配慮設計(2)自然との共生の再認識の重要性が理解できた上で、ビジネスの観点から新たな改善策や発明など、そのコストを含めて考えられるようになる事が目標となります。</p>		
指導方法	<p>環境ビジネスというタイトルですが、環境問題の歴史や、資源循環、自然共生、CSRなどを知らずして、環境に関するビジネス的な視点は持つことができないでしょう。まずは、環境問題とはどうして派生し、これまでに私たちがどう対処してきたか、またこれからの社会創生にあたり、大切なポイントをつかんでいけるよう、授業を進めていきます。</p>		
教科書・参考書	<p>「教科書: 「改訂4版 環境社会検定(R)eco検定公式テキスト」[単行本] 東京商工会議所(編集) 出版社:日本能率協会マネジメントセンター」 *参考書は高柳作成のものを配布いたします。</p>		
評価方法	<p>授業参加・態度:60% / 小テストまたはレポート:40% とします。</p>		

受講上の注意	ノートをきちんととること。 できれば、12月下旬に行われるeco検定で環境社会(eco)検定資格を取ることが望ましい。 遅刻は2回で欠席1回とします。
授業外における学習方法	※資格としてエコ検定(環境・社会検定)を受験するなど、積極的に地域活性化の一員となるよう、エコ活動、社会活動を実践する事。
能動的授業又は地域課題	

授業年度	2015	シラバスNo	52420A
講義科目名称	地域企業研究		
英文科目名称	Research of Local Enterprises		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	野崎 伸一		
開講意義目的	北九州地域は1901年の官営八幡製鉄所の創業以来、数多くの企業が生まれ、製造業の拠点として日本の近代化を支えてきました。この100年余りの間には、石炭から石油へのエネルギー革命や2度の石油ショック、鉄冷えなどさまざまな出来事や困難がありましたが、その度に、企業は工夫と技術革新で乗り越えてきました。講義では、地元の主な企業の幹部を講師に招き、それぞれの企業の歴史やグローバル化する経済環境の中で、どのような企業活動を展開しているかなど地域企業の今を語ってもらい、地域と企業と人について考える。		
授業計画	<p>第1回 企業人が語る 北九州市幹部の講義 北九州市の産業の歴史と市がこれから目差す産業の方向を語る。企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第2回 企業人が語る 橋本食品幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第3回 企業人が語る 安川電機幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第4回 企業人が語る マツシマメジャテック幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第5回 企業人が語る ごとう醤油幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第6回 企業人が語る 元山口銀行幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第7回 企業人が語る 井筒屋幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第8回 企業人が語る タイヨー軸受幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第9回 企業人が語る 九州メディカル幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第10回 企業人が語る 新日本熱学幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第11回 企業人が語る NHK幹部が語る 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第12回 企業人が語る ゼンリン幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第13回 企業人が語る 不動産中央情報センター幹部の講義 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p> <p>第14回 企業人が語る ヤマックス幹部の講義 北九州市の産業の歴史と市がこれから目差す産業の方向を語る。</p> <p>第15回 企業人が語る シャボン玉幹部が語る 企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。</p>		
教育目標との対応	<p>本学の教育目標との対応は、次の通りである。</p> <p>豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及び、エンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができることを目標とする。</p>		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 福岡県や北九州地域の産業史及び産業構造を知る。 北九州地域から全国さらには世界に向けて展開する企業活動を知り、現在の経済環境を学ぶ。 企業人の生き方を知る。 		
指導方法	<p>地元企業の幹部による講義と質疑応答。その後、毎回、講義を聞いた感想や自分で考えたことをレポートとして提出。また、数社の幹部の講義が終ると、中間総括として地元企業の現状や課題を取り上げ、議論をしながら理解を深める。</p>		

教科書・参考書	必要に応じて紹介
評価方法	授業参加・態度30%、レポート70%
受講上の注意	講義中の私語、携帯電話使用は厳禁。違反者は退出させる。
授業外における学習方法	講義の前に当該企業の業務内容やマーケットの状況などについて必ず資料を調べておく。
能動的授業又は地域課題	地域課題解決目的有。

