

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ビジネス実務・接客演習Ⅰ			星野 日南子		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	週1コマ＝2時限×15週 週2コマ＝4時限×15週

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は情報サービス企業に勤務し数年間、サポートデスクに携わった実績を踏まえ、サービス業務実務者の観点から講義を行う。

授業科目の概要

ビジネス文書検定3級の合格を目指すことを大きな目標とする。検定試験の後は、連携授業や就職対策になるような基本的な書き言葉や敬語のマナーを身につける。後期の授業で取り上げる、「サービス接客検定2級」の受験の準備としても活用する。

授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション・試験体験版	授業の概要説明／過去問題に挑戦(過去問題を通じて、試験問題を体感する)
2	検定対策①	ウォーミングアップ／敬語の基本／用字・常用漢字
3	検定対策②	ウォーミングアップ／社外文書の基本書式／あいさつ文
4	検定対策③	ウォーミングアップ／社内文書の基本書式／過去問演習
5	検定対策④・小テスト	ウォーミングアップ／小テスト(敬語・あいさつ文)／過去問演習
6	検定対策⑤	ウォーミングアップ／文書書式・訂正問題／過去問演習
7	検定対策⑥・小テスト	ウォーミングアップ／小テスト(文書書式)／過去問演習
8	検定対策⑦	ウォーミングアップ／郵便や文書の取り扱いについて／過去問演習
9	検定対策⑧	過去問実施&解説／試験当日の案内
10	検定試験振り返り	検定試験問題返却と解答速報
11	就職対策①	ウォーミングアップ／就職活動に活かせる文書とメールテクニック
12	就職対策②	ウォーミングアップ／就職活動に活かせる文書とメールテクニック
13	就職対策③・小テスト	ウォーミングアップ／就職活動に活かせる文書とメールテクニック／小テスト(ビジネスメール)
14	総復習	ビジネス文書検定3級の総復習
15	期末テスト・小テスト再試	期末テスト(7月のビジネス文書検定3級の合格者は試験免除→出欠をとるため必ず出席すること)

到達目標

- ・ビジネス文書検定3級合格程度の知識定着
- ・書き言葉や文書・メール作成に必要なスキルの定着

成績評価の方法・基準

- 期末考査(60点)／小テスト(15点)／出席・授業態度(25点)
- ※7月の検定試験で合格した者は、期末考査免除

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	ビジネスコミュニケーションⅠ（キャリア基礎）			寺井 涼	○	
授業の種類	授業の方法（講義・演習／実験・実習・実技）			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

オフィス機器を扱う専門商社における海外代理店営業担当を経て、学校職員に転身をしている。

教員免許も有し、ビジネスの基本を分かりやすく指導する。

☐ 授業科目の概要

- ・自分自身を理解し、将来像を考えることで、今、そしてこれから取り組むべきことを明確にする。
その内容に沿ったかたちで講義を進めて、対外コミュニケーションスキルを上げ、後期の業界EXPO、本格的な就職活動につなげる。
- ・「過去の自分」をもとにした「自己PR」を完成させる。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエン、自己紹介	半期の流れの説明及び、学生の自己紹介を行う。
2	学校を知る・学科を知る	学校の特長や学科の各授業が、どういう資格につながり、卒業後、どうなっていくための授業なのか、2年間、もしくは3年間の学びについて紹介する。
3	コミュニケーションゲーム （他人から見た自分）	クラスメイトから見た自分と、自身が思っている自分のイメージの違いを認識し、これから行う自己PR（長所）の作成に役立てる。 「You are シート」を作成し、他己紹介を行い、スピーチトレーニングの要素を含める。
4	自己理解	マイカンパニーの概要に触れてから冊子のP.7～P.13の個人ワークを行う。その後、ペアになりお互いのことを発表。「話して気づいたこと」「聞いて心が動いたこと」をP.14のシートに記入。その内容も踏まえつつ、個人ワークで「自分史シート」「I am シート」を作成し、自身の強みを知り、なぜそれが身に付いたかをさらに掘り下げて考える。
5	キャリアプランニング	「将来デザインシート」「目標設定シート」を作成し、自身のざっくりとした将来像を考え、そのために必要なもの、今からできることを考える。そこで出てくることが想定されるものが、第5回以降の授業で学ぶ内容とリンクしていく。
6	対外コミュニケーション①	対外コミュニケーションで必要となることを、例を挙げて解説。ロールプレイングを含めても良い。（例：「会社説明会に参加する」⇒入口でコートは脱ぐ、説明会の聞き方、メモは、質問は、終了後は、など）
7	対外コミュニケーション②	対外コミュニケーションで必要となる、採用担当者への文章の書き方やメール作成の仕方を考える。
8	<自己分析①> 自己PRにつなげる	前回までに取り組んだことを活かして、「学生生活で頑張ったこと」「長所・短所」を考える。
9	<自己分析②> 自己PRを作成する	前回までに取り組んだことを活かして、「自己PR」を完成させる。
10	<自己分析③> 人の自己PRを聞いてみるⅠ	前回までに作成した「自己PR」「学生生活で頑張ったこと」「長所・短所」等を、数名のグループを作って一人ずつ発表する。人からの意見を聞くことで新たな気づきがあったり、参考にできる部分は参考にする。また、発言を聞いている人は、発言者に必ず質問する。（そのため話をしっかり聞き、メモを取る。）
11	<自己分析④> 人の自己PRを聞いてみるⅡ	前回までに作成した「自己PR」「学生生活で頑張ったこと」「長所・短所」等を、数名のグループを作って一人ずつ発表する。人からの意見を聞くことで新たな気づきがあったり、参考にできる部分は参考にする。また、発言を聞いている人は、発言者に必ず質問する。（そのため話をしっかり聞き、メモを取る。）
12	質問力を高める	他学科・他部署の先生が時間を区切り、あるテーマで話をする。学生はチームで質問を考え、代表者が挙手の上、質問をしていく。学生は、質問をするためしっかり話を聞き、メモを取って臨む。（人と話を交えて、複数講師も可。）
13	業界研究「職業・職種を知る」	自身が目指す（興味のある）業界・職種（人によっては具体的な企業）について調査し、各自でまとめて発表する。
14	身だしなみ講座＆就職情報サイト登録	これから本格的に就職活動を行う上で必要となる「身だしなみ」について学ぶ。（挨拶や表情についても触れる）さらにマイナビ、リクナビ等の就職情報サイトの登録を行い、後期に向けて活動がスムーズに進められるようにする。
15	前期試験	昨年度の業界EXPO参加票をそのまま使って、自己PR欄を完成させる。いよいよ後期には業界EXPOがある＝（就職活動が本格的に始まる）ことの動機付けにする。

☐ 到達目標

- ・「過去の自分」をもとにした「自己PR」は完成させる。
- ・就職活動の準備段階で必要となる対外コミュニケーションスキルを身に付け、スムーズに業界EXPOに参加できるようにする。

☐ 成績評価の方法・基準

- ・業界EXPO参加票の最後の行まで記入できていれば100点。
そこから、出欠状況、授業に取り組む姿勢等を考慮し、学科判断で減点する。

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	コンピュータ演習 I			草刈 利枝子	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

前職はPC周辺機器メーカーの広報に所属（約15年）し、WEB・紙媒体のデザイン＆企画・運営を担当。

その他、パソコンスクールにてデザイン系のインストラクターのアルバイト経験あり（約10年）。

☐ 授業科目の概要

ブラインドタッチ習得、レポート・資料作成に必要な能力を身に付ける

PowerPoint初級取得の知識を身に付ける

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	キーボード操作確認	ブラインドタッチ練習・文字入力基礎
2	PowerPoint基礎	ブラインドタッチ練習・出身地紹介制作（PowerPoint）
3	PowerPoint基礎	ブラインドタッチ練習・出身地紹介制作＆発表（PowerPoint）
4	PowerPoint基礎	ブラインドタッチ練習・出身地紹介発表（PowerPoint）
5	PowerPoint検定対策①	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題（解説）
6	PowerPoint検定対策②	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題（解説）
7	PowerPoint検定対策③	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題（解説）
8	PowerPoint検定対策④	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題
9	PowerPoint検定対策⑤	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題
10	PowerPoint検定対策⑥	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題
11	PowerPoint検定対策⑦	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題
12	PowerPoint検定対策⑧	ブラインドタッチ練習・PowerPoint模擬問題
13	PowerPointデザイン	見やすい分かりやすいプレゼン資料作成（レイアウト）
14	PowerPointデザイン	見やすい分かりやすいプレゼン資料作成（アニメーション）
15	期末考査	

☐ 到達目標

PowerPoint 3 級レベル

☐ 成績評価の方法・基準

試験60% 課題10% 出席状況・授業態度30%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	デザイン演習 I			原三佳子		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、デザイン・広告・IT系のデザイナー職、また大手企業のインハウスデザイナーなどに20年以上勤務。現在も兼務中。
経験スキルは、DTPなどのグラフィックデザイン全般の他、WEBデザイン、アニメーション・実写の動画制作など。

☐ 授業科目の概要

Illustrator・Photoshopの実技演習で操作を理解していく。
広告などの販促物制作課題をクライアントと制作サイド両方の視点でみる力をつける。制作プロセスを知る。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	デザイン全般・DTPの基礎知識	IllustratorとPhotoshopの違い（ソフトの概要・基本操作を学ぶ。色・文字・図形 等）
2	Illustrator	前回の復習とオリジナル資料を見ながら基本操作を学ぶ（ツール説明・色と図形ツールで図形作成 等）
3	Illustrator	前回の復習とオリジナル資料を見ながら基本操作を学ぶ（色・図形・文字・レイヤー 等）
4	Illustrator	前回の復習とオリジナル資料を見ながら基本操作を学ぶ（パス）
5	Illustrator	前回の復習とオリジナル資料を見ながら基本操作を学ぶ（図形・文字・画像・クリッピングマスク 等）
6	Illustrator	中間課題「DM制作」1
7	Illustrator	中間課題「DM制作」2
8	Photoshop	Photoshopの概要説明（レイヤー・ツール・色・解像度の理解・保存方法 等）
9	Photoshop	素材画像を使用して画像加工（合成・色調補正・トリミング 等）
10	Photoshop	人物素材画像を使用して画像加工（マスク・レイヤースタイルの理解 等）
11	Photoshop	中間課題「SNS広告・バナーなどのWEBコンテンツ制作」
12	Photoshop	中間課題「SNS広告・バナーなどのWEBコンテンツ制作」
13	Illustrator・Photoshop	2つのソフトを使用してサインネーミング等のサイン制作
14	Illustrator・Photoshop	2つのソフトを使用してサインネーミング等のサイン制作
15	Illustrator・Photoshop	前期考査

☐ 到達目標

デザイン制作初級レベル達成（簡単なDMやバナー制作）
IllustratorとPhotoshopの基本操作を学ぶ

☐ 成績評価の方法・基準

1回の授業にて75点を与え、1回の欠席毎に5点の減点とする。
4回欠席の場合、55点となり単位未達となる。

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅰ			玉根勇樹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	実験・実習・実技			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

編集・広告制作プロダクションにて、コピーライター、プランナー職として勤務。会社案内・大学・専門学校案内、Webサイトなど各種販促ツールの企画、コピーライティング、制作ディレクションの経験をもとに、クライアント目線での提案とそのプロセスを体系的に指導する。

☐ 授業科目の概要

JR代々木駅と連携し、駅の抱える課題を解決する提案を行う。
採用された提案については実装へ向けて準備を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション、駅見学	授業内容および評価方法の説明、取り組みの目標設定、代々木駅見学
2	チーム決め、提案の作成	チームに分かれ、提案を作成する
3	提案の作成	課題解決のための提案を作成
4	提案の作成	課題解決のための提案を作成
5	質疑応答	代々木駅様に、アイデアの実現可能性、方向性などを確認
6	提案の作成	課題解決のための提案を作成
7	プレゼン練習	中間発表に向けて、プレゼン練習
8	提案の作成	課題解決のための提案を作成
9	中間発表	代々木駅様へ中間発表
10	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
11	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
12	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
13	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
14	プレゼン練習	最終発表に向けて、プレゼン練習
15	最終発表	代々木駅様へ最終発表

☐ 到達目標

企業への提案を通して発想力、行動力、コミュニケーション力などを総合的に養う

☐ 成績評価の方法・基準

提案内容、チーム内での役割、取り組みの姿勢を総合的に評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅰ			寺井 涼		
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

飲食店を経営・プロデュースする企業と連携し、既存店で提供できるメニューを企画・提案する

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	企業の説明やメニュー開発の基本を知る
2	店舗見学	実店舗を訪問し、実際のメニューや店舗の様子、店舗周辺のフィールドリサーチを行う
3	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
4	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
5	質問会	提案内容の方向性や実現可否について質疑応答を行う
6	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
7	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
8	プレゼンテーション準備	中間発表に向けて、資料の最終確認と発表の練習をおこなう
9	中間発表	連携企業へ向けてプレゼンテーションを行い、改善・修正のフィードバックをもらう
10	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
11	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
12	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
13	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
14	プレゼンテーション準備	最終発表に向けて、資料の最終確認と発表の練習をおこなう
15	最終発表	連携企業へ向けてプレゼンテーションを行う

☐ 到達目標

売りたいものではなく売れるものを考えることで、
マーケティング力を身につける

☐ 成績評価の方法・基準

提案内容、チーム内での役割、取り組みの姿勢を
総合的に評価する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業運営の知識Ⅰ			金森 保智		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

