科目番号：MM-203

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
アニメーション技法	12		18	30

科　目　概　要	人体を用いたＣＧアニメーションに必要な技法や動きの表現について、講義と実習を通して基本原理から知識技術まで習得する。
学習到達目標	ＣＧアニメーションの制作に関連する原理や技術を理解し、基礎的なＣＧアニメーションの製作ができるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	アニメーションの基礎	16	実習（リグ構造を使ったアニメーション）
2	実習（セルアニメーションの作成）	17	アニメーション制作のプロセス
3	キーフレームと中割り	18	実習（シナリオ）
4	実習（簡単なアニメーション）	19	
5	人体の構造とポーズ	20	実習（モデルの制作）
6	実習（ポーズ・ツー・ポーズ）	21	
7	歩行とタイミング	22	
8	実習（歩行アニメーション）	23	
9	細かな動作	24	
10	実習（ジャンプアニメーション）	25	実習（モーション付け）
11	誇張表現	26	
12	実習（フォロースルーアニメーション）	27	
13	カメラ・ライト・属性のアニメーション	28	実習（レンダリング）
14	実習（シーンの演出）	29	総合演習作品発表
15	特殊なアニメーション	30	科目試験

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	アニメーション技法	学園オリジナル

実　習　環　境	・Maya(Autodesk)

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験（４０点） ・実習評価（６０点） 別途定める評価シートに基づく	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-207

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ＰＨＰ&ＭｙＳＱＬ	25		5	30

科　目　概　要	Web アプリケーション技術のサーバ・サイド技法として PHP のプログラミングと PHP、MySQL 間の連携について学習する。
学習到達目標	データベースと連携した Web アプリケーションの構築や開発ができるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	PHP とは Web アプリの基礎	16	文字列の形式チェック（preg_match 関数）
2	実習環境の確認	17	半角／全角変換
3	メッセージ表示（echo print）	18	ファイル入出力
4	日本語表示（HTML 文字コード）	19	ファイルのアップロード
5	リクエストパラメータ	20	データベースとは MySQL について
6	演算子と変数	21	商品データベース作成
7	チェックボックスと条件分岐	22	商品一覧表示
8	ラジオボタンと条件分岐	23	データ検索
9	セレクトボックスと条件分岐	24	データ追加
10	セレクトボックスとループ	25	データ更新
11	セレクトボックスとループおよび配列	26	データ削除
12	ループおよび配列のキーと値	27	会員処理（登録／ログイン／ログアウト）
13	複数のチェックボックスとループ	28	ショッピングカート
14	現在の日時（date 関数）	29	お気に入り処理
15	乱数（rand 関数）	30	科目試験

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	確かな力が身につくＰＨＰ「超」入門	SB クリエイティブ株式会社

実　習　環　境	・テキストエディタ（TeraPad 等） ・Web サーバ環境：XAMPP ・ブラウザ

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験（８０％） ・実習課題（２０％） 別途定める評価シートに基づく	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-202

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプログラミング２	30	30	15	75

科　目　概　要	・ゲームプログラミングの基礎を学習する。 ・講義の終盤は、学習したゲームプログラミングの内容を使用してオリジナルゲームの開発に挑戦する。
学習到達目標	・ゲームプログラミングに関する下記の内容を理解した上で、ゲーム開発ができるようになる。 ・統合開発環境を理解した上でプログラム開発に使用できる。 ・統合開発環境のＡＰＩ設定ができる。 ・ウィンドウ生成ができる。 ・ゲームループの詳細を理解した上で自分のプログラムで実現できる ・アニメーション表示、移動といった画像処理ができる。 ・入力処理とそれに応じた各種変更処理をプログラムで実現できる。 ・三角関数、ベクトルといった基礎数学を理解した上で自分のプログラムで実現できる。 ・自由落下や反発といった物理法則を理解した上で自分のプログラムで実現できる。 ・サウンド再生やミキシングを実現できる。 ・オリジナルゲームの開発ができる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	開発環境を準備する	31	入力デバイス
2	Ｃ＋＋標準ライブラリの次に	32	キーボード入力
3	ゲームループ	33	マウス入力
4	ゲームの骨組み	34	コントローラー入力
5	基本的な入力処理	35	演習課題(宇宙船から隕石を射撃)
6	基本的な２Ｄグラフィックス	36	バウンティンぐボリューム(３章復習)
7	基本的な２Ｄグラフィックスの実装	37	ユーザインターフェース
8	ゲームの更新	38	フォントレンダリング
9	ポンゲーム制作１	39	ＵＩ画面
10	ポンゲーム制作２	40	ポーズメニュー
11	演習課題(ポンゲームの改造)	41	ＵＩ部品(ボタン、ダイアログ)
12	ゲームオブジェクト	42	レベルファイルとバイナリデータ
13	スプライト	43	ＣＳＶ形式
14	スプライトアニメーション	44	シューティングゲーム制作１
15	背景のスクロール	45	シューティングゲーム制作２
16	演習課題(タイルマップの描画)	46	シューティングゲーム制作３
17	ベクトル	47	シューティングゲーム制作４
18	運動の基本	48	シューティングゲーム制作５
19	ニュートン物理学	49	シューティングゲーム制作６
20	基礎的な衝突検出	50	シューティングゲーム制作７
21	アステロイド制作１	51	シューティングゲーム制作８
22	アステロイド制作２	52	アクションゲーム制作１
23	演習課題(宇宙船と隕石の衝突判定)	53	アクションゲーム制作２
24	ステートマシン図(状態遷移図)	54	アクションゲーム制作３
25	グラフ理論	55	アクションゲーム制作４
26	幅優先探索	56	アクションゲーム制作５
27	深さ優先探索	57	アクションゲーム制作６
28	ゲーム木とミニマックス法	58	アクションゲーム制作７
29	オーディオ(サウンドデータの種類)	59	アクションゲーム制作８
30	サウンド再生	60	アクションゲーム制作９
		61～75	ゲーム開発演習(オリジナルゲームの開発に挑戦)