授業年度	2015	シラバスNo	53061A
講義科目名称	メディアと法		
英文科目名称	Media & Law		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	野崎 伸一		
開講意義目的	新聞やテレビなどのマス・メディアは民主主義社会において極めて大きな役割を果たしている。マス・メディアの表現の自由が十分に保障されなければ、民主主義が機能しなくなる。一方で、マス・メディアの影響力は増々強大なものとなり、その社会的使命・責任の果たし方が大きな課題となっている。授業では、マス・メディアの表現の自由の保障とそれを制限しようとする法律や政治の動きを具体的事例を基に学んでいく		
授業計画	<p>第1回 メディアとは何か ①メディアの意味・役割②メディアの種類③メディアの状況</p> <p>第2回 メディアの歴史 ①新聞の起源と発展の経緯②日本の新聞の発達史</p> <p>第3回 メディアと表現の自由 ①表現の自由とは何か②知る権利③マスメディアの役割</p> <p>第4回 メディアの表現の自由と制約 ①表現の自由の制約②公共の福祉③マスメディアへの介入</p> <p>第5回 取材の自由 ①報道の自由②取材の自由③取材の自由の限界と制約</p> <p>第6回 メディアと検閲 ①検閲とは何か②日本のマスメディアの検閲の歴史③検閲禁止の具体例</p> <p>第7回 メディアと名誉棄損 ①名誉とは何か②名誉の保護と報道の自由</p> <p>第8回 メディアとプライバシーの侵害 ①プライバシーとは何か②プライバシーの権利侵害の要件③権利侵害の救済手段</p> <p>第9回 青少年保護と表現・報道の自由 ①少年非行事件の報道の仕方②表現の自由と少年法61条</p> <p>第10回 実名・匿名報道と表現の自由 ①容疑者の人権②無罪推定の原則③精神障害者の犯罪報道</p> <p>第11回 インターネットと表現の自由 ①インターネットをめぐる状況②プロバイダの責任③個人情報発信の自由度と危険性</p> <p>第12回 放送の自由と規制 ①放送規制の歴史と現状②放送の表現・報道内容の規制はどこまで許されるか③ニューメディアの表現の自由</p> <p>第13回 裁判上の秘密の保護とメディア ①裁判の公開と知る権利②裁判員制度の下での取材・報道規制</p> <p>第14回 国家秘密の保護とメディア ①防衛秘密保護のための法規制と取材・報道の自由②公務員の守秘義務と取材・報道の自由</p> <p>第15回 マス・メディアの社会的責任 ①マス・メディアへのアクセス権②マス・メディアによる自主規制③マス・メディアの編集権</p>		
教育目標との対応	<p>本学の教育目標との対応は、次の通りである。</p> <p>豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及び、エンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができることを目標とする。</p>		
授業の到達目標	<p>(1)「メディア」という概念が多様な意味内容をもつことについての理解</p> <p>(2)マス・メディアの歴史は規制(検閲)の歴史であったことについての理解</p> <p>(3)表現の自由と知る権利、報道・取材の自由についての理解</p> <p>(4)名誉やプライバシーという個人的権利の侵害と救済についての理解</p> <p>(5)ネットワーク・メディアを利用する発信者の「自由」と「責任」についての理解</p>		
指導方法	マスメディアと表現の自由について具体的な事例を基に、受講者と対話型の講義を行い、法的な問題についての理解を深めていく。		
教科書・参考書	教科書・参考書の使用はしない。適時、プリントを配布。		
評価方法	定期試験(ノートのみ持ち込み可)で評価する。		
受講上の注意	<p>ノートを必ず持参すること。欠席や遅刻をしないこと。</p> <p>本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「情報社会及び情報倫理」区分の選択科目に該当。</p>		
授業外における学習方法	新聞を毎日読むこと。また、授業計画に記載している内容について事前に調べるとともに、前回の講義内容を復習した上で講義に臨むこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	53081A
講義科目名称	メディアデザイン演習 I		
英文科目名称	Seminar on Media Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	趙 彦, 浜地 孝史		
開講意義目的	メディアデザインコースの専門科目(コース必修科目)である。4つの課題作品の制作を通して、グラフィックデザイン・映像、WEBデザイン等のメディア表現やプレゼンテーション・テクニックについて自主的積極的に制作する方法を学ぶ。		
授業計画	1回 メディアデザインとは 授業の構想、指導方針に関する説明、担当教員によるプレゼンテーション 2回 課題【1】制作 課題【1】の説明、課題作品の制作 3回 課題【1】講評 課題作品の提出、講評(演習90分) 4回 課題【2】制作(1) 課題【2】の説明、課題作品の制作(演習90分) 5回 課題【2】制作(2) 課題作品の制作(演習90分) 6回 課題【2】 課題作品の発表・講評(演習90分) 7回 課題【3】制作(1) 課題【3】の説明、課題作品の制作(演習90分) 8回 課題【3】制作(2) 課題作品の制作(演習90分) 9回 課題【3】発表・講評 課題作品の発表・講評(演習90分) 10回 課題【4】制作(1) 課題【4】の説明、課題作品の制作(演習90分) 11回 課題【4】制作(2) 課題作品の制作(演習90分) 12回 課題【4】制作(3) 課題作品の制作(演習90分) 13回 課題【4】制作(4) 課題作品の制作(演習90分) 14回 課題【4】発表・講評(1) 課題作品のプレゼンテーション、講評(1) 15回 課題【4】発表・講評(2) 課題作品のプレゼンテーション、講評(2)		
教育目標との対応	マルチメディアに関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得する。 問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる。 情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる。 構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントすることができる。		
授業の到達目標	グラフィックデザイン・映像、WEBデザイン等のメディア表現やプレゼンテーション・テクニックについて自主的積極的に制作する方法を学ぶ。受身の姿勢ではつとまらない。		
指導方法	課題作品の制作と発表、教員による「講評」を中心におこなう。課題作品の制作を通して、それぞれに対して「個別指導」を行いながら進める。授業全体を通して4つの課題作品を制作する。課題作品の制作テーマ、メディア選択等は授業時に指示する。		
教科書・参考書	教科書・参考書は特になし。関連書籍等については授業中に適宜紹介する。		
評価方法	課題作品50%、プレゼンテーション30%、参加態度20%、の総合評価		
受講上の注意	情報デザイン学科メディアデザイン(MD)コースの「コース必修」科目。受講希望者多数の場合は「メディアデザインコース」志望の学生を優先し、受講人数制限を設ける場合がある。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	53091A
講義科目名称	メディアデザイン演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar on Media Design II		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	宝珠山 徹, 岩田 敦之		
開講意義目的	課題作品の制作演習を通して、企画立案・作品制作・プレゼンテーションまでの一連のデザインワークの流れを実践的に学ぶ。自主的総合的に作品制作課題に取り組み、4年次の「卒業研究・デザイン」につながるテーマを各自発見するとともに、卒業後の進路を見極めるための機会でもある。		
授業計画	<p>1回 「メディアデザイン演習2」について 授業の構想、テーマ選択と指導方針に関する説明、担当教員のプレゼンテーション、など</p> <p>2回 【課題1】メディアデザイン演習(1) 企画を立てる、企画書の作成、課題作品の制作</p> <p>3回 【課題1】メディアデザイン演習(2) 課題作品の制作</p> <p>4回 【課題1】メディアデザイン演習(3) 課題作品の制作</p> <p>5回 【課題1】メディアデザイン演習(4) 課題作品の制作</p> <p>6回 【課題1】メディアデザイン演習(5) 課題作品の制作</p> <p>7回 【課題1】メディアデザイン演習(6) 課題作品のプレゼンテーション、講評</p> <p>8回 【課題1】プレゼンテーション、講評 企画を立てる、企画書の制作、課題作品の制作</p> <p>9回 【課題2】メディアデザイン演習(1) 企画を立てる、企画書の作成、課題作品の制作</p> <p>10回 【課題2】メディアデザイン演習(2) 課題作品の制作</p> <p>11回 【課題2】メディアデザイン演習(3) 課題作品の制作</p> <p>12回 【課題2】メディアデザイン演習(4) 課題作品の制作</p> <p>13回 【課題2】メディアデザイン演習(5) 課題作品の制作</p> <p>14回 【課題2】メディアデザイン演習(6) 課題作品の制作、プレゼンテーションの準備</p> <p>15回 【課題2】プレゼンテーション、講評 課題作品のプレゼンテーション</p>		
教育目標との対応	情報デザインにかんする基礎力を備え、基本理論・技術を理解するとともに、技術動向等を継続的に学び、人間社会への応用・課題解決につなげることができること。		
授業の到達目標	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザイン分野から社会に貢献できるデザイナー、エンジニア、デザイン実務者等としての実践的デザイン能力を身につける。		
指導方法	課題作品の制作を中心とした演習科目であり、個別に作品制作指導をおこなう。課題作品のテーマ等は、担当教員と相談のうえ、受講者がそれぞれ設定する。また企画立案・企画書の制作指導を厳しくおこなう。		
教科書・参考書	特になし。参考図書などは授業中に適宜紹介する。		
評価方法	課題作品・プレゼンテーション60%、授業への参加態度40%の総合評価とする。		
受講上の注意	自主的総合的に作品制作課題に取り組みます。4年次の「卒業研究・デザイン」につながるテーマを各自発見してください。また卒業後の進路を見極めるための、進路選択の機会でもある。 本科目は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の中で「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	授業をもとに、日々の生活の中でコミュニケーションとメディアについて様々な事象を観察し、分析的に考察すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	55160A
講義科目名称	インターンシップ論		
英文科目名称	Internship Theory		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	梶谷 克彦		
開講意義目的	①就職先の仕事内容の具体的なイメージや会社の仕組みに関する知識習得を行う。 ②企業が求めるものがなにであるかを理解し、自分の強みと弱みを理解する。		
授業計画	1回 インターンシップとはなにか？ インターンシップに関するイメージのレビュー インターンシップの概要 2回 現在の就職状況はどうなっているのか？ 現在の就職状況 3回 自分はどんな職業に就きたいのか？ ①この時点での自分の将来像の確認 ②採用の実際 4回 どのような企業があるのか？ 業界別の企業について 5回 自分の目標とする企業はどのような経営を行っているか？ 企業へのインサイト 6回 ゲストスピーカー 企業で求められるコミュニケーション能力について 7回 コミュニケーション能力 企業で求められるコミュニケーション能力 8回 自分の強みと弱み ①自分自身の分析(デザイン学部で学んだことの強みとは何か？) ②求められる人物像へのインサイト 9回 ロールプレイング インターンシップに必要なロープレイング練習 10回 ロールプレイング インターンシップに必要なロープレイング練習 11回 ビジネス文章 ビジネス文章練習 12回 ビジネス文章 ビジネス文章練習 13回 企業訪問 企業訪問 14回 企業訪問 企業訪問 15回 振り返り 全体の講義の振り返り		
教育目標との対応	・人間社会とデザインの関わりを幅広く理解することができる ・情報デザインや情報技術に関する技術動向を継続的に学び、課題解決につなぐことができる能力を修得する ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる能力を修得する		
授業の到達目標	企業像および企業が求める人間像に関してのインサイト(洞察)を行う能力を養う。		
指導方法	講義とディスカッション。 レポート提出。		
教科書・参考書	なし 適宜資料を配布する。		
評価方法	授業態度(40%) ディスカッションへの参加度(30%) レポートの完成度(30%)		
受講上の注意	①遅刻厳禁 ②挨拶の慣例化		
授業外における学習方法	講義内で告知したレポートの作成を行なうこと。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	55171A
講義科目名称	マネジメントデザイン演習 I		
英文科目名称	Management Design Practice I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	必修
担当教員	竹中 知華子, 内田 恵里子		
開講意義目的	さまざまな講義や自分で学習してきたことを踏まえて、論文作成のための研究調査を実施し、自らの手で論文としてまとめ上げる。論文のテーマ設定並びに基本知識と発表の仕方などを習得する。 調査研究のための実践的なヒアリングなどを実施する。 (授業内容キーワード: プロジェクト研究、グループディスカッション)		
授業計画	1回 オリエンテーション 学習目的並びに目標、グラドルールについて (2グループをベースにして、それぞれの担当教員による指導) 2回 論文作成の基本知識① 卒論への取り組み方 3回 論文作成の基本知識② 卒論テーマとは 4回 論文作成の基本知識③ 文献リサーチの仕方 5回 論文作成の基本知識④ 全体のアウトライン① 6回 論文作成の基本知識⑤ 全体のアウトライン② 7回 論文要約① 論文のレジュメ作成の実践並びに発表 8回 論文要約② 論文のレジュメ作成の実践並びに発表 9回 論文要約③ 論文のレジュメ作成の実践並びに発表 10回 論文要約④ 論文のレジュメ作成の実践並びに発表 11回 論文要約⑤ 論文のレジュメ作成の実践並びに発表 12回 論文要約⑥ 論文のレジュメ作成の実践並びに発表 13回 テーマ探索① 理論並びに方法論の探索 14回 テーマ探索② プレゼンテーション1 理論並びに方法論の探索 成果物の発表 15回 総まとめ プレゼンテーション2 まとめと今後について 成果物の発表		
教育目標との対応	何事にも積極的にチャレンジし、常に創意工夫を心がけるデザイナー及びエンジニアを目指して、問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、問題解決に取り組むことができる能力を習得する。 情報デザインに関するスキルと、その展開力を有するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を習得する。 ・情報デザインや技術における基本理論・技術を理解することができる。 ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる。 ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造し、マネジメントすることができる。 各自の研究テーマに沿って、自らが問題解決のために様々な能力を活用して、調査研究を企画、実施することで、経済、経営学などのさまざまな専門力をもったビジネスパーソンを目指す。		
授業の到達目標	卒業論文として、問題設定の仕方、文献検索など必要な調査研究、結論を得て、発表出来るための手法をマスターできるようにする。		
指導方法	講義形式、演習形式で実施する。 本科目は担当教員の全てで授業を実施する。グループ分けを行い、それぞれ各教員が指導を行う。		
教科書・参考書	教科書: なし 参考書: 勝つための論文の書き方 鹿島茂 文春新書 ぎりぎり合格への論文マニュアル 山内史朗 平凡社 思考のレッスン 丸谷オー 文春文庫		
評価方法	下記、評価基準とする ①講義での課題提出などによる評価(70%) 研究計画書の作成 ③積極的な発言、講義姿勢などの総合的な評価(30%)		
受講上の注意	①遅刻厳禁(5分前に着席のこと)・携帯、携帯メールの厳禁(マナーモードでバックの中に収納) ②挨拶の徹底。自分から率先して挨拶をする ③約束は履行する ④時間を守る ⑤報告・連絡・相談(ホウレンソウ)徹底		
授業外における学習方法	積極的に文献検索などを行いつつ、テーマに添って調査を実施すること。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	55181A
講義科目名称	マネジメントデザイン演習Ⅱ		
英文科目名称	Management Design Practice II		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	必修
担当教員	野崎 伸一, 内田 恵里子, 宇佐 圭司		
開講意義目的	<p>これまでに学んださまざまな講義や自分で学習してきたことを踏まえて、卒業論文を完成させるための研究調査手法や論文執筆のための手法について学習し、卒業研究を深化させるための知識や手法を習得することを目的とする。</p> <p>具体的には、下記のとおりに進めていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・論文作成のための研究調査を実施し、自らの手で論文として纏め上げる。 ・論文の研究計画書に沿って具体的な調査実施し、卒業論文の完成を目指す。 ・調査研究のための実践的なヒアリングなどを実施する。 <p>(授業内容キーワード: プロジェクト研究、グループディスカッション)</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 学習目的並びに目標、グランドルールについて (3グループをベースにして、それぞれの担当教員による指導)</p> <p>2回 専門分野に応じた理論学習① テーマの設定 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習 (研究課題、関心、テーマを設定する)</p> <p>3回 専門分野に応じた理論学習② 演習1 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>4回 専門分野に応じた理論学習③ 演習2 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>5回 専門分野に応じた理論学習④ 演習3 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>6回 専門分野に応じた理論学習④ 演習4 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>7回 専門分野に応じた理論学習④ 演習5 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>8回 専門分野に応じた理論学習④ 中間発表 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習の中間発表とディスカッション</p> <p>9回 専門分野に応じた理論学習④ 中間発表 グループでそれぞれの専門分野の理論の知識学習の中間発表とディスカッション</p> <p>10回 研究計画書作成① 研究計画書の作成の文献サーベイ</p> <p>11回 研究計画書作成② 演習7 研究計画書の文献サーベイ (調査・研究)[演習180分]</p> <p>12回 研究計画書作成③ 研究計画書の基本作成実施 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>13回 研究計画書作成④ 研究計画書の基本作成実施 (調査・研究)[演習180分]</p> <p>14回 研究計画書発表 研究計画書の基本作成実施 理論の知識学習の発表とディスカッション</p> <p>15回 総まとめ まとめ</p>		
教育目標との対応	<p>何事にも積極的にチャレンジし、常に創意工夫を心がけるデザイナー及びエンジニアを目指して、問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる能力を習得する。</p> <p>情報デザインに関わるスキルと、その展開力を有するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる <p>各自の研究テーマに沿って自らが、問題解決のために様々な能力を活用して調査研究を企画・実施することで、経営・経済学などの様々な高度な専門力量をもったビジネスパーソンを目指す。</p>		
授業の到達目標	<p>卒業研究を深化させるための知識や手法を習得できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・問題設定や文献検索など必要な調査研究手法 ・結論を得、発表するための手法 		
指導方法	<p>講義形式、演習形式で実施する。 随時、テーマに沿った課題提出を義務付ける。</p>		
教科書・参考書	<p>参考書: 勝つための論文の書き方 鹿島茂 文春新書 ぎりぎり合格への論文マニュアル 山内史朗 平凡社 思考のレッスン 丸谷オ一 文春文庫</p>		
評価方法	<p>下記、評価基準とする 講義での課題提出などによる評価70%、 積極的な発言、講義姿勢などの総合的な評価30%</p>		