コンサルタントとしての約10年に渡る指導実績を土台に、会計に関する基礎事項を抽出、講義として設計、実施

☐ 授業科目の概要

ビジネスにおけるマネジメントについて、
カネの視点から、事業運営にあたっての基礎知識とその基本的な方法を理解する

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ビジネスで目指すこと ～数値情報としての「お金」	お金を稼ぐことのイメージ／ビジネスの目的と結果／手元に残るお金を最大化するには？～売上・費用・利益の関係／特有の言葉と数字への慣れ／ケタの感覚を磨く／覚えておく便利な数字
2	数値の感覚を磨く	数字の扱いに慣れるには？／どの程度の計算ができればよい？／ビジネスで使う主な計算
3	Excelを利用した計算	ビジネス視点の計算式をExcelで表現する／（課題）レシート・請求書のフォーマットを作る
4	手元に残るお金を最大化する1 ～会社で稼ぐお金	売上を高めるには？／売上のとらえ方／1%の改善と100万円分の改善
5	手元に残るお金を最大化する2 ～会社でかかるお金	ビジネスでかかるお金（費用）／目に見える物・目に見えない物／給与明細と会社のお金／事業の継続とお金／1%の改善と100万円分の改善
6	中間試験 経営者の頭の中	Excelを利用した計算 経営者と呼ばれる人々の習慣／どこに投資するか？／投資先としてのヒト・モノ・カネ・情報・リスク
7	資金繰り表を作ってみよう1	資金繰り表の構成要素と見方／（課題）資金繰り表の作成
8	資金繰り表を作ってみよう2	資金繰り表の完成／支払条件と回収条件が生む問題／現金払いの人が好まれるワケ／運転資金とビジネスモデル
9	お金の管理の基本1 ～簿記の基礎	単式簿記と複式簿記の違い／（課題）複式簿記による仕訳／「1:1」という基本／左から右／勘定科目という整理の道具
10	お金の管理の基本2 ～資金繰り表と簿記	複式簿記による仕訳練習／なぜ複式？／資金繰り表との関係
11	お金の管理の基本3 ～財務会計	会社のお金と法律で定められている財務会計／財務会計と財務3表の関係
12	BSって何？	BSでわかること／BSは瞬間をとらえた写真／BSではわからないこと／（課題）BSの理解を深める
13	PLって何？ CFって何？	事業で目指すもの＝手元に残るお金の最大化＝利益／PLでわかること／PLは動画／（課題）PLの理解を深める／黒字倒産ってなんだ？、キャッシュの必要性／CFでわかること／（課題）CFの理解を深める
14	ビジネスにおけるお金の管理	財務会計だけではわからないこと～管理会計の必要性／管理会計の基本としての予実管理／過去13回のオーバーラップ
15	期末試験	

☐ 到達目標

カネの視点から、事業を管理する視点とその具体的な方法を
理解でき、そのための基本活動ができる状態

☐ 成績評価の方法・基準

期末試験100%（大きく以下①～⑤の要素で評価）
①受験、②結論、③学びの活用、④論理、⑤表現

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	FP基礎		水野 崇		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師は水野総合FP事務所代表を務め、相談、執筆・監修、講演・講師、取材協力、メディア出演など幅広い業務に携わる。

CFP、1級FP技能士、宅建士、証券外務員1種等の資格を有し、FPの専門家・実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

日本FP協会が実施している国家検定「3級ファイナンシャル・プランニング技能検定」のテキストを参考に講義を進めていく。

ファイナンシャル・プランニング（FP）6分野に関する知識を得るだけでなく、FP技能士3級資格の試験対策にも対応する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーションとガイダンス	講義の進め方 ファイナンシャル・プランニングを学ぶ意味
2	ライフプランニングと ファイナンシャル・プランニング	収入と支出
3	ライフプランニングと ファイナンシャル・プランニング	人生の3大資金（教育、住宅、老後） 各種ローン
4	ライフプランニングと ファイナンシャル・プランニング	ライフプランとキャッシュフロー表
5	金融経済の基礎知識	金融経済の仕組み 日本経済の動向と家計への影響
6	金融経済の基礎知識	貯蓄、金利（単利と複利）
7	金融経済の基礎知識	投資、リスクとリターン
8	社会保障制度	健康保険、雇用保険、年金制度等
9	リスクと保険	個人を取り巻くリスク 民間保険商品（生命保険、損害保険、第三分野の保険）の概要
10	税金制度の基礎知識	我が国の税制 税金の種類
11	税金制度の基礎知識	所得税の基礎知識 住民税、消費税、個人事業税、法人税関連
12	不動産の基礎知識	不動産の法律、登記 不動産価格評価、不動産の税金
13	相続の基礎知識	相続の考え方、遺言、生前贈与 相続税、贈与税
14	消費生活と契約	消費者保護の法律、契約締結、クーリングオフ制度 ローンとクレジットカード
15	前期考查	これまでの授業を振り返った知識を確認

☐ 到達目標

ライフプラン、保険、資産運用、税金、不動産、
相続などファイナンシャル・プランニングの知識を得る

☐ 成績評価の方法・基準

試験・課題30% 出席状況・授業態度70%

※欠席1回ごとに期末評価を減点する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	マーケティング論 I		小暮 哲也		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師はメーカー・サービスにおいてマーケティング実務経験ののち、コンサルタントとして飲食、教育、宿泊等多分野での経験あり
本講義では単なるインプットだけではなく、実際に事業計画立案をしながらビジネスを学ぶ

☐ 授業科目の概要

マーケティングの基礎理論を軸にビジネス全般について、マネジメント、プレゼンテーション等他のスキルについてまで実際に体験する
ビジネスマインドの習得と共にロジックの構築をはじめとするビジネスに必要な基礎能力の向上を図る

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	講師・学生相互の自己紹介を含むオリエンテーション 養成目的・教育目標の共有と評価に対する基本的な考え方の共有 マインドセット
2	論理的思考 基本的な思考方法	MECEとロジックツリーの基本的理解からアウトプット可能なロジックのトレーニング ロジカルシンキングと組み合わせるべき心理学的思考傾向
3	組織の理解とチームビルド	集団・組織・チームの違いを理解する 毎週実施するグループワークにおけるリーダーシップ・フォローシップとチームビルドの感覚
4	ビジネスの要素	ビジネスを四大要素に基づきプロダクション・マネジメント・マーケティング・ファイナンス それぞれの位置関係を俯瞰的に把握する
5	マーケティング基礎	四大要素中のマーケティングの基礎知識インプット及び簡単なアウトプット 定義理解と基本用語・分析基礎
6	マネジメント基礎	四大要素中のマネジメントの基礎知識インプット及び簡単なアウトプット マーケティングチームにおけるマネジメント、組織に対する貢献について
7	ファイナンス基礎	四大要素中のファイナンスの基礎知識インプット及び簡単なアウトプット 全てのビジネスの指標となる「金」に関する考えとマーケティング的数字論
8	マーケティング各論	ビジネスプランコンテストに向けて 事業計画策定その1、重点項目マーケティング（講義5からの発展）
9	マネジメント各論	ビジネスプランコンテストに向けて 事業計画策定その2、重点項目マネジメント（講義6からの発展、特に起業論）
10	ファイナンス各論	ビジネスプランコンテストに向けて 事業計画策定その3、重点項目ファイナンス（講義5からの発展、特に試算表・P/L）
11	事業計画策定実践Ⅰ コンセプトワーク	事業計画の横連携と統合的事業計画策定1：「物」ではなく「事」を売り、顧客体験を軸に考える プレゼンテーションについての演習1
12	事業計画策定実践Ⅱ 数値による表現	事業計画の横連携と統合的事業計画策定2：各分野における経費バランスや重要項目 プレゼンテーションについての演習2
13	イノベーション	事業計画に必要な閃き：起業する際に必要な考え方と周囲への「巻き込み力」 情緒的と功利的のバランス、さまざまな市場へのアプローチ
14	前期振り返りと 総まとめ	講義の振り返りと付加事項 ビジネスプランコンテスト及び後期に向けての最終マインドセット
15	期末考査	グループ内相互評価・リフレクションを中心とした記述形式考査

☐ 到達目標

マーケティング感覚及びビジネスマインドの習得
事業計画立案のシミュレーション体験

☐ 成績評価の方法・基準

毎回の講義にて獲得した点数と学生間相互評価
期末考査を考慮して約20%程度の評価調整

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	マネジメント演習Ⅰ		水野 崇		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師は水野総合FP事務所代表を務め、相談、執筆・監修、講演・講師、取材協力、メディア出演など幅広い業務に携わる。
CFP、1級FP技能士、宅建士、証券外務員1種等の資格を有し、自身の起業経験や専門家・実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

講義と演習を通じて、時間管理や目標設定、進捗管理の考え方を学び、キャリアやスキル開発、将来の人生設計を考える。
自己中心的ではない相手の立場になって考えられるコミュニケーション力を身につけ、総合的なビジネスマインドを育成する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	全体オリエンテーション チームマネジメント①	自己紹介、初回グループワーク （目標設定の法則）グループとチームの違い
2	チームマネジメント②	（人員選定の法則）チームの4タイプ
3	チームマネジメント③	（意思疎通の法則）チームにおけるコミュニケーション
4	チームマネジメント④	（意思決定の法則）独裁・多数決・合議
5	チームマネジメント⑤	（共感創造の法則）モチベーションを科学する
6	チームマネジメント⑥	チームの落とし穴 組織を変えるのは誰か？
7	チームマネジメント⑦	「チームマネジメント」に関するまとめ
8	セルフマネジメント①	セルフマネジメントとは、人を動かすビジネスコミュニケーション
9	セルフマネジメント②	パーソナルブランディングと自己分析 自分の強み・弱み
10	セルフマネジメント③	バランスの良い考え方を身につける 個人の目標設定と時間管理
11	セルフマネジメント④	PDCAサイクル モチベーションコントロールと情報発信
12	セルフマネジメント⑤	人脈構築、話すこと・聞くこと ジェネラリストとプロフェッショナル
13	セルフマネジメント⑥	マンダラチャートで目標設定 自らのライフキャリア設計
14	セルフマネジメント⑦	「セルフマネジメント」に関するまとめ
15	前期考查	チームマネジメントとセルフマネジメントの振り返りを行う 自己実現の目標設定を行う

☐ 到達目標

チームマネジメントを実践できる
セルフマネジメントを実践できる

☐ 成績評価の方法・基準

試験・課題20% 出席状況・授業態度80%
※欠席1回ごとに期末評価を減点する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	地域連携ベーシックⅠ			斉藤憲仁		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	週1コマ＝2時限×15週 週2コマ＝4時限×15週

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は三鷹市で、市民協働の計画策定に実行委員として3年関わると共に、市と協働で創業支援に25年以上関わって来た経験がある。それを踏まえ、まちづくりとビジネスの観点から講義と実習を行う。

☐ 授業科目の概要

地域連携の意義と重要性を学修し、地域連携による課題と解決方向性を提案する。

また、地域連携におけるビジネスデザインの役割の検討も行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	ガイダンス 地域連携の事例調査1	授業の目的や内容を確認するとともに、地域連携の事例を調査する ■事後学習（振り返り）
2	地域連携の事例調査2	引き続き、国内の地域連携の事例を調査する ■事前学修：事例調査のポイント／■事後学習（振り返り）
3	事例の分類	調査結果をKJ法で分析する ■事前学修：KJ法とは／■事後学習（振り返り）
4	事例考察	マーケティング、継続性などビジネスの視点で事例を考察する ■事前学修：推し事例を一つ選び理由を記述／■事後学習（振り返り）
5	三鷹市の事例	三鷹市の具体的な事例を元に地域連携を考える ■事前学修：三鷹市市民協働センターの役割／■事後学習（振り返り）
6	地域連携とビジネスデザイン	地域連携におけるビジネスデザインの役割について考える ■事前学修：ビジネスデザインとは何か／■事後学習（振り返り）
7	中間発表の準備	中間発表に向けて、パワーポイントで資料を作成する ■事前学修：資料作成の留意点／■事後学習（振り返り）
8	中間発表：地域連携とは？	自分たちが考える地域連携を発表・共有する ■事前学修：発表の留意点／■事後学習（振り返り）
9	地域課題の探索	学校周辺にどのような課題があるのかを探索する ■事前学修：学校周辺にありそうな地域課題の想定／■事後学習（振り返り）
10	課題の整理と共有	探索した課題をまとめ、共有する ■事前学修：情報を共有するメリット／■事後学習（振り返り）
11	テーマ設定	地域連携の課題について、解決するための方向性を探り、テーマを設定する ■事前学修：エビデンスとは？／■事後学習（振り返り）
12	課題解決の仮説設定	課題を解決するための地域連携の方法と具体策を検討する ■事前学修：何故エビデンスが重要？／■事後学習（振り返り）
13	地域連携の提案資料作成	発表内容の構成（ストーリー）について考え、パワーポイントで発表資料を作成する ■事前学修：資料作成の留意点／■事後学習（振り返り）
14	地域連携の提案資料作成	最終発表に向けて、パワーポイントで資料を作成する ■事前学修：発表方法の調査／■事後学習（振り返り）
15	最終発表と相互評価	学修の成果を発表し、相互評価を行うまた、評価から得た気づきを共有し、学修を振り返る ■事前学修：発表の留意点／■事後学習（振り返り）

☐ 到達目標

地域連携をビジネスデザインの視点で発表する
役割分担に応じてグループワークを推進する

☐ 成績評価の方法・基準

グループワークと提出物、相互評価などにより成績を
評価する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	ICT概論 I		金森 保智		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

□ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

コンサルタントとしての約10年を含む約30年に渡るビジネスパーソンとしてのデータ・統計の活用実践、指導実績を土台に講義を設計、実施

□ 授業科目の概要

ビジネスの現場で利用する「思考の技術」について、AI活用を起点にその方法を理解、実際に活用する経験を通じて、「思考のスキル」を高めるとともに、データ・統計及びAIを適切に活用するための土台をつくる

□ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	「テストを受けるときAIを利用してよい」、是か非か	自分の意見は？／理由は？／その意見と反対の意見を検討する
2	ディベートの準備	ディベートとは？／どちらの側になっても意見として示せる準備をする（グループ検討）
3	ディベートの実施	ディベートの実施／どちらの主張に納得できるか？～判定の基準／勝敗判断と勝敗の決定／論理の必要性
4	自分の意見を示すとは？～多様な意見との関係	初めの意見と今の意見とのギャップ／意見の深まりのリアリティとその理由／賛成・反対の意見を考える
5	多様な意見、人それぞれを受け入れるとは？	基本の考え方とその理由／明らかな間違いも受け入れるべきか？／注意しなければならない点／問題解決のための議論／そもそも問題とは？
6	多様な意見を受け入れるための前提	事実と意見の区別／否定と情報のアップデートと批判的思考／受け入れてはならない「境界線」の存在／メリット・デメリットを考える
7	多数決というもの	多数決で決めるとは一体どういうことか？／多数決が問題解決に適切な答えを導くための条件
8	これまでのまとめ～どんな力をつける必要があるのか？	どんな力が必要そうか？を洗い出す／KJ法という手法／「○○力」の形に変換すると？／思考するとは？／説得の必要性／何をすることがあるか？どのようにやるか？
9	AIの位置づけとAIの基本的なしくみ	AIを使って何をしている？～具体例を挙げる／AIの基本的なしくみ／しくみから考える「AIができること」
10	AIは万能なのか？	AIには何ができないか？／AIのデタラメな回答／AIに担える役割／AIをどの程度使いこなしていると言えるのか？
11	AIと対話を読む ～「人はバカになっていく？」	AIとの対話文を読み砕く／言葉の意味と文脈が示す意味／反論があるか？
12	AIのアウトプットのコピーを自分の答えとするとどうなるか？	AIの答えをそのままコピーするメリットとデメリット／AIのアウトプットを自分の言葉に変換する／AIの主張に反論すると？／質問力とは何か？
13	AIを使いこなすために ～必要となる力	平均に関する質問の仕方の違いによるアウトプットの差異、意図どおりのアウトプットか？という問題
14	パートナーとしてのAIと考える力	知識の限界と思考の必要性／過去13回のオーバーラップ
15	期末試験	

□ 到達目標

課題解決に利用できる思考法を理解し、適切に選択・活用できる状態

□ 成績評価の方法・基準

期末試験100%（大きく以下①～⑤の要素で評価）
①受験、②結論、③学びの活用、④論理、⑤表現

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ビジネス実務・接客演習Ⅱ			星野 日南子		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は情報サービス企業に勤務し数年間、サポートデスクに携わった実績を踏まえ、サービス業務実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

サービス接客検定2級の合格を目指すことを大きな目標とする。検定試験の後の授業では、学んだことを活かして就職活動や新社会人になったときに必要なマナーや立ち居振る舞いを中心に講義と実践形式で学んでいく。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	サービス接客検定2級の概要説明／授業の進め方と評価方法の説明／過去問題に挑戦
2	「理論」の対策	ウォームアップ(時事問題・一般教養)／「理論(選択問題)」分野の対策
3	「実技」の対策	ウォームアップ(時事問題・一般教養)／「実技(記述含む)」分野の対策
4	総復習／小テスト①	ウォームアップ(時事問題・一般教養)／過去問題挑戦／小テスト①(一般教養)
5	試験振り返り	検定試験の振り返り
6	就職活動で使えるマナー・立ち居振る舞い	もしも、自分が新入社員を採用するなら?～採用担当の視点から考える説明会参加から応募のマナー～
7	就職活動で使えるマナー・立ち居振る舞い	もしも、自分が新入社員を採用するなら?～面接官の立場から印象の良い応募者の態度・マナー・立ち居振る舞いを考える～
8	就職活動で使えるマナー・立ち居振る舞い／小テスト②	面接の逆質問にも使える質問力アップトレーニング／小テスト②(説明会と面接のマナー)
9	就職活動で使えるマナー・立ち居振る舞い	基本的な電話対応(かけ方・受け方・困ったときの対処法)
10	就職活動で使えるマナー・立ち居振る舞い	基本的な名刺交換のやり方(一人or複数人での受け取り方・渡し方)
11	就職活動で使えるマナー・立ち居振る舞い／小テスト③	社会人が知っておきたい教養やマナーについて／小テスト③(電話対応・名刺交換)
12	「神対応」について考える①	「神対応」と呼ばれるサービス事例とその裏側について考え、自分の行動へ落とし込む ・ポイント：想像力、相手の立場に立つ、見返りを求めない対応
13	「神対応」について考える②	「神対応」と呼ばれるサービス事例とその裏側について考え、自分の行動へ落とし込む ・ポイント：想像力、相手の立場に立つ、見返りを求めない対応
14	総復習	サービス接客検定2級の総復習
15	期末テスト	期末テスト(11月のサービス接客検定2級の合格者は試験免除→出欠をとるため必ず出席すること)

☐ 到達目標

- ・サービス接客検定 2級合格レベルの知識を身につける
- ・基本的な敬語や丁寧な応対ができる

☐ 成績評価の方法・基準

試験60% 小テスト15% 出席状況・授業態度25%
(11月のサービス接客検定2級に合格した者は期末試験免除)

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ビジネスコミュニケーションⅡ			キャリアサポートセンター		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

人事の経験を活かし、企業が評価するポイントを伝えとともに、面接対応、履歴書の作成などを成功事例や改善点を交えて指導します。
また、研修講師として問題解決型ワークショップを実施し、学生がキャリア課題を発見・解決し、自己理解と戦略的な就職活動を支援します。

授業科目の概要

1年前期「ビジネスコミュニケーションⅠ」の流れを引き継ぎ、業界EXPOの準備を通して就職活動に必要な知識を身につけていきます。
業界EXPO後はリフレクションを通して個人の課題を見つけ、最終的には就職活動を一人でも行える能力を身に付けます。

授業の計画

週	項目	授業概要
1	意識づけ（就職活動、業界EXPO）	就職活動（社会保険、キャリア形成、準備）、業界EXPO（5つの人間力など）、就職活動スケジュール確認など
2	就職活動のスーツやメイクと就職活動の軸	就職活動を行うためのスーツやメイクについてレクチャー、後半は学生個人の就職活動の軸について考える ※個別面談
3	書類作成①	志望動機と自己PRの作成手順の説明し、実際に作成してみる ※個別面談
4	書類作成②	スーツ登校させ事前チェックを行う、参加票の清書書きを行う、前回作成した自己PR
5	業界EXPO準備①	（履歴書自己PR欄＝業界EXPO参加票）を添削し、参加票に清書書きを行う、企業シート作成の説明
6	業界EXPO準備②	企業研究シートの作成、業界EXPOでの質問時のマナーを説明し質問を考える、業界EXPO当日の注意事項などを学生パンフを使い確認していく
7	業界EXPO振り返り	業界EXPOの振り返り（リフレクション）を行い、後半は就職活動マナー（メール、電話、封筒、送り状、お礼状、企業説明会参加のマナーなど）を学ぶ
8	書類作成③	志望動機と自己PR以外の履歴書の書き方をレクチャーする ※個別面談
9	就職活動対策①	エントリーシートの書き方と活動の流れをしっかりと理解する
10	就職活動対策②	面接対策①（基本5項目の書き方の説明と作成）
11	就職活動対策③	面接対策②（実践：面接官と受験者を実際に体験してみる）
12	就職活動対策④	グループディスカッション（GD）対策、求人票の見方、今後の就職活動スケジュールの確認など
13	スタログ説明	今年度から導入した就職活動アプリ「スタログ」の使用説明を行う※業者作成の動画
14	期末考查の準備	就職試験でよく聞かれる5項目について考え完成させる ※個別面談
15	期末考查	就職試験基本5項目をそれぞれ指定の字数で書く

到達目標

就職活動への意識を高め、活動のノウハウを身に付ける。

成績評価の方法・基準

試験30% 課題10% 出席状況・授業態度60%
日頃の授業態度と考查の結果を総合的に評価する。

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	全専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	コンピュータ演習Ⅱ		草刈 利枝子		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

前職はPC周辺機器メーカーの広報に所属（約15年）し、WEB・紙媒体のデザイン＆企画・運営を担当。

その他、パソコンスクールにてデザイン系のインストラクターのアルバイト経験あり（約10年）。

☐ 授業科目の概要

ブラインドタッチ習得、レポート・資料作成に必要な能力を身に付ける

Excel 3 級・Word3級習得知識を身に付ける

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	Excel基礎①	Excel基本操作①（ホーム操作・基本操作）
2	Excel基礎②	Excel基本操作②（関数基礎・数式）
3	Excel検定対策①	Excel模擬問題（解説）
4	Excel検定対策②	Excel模擬問題（解説）
5	Excel検定対策③	Excel過去問題
6	Excel検定対策④	Excel過去問題
7	Excel検定対策⑤	Excel過去問題
8	Word基礎①	Word基本操作①（ホーム操作・文書作成・文字装飾）
9	Word基礎②	Word基本操作②（表作成・画像挿入）
10	Word検定対策①	Word模擬問題（解説）
11	Word検定対策②	Word模擬問題（解説）
12	Word検定対策③	Word過去問題
13	Word検定対策④	Word過去問題
14	Word検定対策⑤	Word過去問題
15	期末考査	
16		

☐ 到達目標

Excel 3 級・Word 3 級レベル

☐ 成績評価の方法・基準

試験60% 課題20% 出席状況・授業態度20%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	デザイン演習Ⅱ			原三佳子□	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、デザイン・広告・IT系のデザイナー職、また大手企業のインハウスデザイナーなどに20年以上勤務。現在も兼務中。

経験スキルは、DTPなどのグラフィックデザイン全般の他、WEBデザイン、アニメーション・実写の動画制作など。

☐ 授業科目の概要

Illustrator・Photoshopの実技演習でDTPとWEBのデザインを応用的に学習する。

広告などの販促物制作課題をマーケティング視点も取り入れて、プレゼンも行えるよう実践的に学ぶ。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Illustrator・Photoshop□	前期のおさらい
2	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
3	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
4	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
5	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 Wixを活用してポートフォリオサイト制作
6	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 Wixを活用してポートフォリオサイト制作
7	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 架空商品のランディングページ制作（LP構成・マーケティング重視課題）
8	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 架空商品のランディングページ制作（LP構成・マーケティング重視課題）
9	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
10	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
11	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 ポートフォリオサイト制作にあたっての説明
12	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 Wixを活用してポートフォリオサイト制作
13	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 Wixを活用してポートフォリオサイト制作
14	Illustrator・Photoshop□	WEB課題 Wixを活用してポートフォリオサイト制作
15	Illustrator・Photoshop□	1年間のおさらいと簡単なショートアニメーション制作

☐ 到達目標

デザイン制作DTPとWEBを実践的に身につける

マーケティングを学びプレゼン力を身につける

☐ 成績評価の方法・基準

1回の授業にて85点を与え、1回の欠席毎に5点の減点とする。

6回欠席の場合、55点となり単位未達となる。

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅱ			寺井 涼		
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

渋谷区選挙管理委員会様との連携授業を通し、行政の抱える課題及び問題点に対してどのようにアプローチし、リサーチやグループワークを通して解決案を作成する。最後にまとめた解決案をプレゼンテーションする。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	課題の振り出し	【渋谷区選挙管理委員会様 講義】選挙に関する情報提供（投票率、過去の啓発への取り組み等）→＜課題＞直近の選挙の投票率アップの施策検討とグラフィック制作
2	担当チーム分け、ディスカッション	スケジュールの確認・チーム分け・役割分担の実施
3	リサーチ&ディスカッション	・グラフィック制作チーム（内容・デザインの考案、試作品の作成）
4	リサーチ&ディスカッション	・新規企画立案チーム（企画内容をゼロベースで検討）
5	仮説の設定	根拠を持った提案にするため、リサーチによってデータを得る
6	提案内容の仮まとめ	リサーチで得たデータをもとに仮説を作る
7	中間発表	これまでのディスカッションやデータを使って仮の提案内容をまとめる バースデーレターチームは試作品を作り上げる
8	ディスカッション/リサーチ	【渋谷区選挙管理委員会様 来校】 これまでに考えたものを中間発表。実現可能性について判断をいただく。
9	提案内容の修正	中間確認で指摘された点を踏まえ、ディスカッションで今後の進め方や新たなデータが必要かを話し合う。 新たなデータが必要な場合はいつまでに何を揃えるのか再度スケジュールリングする
10	提案内容の修正	中間プレゼンテーションで指摘された点について修正を行なう
11	提案内容の修正	中間プレゼンテーションで指摘された点について修正を行なう
12	提案内容の修正	中間プレゼンテーションで指摘された点について修正を行なう
13	提案内容の修正	中間プレゼンテーションで指摘された点について修正を行なう
14	最終に向けた修正	最終プレゼンに向けたリハーサル、内容の最終調整
15	最終プレゼンテーション・講評・振り返り	【渋谷区選挙管理委員会様 来校】 今回の取り組みに対する学生提案の報告とそれに対する講評をいただく

☐ 到達目標

連携先にプレゼンテーションできる、連携先での実現化
役割分担に応じてグループワークを実施できる

☐ 成績評価の方法・基準

グループワークと提出物、相互評価などにより成績を評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅱ			玉根勇樹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	実験・実習・実技			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

□ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

編集・広告制作プロダクションにて、コピーライター、プランナー職として勤務。会社案内・大学・専門学校案内、Webサイトなど各種販促ツールの企画、コピーライティング、制作ディレクションの経験をもとに、クライアント目線での提案とそのプロセスを体系的に指導する。

□ 授業科目の概要

JR代々木駅と連携し、駅の抱える課題を解決する提案を行う。
採用された提案については実装へ向けて準備を行う。

□ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	前期の振り返り	最終プレゼンのリフレクション
2	チーム決め、提案の作成	チームに分かれ、提案を作成する
3	提案の作成	課題解決のための提案を作成
4	提案の作成	課題解決のための提案を作成
5	質疑応答	代々木駅様に、アイデアの実現可能性、方向性などを確認
6	提案の作成	課題解決のための提案を作成
7	プレゼン練習	中間発表に向けて、プレゼン練習
8	中間発表	代々木駅様へ中間発表
9	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
10	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
11	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
12	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
13	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
14	プレゼン練習	最終発表に向けて、プレゼン練習
15	最終発表	代々木駅様へ最終発表