使用教材	書籍名		出版社
	主教材	ゲームプログラミングＣ＋＋	株式会社　翔泳社
実習環境	統合開発環境 Visual Studio 2017 以後 ライブラリ　SDL2		
目標資格	資格名		実施団体
成績評価方法	課題提出（９０％） 出席状況（１０％）		＜評価基準＞　100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可
科目方針	ゲームプログラムで使用される各種技法を解説し、演習によりその内容を確認する。各章の終了時には復習を兼ねて演習課題を演習することで知識の定着を図る。ライブラリ（ＳＤＬ２）の使用方法を適宜講義する。		

科目番号：MM-206

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
デジタルサウンド	8		7	15

科　目　概　要	デジタルサウンドについて講義で基礎知識を学び、ゲームサウンドを題材とした実習を通して利用技術を習得する。
学習到達目標	デジタルサウンドの基礎知識を理解し、場面に応じた効果音の制作技法と Unity を使って組み込む技術を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	アナログサウンドと デジタルサウンド	9	Unity のサウンド
2	デジタルサウンドのフォーマット	10	BGM(バックグラウンドミュージック)と環境音の実装
3	効果音(SE)の作り方	11	効果音(SE)の実装１ (プレイヤーキャラクター)
4	効果音(SE)の作成１ (ゲームフィールド)	12	効果音(SE)の実装２ (敵キャラクター)
5	効果音(SE)の作成２ (プレイヤーキャラクター)	13	効果音(SE)の実装３ (ボスキャラクター)
6	効果音(SE)の作成３ (敵キャラクター)	14	作品発表
7	効果音(SE)の作成４ (ボスキャラクター)	15	科目試験
8	音響効果と３Ｄサウンド		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	デジタルサウンド	学園オリジナル
副教材	確認問題	
副教材	効果音作成実習課題	
副教材	効果音作成実習用サンプル音源	
副教材	Unity 実習手順書	
副教材	Unity 実習用ゲームプログラム	
副教材	Unity 実習用サウンドデータ	

実　習　環　境

・ヘッドホンまたはイヤホンおよびスピーカー
・波形編集ｿﾌﾄ「Adobe Audition」またはそれに準ずるソフト
・ゲームエンジン Unity

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
なし	

成　績　評　価　方　法

・科目試験（４０点）
・実習課題（６０点）
　別途定める評価シートに基づく

＜評価基準＞　100～90 点：　秀
　89～80 点：　優
　79～70 点：　良
　69～60 点：　可
　59 点以下：不可

科　目　方　針	ゲームプログラムで使用される各種技法を解説し、演習によりその内容を確認する。各章の終了時には復習を兼ねて演習課題を演習することで知識の定着を図る。ライブラリ（ＳＤＬ２）の使用方法を適宜講義する。