<p>受講上の注意</p>	<p>①遅刻厳禁(5分前に着席のこと) ②挨拶の徹底。自分から率先して挨拶をする ③約束は履行する ④時間を守る ⑤報告・連絡・相談(ホウレンソウ)の徹底 ⑥希望者は、資格取得の受験指導を実施</p> <p>また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p>
<p>授業外における学習方法</p>	<p>文献検索などを積極的に実施することで、調査研究における質を深めていくことが望まれる。</p>
<p>能動的授業又は地域課題</p>	

授業年度	2015	シラバスNo	55210A
講義科目名称	消費者行動論		
英文科目名称	Consumer Behavior Theory		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	内田 恵里子		
開講意義目的	<p>多様化する消費者の行動を把握することは、現状のビジネスにおいて必要不可欠な要素である。消費者行動の分析は、具体的には消費者が商品を選択・購買する際にどのように考え、またどのような製品情報に着目するかといった点を考察することで、マーケティング戦略に役立てることを目的とする。また、消費者行動に影響を与える心理的機能や影響要因など様々な角度から消費にもたらす影響について学習する。</p>		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 学習目的並びに目標を踏まえて、講義方針、講義内容、評価方法、学習方法など履修上の留意点について説明する。 さらに、消費者行動の概要について学習する。</p> <p>2回 消費者行動とは 顧客満足なくして企業は存続できない。しかし、消費者の欲求は多様化している。そこで、日常生活における消費や購買の位置づけや消費者行動の定義などについて学習する。 グループ単位でディスカッションを実施する。</p> <p>3回 市場の把握と消費者理解 競争の激しい市場を把握し、消費者を理解することの意味について学習する。</p> <p>4回 消費者行動モデル 消費者行動の概念モデルの学習並びに購買プロセスと購買に伴う消費者の心理的プロセスなどを学習する</p> <p>5回 消費者の購買意志決定 問題解決としての購買意志決定、フレーミング効果、プロベクト理論を学習する。</p> <p>6回 第1回～4回までの小テストを実施する。 消費者の情報検索と選択肢評価 購買認識問題と情報検索との関連性、情報検索と選択肢評価の仕方を学習する。</p> <p>7回 1回～6回までの講義を踏まえて、課題を与えそれに対してグループ別にディスカッションを行う。 課題について相互で意見交換を実施する。</p> <p>8回 購買意志決定後のプロセス 次回の購買を動機づける要因である消費・廃棄の過程・消費者満足・不満足の原因などについて学習する。</p> <p>9回 消費者の知覚 情報接触から注意・解釈・記憶に至る知覚と情報処理プロセスの学習を行う。</p> <p>10回 消費者の知識と記憶 感覚記憶や短期記憶、長期記憶、スキーマなどについて学習する。</p> <p>11回 消費者の学習 学習論のなかで、行動主義的学習論と認知的学習論について学習を行う。 古典的条件づけ、オペラント条件づけなど条件づけ学習と消費者行動との関係について概要を理解する。</p> <p>12回 第5回から第9回までのまとめと復習を行う。 消費者関与 関与の概念、関与の種類、消費者の関与水準と情報処理の関係などについて学習する。</p> <p>13回 7～11回までの講義を踏まえて、課題を与えそれに対してグループ別にディスカッションを行う。 課題について相互で意見交換を実施する。</p> <p>14回 家族の消費行動① ライフサイクル、ライフスタイルなどの観点から家族と消費の関係を学習する。</p> <p>15回 家族の消費行動② 消費様式の選択メカニズム、消費プロセスの変容と市場への影響について学習する。</p> <p>16回 家族の消費行動③ 世帯単位での購買意志決定過程における特徴を中心に学習する。</p> <p>17回 第10回～第13回までの小テストを実施する。 まとめ 講義で取り上げた内容を総括し、重点項目を整理する。</p> <p>18回 全体を通じての総まとめを実施する。</p>		
教育目標との対応	<p>消費者行動を学習することは、マーケティング論で学んだ顧客分析についてより深く習熟し、さらに消費者の行動分析についての包括的な理解が促進されることで、企業でのマーケティング分野での専門性を身につける。また、情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。さらに、人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術を有することができる。このような学習を踏まえて、情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指す。本授業は、以下の教育目標との対応科目である。4)デザインコミュニケーション能力修得のための科目の配置 4-1)自分の地域課題などのデザインした成果物や、その製作プロセスをプレゼンテーションできる「技術習得」の科目を配置する。4-2)自分の意志を相手に確実に伝えるための「基礎知識」「思考力」「表現力」を養う科目である。</p>		
授業の到達目標	<p>①消費者の意志決定プロセスが説明できる。 ②消費者行動に影響する諸要因について理解がなされる。 ③消費者の行動特性並びに心理的傾向について説明できる。 ④企業経営における消費者行動の位置づけを認知することで、新たな商品開発などの意識付けとなる。</p>		
指導方法	<p>主に講義を中心とし、小テストを実施する。講義内容の復習を行うことで、さらなる学習を促進させる。また、随時、課題を出し、その課題に対して考察する機会を提供する。</p>		
教科書・参考書	<p>参考書：杉村徹雄「消費者理解の心理学」福村出版 清水聡「新しい消費者行動」千倉書房</p> <p>随時、プリントを配布する。</p>		

評価方法	<p>下記、評価基準とする</p> <p>①期末試験の実施(40%)</p> <p>②講義での課題提出並びに小テストによる評価(30%)</p> <p>③積極的な発言、講義姿勢などの総合的な評価(30%)</p>
受講上の注意	<p>①遅刻厳禁(5分前に着席のこと)</p> <p>携帯電話の厳禁(マナーモードでバックの中に収納)</p> <p>時間厳守を徹底する。</p> <p>②積極的にグループディスカッションに参加すること。</p> <p>③前回の復習並びに課題提出の順守をすること。</p> <p>④オフィスアワー以外での質問などは、メールにて回答を行う。eriko@nishitech.ac.jp</p> <p>メールの件名には、「学籍番号・氏名・受講科目」を記載のこと。</p>
授業外における学習方法	<p>①参考書として指定してある書籍を事前に熟読しておくこと。</p> <p>②講義中に出された課題を作成し、次週までに提出すること。次回の講義に関する予習を実施すること。</p> <p>③各回の講義では、必ず進捗した講義内容の復習を行って置くこと。</p> <p>第5回、第14回に小テストを実施するため、配布プリントなどを基に復習をして置くこと。</p>
能動的授業又は地域課題	本講義では、アクティブラーニング科目としてグループワーク形式で、実際の消費者行動を想定しての課題解決を行う実践的な内容

授業年度	2015	シラバスNo	55220A
講義科目名称	国際関係論		
英文科目名称	International Relations		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	竹中 知華子		
開講意義目的	ヒト、モノ、カネ、情報は国境を越えて駆け巡る今、グローバルな政治、経済に基づく思考が必要です。国際社会の在り方、世界の輪郭をつかむための講義を行います。		
授業計画	1回 インTRODククシヨシヨ 国際政治、国際経済についての要点 2回 歴史① 日朝中韓関係 北朝鮮の核開発問題について学習する 3回 歴史② 中東西アジア関係 イラク、アフガニスタン、インドパキスタン問題について学習する 4回 歴史③ 東南アジア、オセアニア関係 インドネシア、フィリピン、ミャンマー問題について学習する 5回 歴史④ EU関係 対アメリカ ギリシャ危機について学習する 6回 歴史⑤ 南アメリカ関係 アルゼンチンについて学習する 7回 歴史⑥ アフリカ関係 スーダンとソマリアについて学習する 8回 国際政治、軍事 世界のミリタリーバランスについて学習する 9回 国際経済① 世界経済から、国際経済、グローバル経済へ 市場を通じた経済の展開について学習する 10回 国際経済② 国際金融を考える。 ドル、ユーロの通貨の歴史。 外国為替相場について学習する。 11回 国際経済③ 国際金融を考える。 金融ピクバン、国債、リーマンショックについて学習する。 12回 国際経済④ 通商、貿易を考える。 TPPについて学習する。 13回 世界の文化、社会 人口増加、宗教、失業率を考える。 民族や宗教にみられる価値観を学習する。 14回 環境問題 地球環境問題を考える。 地球温暖化政策と持続可能な経済開発についてのトレードオフについて考える。 15回 総括 国際情勢の歴史を踏まえ、政治、経済がこれからどうなっていくのか、 将来の展望を考える。		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献できるデザイナー、エンジニアを目指して、国際社会で活躍できるコミュニケーション力を身に身に付け、人間社会とデザインのとの関わりを幅広く理解し、アイデアをデザイン化するための感性を高めることができる。		
授業の到達目標	複雑な国際社会、国際政治、国際経済を理解し、諸問題を根源から考え、今後の在り方につなげられるよう各テーマをマスターする。		
指導方法	講義、演習形式で授業を進める。		
教科書・参考書	教科書：なし 参考書：浜 矩子『超入門・グローバル経済』(NHK出版)2013年。		
評価方法	授業出席態度30% 定期試験70%		
受講上の注意	特にありません。		
授業外における学習方法	授業で扱った内容を確認するために、配布したプリントやノートの内容を再読してください。		
能動的授業又は地域課題	特にありません。		