□ 到達目標

企業への提案を通して発想力、行動力、コミュニケーション力などを総合的に養う

□ 成績評価の方法・基準

提案内容、チーム内での役割、取り組みの姿勢を総合的に評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	企業運営の知識Ⅱ		金森 保智		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

コンサルタントとしての約10年を含む約30年に渡るビジネスパーソンとしてのリスクマネジメントの実践及びインシデント発生時の対応実績と指導実績を土台に講義を設計，実施

授業科目の概要

ビジネスにおけるマネジメントについて、
リスクの視点から、事業運営にあたっての基礎知識とその基本的な方法を理解し、かつ、日々の行動に反映させる

授業の計画

週	項目	授業概要
1	リスクとは何か？	リスクマネジメントの必要性／リスクとは何か？／生活者としてのリスクを洗い出す
2	自分にとってのリスクを考える	リスクの認知という問題／リスクを洗い出し、洗い出し切れているかを確認する視点～マズローの5段階欲求説／モデルを使う効果
3	自分のリスクに対する態度	洗い出したリスクを評価する／リスクの度合いのバラツキ～リスクマネジメントはなぜ必要か？／リスクと認知バイアス～自分の傾向／NISAで考えるリスクの認知／不確実なもの
4	ビジネスにおけるリスクを考える	意思決定における不確実性／ビジネスの1つの側面／ギャンブルを考える／PESTモデルを利用したリスクの洗い出し
5	リスクマネジメントの基本1	PESTモデルを利用したリスクの洗い出しと整理／純粹リスクと投機的リスク／比較で考える身につけるべき知識のポイント
6	リスクマネジメントの基本2	企業のリスクに対するとらえ方の現状／リスクはコントロールできるか？～コントロールとマネジメントの違い／なぜリスクマネジメントは必要かを整理する
7	リスクマネジメントの基本3	リスクをマネジメントするには？／リスク対策をするには？／リーダーシップとは？マネジメントとは？／起きるか起きないかわからないものに投資をするからには
8	リスクマネジメントの進め方	「テストで点を取れない」はリスクか？／リスクマネジメントの手順／計画の必要性とその要素／リスクに対する基本戦略／「テストで点を取れない」リスクに対する戦略と予想される結果～テスト勉強とは何か？
9	リスクマネジメントの実践～リスクの評価	計画策定・対策実行の優先順位づけの必要性／優先順位づけの手法～リスク評価とリスクマップの活用／リスクを評価する～やってみるとわかること
10	リスクと資源配分	ビジネスの最大のリスクは何か？／カネに関するリスクと対策／ビジネスにおけるリスク評価の基準／適切な資源配分の必要性～そもそも資源とは何か？
11	ヒト・モノ・カネに関するリスク	目標未達のリスクに対応するには？～マネジメントの基本／ヒトに関するリスクとは？～対策を検討する／モノ・主要なパートナーに関するリスクとは？～法的根拠の意味
12	情報に関するリスク	情報というものの価値／自分が社会に提供している情報／情報化社会とリスク／情報に関するリスクと法律
13	リスクとBCP リスクからとらえる利益拡大施策	BCPとは？／「リスクゼロ」とはどんな行動か？／リスクからとらえる改善と改革
14	ビジネスとリスクマネジメント	ビジネスにおけるリスクと必要な知識・スキル／過去13回のオーバーラップ
15	期末試験	

到達目標

手元資金の最大化の視点から事業の打ち手として、
リスクを踏まえた投資配分を検討できる状態

成績評価の方法・基準

期末試験結果（大きく以下①～⑤の要素で評価）
①受験，②結論，③学びの活用，④論理，⑤表現

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		購買行動学		和泉 康		○
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

□ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

地方百貨店にて服飾雑貨のセントラルバイヤーとして商品の仕入れ、取引先折衝等を約5年担当。その後マネージャーとして店舗管理、売場管理も担当。リテールマーケティング（販売士）検定1級所持。

□ 授業科目の概要

消費者が購買するときにとる行動や心理について考察し、なぜ買うのか、なぜ売れるのかを学ぶ。

□ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	イントロダクション	自己紹介、講座の目的、行動とは？
2	購買行動モデル	購買行動のパターン、行動の流れ
3	商品認知①	商品パッケージが品質を決める、商品ラインナップの数が購入を左右する
4	商品認知②	商品名が品質を決める
5	価格①	バーゲンとお試し価格の効果、値下げが引き起こす問題
6	価格②	内的参照価格を低下させずに安売りする方法
7	ブランド①	ブランドの定義と機能
8	ブランド②	リテンションマーケティング
9	広告①	比較広告について
10	広告②	タレント広告、プロダクト・プレイスメント
11	消費行動の個人差①	顕示的消費を生み出す心理
12	消費行動の個人差②	衝動買いの心理
13	品揃え	品揃えと購買意欲の関係
14	総まとめ①	これまでの講義を通じて自分たちで考えた商品の企画と価格設定を試みる
15	総まとめ②	企画のプレゼンテーション

□ 到達目標

購買行動を理解し、低価格戦略ではなく
適正価格の認識を持てるようにすること

□ 成績評価の方法・基準

授業への参画・発言・最終プレゼン
の総合評価

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	マーケティング論Ⅱ		小暮哲也		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師はメーカー・サービスにおいてマーケティング実務経験ののち、コンサルタントとして飲食、教育、宿泊等多分野での経験あり。

本講義では単なるインプットだけではなく、実際に事業計画立案をしながらビジネスを学ぶ。

☐ 授業科目の概要

マーケティングの基礎理論を軸にビジネス全般について、マネジメント、プレゼンテーション等他のスキルについてまで実際に体験する。

ビジネスマインドの習得と共にロジックの構築をはじめとするビジネスに必要な基礎能力の向上を図る。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	講師・学生相互の自己紹介を含むオリエンテーション 養成目的・教育目標の共有と評価に対する基本的な考え方の共有
2	新チーム予備戦	新チームによるグループワークのリハーサル
3	新チーム本戦	新チームによるグループワークの本格始動
4	事業計画策定予行 1	マルチタスクグループ作業と協働分業の試行 1 回目
5	事業計画策定予行 2	マルチタスクグループ作業と協働分業の試行 2 回目
6	事業計画策定1-1	飲食 1
7	事業計画策定1-2	飲食 2
8	事業計画策定2-1	サービス 1
9	事業計画策定2-2	サービス 2
10	事業計画策定3-1	AI協働によるソフトウェア 1
11	事業計画策定3-2	AI協働によるソフトウェア 2
12	事業計画策定4-1	自由課題 1
13	事業計画策定4-2	自由課題 2
14	一年間の振り返り	リフレクションと将来の展望
15	期末考査	グループ内相互評価・リフレクションを中心とした記述形式考査

☐ 到達目標

ビジネスマインドの習得

業種業態を超えて思考出来るコンサルマインド習得

☐ 成績評価の方法・基準

毎週のグループワークによって獲得した平常点と

期末考査の記述による総合評価

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	マネジメント演習Ⅱ		水野 崇		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師は水野総合FP事務所代表を務め、相談、執筆・監修、講演・講師、取材協力、メディア出演など幅広い業務に携わる。

CFP、1級FP技能士、宅建士、証券外務員1種等の資格を有し、自身の起業経験や専門家・実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

本授業では、学生自身が興味・関心のある内容や、お金に関するテーマについて深く調べ、考え、他者にわかりやすく伝える力を養う。

学生一人ひとりが「1日先生」として授業を担当し、授業内容の企画、スライド作成、当日の進行、振り返りまでを行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	後期授業の目的、進め方、評価方法、「1日先生」の概要について
2	「1日先生」テーマ探し	自分の得意なこと、興味のあること、お金に関するテーマを考える
3	授業設計	導入・本編・グループワーク・クイズ・まとめなど、相手に伝わる授業構成を考える
4	発表準備	授業テーマを決定し、タイトル・目的・進行案およびスライドを作成する
5	発表準備	授業実施日の決定／スライド作成／時間配分／ワークやクイズの内容を確認する
6	1日先生①	学生による発表・進行／質疑応答／振り返りシートの回収／実施授業の感想提出
7	1日先生②	学生による発表・進行／質疑応答／振り返りシートの回収／実施授業の感想提出
8	1日先生③	学生による発表・進行／質疑応答／振り返りシートの回収／実施授業の感想提出
9	1日先生④	学生による発表・進行／質疑応答／振り返りシートの回収／実施授業の感想提出
10	1日先生⑤	学生による発表・進行／質疑応答／振り返りシートの回収／実施授業の感想提出
11	1日先生⑥	学生による発表・進行／質疑応答／振り返りシートの回収／実施授業の感想提出
12	1日先生⑦	進行状況に応じて、2回目登壇または発展発表を行う
13	1日先生⑧	進行状況に応じて、2回目登壇または発展発表を行う
14	まとめ演習	後期の学びを整理し、2年次の「日経STOCKリーグ」や「株式等学習シミュレーション」に向けて、業界調査・企業分析・アウトプットの基礎を確認する
15	最終振り返り	成果共有ワークを行い、「1日先生」の登壇経験や他者の発表が自分の考え・行動に与えた影響を振り返る

☐ 到達目標

自分の興味・関心をもとにテーマを設定し、必要な情報を調べ、授業としてわかりやすく構成・発表できるようになる。

☐ 成績評価の方法・基準

発表・課題40% 出席状況・授業態度60%

※欠席1回ごとに期末評価を減点する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	地域連携ベーシックⅡ			斉藤憲仁		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は三鷹市で、市民協働の計画策定に実行委員として3年関わると共に、市と協働で創業支援に25年以上関わって来た経験がある。それを踏まえ、まちづくりとビジネスの観点から講義と実習を行う。

☐ 授業科目の概要

善光会で実施するイベントを想定し、リサーチや企画を通して、具体的なイベントの企画提案書を作成する。
また、イベント企画を実施するための具体的な計画も行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンス／善光会のレクチャー	ガイダンスと善光会のレクチャー／グループワーク ■事後学習（振り返り）
2	善光会の調査	善光会の調査、同業他社との比較 ■事前学修：善光会でやっていること／■事後学習（振り返り）
3	調査内容のまとめ	調査に基づき内容をまとめる ■事前学修：調査結果をまとめるポイント／■事後学習（振り返り）
4	善光会調査報告	調査結果をシェアして、善光会について相互に気づきを得る ■事前学修：調査結果の感想や気づいた点／■事後学習（振り返り）
5	善光会利用者のペルソナ	調査結果等から善光会利用者のペルソナを作成する ■事前学修：ペルソナとは？／■事後学習（振り返り）
6	高齢者向けのイベント調査	高齢者向けの施設などで開催されているイベントを調査する ■事前学修：高齢者向けの施設にはどんなものがある？／■事後学習（振り返り）
7	イベントの分類とテーマ	イベントを分類し、ペルソナ向けイベントのテーマと内容を検討する ■事前学修：テーマとは？／■事後学習（振り返り）
8	中間発表 善光会のテーマとイベント	自分たちが考えるペルソナ向けイベントのテーマと内容を発表・共有する ■事前学修：発表の注意点／■事後学習（振り返り）
9	内容の改善	中間発表からイベントのテーマと内容を改善する ■事前学修：改善アイデア／■事後学習（振り返り）
10	資料の構成（目次）を検討	善光会に提案するイベント企画の構成（ストーリー）を考える（目次を作成する） ■事前学修：イベント提案に必要な内容／■事後学習（振り返り）
11	イベントの具体化（実施計画）	善光会に提案するイベントの企画を具体的に検討する ■事後学習（振り返り）
12	イベントの具体化（実施計画）	善光会に提案するイベントの企画を具体的に検討する ■事後学習（振り返り）
13	イベントの具体化（実施計画）	善光会に提案するイベントの企画を具体的に検討する ■事後学習（振り返り）
14	イベントの提案資料作成	最終発表に向けて、パワーポイントで資料を作成する ■事後学習（振り返り）
15	最終発表と相互評価	学修の成果を発表し、相互評価を行うまた、評価から得た気づきを共有し、学修を振り返る ■事後学習（振り返り）

☐ 到達目標

善光会で実施するイベント企画を検討する
役割分担に応じてグループワークを推進する

☐ 成績評価の方法・基準

グループワークと提出物、相互評価などにより成績を
評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	1年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	ICT概論Ⅱ			金森 保智	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

コンサルタントとしての約10年を含む約30年に渡るビジネスパーソンとしてのデータ・統計の活用実践、指導実績を土台に
講義を設計、実施

☐ 授業科目の概要

ビジネスの現場で利用される、データサイエンスの基礎について、基本となる統計学の基礎的知識とそのスキルをスポーツにおける
統計活用をテーマに身につけ、データ・統計を適切に扱う土台をつくる

