

神山まるごと高専

2025年度

機関要件の確認事務に関する情報

実務経験のある教員等による
授業科目の一覧表

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

学年	学科	授業名	単位数	担当実務家教員
2	共通・専門	エディトリアルデザイン	1	本末 英樹
2	共通・専門	Webデザイン	2	本末 英樹
2	共通・専門	UI/UXデザイン	2	本末 英樹
3	共通・一般	写真・映像デザイン	2	本末 英樹
3	共通・専門	デザイナー探究	1	本末 英樹
2	共通・専門	アントレプレナーシップ概論	2	入江 英也
3	共通・専門	アントレプレナーシップ演習	2	入江 英也、須藤 順
		合計	12	

科目基礎情報			
授業科目名	エディトリアルデザイン	対象学年	2
授業形態	講義	科目区分	必修
開設期	前期	単位数	履修 1
担当教員	本末 英樹【実務家教員】		
教科書 教材	教科書は指定せず、配布資料を教材とする。		

目的・到達目標
<p>【目的】</p> <p>出版物のデザインであるエディトリアルデザインの知識とスキルを習得し、発信できるようになる。</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・表現の目的に合わせたロゴや文字のデザインを提案できる。 ・文章を執筆、編集し文字コンテンツを作成できる。 ・写真、図、テキスト情報を適切にレイアウトし、印刷物を作成できる。

評価方法
<p>制作物の質的評価：80%、毎回の授業での学びのシャトルカードへの記入：20%で評価します。</p> <p>制作物の質的評価については、別途配布するループリックに基づき評価します。</p>

教育方法
<p>【概要】</p> <p>新聞・雑誌・書籍などの出版物のデザインであるエディトリアルデザインの知識スキルの習得を通して、「デザイン力を活かした魅力的なモノづくりを行う能力とともに新しい価値を生み出す能力」の獲得を目指します。具体的には、文字そのものをデザインするレタリング技術、記事をライティングし編集する技術、読み手の視点で視覚的に効果的な写真、図、テキスト情報をレイアウトする技術を習得し、実際にDTP(DeskTop Publishing)で印刷物を作成し発信することを目指します。（講義8時間、演習14.5時間）</p> <p>【授業の進め方】</p> <p>教科書は指定せず、配布資料を教材として講義・演習を行います。演習では受講者自身の端末を使用するため、PCを持参してください。演習で作った作品を受講者間でピアレビューしながら知識とスキルを習得する授業構成になっていますので、積極的なグループ活動への参加が求められます。</p> <p>【予習・復習】</p> <p>授業で扱うソフトウェアについては、授業内で簡単に操作方法を解説しますが、詳しい使い方については各自事前に予習をしてきてください。毎回の授業後に、次回使うソフトウェアを案内します。授業内容のふり返りと質疑応答の目的で、授業後はシャトルカードを回収します。忘れずに授業のふり返りを記入し提出してください。質問には次回の授業で回答します。</p>

授業計画			
期	週	項目	授業内容
前期	1週	エディトリアルデザインとは	DTP(DeskTop Publishing)の概要を理解する
	2週	文字のデザイン①	目的に応じて文字のフォントやサイズについて学ぶ
	3週	文字のデザイン②	書籍や雑誌のタイトルロゴを分析し、オリジナルロゴを作成する
	4週	文字のデザイン③	書籍や雑誌のタイトルロゴを分析し、オリジナルロゴを作成する
	5週	文章コンテンツ①	コンテンツとしての記事を企画し、執筆する
	6週	文章コンテンツ②	記事を編集し、読みやすいレイアウトについて考察し、議論する
	7週	インフォグラフィック①	情報を分かりやすく伝えるための図を作成する
	8週	インフォグラフィック②	情報を分かりやすく伝えるためのグラフを作成する
	9週	インフォグラフィック③	情報を分かりやすく伝えるために写真を編集する
	10週	A4印刷物(MVP)の作成①	仮想のサービスを設定し、それを紹介するチラシを作成する
	11週	A4印刷物(MVP)の作成②	フィードバックを受けて印刷物をブラッシュアップする
	12週	雑誌の作成①	ここまでの内容を元にグループで雑誌を作成する
	13週	雑誌の作成②	ここまでの内容を元にグループで雑誌を作成する
	14週	雑誌の作成③	ここまでの内容を元にグループで雑誌を作成する
	後期	15週	雑誌の作成④
16週			
1週			
2週			
3週			
4週			
5週			
6週			
7週			
8週			
9週			
10週			
11週			
12週			
13週			
14週			
15週			
16週			