授業年度	2015	シラバスNo	55230A
講義科目名称	日本文化論 I		
英文科目名称	Study of Japanese Culture I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	荒木 雪葉		
開講意義目的	この授業は、日本文化とは何かという大きなテーマについて、身近な文化を通して学ぶものである。現代の日本社会に見られる日本文化を取り上げ、その歴史あるいは思想的背景を学ぶことで、その文化が現在のような形態をとっていることの意味を理解する。		
授業計画	<p>第一回 日本について概論 日本文化に対するイメージ</p> <p>第二回 日本人とは何か 日本人の定義など</p> <p>第三回 日本文化をはぐくんだ歴史(1) 古代から中世</p> <p>第四回 日本文化をはぐくんだ歴史(2) 近世について</p> <p>第五回 日本文化をはぐくんだ歴史(3) 近代・現代について</p> <p>第六回 食文化(1) 概論・稲作の伝来前後</p> <p>第七回 食文化(2) 仏教と食文化</p> <p>第八回 食文化(3) 南蛮文化と食文化</p> <p>第九回 食文化(4) 鎖国と食文化</p> <p>第十回 食文化(5) 近現代の食文化</p> <p>第十一回 年中行事と日本の食(1) 伝統的行事と食</p> <p>第十二回 年中行事と日本の食(2) 仏教的行事と食</p> <p>第十三回 茶文化に見る日本(1) 中国からの伝来、発展</p> <p>第十四回 茶文化に見る日本(2) 現代日本における茶文化</p> <p>第十五回 全体のまとめ 食文化から考える日本文化の特徴</p>		
教育目標との対応	日本社会に文化が与える影響について、他文化との比較を通じて日本文化の独自性を見出していく。豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	日本の社会や文化がもつ背景を理解する積極的な態度を養うことができる。		
指導方法	授業は主に講義形式で進める。 また授業中に、アンケート回答や発言を求めることもある。		
教科書・参考書	授業時にプリントを配布する。		
評価方法	授業への積極性(30パーセント)、定期試験(70パーセント)によって評価する。		
受講上の注意	授業中にアンケートや発言を求められたら積極的に回答することが望ましい。 授業中に携帯電話を使ったり私語をしたりといった、講師や他の出席者に迷惑となるような行為は慎むこと。		
授業外における学習方法	新聞やニュースなどで知ることのできる日本の社会、日本の文化に関連することがらに敏感であること。		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】無		

授業年度	2015	シラバスNo	55240A
講義科目名称	ビジネス英語 I		
英文科目名称	Business English I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	張 栄		
開講意義目的	TOEIC(トリーック)とはTest of English for International Communicationの略称で、英語によるコミュニケーション能力を幅広く評価する世界共通のテストです。世界約120ヶ国で実施され、グローバルスタンダードとして活用することができ、日本では、最も人気のある資格として注目されている。TOEIC のなかでは、ビジネスの場面で頻繁に使われている表現が多く含まれている。本講座はTOEIC に関する最新知識、学習法及びテスト対策などを説明し、日常やビジネスに関する英語圏文化を理解してもらうとともに、学生の英語運用能力の基礎となる土台を築き、得点数を伸ばしてあげることが目的とする。		
授業計画	第1回 Model Test (1) * Reading Section 第2回 Model Test (1) * Listening Section * Comments 第3回 Model Test (2) * Reading Section 第4回 Model Test (2) * Listening Section * Comments 第5回 Model Test (3) * Reading Section 第6回 Model Test (3) * Listening Section * Comments 第7回 Model Test (4) * Reading Section 第8回 Model Test (4) * Listening Section * Comments 第9回 Model Test (5) * Reading Section 第10回 Model Test (5) * Listening Section * Comments 第11回 Model Test (6) * Reading Section 第12回 Model Test (6) * Listening Section * Comments 第13回 Model Test (7) * Reading Section 第14回 Model Test (7) * Listening Section * Comments 第15回 Review		
教育目標との対応	自分のアイディア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる。		
授業の到達目標	TOEICを視野に入れつつも、さまざまな生活の場面とビジネスシチュエーションで使われる表現を理解し、パターンを覚えていき、TOEICの高得点を狙う。		
指導方法	・原則、模擬テストに沿って文法・表現の解説・実践運用の形で進める。		
教科書・参考書	参考書 ・市販のTOEICについての本 教科書:なし		
評価方法	・授業参加・態度(70%) ・定期試験(30%)		
受講上の注意	・授業以外の学習時間を確保できる。 ・20分以上遅れる場合は欠席とする。 ・辞書と教科書を必ず持参する。		
授業外における学習方法	・知らない単語、慣用表現は理屈抜きで覚えまくること。 ・英語力を身に付けるために、学外学習の時間を確保してもらう。		
能動的授業又は地域課題	・英語の魅力に触れ、英語に対する興味を維持してもらい、主体的な学習を実現する。		

授業年度	2015	シラバスNo	55250A
講義科目名称	企業経営論		
英文科目名称	Management		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	梶谷 克彦		
開講意義目的	①企業経営の知識習得により、企業人の組織的背景を理解する。 ②現在の企業経営に求められるイノベティブな発想には、該当学部受講者が学ぶ「デザイン」の思考が活かされることを理解する。 ③就職活動時における企業理解促進を行う。 ④ディスカッションによるコミュニケーション力を身につける。		
授業計画	1回目 会社とはなんだろう？ ①参加者がこの時点で感じている「会社」のイメージをディスカッションによりレビュー。 ②会社の仕組み、様々な会社の形態に関する学習を行う。 ③最終レポートの説明を行い、授業目標の共有化を行う。 2回目 株式会社とは？ 株式会社の仕組み コーポレートガバナンス 3回目 経営理念とは？ 企業理念 企業ドメイン 企業戦略 4回目 いかに競争するか？ マクドナルドとモスバーガーのケースステディ 5回目 組織形態 職能別組織 事業部制 マトリックス組織 6回目 どうやったら売れる？① 中華料理店をケースとした企業戦略 7回目 どうやったら売れる？② マーケティング 8回目 どうやったら売れる？③ ITソリューション 9回目 ブランディング① ブランディング 10回目 ブランディング② インナーブランディングと社員意識 11回目 情的資本主義 アメリカ型企業と日本型企業 これからの企業 12回目 ドメインの再定義 ドメインの再定義 株主主権(導入) 13回目 会社はヒト？モノ？ 株主主権論 14回目 理想の会社とはなにか？ 今までの講義を振り返り、自分にとってどのような会社が理想であるかをディスカッション。 15回目 未来の経営とは何か？ 全体の振り返り		
教育目標との対応	・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解。 ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる能力を修得する ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる能力を修得する		
授業の到達目標	①企業経営知識 新聞・ニュース・広告等で情報伝達される企業活動の意味を読み解く力を身につける。 21世紀の企業のあり方に関する意識を身につける。 ②コミュニケーション力 留学生：日本語によるディスカッション力を身につける。 日本人学生：ファシリテーション能力を身につける。		
指導方法	パワーポイントによる説明。 ディスカッションによる対話。 レポートによる到達確認。		
教科書・参考書	なし 資料を適宜配布する。		
評価方法	授業態度(40%) ディスカッション参加度(30%) レポートの完成度(30%)		
受講上の注意	ディスカッション時には、必要に応じて携帯電話にてweb検索を許可する。		
授業外における学習方法	講義内で指示したレポートの作成。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	55260A
講義科目名称	日本経済論		
英文科目名称	Theory of Japanese Economy		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	竹中 知華子		
開講意義目的	この先の日本経済はどうなるのでしょうか、予測困難な状況下では、多くの経済知識が必要です。経済をマスターするには体系だった学習が必要ですが、本講義では、経済の基本的な知識を可能な限り平易に解説し、日本の経済情勢を理解できることを目的としています。		
授業計画	1回 経済循環のメカニズムや需要、供給など、経済の基本的な理論について学ぶ(1) 経済とは何でしょう？ 2回 経済循環のメカニズムや需要、供給など、経済の基本的な理論について学ぶ(2) 生産者や消費者の理論 3回 経済循環のメカニズムや需要、供給など、経済の基本的な理論について学ぶ(3) 市場の理論 4回 経済循環のメカニズムや需要、供給など、経済の基本的な理論について学ぶ(4) 市場の効率と市場の失敗 5回 金融の基礎知識や金融市場、金利について学ぶ(1) 金融とは 6回 金融の基礎知識や金融市場、金利について学ぶ(2) 金融市場について 7回 金融の基礎知識や金融市場、金利について学ぶ(3) 外国為替市場とは何か。 円高、円安の原因、影響などについて学びます 8回 物価とは何か？ 景気、インフレーションやデフレーションについて学びます 9回 経済のメカニズム 金利、為替相場、物価などと景気の間関係を学ぶ 10回 日本の財政(1) 国家財政について 11回 日本の財政(2) 地方財政について 12回 日本の財政(3) 租税について 13回 日本の財政(4) 社会保障制度について 14回 日本の財政(5) 財政政策について 15回 総括 これからの日本経済		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献できるデザイナー、エンジニアを目指して、日本の社会で活躍できるコミュニケーション力を身に付け、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解し、情報デザインに関する基礎力を備え、応用することができる。		
授業の到達目標	体系的な経済の学習を行うのに、常に経済の全体像をイメージしながら、景気、株、為替、財政などの項目ごとの経済問題を分析していきましょう。日常生活、これからのビジネスの場面で、日本の経済情勢を把握し、雇用や所得問題などに対応できるような強い経済理解力を獲得しましょう。		
指導方法	講義スタイルで行います。日々の経済ニュースに応じて映像資料も使用します。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:なし		
評価方法	授業参加態度20% 定期試験80%		
受講上の注意	特にありません。		
授業外における学習方法	経済の専門用語について、英語⇄日本語も含めて覚えるようにしましょう。配布プリントは必ず再読しましょう。		
能動的授業又は地域課題	特にありません。		

授業年度	2015	シラバスNo	55270A
講義科目名称	日本文化論Ⅱ		
英文科目名称	Study of Japanese Culture II		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	荒木 雪葉		
開講意義目的	この授業は、日本文化とは何かという大きなテーマについて、日本の文化の精神性を通して学ぶものである。「和」という呼称にはじまり宗教や通過儀礼などを紹介することで、日本の文化をより深く理解することを目的とする。		
授業計画	<p>第一回 インTRODクダクシヨ 「和」の文化</p> <p>第二回 日本の宗教の歴史(1) 古来の信仰</p> <p>第三回 日本の宗教の歴史(2) 仏教等の外来宗教</p> <p>第四回 日本の宗教の歴史(3) 現代の宗教の状況</p> <p>第五回 日本の宗教の歴史(4) 宗教の表象</p> <p>第六回 人生儀礼(1) 冠 成人式、婚 結婚式</p> <p>第七回 人生儀礼(2) 葬 葬式、祭 祖先祭祀</p> <p>第八回 日本的考え方(1) 死後の世界</p> <p>第九回 日本的考え方(2) 盆と正月 死と再生</p> <p>第十回 日本的考え方(3) 日本文化の両面性(1)和魂漢(洋)才・本音と建て前</p> <p>第十一回 日本的考え方(4) 日本文化の両面性(2) 真名と仮名・権威と権力</p> <p>第十二回 日本的考え方(5) 日本的リーダーの類型</p> <p>第十三回 日本的考え方(6) 日本と外来文化</p> <p>第十四回 日本的考え方(7) 中心と周縁</p> <p>第十五回 全体のまとめ 「和」についてまとめ</p>		
教育目標との対応	日本文化の独自性を見出し、日本社会を形作る精神についての知識を深める。 豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	日本の社会や文化がもつ背景を理解する積極的な態度を養うことができる。		
指導方法	授業は主に講義形式で進める。 また授業中に、アンケート回答や発言を求めることもある。		
教科書・参考書	授業時にプリントを配布する。		
評価方法	授業への積極性(30パーセント)、定期試験(70パーセント)によって評価する。		
受講上の注意	授業中にアンケートや発言を求められたら積極的に回答することが望ましい。 授業中に携帯電話を使ったり私語をしたりといった、講師や他の出席者に迷惑となるような行為は慎むこと。		
授業外における学習方法	新聞やニュースなどで知ることのできる日本の社会、日本の文化に関連することがらに敏感であること。		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】無		