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	何のためのデータか？～適切な解釈のために	後期の目標は？／客観的に評価できるために／「程度」という問題／感覚のパラッキ／目的と目標
2	記録（データ）の適切な取得	野球というゲームの単純化／打者は3つのストライクのうち何球目を打つべきか？／52枚のカードを利用した再現とデータの取得／どのように記録すればよいのか？／実践によるデータの取得
3	取得した記録（データ）の適切な整理	データの取得の前に／目的に対して得たい情報は？～打った結果と投げられた球／最終的な整理～集計結果一覧の作成の必要性／取得データの集計用元データへの変換／（宿題）2つのローデータの作成・集約と提出
4	集計用元データへ適切に変換できたかのチェック～再現性の担保	取得データ→集計用元データへ／適切な作業ができたかのチェックの必要性／変換作業が適切に行われているか？をチェックする／変換作業はどの程度適切にできていたか？／データクリーニングの必要性とその負荷の低減
5	データ・統計の活用ステップ～仮説検証型のアプローチ	成果を上げる意思決定のプロセス／考えられる4つの仮説／判断基準／現実からのFB／判断基準に基づく分析／データ・統計の活用場面／仮説検証型と探索型のアプローチ／4つの仮説を検証する判断基準を考える
6	仮説検証に向けたデータの整理	判断基準設定のポイント～実測値を活用する場合／考えられる4つの方法～集計対象と集計方法の活用／比較のポイント／比較用データの取得に向けた整理・一覧化／（宿題）グループ内一覧化データの作成と提出
7	結果を利用した分析と判断1～実測値の活用	2つのアプローチ～打った球と打つべきだった球／集計の必要性／打った球の結果からの判断～4つ手法と進め方／2パターン×4手法の結果の集約／打った球の結果からの判断・比較／利用可能なExcel機能
8	結果を利用した分析と判断2～実測値の活用と理論値	打つべきだった球からの判断のために～4つの手法と進め方／2パターン×4手法の結果の集約／利用可能なExcel機能／打つべきだった球の結果からの判断・比較／2つのアプローチの妥当性比較／理論値の利用
9	実測値と理論値との差異の発生要因と実践での戦略	差異の発生要因（なぜ、同じ結論が得られないのか？）／母集団と標本（サンプル）／サンプルサイズという問題／4つの集計方法のサンプルサイズ／得られる結論／ランダムに打つことは可能か？／適切な行動の選択
10	実践での戦略の利用	ヒットの確率を上げるには？／1球目は必ず見逃すと？／取得済みの実測値を活用して、「自分の結果」に戦略を適用する／「自分の結果」はどの程度変えられるか？／（終わった人）クラス全体データへの戦略の適用
11	戦略を利用した実践の結果	2パターン×4手法の結果の集約／戦略適用前後の比較～4手法の差異／戦略の利用前と利用後の差異／集計結果の整理と管理／戦略適用のさまざまな場面／（終わった人）クラス全体データへの戦略の適用
12	Excelを利用した様々な集計	Excelを利用した集計の整理／代表値／散布度／標準誤差／対象抽出（COUNT, COUNTIF）／クラス全体データを利用した集計／（グループ・クラス全体×投げられた球・打った球・打つべきだった球）
13	得られた情報からわかる統計の性質	平均とは何か？を考える／大数の法則／標本平均の平均は母平均／標準偏差の性質と実測値／クラス全体データを利用した集計／（グループ・クラス全体×投げられた球・打った球・打つべきだった球）
14	データ・統計を利用するとは？	集計・計算だけであればよいわけではない／適切なデータ・統計の解釈／過去13回のオーバーラップ
15	期末試験	

☐ 到達目標

データ活用のための取得と保管を入口に、代表値・散布度など
適切な集計・加工と、結果を利用した分析・判断ができる状態

☐ 成績評価の方法・基準

期末試験結果（大きく以下①～⑤の要素で評価）

①受験、②結論、③学びの活用、④論理、⑤表現

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	英語 I		星野 日南子		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は情報サービス企業に勤務し数年間、日本語と外国語の両方のサポートデスクに携わった実績と社員向けの英語講習の講師担当の実績を踏まえ、外国語を使った実務者経験の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

異文化グローバリストを目指す一環として、ECSAIT(English Communication Supported by AI Technology)の技法を身につける。
前期では、言霊プレゼンテーションへの作品応募と、AIツールや翻訳機能を使った英文読解と英文作成を実施する。(TOEIC Writing試験問題を題材に使用)

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	初回授業	言霊プレゼンテーション 概要説明／サンプル視聴／テーマ決め
2	言霊プレゼンテーション準備	言霊プレゼンテーション 資料作成／日本語で原稿作成
3	言霊プレゼンテーション準備	言霊プレゼンテーション 資料作成／日本語の原稿を英語に変換
4	言霊プレゼンテーションリフレクション	各自の言霊プレゼンテーションに対してフィードバックとリフレクション
5	誰にでも伝わる英語表現	街中や公共施設で一度は見たことがある英文をピックアップし、「誰にでも伝わる英語」の表現の特徴を理解する
6	TOEIC Writing問題に挑戦①	写真描写問題(指定の単語を使って正確に写真の情景を説明する英文を作成)
7	英文メールの体裁と表現	英文でメールを作成するときの基本体裁とよく使われる表現を理解する(新規作成)
8	英文メールの体裁と表現	英文でメールを作成するときの基本体裁とよく使われる表現を理解する(返信)
9	TOEIC Writing問題に挑戦②	ビジネスメール作成問題(あるメールの返答をビジネスとしてふさわしい表現と体裁で記述する)
10	英作文トレーニング：物語	英作文トレーニング：自分の子どものころで印象に残っているエピソード(物語)を記述する
11	英作文トレーニング：要約	英作文トレーニング：英文で書かれたニュースの要約を記述する
12	英作文トレーニング：賛成・反対	英作文トレーニング：賛否が分かれるテーマに対して英語で意見を記述する
13	TOEIC Writing問題に挑戦③	エッセイ作成問題(問題文のテーマに沿って、所定の体裁で自分の意見を英語で記述する)
14	総復習	前期総復習
15	期末テスト	期末テスト

☐ 到達目標

・英語の読み書きにおける、ECSAIT技法の理解と実践

☐ 成績評価の方法・基準

期末考査(50点)／課題提出(20点)／出席・授業態度(30点)
※言霊プレゼンテーションへの作品応募は必須

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ビジネスコミュニケーションⅢ			キャリアサポートセンター		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

人事担当としての実務経験を活かし、企業が重視する評価ポイントを的確に伝えるときに、面接対応や履歴書の作成について、具体的な成功事例や改善点を交えながら丁寧に指導します。自己理解を深め、戦略的な就職活動につなげる授業を展開します。

☐ 授業科目の概要

1年後期からの準備を踏まえて、実際に就職活動を行っていく。学生一人一人が現在の自分の就職活動状況に合わせ活動を行い、個別の面談も並行して行っていく。時には企業を呼び説明会を行うなど、就職決定に向けた実践的な授業を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
2	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
3	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
4	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
5	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
6	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
7	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
8	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
9	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
10	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
11	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
12	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
13	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
14	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
15	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的にしていく。企業に来ていただき説明をしていただく。

☐ 到達目標

- ①就職決定を到達目標とする
- ②また、全学生が、授業課題と試験をクリアすること

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題50% 出席状況・授業態度100%

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	コンピュータ演習Ⅲ		星野 日南子		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は情報サービス企業に勤務し数年間、サポートデスクに携わった実績を踏まえ、サービス業務実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

前半は言霊プレゼンテーション用の資料作成を通じて、これまで学んだPowerPointスキルを活用する。
後半は、実際に起業で働く中で想定されるシチュエーションに近い形でExcel、Word、Google Workplaceのスキルの向上を図る。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	初回授業	言霊プレゼンテーション テーマ決め／資料作成
2	言霊プレゼンテーション準備	言霊プレゼンテーション 資料作成／日本語で原稿作成
3	言霊プレゼンテーション準備	言霊プレゼンテーション 資料作成／日本語の原稿を英語に変換
4	言霊プレゼンテーションリフレクション	各自の言霊プレゼンテーションに対してフィードバックとリフレクション
5	PCレベルチェック	PCレベルチェック
6	PC課題・連携用の資料作成	前半：Google Workplace課題／後半：連携もしくは個人課題の資料作成を進める
7	PC課題・連携用の資料作成	前半：Google Workplace課題／後半：連携もしくは個人課題の資料作成を進める
8	PC課題	Google Workplace課題(クラウドサービスやインターネットの仕組み)
9	PC課題	Excelショートカット(仕事におけるPC作業の効率化の重要性について)
10	PC課題	別の人が作ったExcelを修正する(成果物を作った後のことを考える)
11	PC課題・連携用の資料作成	前半：Excel課題／後半：課題の進捗率を確認し、終わっていない課題を終了させる
12	PC課題・連携用の資料作成	前半：Word課題／後半：課題の進捗率を確認し、終わっていない課題を終了させる
13	PC課題・連携用の資料作成	前半：Word課題／後半：連携もしくは個人課題の資料作成を進める
14	進捗確認	課題の進捗率を確認し、終わっていない課題を終了させる
15	期末テスト	期末考査

☐ 到達目標

求人票に書かれているような一般的なPCスキルの修得

☐ 成績評価の方法・基準

期末考査(50点)／課題提出(40点)／出席・授業態度(10点)

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	デザイン演習Ⅲ			原三佳子		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、デザイン・広告・IT系のデザイナー職、また大手企業のインハウスデザイナーなどに20年以上勤務。現在も兼務中。
経験スキルは、DTPなどのグラフィックデザイン全般の他、WEBデザイン、アニメーション・実写の動画制作など。

☐ 授業科目の概要

Illustrator・Photoshopの実技演習でDTPとWEBのデザインを応用的に学習する
広告などの販促物制作課題をマーケティング視点も取り入れて、プレゼンも行えるよう実践的に学ぶ

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	デザイン全般・DTPの応用知識	IllustratorとPhotoshopの概要説明（おさらいと今期課題の説明）
2	Illustrator・Photoshop	ロゴを学ぶ
3	Illustrator・Photoshop	ロゴを学ぶ
4	Illustrator・Photoshop	準備したデザイン案（催事用リーフレット）のブラッシュアップ
5	Illustrator・Photoshop	準備したデザイン案（催事用リーフレット）のブラッシュアップとコンセプト作成
6	Illustrator・Photoshop	DTP課題。架空店舗のブランディング（ロゴ・リーフレット・パンフレット）
7	Illustrator・Photoshop	DTP課題。架空店舗のブランディング（ロゴ・リーフレット・パンフレット）
8	Illustrator・Photoshop	DTP課題。架空店舗のブランディング（ロゴ・リーフレット・パンフレット）プレゼンあり
9	Illustrator・Photoshop	WEB課題。架空サイトのTOPページデザイン（アイキャッチ・バナー）
10	Illustrator・Photoshop	WEB課題。架空サイトのTOPページデザイン（アイキャッチ・バナー）プレゼンあり
11	Illustrator・Photoshop	WEB課題。架空サイトの広告バナー制作（複数パターンにリサイズ）
12	Illustrator・Photoshop	WEB課題。架空ランディングページ制作（マーケティング重視課題）
13	Illustrator・Photoshop	WEB課題。架空ランディングページ制作（マーケティング重視課題）
14	Illustrator・Photoshop 他	WEB課題。架空ランディングページ制作（マーケティング重視課題）プレゼンあり
15	Illustrator・Photoshop	前期考査

☐ 到達目標

デザイン制作DTPとWEBを実践的に身につける
マーケティングを学びプレゼン力を身につける

☐ 成績評価の方法・基準

1回の授業にて75点を与え、1回の欠席毎に5点の減点とする。
4回欠席の場合、55点となり単位未達となる。

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	プロジェクトデザイン			寺井 涼		
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

プロジェクトの提案、実行を通して、社会人として総合的な能力を養う

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	授業内容および評価方法の説明
2	ソーシャルビジネスプランの提案	東京都内の地域課題を発見し、解決するためのソーシャルビジネスプランを立案する
3	ソーシャルビジネスプランの提案	東京都内の地域課題を発見し、解決するためのソーシャルビジネスプランを立案する
4	ソーシャルビジネスプランの提案	東京都内の地域課題を発見し、解決するためのソーシャルビジネスプランを立案する
5	ソーシャルビジネスプランの提案	東京都内の地域課題を発見し、解決するためのソーシャルビジネスプランを立案する
6	ソーシャルビジネスプランの提案	東京都内の地域課題を発見し、解決するためのソーシャルビジネスプランを立案する
7	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
8	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
9	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
10	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
11	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
12	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
13	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
14	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する
15	ステージ企画・ブース企画の提案	イベントにおけるステージ、ブースのコンテンツを企画する

☐ 到達目標

主体性、発想力、提案力、実現力を養う

☐ 成績評価の方法・基準

出席状況・授業態度 90%、提案の質 10%

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅲ			寺井 涼		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	実験・実習・実技			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

オフィス機器を扱う専門商社における海外代理店営業担当を経て、学校職員に転身をしている。
教員免許も有し、ビジネスの基本を分かりやすく指導する。

☐ 授業科目の概要

飲食店を経営・プロデュースする企業と連携し、既存店で提供できるメニューを企画・提案する

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	企業の説明やメニュー開発の基本を知る
2	店舗見学	実店舗を訪問し、実際のメニューや店舗の様子、店舗周辺のフィールドリサーチを行う
3	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
4	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
5	質問会	提案内容の方向性や実現可否について質疑応答を行う
6	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
7	企画・提案	グループでメニューの企画開発と提案に向けた準備をすすめる
8	プレゼンテーション準備	中間発表に向けて、資料の最終確認と発表の練習をおこなう
9	中間発表	連携企業へ向けてプレゼンテーションを行い、改善・修正のフィードバックをもらう
10	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
11	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
12	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
13	企画・提案	中間発表で受けたフィードバックをもとに改善・修正を行い、最終発表へ向けて準備を進める
14	プレゼンテーション準備	最終発表に向けて、資料の最終確認と発表の練習をおこなう
15	最終発表	連携企業へ向けてプレゼンテーションを行う

☐ 到達目標

売りたいものではなく売れるものを考えることで、
マーケティング力を身につける

☐ 成績評価の方法・基準

提案内容、チーム内での役割、取り組みの姿勢を
総合的に評価する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅲ			玉根勇樹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	実験・実習・実技			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

編集・広告制作プロダクションにて、コピーライター、プランナー職として勤務。会社案内・大学・専門学校案内、Webサイトなど各種販促ツールの企画、コピーライティング、制作ディレクションの経験をもとに、クライアント目線での提案とそのプロセスを体系的に指導する。