科目基礎情報			
授業科目名	Web デザイン	対象学年	2
授業形態	講義	科目区分	必修
開設期	通期	単位数	履修 2
担当教員	本末 英樹【実務家教員】		
教科書 教材	参考図書：入門Webデザイン 改訂第3版 CG-ARTS協会		

目的・到達目標
<p>【目的】 Webデザインの知識とスキルを習得し、発信できるようになる。</p> <p>【到達目標】 ・ワイヤーフレームツールを使いWebサイトのプロトタイプを作成できる。 ・Webサイトに必要なグラフィック素材を作成できる。 ・店舗などで実際に使えるWebサイトのプロトタイプを作成できる。</p>

評価方法
<p>制作物の質的評価：80%，毎回の授業での学びのシャトルカードへの記入：20%で評価します。 制作物の質的評価については、別途配布するルーブリックに基づき評価します。</p>

教育方法
<p>【概要】Webサイトをデザインするための知識スキルの習得を通して、「デザイン力を活かした魅力的なモノづくりを行う能力とともに新しい価値を生み出す能力」の獲得を目指します。この授業では、コードを書かずにWebサイトを開発できるNoCodeを用い、店舗サイト、自身が起業する際のコーポレートサイト、エンジニアとしてのポートフォリオサイトのプロトタイプを作成します。この科目を履修した上で、WebプログラミングI・IIでプログラミング言語を学ぶことでWebサイトのデザインから実装までができるようになります。</p> <p>【授業の進め方】教科書は指定せず、配布資料を教材として講義・演習を行います。演習では受講者自身の端末を使用するため、PCを持参してください。演習で作った作品を受講者間でピアレビューしながら知識とスキルを習得する授業構成になっていますので、積極的なグループ活動への参加が求められます。</p> <p>【予習・復習】授業で扱うソフトウェアについては、授業内で簡単に操作方法を解説しますが、詳しい使い方については各自事前に予習をしてきてください。毎回の授業後に、次回使うソフトウェアを案内します。授業内容のふり返りと質疑応答の目的で、授業後はシャトルカードを回収します。忘れずに授業のふり返りを記入し提出してください。質問には次回の授業で回答します。</p>

授業計画			
期	週	項目	授業内容
前期	1週	Webデザインとは	Webデザインの概要を理解する
	2週	Webデザインの基礎	Webサイトの構成要素を理解する
	3週	Webサイトの制作フロー	Webサイトの制作フローを理解する
	4週	コンセプトメイキング	Webサイトのコンセプトを設定し、理解を深める
	5週	情報の収集・分類・組織化	コンセプトに合わせて情報を収集し、分類、組織化する
	6週	構造化	Webサイトを構造化し設計図を書く
	7週	Webサイトの画面構成	PCとスマホでの見え方の違いを意識しつつ画面構成をデザインする
	8週	素材の制作①	グラフィックソフトを使いイラストやロゴを作成する
	9週	素材の制作②	グラフィックソフトを使いピクトグラムや写真素材を作成する
	10週	ECサイトの実例	実際の店舗のECサイトを分析し、必要な要素を挙げる
	11週	Webデザインの実践①	仮想の店舗のECサイトを作成する
	12週	Webデザインの実践①	仮想の店舗のECサイトを作成する
	13週	Webデザインの実践①	仮想の店舗のECサイトを作成する
	14週	Webデザインの実践①	仮想の店舗のECサイトを作成する
	15週	Webサイトへのフィードバック	相互にフィードバックし、Webデザインをブラッシュアップする
16週			
後期	1週	アニメーションと動画	アニメーションと動画の使い方を説明する
	2週	コーポレートサイトの実例	スタートアップのコーポレートサイトを分析し、必要な要素を挙げる
	3週	Webデザインの実践②	起業した場合の仮想のコーポレートサイトを作成する
	4週	Webデザインの実践②	起業した場合の仮想のコーポレートサイトを作成する
	5週	Webデザインの実践②	起業した場合の仮想のコーポレートサイトを作成する
	6週	Webデザインの実践②	起業した場合の仮想のコーポレートサイトを作成する
	7週	Webサイトへのフィードバック	相互にフィードバックし、Webデザインをブラッシュアップする
	8週	ポートフォリオサイトの実例	実際のポートフォリオサイトを分析し、必要な要素を挙げる
	9週	Webデザインの実践②	エンジニアとしての自身のポートフォリオサイトをを作成する
	10週	Webデザインの実践②	エンジニアとしての自身のポートフォリオサイトをを作成する
11週	Webデザインの実践②	エンジニアとしての自身のポートフォリオサイトをを作成する	
12週	Webデザインの実践②	エンジニアとしての自身のポートフォリオサイトをを作成する	
13週	Webサイトへのフィードバック	相互にフィードバックし、Webデザインをブラッシュアップする	
14週	CSSとHTML	CSSとHTMLの定義と役割を理解する	
15週	ノーコード/ローコードツール	ノーコード/ローコードツールを使いWebサイトを実装する	
16週			