	<ul style="list-style-type: none"> * TOEIC 頻出単語 * Question-Response * Short Talks * Reading Comprehension * Incomplete Sentences as REVIEW TEST Unit 12—マーケティング * TOEIC 頻出単語 * Question-Response * Short Talks * Reading Comprehension * Incomplete Sentences as REVIEW TEST Unit 13—オフィス(3) * TOEIC 頻出単語 * Question-Response * Short Talks * Reading Comprehension * Incomplete Sentences as REVIEW TEST Unit 14 —金融 * TOEIC 頻出単語 * Question-Response * Short Talks * Reading Comprehension * Incomplete Sentences as REVIEW TEST 	<ul style="list-style-type: none"> * Photographs * Short Conversations * Photographs * Short Conversations * Text Completion * Photographs * Short Conversations * Photographs * Short Conversations * Text Completion * Photographs * Short Conversations * Text Completion
教育目標との対応	自分のアイデア・考えを的確に伝えるコミュニケーション力と基礎的な語学能力を身につけることができる。	
授業の到達目標	TOEICを視野に入れつつも、さまざまな生活の場面とビジネスシチュエーションで使われる表現を理解し、パターンを覚えていき、TOEICの高得点を狙う。	
指導方法	・原則、教科書に沿って文法・表現の解説・実践運用の形で進める。	
教科書・参考書	教科書: Achieve Your Best on the TOEIC Test 著者: 鶴岡公幸 / Matthew Wilson 出版社: 松柏社 参考書: なし	
評価方法	・授業参加・態度(70%) ・定期試験(30%)	
受講上の注意	・授業以外の学習時間を確保できる。 ・20分以上遅れる場合は欠席とする。 ・辞書と教科書を必ず持参する。	
授業外における学習方法	・知らない単語、慣用表現は理屈抜きで覚えまくること。 ・英語力を身に付けるために、学外学習の時間を確保してもらおう。	
能動的授業又は地域課題	・英語の魅力に触れ、英語に対する興味を維持してもらい、主体的な学習を実現する。	

授業年度	2015	シラバスNo	55290A
講義科目名称	商法		
英文科目名称	COMMERCIAL LAW		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	加藤 博道		
開講意義目的	商法を学びそれが実社会の中でどのように具体的に活用されているのかを確認し、確実なる知識を身につける。		
授業計画	<p>1回 商法総則 商法制定の歴史並びに背景を学習し、商法全体を見渡し実社会での動きも合わせて学習する。</p> <p>2回 商業登記 商業登記の内容を学習するとともにその法的効果を学習する。</p> <p>3回 商行為法 商法が民法の特例であることを学習しその背景や民法とのかかわりを学習する。</p> <p>4回 商業帳簿 商業帳簿の記載方法並びに記載の各種の原則を学習する。</p> <p>5回 商業帳簿の証拠能力 商法・刑事訴訟法・税法の観点から商業帳簿の証拠能力を学習する。</p> <p>6回 会社法総則 会社法の概要をつかむために全体の考え方を学習する。</p> <p>7回 株式会社の設立 株式会社の設立に関する各種の事項を学習する。</p> <p>8回 株式 種類株式、譲渡制限株式、自己株式などその相違、利用の仕方などを学習する。</p> <p>9回 株主の権利と責任 株主の権利並びに責任を学習する。</p> <p>10回 会社の機関―株主総会 会社の機関である株主総会の召集、開催、決議事項などを学習する。</p> <p>11回 会社の機関―取締役 会社の機関である取締役、代表取締役、取締役会の機能・権限・責任を学習する。</p> <p>12回 会社の機関―監査役 会社の機関である監査役、監査役会の機能。権限、責任を学習する。</p> <p>13回 会社の計算 会社の計算書類(貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書、個別注記)の作成、監査、定時株主総会での議決までの一連を学習する。</p> <p>14回 手形法 手形の種類、流通、金融機関との関係を学習する。</p> <p>15回 まとめ 1回から14回までの内容を再確認し、理解度を把握する定期試験を行う。</p>		
教育目標との対応	将来の商行為を行うための基礎知識を学ぶとともに、実社会での応用を実例を通して学び実務における法的な関係性を理解する能力を養成する。豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる能力を習得する。		
授業の到達目標	基礎的な法的考察能力を養う。 (事実―事実認定―法の解釈―法の適用―法の効果)の考えを養う。		
指導方法	各回ともに、具体例を利用し法と実態を隣接しながら指導する。 毎回前回の講義内容の理解度を確認する小テストを実施する。		
教科書・参考書	教科書「伊藤真の商法入門 講義再現版第4版 日本評論社」		
評価方法	授業参加・態度50%、レポート50%		
受講上の注意	新聞、雑誌、インターネット等から会社に関する記事を自己にて採取する。		
授業外における学習方法	指定した教科書を授業計画に記載されている内容に添いながら事前に読んでおくこと。 インターネットで証券取引場に上場されている企業の計算書等を入手する方法を会得すること。		
能動的授業又は地域課題	近代産業発祥の地だり、商法制定の動機ともなった地域である。従い見学しうる産業遺産の見学を企画する。		

授業年度	2015	シラバスNo	55300A
講義科目名称	経営戦略論		
英文科目名称	Management Strategy		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	4年	2単位	選択
担当教員	内田 恵里子		

開講意義目的	経営戦略は、企業にとって基本的な枠組みと方向性を決定するものであり、企業存続や財務業績に大きな影響を与える企業経営の基本方針である。本講義では、基礎的な経営学をベースに、企業における戦略的観点から必須となる事項を幅広く学習を行う。		
授業計画	1回	オリエンテーション 学習目的並びに目標を踏まえて、講義方針、講義内容、評価方法、学習方法など履修上の留意点について説明する。	
	2回	経営戦略の現状の動向について学習する。 経営戦略とは 経営戦略の重要性とその定義や種類についての学習を行う。また、企業事例を踏まえて、経営戦略の変遷や基本的な経営戦略に関する知識学習を行う。	
	3回	ドメイン戦略① 企業では、自社の活動領域、事業領域をドメインと呼び、企業の保有する資源(コア・コンピタンス)を展開する。このドメイン設定による3つの戦略を学習する。 ①事業戦略 ②多角化戦略 ③垂直統合戦略	
	4回	ケース事例を踏まえながら学習を行う。 ドメイン戦略② 企業では、自社の活動領域、事業領域をドメインと呼び、企業の保有する資源(コア・コンピタンス)を展開する。このドメイン設定による3つの戦略を学習する。 ①事業戦略 ②多角化戦略 ③垂直統合戦略	
	5回	ケース事例を踏まえながら学習を行う。 ドメイン戦略③ 企業では、自社の活動領域、事業領域をドメインと呼び、企業の保有する資源(コア・コンピタンス)を展開する。このドメイン設定による3つの戦略を学習する。 ①事業戦略 ②多角化戦略 ③垂直統合戦略 第1回～第5回までの講義内容を基に、小テストを実施する。	
	6回	ケース事例を踏まえながら学習を行う。 プロダクト・ポートフォリオ・マネジメント ドメイン戦略を踏まえて、複数の事業・製品を持つ企業における各事業、各製品をマーケットシェアと市場成長率によって分類するプロダクト・ポートフォリオ・マネジメント(PPM)の手法を学習する。	
	7回	具体的なケース事例を交えて学習するとともに、グループ単位でのディスカッションを実施する。 競争戦略 市場における優位性を獲得・維持し、他社の競争力を抑制するための基本方針について学習する。 ①競争戦略の重要性 ②様々な業界における競争戦略の概要	
	8回	ポジション別の競争戦略① 戦略行動や目標に影響を与える要因として、競争上のポジションについての学習を行う。 有利な競争のあり方や戦略、目指す競争の方向性には、それぞれの業界や市場における競争上のポジションに影響される。 ①市場における競争ポジション ②マーケット・リーダーの戦略 ③2位以下の戦略	
	9回	ポジション別の競争戦略② 戦略行動や目標に影響を与える要因として、競争上のポジションについての学習を行う。 有利な競争のあり方や戦略、目指す競争の方向性には、それぞれの業界や市場における競争上のポジションに影響される。 ①市場における競争ポジション ②マーケット・リーダーの戦略 ③2位以下の戦略	
	10回	ポジション別の競争戦略③ 戦略行動や目標に影響を与える要因として、競争上のポジションについての学習を行う。 有利な競争のあり方や戦略、目指す競争の方向性には、それぞれの業界や市場における競争上のポジションに影響される。 ①市場における競争ポジション ②マーケット・リーダーの戦略 ③2位以下の戦略 第6回～第10回の講義内容を基に、小テストを実施する。	
	11回	競争優位の源泉① 競争戦略の土台として、能力のタイプとカバーする範囲によってコストリーダーシップ、差別化、フォーカスが挙げられる。そこで、最も根本的な競争戦略、あるいは競争優位と高い収益性をもたらす源泉となる3つの戦略について学習する。 ①コストリーダーシップ	
	12回	競争優位の源泉①	