☐ 授業科目の概要

JR代々木駅と連携し、駅の抱える課題を解決する提案を行う。
採用された提案については実装へ向けて準備を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション、駅見学	授業内容および評価方法の説明、取り組みの目標設定、代々木駅見学
2	チーム決め、提案の作成	チームに分かれ、提案を作成する
3	提案の作成	課題解決のための提案を作成
4	提案の作成	課題解決のための提案を作成
5	質疑応答	代々木駅様に、アイデアの実現可能性、方向性などを確認
6	提案の作成	課題解決のための提案を作成
7	プレゼン練習	中間発表に向けて、プレゼン練習
8	提案の作成	課題解決のための提案を作成
9	中間発表	代々木駅様へ中間発表
10	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
11	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
12	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
13	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
14	プレゼン練習	最終発表に向けて、プレゼン練習
15	最終発表	代々木駅様へ最終発表

☐ 到達目標

企業への提案を通して発想力、行動力、コミュニケーション力などを総合的に養う

☐ 成績評価の方法・基準

提案内容、チーム内での役割、取り組みの姿勢を総合的に評価する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	地域連携アドバンスⅠ			斉藤憲仁	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は三鷹市で、市民協働の計画策定に実行委員として3年関わると共に、市と協働で創業支援に25年以上関わって来た経験がある。それを踏まえ、まちづくりとビジネスの観点から講義と実習を行う。

☐ 授業科目の概要

前半は、地域連携を企画し、動画とプレゼンでPRする方法を学修する。並行して昨年度に企画した善光会イベントを準備する。
後半は、善光会イベントの開催に向けて、本格的に準備を進め、実際に開催し、開催後は次回に向けた報告を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	前半：ガイダンス／テーマ 後半：善光会イベント準備	授業の目的や内容を確認するとともに、地域連携をデザインするテーマ決め／善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
2	前半：動画の企画・制作 後半：善光会イベント準備	地域連携のショート動画（30秒）の企画・制作／善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
3	前半：動画の発表 後半：善光会イベント準備	地域連携のショート動画のフィニッシュワーク及び発表と評価／善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
4	前半：地域連携の資料作成 後半：善光会イベント準備	地域連携のプレゼンの企画・制作／善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
5	前半：地域連携の資料発表 後半：善光会イベント準備	地域連携のプレゼンのフィニッシュワーク及び発表と評価／善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
6	前半：地域連携の振り返り 後半：善光会イベント準備	前半の振り返り／善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
7	善光会イベント準備	善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
8	善光会イベント準備	善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
9	善光会イベント準備	善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
10	善光会イベント準備	善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
11	善光会イベント準備	善光会イベント準備 ■事後学習（振り返り）
12	善光会イベントの最終確認	善光会イベントの最終確認 ■事後学習（振り返り）
13	善光会イベント開催	善光会イベントの開催 ■事後学習（振り返り）
14	各チームの開催報告まとめ	善光会イベントを振り返り、各チームの開催報告をまとめる ■事後学習（振り返り）
15	開催報告と相互評価	開催報告を発表をし、相互評価を行うまた、評価から得た気づきを共有し、学修を振り返る ■事前学修：学修の振り返り・発表資料作成／■事後学習（振り返り）

☐ 到達目標

前半：地域連携の企画と長短時間でのまとめ方を学修する
後半：善光会イベントの準備と開催

☐ 成績評価の方法・基準

ワークと提出物、相互評価などにより成績を評価する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	ベンチャービジネス論 I			斉藤憲仁	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は2000年からデザイン事務所を運営してきた経験がある。また、25年以上、三鷹市での創業支援や創業セミナーに関わるとともに、20年にわたり三鷹で創業支援施設を運営してきた。それを踏まえ、ビジネスとデザインの観点から講義と実習を行う。

☐ 授業科目の概要

ビジネスは発想と共有から始まるため、前半はビジネスの発想を広げる課題、

後半は共有するためのビジネスモデルを□□構築する課題に取り組みながらビジネスデザインについて学修する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	ガイダンス／ストーリーライン	授業の目的や内容を確認／ストーリーラインの講義と実習 ■事後学習（振り返り）
2	延長で考える	延長で考えたビジネス・製品の講義と実習 ■事前学修：延長で考えたビジネス・製品について調べる／■事後学習（振り返り）
3	過去で考える	過去で考えたビジネス・製品の講義と実習 ■事前学修：過去で考えたビジネス・製品について調べる／■事後学習（振り返り）
4	プラスで考える	プラスで考えたビジネス・製品の講義と実習 ■事前学修：プラスで考えたビジネス・製品について調べる／■事後学習（振り返り）
5	マイナスで考える	マイナスで考えたビジネス・製品の講義と実習 ■事前学修：マイナスで考えたビジネス・製品について調べる／■事後学習（振り返り）
6	データで考える	Z世代の購買履歴データからビジネス・製品の講義と実習 ■事前学修：データから考えたビジネス・製品について調べる／■事後学習（振り返り）
7	100円＋α市場調査	100円＋αで買えるものを市場調査 ■事前学修：市場調査について調べる／■事後学習（振り返り）
8	インタビュー	インタビューの講義と実習 ■事前学修：インタビューについて調べる／■事後学習（振り返り）
9	ペルソナ	ペルソナの講義と実習 ■事前学修：ペルソナについて調べる／■事後学習（振り返り）
10	カスタマージャーニーマップ	カスタマージャーニーマップの講義と実習 ■事前学修：カスタマージャーニーマップについて調べる／■事後学習（振り返り）
11	コンセプト／グルーピング	コンセプトアイデアをもとにグループディスカッションを行い1つのコンセプトを設定する ■事前学修：9-11回から考えられるコンセプトアイデアを30個出す／■事後学習（振り返り）
12	ビジネスアイデア	ビジネスアイデアについてグループディスカッションを行い候補を3つ出す ■事前学修：コンセプトから考えられるビジネスアイデアを30個出す／■事後学習（振り返り）
13	ビジネスモデル□	3つのビジネスアイデアから1つ選び、ビジネスモデルを改善する ■事前学修：ビジネスアイデアから1つ選び、ビジネスモデルを考えてくる／■事後学習（振り返り）
14	資料作成	9-13回の結果を発表資料にまとめる ■事前学修：資料の全体校正（目次）を考えてくる／■事後学習（振り返り）
15	最終発表と相互評価	ビジネスプランのプレゼン及び相互評価 ■事前学修：発表資料の改善及び発表の練習／■事後学習（振り返り）

☐ 到達目標

様々な観点でビジネスを検討する

ビジネスモデルを提案する

☐ 成績評価の方法・基準

ワークと提出物、相互評価などにより成績を評価する

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		リサーチ&フィールドワークⅠ		和泉 康		
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

行政拠点、商業施設あるいは既存商品などに対してリサーチを行ない、そこから見える課題に対しての改善策を立案する。
立案したものは自らがコンタクトを取って売り込み、直接提案する機会を得る。（デザイン思考を使ったコンサルティング演習）

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション 対象の選定	授業の目的と狙いの共有、チーム分け どこ（何）に対して進めていくのか、候補選びをする
2	対象の選定 問題・課題の発見、洗い出し	候補の中からどこ（何）を決める。 そこ（それ）に対しての課題（問題点）洗い出していく
3	問題・課題の発見、洗い出し	課題（問題点）の洗い出しをしつつ、今後のスケジュールを立てていく チームであれば同時に役割分担を決める。
4	現状分析（観察、インタビュー、アンケート等）	フィールドワークを行ないながら共感できるポイントを探っていく。
5	現状分析（観察、インタビュー、アンケート等）	フィールドワークを行ないながら共感できるポイントを探っていく。状況に応じて共感マップを作成する。
6	現状分析（観察、インタビュー、アンケート等）	フィールドワークを行ないながら共感できるポイントを探っていく。状況に応じて共感マップを作成する。
7	情報の整理	マインドマップ、カスタマージャーニーマップ、サービスデザインマップ、ペルソナ作成で情報を整理する
8	仮説の設定、提案内容のまとめ	設定したマップ等を基にプロトタイプを作る。作る際にはブレインストーミングやポジショニングマップなどを活用する。
9	中間確認	途中段階で発表を行ない、方向性の確認や第3者の意見を聞く機会とする
10	提案内容を繰り返し見直す その後作成に着手	提案内容の練り直しと最終提案資料の作成に着手
11	提案の作成	最終提案資料の作成
12	提案の作成	最終提案資料の作成
13	提案の作成 アプローチ方法の選択	最終提案資料の作成完了と提案先へのアプローチ方法を考える
14	アプローチ結果	夏休み中にアプローチを行なった結果を発表する
15	最終講評	今回の取り組みに対する講評

☐ 到達目標

問題点を見つける力を養成する
提案をカタチにし、提案先に自らアプローチをする

☐ 成績評価の方法・基準

出席 50%、取り組み姿勢 20%、成果 30%

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		ストアオペレーション		小松崎伸一		
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

店舗運営に関する業務全般を指し、売上管理、在庫管理、仕入れ管理、人材管理、接客、販促活動など、店舗の業務を効率化したり、経費を削減したりする活動を学ぶ

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ストアオペレーションの重要性	ストアオペレーションの意義・目的
2	戦略的ストアオペレーションの展開視点	売上と利益向上のためのストアオペレーション
3	戦略的ストアオペレーションの展開視点	効果的朝礼などの実践方法
4	店舗運営サイクルの実践と管理	発注システムの運用と管理 補充発注
5	店舗運営サイクルの実践と管理	商品の前出し作業
6	店舗運営サイクルの実践と管理	補充・ディスプレイの運用と管理
7	店舗運営サイクルの実践と管理	棚卸と在庫管理の重要性
8	戦略的ディスプレイの実施方法	ディスプレイの意義・目的
9	戦略的ディスプレイの実施方法	ビジュアルマーチャンダイジングへの取り組みと視点
10	レイバースケジューリングプログラム（作業割当計画）	レイバースケジューリングプログラムの目的・定義
11	レイバースケジューリングプログラム（作業割当計画）	レイバースケジューリングプログラムの計画の立て方、利用分野
12	人的販売の実践と管理	販売員の役割と使命
13	人的販売の実践と管理	販売員の資質向上策
14	人的販売の実践と管理	専門販売員としての接客技術
15	前期期末試験	

☐ 到達目標

店舗運営にかかわる知識を考察し理解し実践できるように
なる。

☐ 成績評価の方法・基準

試験70% 授業への積極性30%

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	ビジネス戦略シミュレーション		水野 崇		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
選択授業	講義・演習		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師は水野総合FP事務所代表を務め、相談、執筆・監修、講演・講師、取材協力、メディア出演など幅広い業務に携わる。

CFP、1級FP技能士、宅建士、証券外務員1種等の資格を有し、金融資産設計の専門家・実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

金融経済教育推進機構が提供している金融経済授業教材「株式投資ゲーム」を中心に、資産運用の基本について学習する。

会社四季報や業界マップ、1人1台ずつノートパソコンを活用し、実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	資産形成を体験しよう	金融商品を選んで資産運用を行う体験プログラム、金融商品のリスクとリターンや資産形成について学ぶ ■日経ストックリーグ・過去入賞作品の検討／チーム分け
2	金融・経済・起業、金融クエスト	経済や金融に関するさまざまなテーマをゲームの世界で体験的に学ぶ ■日経ストックリーグ・テーマ洗い出し
3	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・テーマ決定
4	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート準備
5	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成
6	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成
7	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ準備
8	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築
9	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築
10	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築／個別企業調査
11	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築／個別企業調査
12	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築／個別企業調査
13	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築／個別企業調査
14	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行う ■日経ストックリーグ・レポート作成／ポートフォリオ構築／個別企業調査
15	前期考査	これまでの授業を振り返り、株式投資の実践結果（模擬売買）を発表する ■日経ストックリーグ・レポート完成（正式エントリーは後期）

☐ 到達目標

株式学習ゲームや体験プログラムを通じて、株式会社制度や

株式の経済的意義、証券市場のしくみについて理解する

☐ 成績評価の方法・基準

試験・課題60% 出席状況・授業態度40%

2026年度	前期	ビジネスデザイン学科	2年			
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	情報リテラシー		本山繁			
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
選択授業	講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

オンデマンド配信による講義形式で授業を行う。講義内容は事前収録し、各学科・クラスのClassroom／Teams等を通して毎週配信し、学生は自宅等で視聴。
講義内容は配信後、一定期間再視聴できるように設定され、復習等に活用することができる。各回視聴後、内容確認のための小テストをGoogleフォームで行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	【0.1】はじめに 【1.1】社会で起きている変化	情報やデータについて学ぶ意義/ビッグデータ/検索エンジンとSNS/第4次産業革命/AIの発達とAIを支える技術/人間の知的活動とSociety 5.0
2	【1.2】社会で活用されている情報・データ	「データ」と「情報」の違い/データの種類/データの所有者/メタデータ/構造化データと非構造化データ/自動翻訳
3	【1.3】情報・データとAIの活用領域	バリューチェーン（value chain）とは/事業活動における情報・データ・AI活用の広がり/活用目的ごとの情報・データ・AI活用の広がり
4	【1.4】データ・AI利活用のための技術_1	日常の中でのデータ解析/さまざまなデータ解析 ― 予測・グルーピングとクラスタリング・発見/データ解析の関連項目/非構造化データ
5	【1.4】データ・AI利活用のための技術_2	データ可視化/パターン認識技術/人工知能
6	【1.5】データ・AI活用の現場 【1.6】データ・AI活用の最新動向	データ分析による意思決定/情報技術による自動化/データ分析・自動化の実際/組織的考慮点 AI等を活用した新しいビジネスモデル/AI最新技術の活用例
7	【2.1】データを口読む	データの口種類/データの口分布と代表値/代表値の性質の違い/データのばらつき/観測データに含まれる誤差の扱い/層別の必要なデータ/相関と因果性/母集団と標本抽出/クロス集計表、相関係数行列、散布図行列/統計情報の正しい理解
8	【2.2】データを口説明する	データの口表現/データの図解表現/データの比較/不適切なグラフ表現/優れた可視化の例/ケーススタディ
9	【2.3】データ・AIを扱う上での留意事項	ELSI（エルシー）/一般データ保護規制：GDPR/十分性認定/AI倫理/AI脅威論/ブラックボックス化/説明可能性/アカウントビリティ/透明性/トラスト/公平性/データ・AIを扱う上での留意事項～負の事例(1)(2)
10	【2.4】情報デザインとユニバーサルデザイン 【2.5】データを扱う上での留意事項	デザイン/情報デザイン/ユニバーサルデザイン データサイエンスにおけるセキュリティとプライバシー/データサイエンスと情報セキュリティ/データサイエンスとプライバシー
11	【3.1】デジタルトランスフォーメーション（DX）	デジタルトランスフォーメーション（DX）とは/デジタル後進国「日本」の現状/なぜ日本のDXは遅れているのか/企業のDXに必要な背景/DXにおけるデジタル（D）とは/DXにおける変革（X）とは/既存事業のカイゼンDX/第4次産業革命の競争の原理/データドリブンで新しい競争の原理を満たす/DXレポートとは/DXを加速したコロナ禍
12	【3.2】アルゴリズムとは	アルゴリズムとは？/アルゴリズムの基本構造とフローチャート/アルゴリズムのデータ構造/身近にあるアルゴリズムの例/アルゴリズム的思考（プログラミング的思考）の重要性/アルゴリズム的思考（プログラミング的思考）に必要な4つの要素/アルゴリズムを活用するメリット/JEITA：一般社団法人電子情報技術産業協会 プログラミング体験ゲーム「アルゴリズム」
13	【3.3】アルゴリズム1：チャレンジ問題	アルゴリズム1：チャレンジ問題に、全問正解を目指して取り組む
14	【3.4】アルゴリズム2	アルゴリズム2に、全問正解を目指して取り組む
15	期末考査（オンライン）	