科目基礎情報			
授業科目名	UI / UX デザイン	対象学年	2
授業形態	講義	科目区分	必修
開設期	通期	単位数	履修 2
担当教員	本末 英樹【実務家教員】		
教科書 教材	参考図書： 現場のプロがわかりやすく教えるUI/UXデザイナー養成講座 秀和システム		

目的・到達目標
<p>【目的】</p> <p>ユーザーに心地良い体験を生み出すUIとUXがデザインできる。</p>
<p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スマホ向けアプリのUIとUXをデザインし評価できる。 ・エンターテインメントサービスのUIとUXをデザインし評価できる。

評価方法
<p>制作物の質的評価：80%，毎回の授業での学びのチャトルカードへの記入：20%で評価します。</p> <p>制作物の質的評価については、別途配布するルーブリックに基づき評価します。</p>

教育方法
<p>【概要】ユーザーと製品・サービスの接点であるUI(User Interface)，ユーザーが製品・サービスを使った際に得られる体験UX(User Evperience)を総合的にデザインし，ユーザーにとって「使って楽しい，心地いい」体験を生み出すための知識とスキルの習得を通して「デザイン力を活かした魅力的なモノづくりを行う能力とともに新しい価値を生み出す能力」の獲得を目指します。この授業では，コードを書かずにWebサイトを開発できるノーコードツールを用い，スマホ向けサービスのUI，ゲームなどのエンターテインメントサービスのUIのプロトタイプを作成し，UXを評価します。この科目を履修した上でプログラミング言語を学ぶことでスマホアプリの開発，ゲームエンジンを学ぶことでゲーム開発ができるようになります。</p>
<p>【授業の進め方】教科書は指定せず，配布資料を教材として講義・演習を行います。演習では受講者自身の端末を使用するため，PCを持参してください。演習で作った作品を受講者間でピアレビューしながら知識とスキルを習得する授業構成になっていますので，積極的なグループ活動への参加が求められます。</p>
<p>【予習・復習】授業で扱うソフトウェアについては，授業内で簡単に操作方法を解説しますが，詳しい使い方については各自事前に予習をしてください。毎回の授業後に，次回使うソフトウェアを案内します。授業内容のふり返りと質疑応答の目的で，授業後はチャトルカードを回収します。忘れずに授業のふり返りを記入し提出してください。質問には次回の授業で回答します。</p>

授業計画			
期	週	項目	授業内容
前期	1週	UIとUX	UIとUXの関連性を理解する
	2週	デザインガイドラインとは①	AppleのHuman Interface Guidelinesを教材にデザインガイドラインのメリットを理解する
	3週	デザインガイドラインとは②	GoogleのMaterial Guidelinesを教材にデザインガイドラインのメリットを理解する
	4週	UI/UXの一貫性	UI/UXにおける一貫性の重要性を理解する
	5週	操作とフィードバック	ユーザーの操作へのフィードバックの役割を理解する
	6週	アフォーダンスとデザイン	UIデザインにおける分かりやすさを理解する
	7週	ユニバーサルデザイン	ユニバーサルデザインを意識したUI/UXデザインを行う
	8週	スマホアプリのUI/UXデザイン	スマホアプリのUI/UXを分析する
	9週	UI/UXの評価	UI，UXの定性的，定量的評価の実例を紹介し，議論する
	10週	UI/UXデザインの実践①	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
	11週	UI/UXデザインの実践①	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
	12週	UI/UXデザインの実践①	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
	13週	UI/UXデザインの実践①	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
	14週	UI/UXデザインの実践①	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
	15週	UI/UXの評価の実践①	自分のデザインしたUI/UXについて評価を受け改善案を提案する
	後期	1週	UI/UXデザインの実践②
2週		UI/UXデザインの実践②	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
3週		UI/UXデザインの実践②	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
4週		UI/UXデザインの実践②	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
5週		UI/UXデザインの実践②	仮想のサービスについてアプリのUI/UXをデザインする
6週		UI/UXの評価の実践②	自分のデザインしたUI/UXについて評価を受け改善案を提案する
7週		身近なUI/UXの実例	アプリケーション以外のUI/UXの実例を学ぶ
8週		ゲームのUI/UX	ゲームのUI/UXを分析する
9週		ゲームのUI/UX	ゲームのUI/UXを分析する
10週		UI/UXデザインの実践③	UI/UXを意識しながらゲームをデザインする
11週		UI/UXデザインの実践③	UI/UXを意識しながらゲームをデザインする
12週		UI/UXデザインの実践③	UI/UXを意識しながらゲームをデザインする
13週		UI/UXデザインの実践③	UI/UXを意識しながらゲームをデザインする
14週		UI/UXデザインの実践③	UI/UXを意識しながらゲームをデザインする
15週		UI/UXの評価の実践③	自分のデザインしたゲームについて評価を受け改善案を提案する
16週			