	<p>競争戦略の土台として、能力のタイプとカバーする範囲によってコストリーダーシップ、差別化、フォーカスが挙げられる。そこで、最も根本的な競争戦略、あるいは競争優位と高い収益性をもたらす源泉となる3つの戦略について学習する。</p> <p>②差別化 競争優位の源泉① 競争戦略の土台として、能力のタイプとカバーする範囲によってコストリーダーシップ、差別化、フォーカスが挙げられる。そこで、最も根本的な競争戦略、あるいは競争優位と高い収益性をもたらす源泉となる3つの戦略について学習する。</p> <p>③フォーカス 提携とM&A 企業は、他の企業と特定分野で協力関係を築いたり、新たな資本的な関係をつくることで、戦略的な位置づけを確保する。そこで、提携、合併、買収についての戦略的な視点における学習を行う。 また、今後の状況を鑑みた経営戦略のあり方について学習を行う。</p> <p>15回 総まとめ 全講義を通じての総まとめを行う。また、全体を通じた小テストを実施する。</p>
教育目標との対応	経営の基礎的知識を踏まえながら、企業における戦略のための基本が習得ができる。また、様々な業界のケーススタディを取り入れて解説を行うことで、幅広い知識習得を行うことができる。また、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる。このような学習を踏まえて、情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指すとともに、構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントする能力の育成をする。本授業は、以下の教育目標との対応科目である。4)デザインコミュニケーション能力修得のための科目の配置 4-1)自分の地域課題などのデザインした成果物や、その製作プロセスをプレゼンテーションできる「技術習得」の科目を配置する。 4-2)自分の意志を相手に確実に伝えるための「基礎知識」「思考力」「表現力」を養う科目である。
授業の到達目標	本講義では、経営戦略の基礎的知識を十分に学習できる。また、様々なケーススタディを通じて実践に関わる理解の習熟ができる。幅広い企業戦略や競争戦略の知識習得を行うことで、現状の経営環境や時代背景を踏まえた新たな戦略策定のための指針が得られる。
指導方法	主に講義を中心とし、小テストを実施する。講義内容の復習を行うことで、さらなる学習を促進させる。また、随時、課題を出し、その課題に対して考察する機会を提供する。
教科書・参考書	プリントを配布する。 参考書:競争優位の戦略 ポーター ダイアモンド社 経営戦略 新版 大滝精一他 有斐閣 経営戦略の経済学 浅羽茂著 日本評論社
評価方法	下記、評価基準とする ①期末試験の実施(40%) ②講義での課題提出並びに小テストによる評価(30%) ③積極的な発言、講義姿勢などの総合的な評価(30%)
受講上の注意	①遅刻厳禁(5分前に着席のこと) 携帯電話の厳禁(マナーモードでバックの中に収納) 時間厳守を徹底する。 ②積極的にグループディスカッションに参加すること。 ③前回の復習並びに課題提出の順守をすること。 ④オフィスパワー以外での質問などは、メールにて回答を行う。eriko@nishitech.ac.jp メールの件名には、「学籍番号・氏名・受講科目」を記載のこと。
授業外における学習方法	①日頃から日本経済新聞・インターネットなどを活用して企業の経営活動や経営戦略に関心を持ち、情報収集を行うこと。 ②参考書として指定してある書籍を事前に熟読しておくこと。また、図書館に置いてある日経ビジネスを読むこと。 ③講義中に出された課題を作成し、次週までに提出すること。また、併せて予習の徹底を行う。 ④各回の講義では、必ず進捗した講義内容の復習を行っておくこと。 第5回、第10回、第15回にそれぞれ小テストを実施するため、配布プリントなどを基に復習を行っておくこと。
能動的授業又は地域課題	本講義では、アクティブラーニング科目としてグループワーク形式で、実際の企業における経営戦略を想定しての課題解決を行う実

授業年度	2015	シラバスNo	55310A
講義科目名称	マーケティング情報システム		
英文科目名称	Marketing Information System		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	現在、広く社会でIT技術は求められており、ITを活用するスキルはすべての職業人に必須の能力であると言える。また情報化社会が進行する中で、企業の資源である情報は、意思決定において重要な役割を担っている。本講義はITスキルを高め、データや情報を分析し価値ある知識へと変化させ、意思決定に役立てる技術を習得することを目的とする。具体的には、データの加工や情報の縮約、情報の分析(パレート図、回帰分析、検定)の手法について学習を行う。		
授業計画	<p>1回 情報処理に関わる基本的知識・技能の復習 Excellによる関数の復習と、データを加工する方法について学習する。</p> <p>2回 情報の縮約1 データとして並んでいるたくさんの数字を何かの基準で整理整頓し、意味のある情報だけを抽出する方法について学習する。 (度数分布表、ヒストグラム)</p> <p>3回 情報の縮約2 一つの代表される数値でデータの特徴をつかむための学習を行う。(平均値、中央値、最頻値)</p> <p>4回 情報の縮約3 一つの代表される数値でデータの特徴をつかむための学習を行う。(分散、標準偏差)</p> <p>5回 情報の縮約4 基本統計量を用いて、データの特徴やそれぞれの項目を理解していく。</p> <p>6回 情報の縮約5 ここまで学習した内容について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習90分]</p> <p>7回 情報の縮約6 前回発表した内容について、報告書としてまとめる作業を行う。[演習60分]</p> <p>8回 経営管理、在庫管理に関する意思決定 企業の実際の売上げデータを用いて、経営管理・在庫管理に関する意思決定の手法として、パレート図、ABC分析について学習する。</p> <p>9回 データの関連性を探る1 上場企業株価を用いて、2種類手のデータ間の比例的な関係について分析する手法である散布図・相関について学習する。</p> <p>10回 データの関連性を探る2 2変数のデータの関連性を探ることを目的とした単回帰分析について学習する。</p> <p>11回 データの関連性を探る3 3変数以上のデータの関連性を探ることを目的とした重回帰分析について学習する。</p> <p>12回 データの関連性を探る4 3変数以上のデータの関連性を探ることを目的とした主成分分析について学習する。</p> <p>13回 データの関連性を探る5 ここまで学習した内容について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習90分]</p> <p>14回 統計的仮説検定1 サンプル(標本)から得られた結論(仮説)が母集団でも成立するかどうかについての統計的仮説検定の手法について学習する。</p> <p>15回 統計的仮説検定2 ここまで学習した内容について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。[演習90分]</p>		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 3) 情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。 (知識・理解) 3-2) 情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ITスキルの向上と、意思決定に必要なデータや情報の収集、分析手法を修得することができる。 ・日常、身の回りに散らばった情報を整理し、そこからなんらかの意味を持った情報として解釈をすることができる。 ・プレゼンテーションスキルの向上。 		
指導方法	講義形式、演習形式で実施する。 講義内容を要約したスライドやプリントを用いて説明を行う。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:なし		
評価方法	参加・態度・発表50%、期末課題50%により評価する。		
受講上の注意	講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。		
授業外における学習方法	講義で使用した分析手法については次回発表となるため、発表用の資料を作成すること。 復習は、講義で扱った内容を確認し、ノートで確認すること。		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】		

授業年度	2015	シラバスNo	55320A
講義科目名称	ファイナンス		
英文科目名称	Finance		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	4年	2単位	選択
担当教員	上坂 豪		
開講意義目的	ファイナンスは、投資家による資産運用や企業による資金調達などにまつわる問題を扱う経済学の応用分野です。本学部の学生諸君は経済学の基礎知識に通じていないと考えられるので、この講義ではファイナンスの経済学的議論には踏み込まず、ファイナンスについて考える際に最低限必要な基礎概念や諸制度について幅広く講義します。具体的には、資産運用対象となる各種金融商品や、銀行や証券会社といった金融機関の役割などを扱います。		
授業計画	<p>1回 インTRODAGクシヨン 講義で扱う対象や進め方、成績評価の方法等について説明。</p> <p>2回 貨幣 経済社会における貨幣の役割や貨幣に関する統計について学ぶ。</p> <p>3回 金利 金利の正確な定義、単利・複利の違い、名目金利・実質金利の違いについて学ぶ。</p> <p>4回 金融商品 銀行預金、債券、株式、投資信託など基本的な金融商品について学ぶ。</p> <p>5回 金融市場 日本の代表的な金融市場の種類とそれぞれの機能について学ぶ。</p> <p>6回 金融システムの役割と日本の金融システムの特徴 金融システムの意義、データから浮かび上がる日本型金融システムの特徴について学ぶ。</p> <p>7回 銀行の機能と業務 間接金融と直接金融の違い、銀行の果たす役割について学ぶ。</p> <p>8回 銀行以外の金融機関 証券会社、投資信託会社、投資顧問会社の機能について学ぶ。</p> <p>9回 ブルーデンス政策 金融システムの脆弱性と、ブルーデンス政策の役割について学ぶ。</p> <p>10回 日本の長期経済停滞と金融システム バブル崩壊以降の日本経済と金融システムの問題について学ぶ。</p> <p>11回 日本の金融政策 一般的な金融政策論および日本の非伝統的金融政策について学ぶ。</p> <p>12回 保険 損害保険、生命保険のしくみについて学ぶ。</p> <p>13回 外国為替と外国為替レート 国境を越えた決済のしくみ＝外国為替について学ぶ。</p> <p>14回 外国為替市場 異なる国のお金を交換する市場である外国為替市場の構成について学ぶ。</p> <p>15回 国際通貨制度 国際通貨制度の歴史(ブレトンウッズ体制と変動相場制)について学ぶ。</p>		
教育目標との対応	情報デザインに関する基礎力と豊かな発想力を持つデザイナー及びエンジニアを目指して、情報デザインや情報技術における基本理論・技術を理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	社会人として最低限必要な資産運用、資金調達に関する基礎知識を身につけると同時に、より広く経済社会の諸問題について客観的に考える能力を習得します。		
指導方法	講義はパワーポイント・スライドを利用して進めます。受講者は説明を聞きながら授業で配布するプリントの空欄部分を穴埋めして下さい。授業中はクイズに答えたり、小テストに取り組んでもらうことによって、知識の定着を図ります。		
教科書・参考書	教科書:なし。 参考書:家森信善『はじめて学ぶ金融のしくみ(第4版)』(中央経済社、2013年)。秦忠夫・本田敬吉・西村陽造『国際金融のしくみ(第4版)』(有斐閣、2012年)。		
評価方法	2回目以降の授業において3点満点の小テストを毎回実施します(3点×14回＝42点満点)。これに定期試験(論述式・持ち込み可・58点満点)の点数を加えて評価します。したがって評価比率は小テスト42%、定期試験58%となります。		
受講上の注意	授業開始後15分以降の入室と途中退室は原則禁止です。		
授業外における学習方法	普段から新聞の経済記事に目を通し、現実の経済問題と講義内容との関連について考える習慣をつけて下さい。また、講義後は配布プリントと参考書に基づいて復習をしてください。		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】		