☐ 到達目標

情報リテラシーの基礎を身に着け、データサイエンスの基本概念を学ぶ
AIを導入した実際の産業界の動向を知る

☐ 成績評価の方法・基準

各回の出席、小テスト内容、期末考査を総合的に評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		英語Ⅱ		星野 日南子		○
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は情報サービス企業に勤務し数年間、日本語と外国語の両方のサポートデスクに携わった実績と社員向けの英語講習の講師担当の実績を踏まえ、外国語を使った実務者経験の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

異文化グローバルリストを目指す一環として、ECSAIT(English Communication Supported by AI Technology)の技法を身につける。
後期では、AIツールや翻訳機能を活用した日常英会話のやり方を学ぶ。(一部TOEIC Speaking試験問題を題材に使用)

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	授業の概要説明／評価方法の説明／教材として使う題材(映画・音楽・シチュエーション)希望調査
2	英語と日本語の話し方の違い ECSAITについて説明	英語と日本語の話し方やイントネーションの違いにフォーカスを当てた講義／ECSAITの説明
3	海外旅行をシチュエーションとした英会話	海外旅行で想定される英会話をAIツールで調べながら、実際にロープレを行う (入国審査、食事の注文、ホテルのチェックイン、道の訪ね方など)
4	映画のセリフのロープレ①	映画のセリフを用いて、登場人物になりきってロープレを行い、表現についても体感する ※使用する映画のセリフは、AIツールに質問して決める
5	スピーチ原稿読み	スピーチ原稿の意味を理解した上で、自分なりの表現も乗せながら、原稿を読み上げる ※スピーチでよく使われる表現をAIツールを使って調べる
6	TOEIC Speaking問題に挑戦	英文読み上げ問題(発音・リズムのチェック)／小テスト①
7	映画のセリフのロープレ②	映画のセリフを用いて、登場人物になりきってロープレを行い、表現についても体感する ※使用する映画のセリフは、AIツールに質問して決める
8	AIツールと英会話	Chat GPTやGeminiの音声入力機能を使って、AIを英語の先生に見立てて英会話を練習する
9	絵本の朗読と要約	英語の絵本の朗読を行い、声とビジュアルの両方を使って、相手にイメージを伝える練習をする 聞いた話の内容をAIツールを活用して、簡潔に要約して発表する
10	TOEIC Speaking問題に挑戦	写真描写問題(状況を判断し、適切な英語表現を使う)／小テスト②
11	英語ニュース原稿読みと要約①	英語のニュース原稿の音読とリスニングを行い、内容の趣旨や概要を捉え、AIツールを活用して、要約する
12	英語ニュース原稿読みと要約②	Chat GPTやGeminiの音声入力機能を使って、AIを英語の先生に見立てて英会話を練習する
13	振り返り	英吾Ⅰ～Ⅱを通じて、学んだことや受講前後での変化や気づきを振り返り、英語で発表する
14	TOEIC Speaking問題に挑戦	伝言問題(聞いた内容を簡潔にして相手に伝える(AIツールの活用可))／小テスト③
15	期末テスト	期末テスト(スピーキングテスト)

☐ 到達目標

AIツールや翻訳機能を使って、その状況にふさわしい英会話の
パターンを自力で探し、外国語コミュニケーションの一助にする。

☐ 成績評価の方法・基準

試験60% 小テスト15% 出席状況・授業態度25%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ビジネスコミュニケーションⅣ			寺井 涼		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

オフィス機器を扱う専門商社における海外代理店営業担当を経て、学校職員に転身をしている。
教員免許も有し、ビジネスの基本を分かりやすく指導する。

☐ 授業科目の概要

学園理念についてディスカッションをおこない、自己理解・他者理解を深めて、社会で活躍するための考え方や能力を身につける。
進路未定の学生については、各々の状況に応じた就職活動のフォローをおこなう。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	授業内容および評価方法の説明
2	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、自己理解を深める
3	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、自己理解を深める
4	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、自己理解を深める
5	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、自己理解を深める
6	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、クラスメイトへの理解（他者理解）を深める
7	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、クラスメイトへの理解（他者理解）を深める
8	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、クラスメイトへの理解（他者理解）を深める
9	ディスカッション	テーマについてディスカッションをおこない、クラスメイトへの理解（他者理解）を深める
10	ディスカッション	9週目までの自己理解、他者理解を踏まえて、卒業後の働き方、あり方を考える
11	ディスカッション	9週目までの自己理解、他者理解を踏まえて、卒業後の働き方、あり方を考える
12	ディスカッション	9週目までの自己理解、他者理解を踏まえて、卒業後の働き方、あり方を考える
13	ディスカッション	9週目までの自己理解、他者理解を踏まえて、卒業後の働き方、あり方を考える
14	ディスカッション	9週目までの自己理解、他者理解を踏まえて、卒業後の働き方、あり方を考える
15	期末試験	

☐ 到達目標

自分自身の強みや弱みが明確になる
卒業後のキャリアパスが明確になる

☐ 成績評価の方法・基準

出席状況 40%、提出課題 40%、各回のリフレクション 20%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	コンピュータ演習Ⅳ		星野 日南子		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は情報サービス企業に勤務し数年間、サポートデスクに携わった実績を踏まえ、サービス業務実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

従来のPCの操作方法だけではなく、業務での活用方法(発注申請)を座学と実技の両方で学ぶ。
付随して、IT・AI技術の仕組みや情報の取り扱いに関する知識も授業内容に含める。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	授業の概要説明／評価方法の説明
2	会社で使うIT技術や情報について	会社で働くときに実際はどのようなシチュエーションで情報を使うのか、会社で取り扱う情報とは何か
3	一般的な情IT技術の仕組み	普段使用しているIT技術はどのような仕組みで動いているのか(サーバー、クラウド、SNS)
4	ITパスポートに挑戦／小テスト①	ITパスポートの模擬問題／小テスト①(IT技術の基礎知識)
5	情報セキュリティの基本	情報セキュリティの基本的な考え方を学び、働くときの必要性を理解する
6	情報セキュリティのケーススタディ	実際に起こったセキュリティ事故
7	情報セキュリティのケーススタディ	事例を通じて、加害者になった場合の危険性を理解する ケース：もしも、自分が情報漏洩をしてしまったら…／もしも、自分のPCがウィルスに感染したら…
8	情報セキュリティのケーススタディ／小テスト②	事例を通じて、加害者になった場合の危険性を理解する／小テスト②(情報セキュリティ)
9	会社で何かを購入したいときは？	会社のお金を使って、モノを購入したり、交通費を出すときは、どうしたら良いのか(発注書・稟議書の申請)
10	発注書と稟議書の書き方①	発注書と稟議書の具体的な書き方をPCを使って学ぶ
11	発注書と稟議書の書き方②	発注書と稟議書の具体的な書き方をPCを使って学ぶ
12	発注書の申請方法／小テスト③	ビジネスメールを使用して、上長へ発注書の申請をする／小テスト③(稟議書の書き方)
13	稟議書作成①	修学旅行の稟議書作成①
14	稟議書作成②	修学旅行の稟議書作成②
15	期末テスト	期末テスト(稟議書の提出)

☐ 到達目標

実際の業務で想定されるシチュエーションを基に、
PCを使って効率よく仕事を進める手法を身につける。

☐ 成績評価の方法・基準

試験60% 小テスト15% 出席状況・授業態度25%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	デザイン演習Ⅳ			原三佳子□		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

□ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、デザイン・広告・IT系のデザイナー職、また大手企業のインハウスデザイナーなどに20年以上勤務。現在も兼務中。
経験スキルは、DTPなどのグラフィックデザイン全般の他、WEBデザイン、アニメーション・実写の動画制作など。

□ 授業科目の概要

Illustrator・Photoshopの実技演習でDTPとWEBのデザインを応用的に学習する。
広告などの販促物制作課題をマーケティング視点も取り入れて、プレゼンも行えるよう実践的に学ぶ。

□ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
2	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
3	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
4	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
5	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
6	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
7	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
8	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
9	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
10	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題（プレゼン有り） 準備済デザイン案を参考に素材を活用しクリスマスイベント（催事）用販促物のデザイン＜A4リーフレット・WEB広告バナー2点（リサイズ学習）＞
11	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
12	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
13	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
14	Illustrator・Photoshop□	DTP&WEB課題 WEB情報をもとに、コンテスト応募作品作成（テーマとコンセプトを学ぶ）& Wixを活用してポートフォリオサイト制作
15	Illustrator・Photoshop□	2年間のおさらい/データの整理/簡単なショートアニメーション制作

□ 到達目標

デザイン制作DTPとWEBを実践的に身につける
マーケティングを学びプレゼン力を身につける

□ 成績評価の方法・基準

1回の授業にて75点を与え、1回の欠席毎に5点の減点とする。
4回欠席の場合、55点となり単位未達となる。

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	キャップストーンプロジェクト			寺井 涼		
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

2年間の学びの集大成として「高校生への学校認知」をテーマにチームで調査・分析・企画・提案を行い、広報課題を実践的に解決することを目指す。リサーチ力、発想力、プレゼンテーション力を総合的に養う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション・課題リサーチ	授業の目的説明、プロジェクト概要共有。テーマ「高校生をもっと体験入学に来てもらうには？」について初期調査を行い、現状や疑問を整理。
2	講義・質疑応答	学校の広報戦略、現状の課題、実際の広報活動を担当者から学ぶ。学生が調査で感じた疑問を直接質問する。
3	動向・ターゲット理解	統計データや調査レポートを基に、高校生の進学傾向・SNS利用・行動心理を分析。ターゲット層を把握する。
4	広報事例分析	成功している広報手法を調査し、応用点を検討する。
5	現状分析・課題整理	Web、SNS、プログラムを調べ、強み・課題・改善の方向をまとめる。
6	中間発表（リサーチ報告会）	各チームがリサーチ結果・分析・仮説を発表し、教員・担当者からフィードバックを受ける。
7	アイデア創出ワークショップ	デザイン思考手法を用いて、施策アイデアをチームで創出する。
8	コンセプト立案・ターゲット設定	誰に何を伝えるかを明確にし、提案の方向性を決定。ペルソナ作成。
9	企画構築①：施策案の具体化	アイデアを具体的に設計。
10	企画構築②：内容整理・実現性検討	提案内容の実現可能性や効果を検討し、構成を整える。
11	企画ブラッシュアップ	フィードバックをもとに、提案内容を改善。発表資料の原案作成。
12	発表準備①：資料作成・プレゼン練習	スライドや配布資料を作成し、発表構成を整える。チーム内でリハーサル。
13	発表準備②：リハーサルと相互評価	チーム間で模擬発表を行い、相互フィードバック。改善点を明確化。
14	最終確認	最終提案前の確認会。実現性・内容整合性を再点検。
15	最終発表・総括	各チームが最終提案を発表。教員・広報担当者による講評と振り返り。学びの総まとめ。

☐ 到達目標

課題を自ら発見し、調査・分析を通して根拠をもって
提案・プレゼンテーションできる力を身につける。

☐ 成績評価の方法・基準

調査・分析・レポート20%、最終発表・提案内容35%
授業参加・チームワーク20%、振り返り・提出物25%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅳ			玉根勇樹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	実験・実習・実技			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

編集・広告制作プロダクションにて、コピーライター、プランナー職として勤務。会社案内・大学・専門学校案内、Webサイトなど各種販促ツールの企画、コピーライティング、制作ディレクションの経験をもとに、クライアント目線での提案とそのプロセスを体系的に指導する。

☐ 授業科目の概要

東日本旅客鉄道株式会社 代々木駅様の課題解決をおこなう

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション、駅見学	授業内容および評価方法の説明、取り組みの目標設定、代々木駅見学
2	チーム決め、提案の作成	チームに分かれ、提案を作成する
3	提案の作成	課題解決のための提案を作成
4	提案の作成	課題解決のための提案を作成
5	質疑応答	代々木駅様に、アイデアの実現可能性、方向性などを確認
6	提案の作成	課題解決のための提案を作成
7	プレゼン練習	中間発表に向けて、プレゼン練習
8	中間発表	代々木駅様へ中間発表
9	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
10	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
11	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
12	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
13	提案の作成	中間発表を受けて、提案のブラッシュアップ
14	プレゼン練習	最終発表に向けて、プレゼン練習
15	最終発表	代々木駅様へ最終発表