科目番号：MM-208

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプログラミング３	20		40	60

科　目　概　要	マルチプラットフォーム対応のゲームエンジン Unity を使用し、ゲーム開発の企画から完成までをチームで行うことによりグループ作業における進捗管理や調整について学習する。
学習到達目標	３Ｄゲーム制作の各過程（企画、開発、マネジメント）をチーム作業として実施できるようになる。 自分の役割を認識した上での行動がとれるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	Unity とは Unity の画面構成と操作方法	21 ～ 25	Physics とアニメーション Physics とコライダ アニメーション カメラ移動 Physics を使った当たり判定 シーン遷移
2 ～ 5	C#スクリプトの基礎 スクリプトとは 変数、制御文、配列 メソッド クラス Vector クラス	26 ～ 30	３Ｄゲームの作り方 Terrain パーティクルシステム
3 ～ 10	オブジェクトの配置と動かし方 プロジェクトの作成 シーン作成 オブジェクトの配置と移動 スクリプトの作成とアタッチ	31 ～ 35	レベルデザイン レベルデザイン
11 ～ 15	ＵＩと監督オブジェクト ＵＩの設計と表示 監督オブジェクトの設計 スクリプトの作成とアタッチ	36 ～ 59	チーム制作 チーム編成 企画会議 制作（プロジェクト管理含む） 発表会（プレゼンテーション）準備
16 ～ 20	Prefab と当たり判定 当たり判定 Prefab と工場	60	科目試験（発表会）

使　用　教　材	書　籍　名	出　版　社
	主教材　Unity の教科書	ＳＢクリエイティブ

実　習　環　境	ゲームエンジン Unity

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	作品により評価する。評価方法は、作品発表会形式とする。対象クラス全学生と科目担当が評価基準に従って評価する。個人評価は、チーム評価を基準にチーム貢献度で評価する。評価基準、及び作品制作基準は、科目開始時に 学生に案内する。	＜評価基準＞　100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可

科目番号：MM-201

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームアルゴリズム	15			15

科　目　概　要	ゲームの設計や制作で最も必要な思考ルーチン（プレイヤーと対戦する側の行動を決定するプログラム）について、講義と実例紹介を通して必要となる知識や技法を習得する。
学習到達目標	ゲームを面白くする重要な要素であるコンピュータ側の動作や行動を決定するプログラムの知識や技法を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ゲームの思考ルーチンとは	9	パターンを使った行動 （パターンムーブメント、徘徊）
2	ゲームプログラミングの基礎１		
3	ゲームプログラミングの基礎２	10	FSM と障害物の回避 （FSM、自律型エージェント）
4	ボードゲームの思考ルーチン （先読み、Mini-Max 法、α-β法）	11	ウエーブとキャラクター性
5	シミュレーションゲームの思考ルーチン（マップ構造、経路探索）	12	ウエイポイントと ウエイポイントナビゲーション
6	リアルタイムゲームの思考ルーチン	13	ゲーム AI の学習 （ニューラルネット、TD 学習）
7	ゲームエージェントの移動 （三角関数、ベクトル）	14	まとめ
		15	科目試験
8	ゲームエージェントの行動 （ラジアン、座標変換、追跡行動など）		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	配布資料	

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	科目試験	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

実務経験のある教員等に授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：MM-204

科目名	時間数(90分)			
	講義	演習	実習	合計
オブジェクト指向プログラミング１	21	6	18	45

科目概要	企業のシステム開発やアプリ開発でニーズが高い Java について、講義・机上演習・実習を通して基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目は、IT 企業のシステム開発でオブジェクト指向プログラミングに携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	Java の基本文法や標準ライブラリを使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。

講義計画

回	内容	回	内容
1	Java の特徴と開発の流れ	24	配列２
2	Java の開発環境と基本構造	25	プログラミング実習（配列２）
3	変数宣言の文	26	プログラミング実習（配列２）
4	プログラミング演習（変数宣言の文）	27	プログラミング演習（トレース）
5	式と演算子１	28	まとめ
6	プログラミング演習（式と演算子１）	29	
7	式と演算子２	30	科目試験（中間）
8	プログラミング実習（式と演算子２）	31	メソッド１
9		32	
10	条件分岐１	33	プログラミング演習（メソッド１）
11	プログラミング演習（条件分岐１）	34	プログラミング実習（メソッド1・引数/戻り値）
12	条件分岐２	35	メソッド２
13	プログラミング実習（条件分岐２）	36	プログラミング実習（メソッド2・オーバーロード）
14		37	複数クラスを用いた開発
15	繰り返し１	38	プログラミング実習（パッケージ/Java API）
16	プログラミング演習（繰り返し１）	39	総合実習課題
17	プログラミング実習（繰り返し１）	40	総合プログラミング実習
18	繰り返し２	41	
19	プログラミング実習（繰り返し２）	42	
20	配列１	43	まとめ
21		44	
22	プログラミング演習（配列１）	45	科目試験
23	プログラミング実習（配列１）		