授業年度	2015	シラバスNo	55330A
講義科目名称	貿易論 I		
英文科目名称	International Trade 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	魏 芳		
開講意義目的	経済のグローバル化が進むなか、国境を越えた企業の提携・買収、貿易交渉、国際労働移動、海外への企業進出など、国際経済に関するさまざまな話題が日増しに注目されてきた。これら国境を越えた取引に関する問題はどのような背景があるのか、国々の経済にどのような影響を及ぼすのかについてより深く理解するために、国際経済理論の習得が必要不可欠である。本講義では、国際経済のミクロ経済学の応用分野である国際貿易理論を中心に、平易かつ丁寧に解説する。		
授業計画	<p>イントロダクション イントロダクション 経済学に必要な基礎知識・分析手法 経済学に必要な基礎知識・分析手法について解説する。 比較優位(1) 比較優位と分業の利益 比較優位(2) 比較優位と国際貿易 部分均衡分析(1) 貿易利益 部分均衡分析(2) 比較優位の決定要因 産業内貿易 産業間貿易と産業内貿易 規模の経済 規模の経済と製品差別化 貿易政策基礎(1) 関税・輸入割当の効果 貿易政策基礎(2) 保護貿易 貿易政策応用(1) 戦略的貿易政策 貿易政策応用(2) 動学的規模の経済 貿易政策応用(3) アンチダンピングとセーフガード 貿易政策応用(4) アンチダンピングとセーフガードの経済学 まとめ これまでのまとめ</p>		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	本講義を通じて、国際経済の問題意識を養い、経済学の基礎分析ツールを習得する。グローバル社会が抱える諸問題をいかに解決できるか経済学の視点から理解できるようになる。		
指導方法	国際貿易の基礎理論を丁寧に解説する上で、具体的な事例を取り上げ、受講者との質問・応答を通して理解を深める。授業の理解度を確認するために定期的に小テストを実施する。		
教科書・参考書	教科書：石川・菊地・棕著『国際経済学をつかむ』（第2版）（有斐閣） 参考書：石井、清野他著『入門・国際経済学』（有斐閣） P.R.クルグマン他著『国際経済：理論と政策』（新世社）		
評価方法	授業中の小テスト(回数)30%・期末筆記試験70%とする。		
受講上の注意	毎回事前の予習と授業後の復習を怠らないこと。		
授業外における学習方法	ミクロ経済学の基礎知識を事前に習得すれば、本講義の理解がより深いものになる。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	55340A
講義科目名称	商品学		
英文科目名称	Study of Merchandise		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	4年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	<p>伝統的に商品とは、有形のモノとしての製品が原則であったが、現代社会では無形のサービスも商品として考えられ、私たちの身の回りに日常的にあふれている。つまり、商品の概念は大きく拡大してきた。顧客の欲求やニーズに応えるために市場に提供されるものであれば商品だということができる。私たちは日常生活においてさまざまな商品を用いて生活し生活をデザインしている。私たちの生活や社会は、製品によって大きな影響を受けているといっても過言ではなく、商品という視点から社会を考えていくことは、現代社会に生きる私たちにとって意義のあることである。</p> <p>この講義では、私たちの身の回りにある商品の事例を取り入れながら、企業とのつながりや、商品がもたらす影響について消費者の視点、企業の視点の両者より考察していく。</p>		
授業計画	<p>1回 イントロダクション 商品や商品学の意義、社会との関わりについて学習する。</p> <p>2回 商品の概念と分類 一般的・伝統的な商品概念、拡大された商品概念、商品の分類について解説する。</p> <p>3回 商品の属性(1) 商品の属性について、品質、保障、デザイン、包装という視点より解説する。</p> <p>4回 商品の属性(2) 商品の属性について、色彩、流行、商標という視点より解説する。</p> <p>5回 製品戦略 マーケティング・ミックスの一つである製品戦略について、製品の捉え方、製品の分類、PBとNB、ブランド論、製品のサービス化について学習する。</p> <p>6回 価格戦略 マーケティング・ミックスの一つである価格戦略について、価格の捉え方、カスタマー・バリューと販売コスト、損益分岐点の求め方、市場浸透価格と上澄吸収価格、これからの価格戦略について学習する。</p> <p>7回 サービス サービスの意義と特性、サービス業の特徴および製品のサービス化などについて解説する。</p> <p>8回 商品の流通 マーケティング・ミックスの一つである流通戦略について、直接流通と比較した間接流通のメリット、メーカーのチャネル施策の3形態、建値制とレポート、ネット通販の特徴について学習する。</p> <p>9回 商品のグローバル化 インターネットの普及を中心とした製品のグローバル化について、輸入や経路、物価などについて解説する。</p> <p>10回 消費者と商品 消費者と商品の関係について、社会的要因、心理的要因、消費者の変化、意思決定等について解説する。</p> <p>11回 企業と商品 企業と商品の関係について、商品の安全性、表示と取引、品質等について解説する。</p> <p>12回 環境と商品 環境問題と商品の関係について、資源や社会環境、消費者の意識と変化などについて解説する。</p> <p>13回 ソンオ・エコロジカル・プロダクト 環境にやさしい製品の開発や普及や活動、環境への負荷を減らすための考え方について解説する。</p> <p>14回 商品とマーケティング戦略 商品とマーケティングの関係について、プロダクトライフサイクル理論、プロダクトポートフォリオマネジメント、イノベーター理論について解説する。</p> <p>15回 まとめ これまでの講義のまとめ</p>		
教育目標との対応	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1) 豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザイン分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、次の能力を修得する。(関心・意欲・態度)</p> <p>1-1) 人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる</p>		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・商品作りの主体である企業や組織のマーケティング戦略を理解することができる ・商品が実際のビジネスや社会にどのような影響を与えているかを考察する力を養う 		
指導方法	主にスライドを用いて、講義形式で行う。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:講義内で適宜紹介する		
評価方法	レポート20%、期末テスト80%により評価する。		
受講上の注意	<p>講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。</p> <p>また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。</p> <p>usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p>		
授業外における学習方法	<p>講義で使用するスライドを事前に目を通しておくこと。</p> <p>復習は、講義で扱った内容を確認し、ノートで確認すること。</p>		
能動的授業又は地域課題	【能動的授業の種類】		

授業年度	2015	シラバスNo	55350A
講義科目名称	インベストメント		
英文科目名称	Investment		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	園 康寿		
開講意義目的	社会人として活躍していくために必要な事柄の一つである「マネジメント力」とは何かを理解し、一つ一つの行動に意識を持つことができるようになること。		
授業計画	<p>1回 日本企業のグローバル化と東南アジアの重要性(その1) 世界の成長センターの形成過程、東アジアの相互依存関係</p> <p>2回 日本企業のグローバル化と東南アジアの重要性(その2) 中国経済の失速、東南アジアの台頭、チャイナプラスワン、多様性の高い東南アジア、パラダイム転換を強いられる日本企業</p> <p>3回 東南アジアにおける日系企業の現状と課題(その1) 東南アジアへの進出、ストライキと労働争議、東南アジア事業戦略で重要性を増す経営現地化</p> <p>4回 東南アジアにおける日系企業の現状と課題(その2) 経営現地化の進展状況、グローバル人材制度導入の動き、賄賂・社内不正行為にかかるリスク</p> <p>5回 先進各社の取組—消費財事業(その1) キッコウマン(食品事業)のシンガポール現地法人のケース、日立アプライアンス(白物家電事業)のタイ現地法人のケース、川崎重工業(二輪事業)のタイ現地法人のケース</p> <p>6回 先進各社の取組み—消費財授業(その2) 味の素(コンシューマーフーズ)のベトナムおよびインドネシア現地法人のケース、TOTO(衛生陶器事業)のベトナム現地法人のケース、トヨタ自動車のケース</p> <p>7回 先進各社の取組み—生産財事業(その1) コマツ(建設機械事業)のタイ現地法人のケース、宇部興産(カプロラクタム等化学品事業)のタイ現地法人のケース、三菱ガス化学(脱酸素剤事業)のタイ現地法人のケース</p> <p>8回 先進各社の取組み—生産財事業(その2) 共英製鋼(鉄鋼事業)のベトナム現地法人のケース、KYB(油圧緩衝器、油圧機器事業)のベトナム現地法人のケース、富士通(テクノロジーソリューション事業)のケース</p> <p>9回 経営現地化と人材育成の障害と対応 アジアの人材を生かす、現地人材活用の課題、経営現地化のポイント</p> <p>10回 タイ・ベトナムにおける労務管理の特徴 タイの労働市場の現状、ベトナムの労働市場の現状、タイ・ベトナムにおける労務管理のポイント、賄賂・社内不正行為対策</p> <p>11回 東南アジアにおける新たな展開 成長センターとしての東南アジア、生産拠点としての東南アジア、市場としての東南アジア</p> <p>12回 東南アジアにおけるグローバル戦略の有効性と地域統括会社 グローバル戦略の効果、メタナショナル経営に向けて、新しい地域統括会社の役割</p> <p>13回 グローバルグループ経営の構築 海外子会社の組織能力の活用、グループシナジーの創造、本社の新しい役割</p> <p>14回 日本本社のグローバル化の課題と挑戦 グローバル化の進展と本社改革の遅れ、外国人スタッフを活かす仕組みの構築、日本的人事システムの改革、多様性を活かす本社組織に向けて</p> <p>15回 経営現地化と人材育成の展望と提言 2つのグローバル化という課題、グローバルな「知」の活用、現地化とイノベーションの多様性、企業成長のためのグローバル化</p>		
教育目標との対応	①「関心・意欲・態度」:新聞を眺め、分からない事柄は積極的に調べ、今、社会で起きていることに関心を持ち続ける。②「思考・判断」:経済事象からなぜそのような事柄が発生しているのかを収集した情報から自分なりの考え方を組み立てる。③「知識・理解」:自ら調べた事柄を発表することで要旨を簡潔にまとめる能力を習得していくと共に、言葉に発することで理解につなげていく。④「技能・表現」:プレゼンをする中で、より適切な表現力を習得していく。		
授業の到達目標	①東アジアの経済的相互依存関係の概略図が描けること。②日系企業が如何にして経営の現地化と人材育成を成してきたかが概説できること。③毎日、新聞を眺める習慣が身に付くこと。		
指導方法	主に講義形式で授業を進める。進度に従って、学生に課した学習レポートに関して質疑したり、プレゼンしたりする。		
教科書・参考書	【教科書】:一般財団法人海外投資情報財団[監修]寺本義也、廣田泰夫、高井透[著]『東南アジアにおける日系企業の現地法人マネジメント—現地の人材育成と本社のあり方』中央経済社、2013年。【参考書】:適宜紹介する。		
評価方法	成績評価の比率は定期テスト:50%、学習レポート:30%、授業時の成果発表:20%とする。		
受講上の注意	調べもの学習を課題とする学習レポートなど、学習者が積極的なかわりを持ち、日本の企業の動向を理解したいと意欲を持っていることを期待する。国際経済の動向に興味関心が持てるようになれば、課題が課題としての意識ではなく、分かることが楽しくなってくる。それを体感したい学生には是非受講してほしい。		
授業外における学習方法	学習レポート(12回程度)を課する。内容については①新聞を眺め、東アジアに関する記事を列挙する。②記事に関して調べた(術語・語句の意味調べ)ことを記述する。③授業の進度に沿った内容の課題をする。		
能動的授業又は地域課題	履修学生には、業界あるいは北九州地域で海外進出をしている企業動向について調べる学習レポートを課す。とりわけ、東アジアに		