☐ 到達目標

企業への提案を通して発想力、行動力、コミュニケーション力などを総合的に養う

☐ 成績評価の方法・基準

提案内容、チーム内での役割、取り組みの姿勢を総合的に評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	企業連携実践Ⅳ			寺井涼		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	実験・実習・実技			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

オフィス機器を扱う専門商社における海外代理店営業担当を経て、学校職員に転身をしている。
顧客折衝やプレゼンテーション、展示館・イベント運営の経験をふまえ、顧客目線に立ったアプローチで指導を行う。

☐ 授業科目の概要

みよの台薬局株式会社との企業連携に取り組む

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション	授業内容および評価方法の説明
2	内定者研修企画	内定者研修でおこなうコンテンツの準備
3	内定者研修企画	内定者研修でおこなうコンテンツの準備
4	内定者研修企画	内定者研修でおこなうコンテンツの準備
5	内定者研修企画	内定者研修でおこなうコンテンツの準備
6	内定者研修企画	内定者研修でおこなうコンテンツの準備
7	内定者研修企画	内定者研修でおこなうコンテンツの準備
8	健康相談イベント企画	健康相談イベントの準備
9	健康相談イベント企画	健康相談イベントの準備
10	健康相談イベント企画	健康相談イベントの準備
11	健康相談イベント企画	健康相談イベントの準備
12	健康相談イベント企画	健康相談イベントの準備
13	健康相談イベント企画	健康相談イベントの準備
14	振り返り	今期の取り組みを振り返る
15	期末考査	

☐ 到達目標

企業連携を通して、行動力、コミュニケーション力、責任感
などを総合的に養う

☐ 成績評価の方法・基準

取り組みの姿勢90% 期末考査10%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	地域連携アドバンスⅡ			斉藤憲仁		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は三鷹市で、市民協働の計画策定に実行委員として3年関わると共に、市と協働で創業支援に25年以上関わって来た経験がある。それを踏まえ、まちづくりとビジネスの観点から講義と実習を行う。

☐ 授業科目の概要

地域課題を解決するには、地域のリソースを観察し、発掘する必要がある。
そこで、本学が位置する代々木周辺の他、1箇所を定め、フィールドワークによる地域連携について学修する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンス／地域選定	授業の目的や内容を確認／フィールドワーク先の選定 ■事後学習（振り返り）
2	共通テーマの選定	クラス共通のテーマをディスカッション ■事後学習（振り返り）
3	代々木地域のフィールドワーク	代々木地域のフィールドワーク（撮影と情報収集） ■事後学習（振り返り）
4	代々木地域の分析	クラス共通テーマに基づき代々木地域の写真と情報を整理 ■事後学習（振り返り）
5	A地域のフィールドワーク	A地域のフィールドワーク（撮影と情報収集） ■事後学習（振り返り）
6	A地域の分析	クラス共通テーマに基づきA地域の写真と情報を整理 ■事後学習（振り返り）
7	2地域の特徴の再定義	2地域の分析結果から、特徴を再定義 ■事後学習（振り返り）
8	共通テーマに基づく各自のテーマ設定	クラスの共有テーマを元に各自のテーマを設定 ■事後学習（振り返り）
9	中間発表	各自のテーマを発表・共有 ■事後学習（振り返り）
10	提案内容の検討	各自のテーマを元に地域連携の提案内容を検討 ■事後学習（振り返り）
11	提案内容の検討	各自のテーマを元に地域連携の提案内容を検討 ■事後学習（振り返り）
12	提案資料作成	各自のテーマを元に地域連携の提案資料を作成 ■事後学習（振り返り）
13	提案資料作成	各自のテーマを元に地域連携の提案資料を作成 ■事後学習（振り返り）
14	提案資料作成	各自のテーマを元に地域連携の提案資料を作成 ■事後学習（振り返り）
15	最終発表と相互評価	学修の成果を発表をし、相互評価を行うまた、評価から得た気づきを共有し、学修を振り返る ■事前学修：学修の振り返り・発表資料作成／■事後学習（振り返り）

☐ 到達目標

フィールドワークによる課題の探索と特徴の再定義
自分のテーマ設定と地域連携案の発表

☐ 成績評価の方法・基準

ワークと提出物、相互評価などにより成績を評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ベンチャービジネス論Ⅱ			斉藤憲仁		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は20年以上、デザイン事務所を経営してきた経験がある。また、25年以上、三鷹市での創業支援や創業セミナーに関わるとともに、20年間、三鷹で創業支援施設を運営している。それを踏まえ、ビジネスとデザインの観点から講義と実習を行う。

☐ 授業科目の概要

起業で一番重要なのは、何を売るかを定めることである。そこで、マーケティングミックスの製品（顧客価値）に着目し、ターゲットユーザーを想定し、売るモノやコトのプロトタイピング（商品開発）について学修する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンス／プロトタイピングとは	授業の目的や内容を確認／プロトタイピングの講義 ■事後学習（振り返り）
2	マーケティングとプロモーション	マーケティングとプロモーションの講義／実習 ■事後学習（振り返り）
3	製品・サービス企画	製品・サービス企画の講義／実習 ■事後学習（振り返り）
4	製品・サービス企画	製品・サービス企画の実習 ■事後学習（振り返り）
5	製品・サービス企画	製品・サービス企画の実習 ■事後学習（振り返り）
6	プロトタイピング	プロトタイピングの講義の振り返り／実習 ■事後学習（振り返り）
7	プロトタイピング	プロトタイピングの実習 ■事後学習（振り返り）
8	プロトタイピング	プロトタイピングの実習 ■事後学習（振り返り）
9	プロトタイピング	プロトタイピングの実習 ■事後学習（振り返り）
10	プロトタイピング	プロトタイピングの実習 ■事後学習（振り返り）
11	パンフレット企画	パンフレットの内容、体裁などの検討 ■事後学習（振り返り）
12	プロトタイピングのパンフレット制作	プロトタイピングした製品／サービスのパンフレットの制作 ■事後学習（振り返り）
13	プロトタイピングのパンフレット制作	プロトタイピングした製品／サービスのパンフレットの制作 ■事後学習（振り返り）
14	プロトタイピングのパンフレット制作	プロトタイピングした製品／サービスのパンフレットの制作 ■事後学習（振り返り）
15	最終発表と相互評価	学修の成果を発表をし、相互評価を行うまた、評価から得た気づきを共有し、学修を振り返る ■事前学修：学修の振り返り・発表資料作成／■事後学習（振り返り）

☐ 到達目標

製品・サービスを開発する
アピールするためのカタログを制作する

☐ 成績評価の方法・基準

ワークと提出物、相互評価などにより成績を評価する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	販売&経営シミュレーション			小松崎伸一		
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

学んできたマーケティングを知識でとどめるのではなく実際に動いてどのような変化をしなければならないのかを実践する

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	マーケティングのおさらい①	今冬に何がはやるのか、何が求められるのかを4P・STPを駆使してリサーチする
2	マーケティングのおさらい②	今冬に何がはやるのか、何が求められるのかを4P・STPを駆使してリサーチする
3	マーケットリサーチ①	今冬にはやる商品の選定 どの商品が求められるもののなかを選出する
4	マーケットリサーチ②	今冬にはやる商品の選定 どの商品が求められるもののなかを選出する
5	マーケットリサーチ③	商品の選定 どの商品が求められるもののなかを選出する
6	コンパス営業中	店舗運営の設計図となる年間経営計画の作成
7	コンパス営業中	経費の仕分け、変動費、固定費、損益分岐点の算出
8	収支計画 1	初期投資、運転資金、減価償却、借入金、営業利益について
9	売場構成	縮尺、平面図作成、（立面図作成）、VMDプラン
10	広告・販促計画	広告、販促、CI の確定
11	各MSPの見直し	見直しとアドバイス
12	コンパスキューブ	コンパスキューブ準備
13	コンパスキューブ	コンパスキューブ準備
14	現場シミュレーション①	コンパスキューブ準備
15	現場シミュレーション②	コンパスキューブ準備

☐ 到達目標

学んだ知識を現場レベルで使いこなせるようになる

☐ 成績評価の方法・基準

出席状況・授業態度60% リフレクション 40%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	ビジネス戦略シミュレーションⅡ		水野 崇		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
選択授業	講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師は水野総合FP事務所代表を務め、相談、執筆・監修、講演・講師、取材協力、メディア出演など幅広い業務に携わる。

CFP、1級FP技能士、宅建士、証券外務員1種等の資格を有し、金融資産設計の専門家・実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

日本経済新聞社／野村證券主催「第27回・日経STOCKリーグ」に正式エントリーするため、前期に引き続きチームでレポート作成。

会社四季報や業界マップ、1人1台ずつノートパソコンを活用し、実際の株価に基づく株式等の模擬売買および企業訪問を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
2	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
3	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
4	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
5	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
6	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
7	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
8	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
9	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
10	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	レポート作成／ポートフォリオシミュレーション／個別企業アポイントメント／企業訪問 ■金融経済教育推進機構「株式等学習シミュレーション」・株式等の模擬売買
11	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	日経ストックリーグ・レポート完成／正式エントリー（提出）
12	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	日経ストックリーグ・作成レポートについてのチーム発表
13	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	日経ストックリーグ・作成レポートについてのチーム発表
14	日本経済新聞社／野村證券 「第27回・日経STOCKリーグ」	日経ストックリーグ・学内プレゼンテーション
15	後期考査	これまでの授業を振り返り、株式投資の実践結果（模擬売買）を発表する

☐ 到達目標

シミュレーションや体験プログラムを通じて、株式会社制度、

株式の経済的意義、証券市場のしくみについて理解する

☐ 成績評価の方法・基準

試験・課題60% 出席状況・授業態度40%

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年	ビジネスデザイン専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	資産運用Ⅱ			水野 崇		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
選択授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師は水野総合FP事務所代表を務め、相談、執筆・監修、講演・講師、取材協力、メディア出演など幅広い業務に携わる。
CFP、1級FP技能士、宅建士、証券外務員1種等の資格を有し、金融資産設計の専門家・実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

金融経済教育推進機構が提供している金融経済授業教材「株式投資ゲーム」を中心に、資産運用の基本について学習する。
会社四季報や業界マップ、1人1台ずつノートパソコンを活用し、実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
2	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
3	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
4	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
5	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
6	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
7	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
8	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
9	金融経済教育推進機構「株式学習ゲーム」	実際の株価に基づいて株式投資の模擬売買を行う
10	ライフプランを考える	人の一生で必要となるお金に向き合い、自身のライフプランを作成する
11	ライフプランを考える	人の一生で必要となるお金に向き合い、自身のライフプランを作成する
12	ライフプランを考える	人の一生で必要となるお金に向き合い、自身のライフプランを作成する
13	ライフプランを考える	人の一生で必要となるお金に向き合い、自身のライフプランを作成する
14	ライフプランを考える	人の一生で必要となるお金に向き合い、自身のライフプランを作成する
15	後期考査	これまでの授業を振り返り、株式投資の実践結果（模擬売買）を発表する

☐ 到達目標

株式学習ゲームや体験プログラムを通じ、株式会社制度、株式の経済的意義、証券市場のしくみについて理解する

☐ 成績評価の方法・基準

試験（模擬売買）30% 出席状況・授業態度70%
※欠席1回ごとに期末評価を減点する

2026年度	後期	ビジネスデザイン学科	2年			
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		教養編AIリテラシー		本山繁		
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
		講義・演習		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

オンデマンド配信による講義形式で授業を行う。講義内容は事前収録し、各学科・クラスのClassroom／Teams等を通して毎週配信し、学生は自宅等で視聴。
講義内容は配信後、一定期間再視聴できるように設定され、復習等に活用することができる。各回視聴後、内容確認のための小テストをGoogleフォームで行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	教養編AIリテラシー（1）	AIとは／AIの定義／AIの分類／AI効果／AIとロボットの違い／AI研究の歴史／強いAIと弱いAI／特化型人工知能と汎用人工知能／
2	教養編AIリテラシー（2）	第1次AIブーム
3	教養編AIリテラシー（3）	第2次AIブーム／第3次AIブーム
4	教養編AIリテラシー（4）	AI分野の課題・関連知識
5	教養編AIリテラシー（5）	機械学習（マシンラーニング）-1：教師あり学習
6	教養編AIリテラシー（6）	機械学習（マシンラーニング）-2：教師なし学習／強化学習
7	教養編AIリテラシー（7）	機械学習（マシンラーニング）-3：機械学習の実践・Teachable Machine
8	教養編AIリテラシー（8）	深層学習（ディープラーニング）-1：ディープラーニングとは／多層パーセプトロン／オートエンコーダ／畳み込みニューラルネットワーク
9	教養編AIリテラシー（9）	深層学習（ディープラーニング）-2：敵対的生成ネットワーク／GPT／ファインチューニング／CPUとGPU／音声処理と自然言語処理
10	教養編AIリテラシー（10）	AIの産業への応用と知的財産・倫理-1：RPA／AIの社会実装に向けて
11	教養編AIリテラシー（11）	AIの産業への応用と知的財産・倫理-2：産業への応用
12	教養編AIリテラシー（12）	AIの産業への応用と知的財産・倫理-3：知的財産に関する法律／著作権法／特許法／不正競争防止法
13	教養編AIリテラシー（13）	基礎数学-1：順列／組合せ／事象の確率／確率の基本性質
14	教養編AIリテラシー（14）	基礎数学-2：代表値／相関／離散グラフ
15	期末考査（オンライン）	

☐ 到達目標

AIの概要・歴史について、機械学習の基本的なアルゴリズム、ニューラルネットワークの基本概念と原理、機械学習モデル（AI）の評価指標、基礎数学を理解する。

☐ 成績評価の方法・基準

試験30% 課題30% 出席状況・授業態度40%
各回の出席、小テスト内容、期末考査を総合的に評価する