使用教材	書籍名	配列２
	主教材　すっきりわかる Java 入門	㈱インプレス

実習環境
・JavaSE8 以降 ・Java 開発ツール(JCPad または Eclipse)

目標資格	資格名	実施団体

成績評価方法	
・科目試験（80%） ・実習課題（20%）	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目方針

科目番号：MM-210

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
マルチメディア応用	30	15		45

科　目　概　要	マルチメディアやコンテンツ制作の専門知識を学習する。
学習到達目標	画像情報教育振興協会主催のマルチメディア検定エキスパートの合格ラインである７０点以上の得点が取得できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	情報の伝達とメディアの役割 感覚と知覚 視覚	18	アプリケーションの開発 アプリケーションの運用
2	聴覚、触覚・力覚 記憶と学習	19	コミュニケーションツール
3	コミュニケーションの仕組み コンピュータインタラクション	20	情報の共有
4	マルチメディアの特徴 文書	21	ネットビジネス
5	音声と音量 色	22	マーケティング
6	画像	23	情報通信技術（ＩＣＴ） ＩＣＴと情報機器の応用
7	図形 ３次元ＣＧ	24	交通 ネットワーク社会
8	映像とアニメーション	25	情報リテラシ セキュリティ対策
9	ハードウェア ソフトウェア	26	知的財産権
10	仮想化 クラウド	27	著作権 産業財産権と不正競争防止法
11	プログラミング データベース	28	ハードウェア補足
12	コンピュータネットワーク	29	規格について
13	インターネット 無線通信	30	標準化・規格化
14	ネットワークセキュリティ	31 ～ 44	問題演習
15	電話と携帯端末 放送と通信		
16	アプリケーションの目的 アプリケーションの実例		
17	アプリケーションの構成	45	科目試験

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	実践マルチメディア	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
主教材	マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集　改訂第二版	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
副教材	既往問題	

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
マルチメディア検定エキスパート	画像情報教育振興協会主催

成績評価方法	科目試験により評価する	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-209

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ヒューマンスキル		15		15

科　目　概　要	職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な「社会人基礎的力」を学習する。グループ討議を中心とした演習を行うことで、「前に踏み出す力」、「考え抜く力」、「チームで働く力」の３つの能力（12 の能力要素）を理解し、就職活動や入社後の社会人としての素養を身に付ける。
学習到達目標	・社会人基礎力の３つの力、１２の能力要素を理解し、実践する力を身に付ける。 ・就職活動時のグループディスカッション等で自己表現が出来る力を付ける。 ・社会人としての振る舞いを理解し、実務においてチームワークを意識した行動や作業を行う力を養う。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	科目の意義、概要の説明 社会人基礎力診断		
2	社会人基礎力講座(基礎編) SBL(ストーリーベースドラーニング)による社会人基礎力の理解		
3			
4			
5			
6			
7			
8	社会人基礎力診断 応用編の説明		
9	社会人基礎力講座(応用編) SBL(ストーリーベースドラーニング)を通じて、自身の考えを表現できるようになる。		
10			
11			
12			
13			
14			
15			

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	(株) ＳＣＣ ヒューマンスキル(学習ノート)	
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	各時限で実施するグループワークの結果および科目試験で評価する。	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

実務経験のある教員等に授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：MM-205

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
オブジェクト指向プログラミング２	6		39	45

科　目　概　要	オブジェクト指向の基本的な考え方、ポリモーフィズム、カプセル化、例外、スレッドなどの機能について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。なお、本科目は、IT 企業のシステム開発でオブジェクト指向プログラミングに携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	Java の基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。

講　義　計　画	回	内　容	回	内　容
	1	オブジェクト指向とは	22	まとめ
	2	Java の復習(プログラム構造、型と定数/変数、文字列)	23	科目試験(中間)
	3	Java の復習(配列、演算子)	24	多態性
	4	Java の復習(制御構造)	25	
	5	クラス	26	
	6	インスタンス	27	カプセル化とアクセス制御
	7		28	静的メンバ
	8	クラス型変数	29	例外処理
	9	コンストラクタ	30	
	10	継承	31	スレッド
	11	オーバーライド	32	コレクション
	12	インスタンスの中身	33	
	13	汎化・特化	34	
	14	継承の応用	35	活用事例
	15	抽象クラス	36	課題制作
	16	インタフェース	～	
	17		43	
	18	課題制作	44	まとめ
	～		45	科目試験
	21			