授業年度	2015	シラバスNo	55360A
講義科目名称	貿易論Ⅱ		
英文科目名称	International Trade 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	4年	2単位	選択
担当教員	魏 芳		
開講意義目的	<p>経済のグローバル化が進むなか、国境を越えた企業の提携・買収、貿易交渉、国際労働移動、海外への企業進出など、国際経済に関するさまざまな話題が日増しに注目されてきた。これら国境を越えた取引に関する問題はどのような背景があるのか、国々の経済にどのような影響を及ぼすのかについてより深く理解するために、国際経済理論の習得が必要不可欠である。本講義では、国際経済のミクロ経済学の応用分野である国際貿易論を中心に、平易かつ丁寧に解説する。</p>		
授業計画	<p>イントロダクション イントロダクション 国際貿易の基礎理論 貿易論Iで学習した内容を復習する。 貿易政策の政治経済学(1) 貿易自由化への支持と不支持 貿易政策の政治経済学(2) 政治活動と貿易政策の決定 国際貿易のルールと貿易交渉(1) GATTとWTOの歴史と現状 国際貿易のルールと貿易交渉(2) GATTとWTOの制度 サービス貿易とIT(1) サービス貿易の定義と現状 サービス貿易とIT(2) ITと貿易 地域貿易協定(1) 地域貿易協定の現状と制度 地域貿易協定(2) 地域貿易協定の経済学 国際要素移動(1) 多国籍企業と直接投資 国際要素移動(2) 労働の国際移動 貿易と環境(1) 貿易政策から環境への影響 貿易と環境(2) 環境政策から貿易への影響 まとめ これまでのまとめ</p>		
教育目標との対応	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	本講義を通じて、国際経済の問題意識を養い、経済学の基礎分析ツールを習得する。グローバル社会が抱える諸問題をいかに解決できるか経済学の視点から理解できるようになる。		
指導方法	国際貿易の基礎理論を丁寧に解説する上で、具体的な事例を取り上げ、受講者との質問・応答を通して理解を深める。授業の理解度を確認するために定期的に小テストを実施する。		
教科書・参考書	<p>教科書：石川・菊地・棕著『国際経済学をつかむ』(第2版)(有斐閣) 参考書：石井、清野他著『入門・国際経済学』(有斐閣) P.R.クルグマン他著『国際経済：理論と政策』(新世社)</p>		
評価方法	授業中の小テスト(回数)30%・期末筆記試験70%とする。		
受講上の注意	毎回事前の予習と授業後の復習を怠らないこと。		
授業外における学習方法	ミクロ経済学の基礎知識を事前に習得すれば、本講義の理解がより深いものになる。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	59010A
講義科目名称	ゼミナール		
英文科目名称	Seminar		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	1単位	必修
担当教員	河野、竜口、趙、宝珠山、浜地、中島、岩田、野崎、高柳、内田、宇佐、竹中		
開講意義目的	ゼミナールは、担当教員の専門分野を中心とした講義・演習の授業であり、1・2年次に修得した基礎知識や専門知識を基に、学生は指導教員と話し合っただけで決めた課題について研究を行う。専門技術・デザインを修得するのはもちろん、分析力・思考力・判断力・応用力、さらに創造力を養うことを目指す。		
授業計画	1回 インTRODクシヨ 授業の進め方の説明・スケジュール説明 2回 演習① 課題検討、情報収集他 3回 演習② PC教室及びスタジオでの実技 4回 グループディスカッション① 各自企画に対する評価会 5回 専門技術・デザインに関する講義① 6回 演習③ PC教室及びスタジオでの実技 7回 演習④ PC教室及びスタジオでの実技 8回 中間報告会 9回 演習⑤ PC教室及びスタジオでの実技 10回 演習⑥ PC教室及びスタジオでの実技 11回 グループディスカッション② 12回 専門技術・デザインに関する講義② 13回 演習⑦ PC教室及びスタジオでの実技 14回 演習⑧ PC教室及びスタジオでの実技・最終評価会報告資料の準備 15回 最終評価会 各自評価・授業全体を通しての評価		
教育目標との対応	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 1)(関心・意欲・態度) 1-1) 人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる。 1-3) 地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる。 2)(思考・判断) 2-1) 自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる。 2-2) 問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる。 4)(技能・表現) 4-1) 人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる。 4-2) 構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる。		
授業の到達目標	専門技術・デザインの修得結果について、的確なプレゼンテーションが行えること。		
指導方法	少人数担当制とする。 専門技術・デザインの指導に加え、ディスカッション・プレゼンテーション及び学外授業を取り入れ、学生の理解度を増す。		
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし		
評価方法	授業態度:30%、プレゼンテーション:30%、最終成果物評価:40%		
受講上の注意	受講者相互のディスカッションに積極的に参加すること。 またデザインを学ぶ基本として、常にカメラを携帯しておくこと。		
授業外における学習方法	デザインに関わる資料収集、文献の購読、プレゼンテーション・ディスカッションの準備を授業外の時間を使って行うこと。		
能動的授業又は地域課題	能動的授業の種類:一部グループワークあり。		

授業年度	2015	シラバスNo	59991A
講義科目名称	卒業研究・デザイン I		
英文科目名称	?		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	3単位	必修
担当教員	竜口, 河野, 趙, 宝珠山, 浜地, 中島, 岩田, 高柳, 野崎, 竹中, 内田, 宇佐, 張		
開講意義目的	卒業研究は、全ての専門教育科目の総纏めとなる科目である。1年次から3年次までに修得した基礎知識および専門知識を基に、各学生は所属する研究室の指導教員と話し合っただけで決めた課題について研究を行う。1人の学生或いはグループで決定した研究課題に対し、学生は1年間にわたって研究を行う。この研究によって、学生が自ら研究上の問題点を見出し、その問題点を解決することにより、分析力・思考力・判断力・応用力、さらには創造力を養うことを目指す。また研究室での活動を通して、自己行動に対する管理能力やコミュニケーション能力などの社会人として必要な能力も身に付ける。 「卒業研究 I」では、研究課題の設定・研究課題についての調査研究を基に初段階の研究を行う。		
授業計画	<p>4月前半</p> <p>研究課題及び研究計画の決定 ・研究課題は学生の希望を考慮し、指導教員との話し合い設定する。</p> <p>4月～5月</p> <p>研究計画を立てる</p> <p>6月</p> <p>調査研究 ・文献調査 ・問題点の抽出 ・研究手順の検討</p> <p>6月～7月</p> <p>研究開始 ・市場調査 ・アイデア展開 ・原理モデル制作</p> <p>7月後半</p> <p>中間の纏め ・データ整理 ・中間報告書作成・提出</p>		
教育目標との対応	<p>主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネージメントすることができる 		
授業の到達目標	研究課題における問題点を解決するとともに、成果について適確な報告ができる。		
指導方法	指導教員は1人の学生或いはグループの学生達と話し合っただけで決定した研究課題に対して、毎週原則3コマの研究時間を設ける。研究時間の曜日時間については学期始めに決定する。		
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし		
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・授業参加・態度(研究姿勢・熱意・自発的・計画どおり)：50% ・中間報告(論文・作品の独自性・進捗度・調査内容)：50% 		
受講上の注意	研究の遂行にあたっては、研究経過について指導教員に逐次報告を行い指導を受ける。		
授業外における学習方法	研究計画に沿って、自学自習を行う。		
能動的授業又は地域課題			

授業年度	2015	シラバスNo	59992A
講義科目名称	卒業研究・デザインⅡ		
英文科目名称	?		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	4年	3単位	必修
担当教員	竜口, 河野, 趙, 宝珠山, 浜地, 中島, 岩田, 高柳, 野崎, 竹中, 内田, 宇佐, 張		
開講意義目的	<p>卒業研究は、全ての専門教育科目の総纏めとなる科目である。1年次から3年次までに修得した基礎知識および専門知識を基に、各学生は所属する研究室の指導教員と話し合って決めた課題について研究を行う。1人の学生或いはグループで決定した研究課題に対し、学生は1年間にわたって研究を行う。この研究によって、学生が自ら研究上の問題点を見出し、その問題点を解決することにより、分析力・思考力・判断力・応用力、さらには創造力を養うことを目指す。また研究室での活動を通して、自己行動に対する管理能力やコミュニケーション能力などの社会人として必要な能力も身に付ける。</p> <p>「卒業研究Ⅱ」では、「卒業研究Ⅰ」に続いて研究を進め、結果の纏めや今後の課題の明確化を行い、最終的に研究成果を卒業研究発表会の場で、口頭発表もしくはポスターセッション発表を行う。</p>		
授業計画	<p>10～12月</p> <p>研究の遂行 ・研究を進めるとともに、結果の整理を行っていく。</p> <p>1月</p> <p>卒業研究の纏め ・卒業研究報告書(論文)提出 ・作品提出 ・概要提出 ・プレゼンテーション用資料作成</p> <p>2月</p> <p>卒業研究発表</p>		
教育目標との対応	<p>主に次の能力を修得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる ・地域活性化に対する情報デザインの役割を理解することができる ・自主的かつ継続的にキャリアを形成する取り組みができる ・問題を構造的かつ客観的(科学的)にとらえ、創意工夫して問題解決に取り組むことができる ・人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる ・構想・企画・立案・実践を通して、より高い付加価値を創造しマネジメントすることができる 		
授業の到達目標	研究課題における問題点を解決するとともに、成果について適確な報告ができる。		
指導方法	指導教員は1人の学生或いはグループの学生達と話し合って決定した研究課題に対して、毎週原則3コマの研究時間を設ける。研究時間の曜日時間については学期始めに決定する。		
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし		
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・授業参加・態度(研究姿勢・熱意・自発的・計画どおり):40% ・成果(論文・作品の独自性・完成度・調査内容):40% ・発表(資料の完成度・発表態度・質問に対する回答):20% 		
受講上の注意	研究の遂行にあたっては、研究経過について指導教員に逐次報告を行い指導を受ける。		
授業外における学習方法	研究計画に沿って、自学自習を行う。		
能動的授業又は地域課題			