使　用　教　材	書　籍　名		出　版　社
	主教材	すっきりわかる Java 入門	㈱インプレス

実　習　環　境
・JavaSE8 以降
・Java 開発ツール(JCPad または Eclipse)

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	
・科目試験（50%） ・演習課題（50%） ※別途定める評価シートに基づく	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科　目　方　針
ゲームプログラムで使用される各種技法を解説し、演習によりその内容を確認する。各章の終了時には復習を兼ねて演習課題を演習することで知識の定着を図る。ライブラリ（ＳＤＬ２）の使用方法を適宜講義する。

科目番号：MM-241

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
特別講座２	105			105

科　目　概　要	「基本情報技術者試験」、「応用情報技術者試験」、「情報セキュリティマネジメント試験」、「高度情報技術者試験」、「ＩＴパスポート試験」、「ＣＧ－ＡＲＴＳ検定マルチメディアエキスパート」の対策講座を実施する。 情報処理技術者試験に関しては受験者の申込区分に応じて、基本情報午前午後対策クラス、基本情報午後対策クラス、応用情報対策クラス、情報セキュリティマネジメント試験対策クラスを編成して実施する。
学習到達目標	情報技術者試験の合格ラインである６０点以上の得点が取得できる。 画像情報教育振興協会主催のマルチメディア検定エキスパートの合格ラインである７０点以上の得点が取得できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
１～40	情報処理技術者試験対策(４月) ・基本情報技術者 ・応用情報技術者 ・情報セキュリティマネジメント ・ＩＴパスポート	66～105	情報処理技術者試験対策(10 月) ・基本情報技術者 ・応用情報技術者 ・高度情報技術者 ・情報セキュリティマネジメント ・ＩＴパスポート
41～65	ＣＧ－ＡＲＴＳ検定対策 ・公式問題集を使用して問題演習 ・模擬試験と見直し		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	基本情報 STEP UP 演習	インフォテック・サーブ
主教材	応用情報　午後の重点対策	ｉＴＥＣ
主教材	情報ｾｷｭﾘﾃｨﾏﾈｼﾞﾒﾝﾄ　予想問題集	ｉＴＥＣ
主教材	情報処理安全確保支援士　パーフェクトラーニング対策問題集	技術評論社
副教材	情報処理技術者試験既往問題	
主教材	マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集　改訂第三版	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
副教材	ＣＧ－ＡＲＴＳ検定既往問題	

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
経済産業省主催　基本情報技術者試験	独立行政法人情報処理推進機構（ IPA ）
経済産業省主催　応用情報技術者試験	
経済産業省主催　情報ｾｷｭﾘﾃｨﾏﾈｼﾞﾒﾝﾄ試験	
経済産業省主催　情報処理安全確保支援士試験	
経済産業省主催　ＩＴパスポート試験	
マルチメディア検定エキスパート	画像情報教育振興協会主催

成績評価方法	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-216

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
就職対策 1	15	30		45

科　目　概　要	次年度に就職活動を控えた学生向けに、就職活動に対する心構えおよび準備指導を実施する。 自身の職業選択をスムーズに行うために必要な知識を身に付ける。
学習到達目標	履歴書を作成できる。 応募する企業への必要書類を準備できる。 就職活動に対する積極的な姿勢が身に付いている。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	就職ガイダンス(心構え)	17	職種・業種研究シート作成
2	就職ガイダンス(職業選択とは)	18	企業研究シート作成
3	就職ガイダンス(業種と職種)	19	企業研究シート作成
4	就職ガイダンス(就職活動の流れ)	20	エントリーシートの作成
5	就職ガイダンス(企業研究と訪問)	～	
6	就職ガイダンス(求人票の見方)	23	
7	就職ガイダンス(応募方法)	24	ジョブカード作成
8	就職ガイダンス(就職試験)	～	
9	就職ガイダンス(内定後の行動)	27	
10	就職ガイダンス(文書の書き方)	28	履歴書作成
11	身だしなみ	～	
12	就職活動に必要なもの	36	
13	自己分析	37	模擬面接
～		～	
15		44	
16	自己分析シート作成	45	就職活動を開始するにあたって

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	就職活動ガイドブック	
副教材	配布資料	

実　習　環　境	なし

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
特になし	

成績評価方法		＜評価基準＞ 3 分の 2 以上の出席： 認定
科　目　方　針		