授業科目名	写真・映像デザイン	対象学年	3
授業形態	演習	科目区分	必修
開設期	通期	単位数	履修 2
担当教員	新井 啓太, 本末 英樹【実務家教員】		
教科書 教材	教科書は定めず、適宜資料を共有する。 参考図書：Premiere Pro 演出テクニック100（ビー・エヌ・エヌ）、After Effects FIRST LEVEL（ホーンデジタル）		

目的・到達目標	
【目的】	写真と映像の撮影と編集を学び、目的に応じた制作を行えるようになる。
【到達目標】	・Premiere ProとAfter Effectsの基本スキルを習得して映像制作とアウトプットができる。 ・協働制作を通じて、目的に応じた映像のプラン立案、撮影、編集、プレゼンテーションができる。

評価方法	
<p>通年の作品制作やプロセスを総合評価する。</p> <p>配点は、個人制作30%、グループ制作50%、ペア制作20%として評価。</p> <p>それぞれの質的評価については、課題と共に配布するルーブリックに基づき評価する。</p>	

教育方法	
【概要】	<p>技術革新の進むメディアとして、映像と写真のデザイン基礎を学びます。最先端の通信技術によって映像は誰もが手軽に扱うことができるメディアへと進化しました。一方、映像クリエイターには高度な編集技術と表現力が求められています。この授業では、Adobe Premiere ProとAfter Effectsの基礎を学び、ロケハン、ストーリーテリングから協働制作を経験することで、目的に応じた映像・写真作品を作り上げる力を身につけます。</p>
【授業の進め方】	<p>講義ごとに、基礎知識と問いが教員より与えられて制作活動は始まります。ソフトウェアや機材の操作は教員の動きをトレースするだけでは実践力にならないため、予習動画を事前に視聴していることを前提で進みます。1学年で履修した「表現基礎」「グラフィックデザイン」の延長として本授業に取り組むことを意識しましょう。制作や素材収集は受講生自身の端末を使用することを基本とするため、PCとスマートフォンを持参してください。一眼レフ、ドローンなどの機材は学校の共有機材を使用します。</p>
【予習・復習】	10分程度の予習動画を授業の中で共有します。

授業計画			
期	週	項目	授業内容
前期	1週	ガイダンス	授業計画を理解し、学習環境を整える
	2週	写真撮影	一眼レフの基本操作を理解し、意図に沿って撮影する
	3週	映像編集基礎	Premiere Proを用い、映像編集を行う
	4週	映像編集基礎	Premiere Proを用い、映像編集を行う
	5週	モーショングラフィックス基礎	After Effectsを用い、タイトル、イントロ、トランジションの演出について学ぶ
	6週	モーショングラフィックス基礎	After Effectsを用い、タイトル、イントロ、トランジションの演出について学ぶ
	7週	アウトプット	ツール連携で完成させ、目的に応じてデータを書き出す
	8週	ロケハン	ショートムービーのプランを立案するためのリサーチを行う
	9週	ストーリーテリング	ショートムービーのシナリオとなる絵コンテを描く
	10週	プラン発表	アイデアをまとめ、作品プランの発表を行う
	11週	個人制作①	ショートムービーを制作する
	12週	個人制作②	ショートムービーを制作する
	13週	個人制作③	ショートムービーを制作する
	14週	個人制作④	ショートムービーを制作する
	15週	講評と配信	作品の魅力を対面とライブ配信のハイブリッドで伝える
16週			
後期	1週	スタジオ撮影	簡易暗室を用いてストロボや背景演出のある撮影について学ぶ
	2週	360°撮影	全天球カメラの利点を活かした撮影を行う
	3週	ドローン撮影	航空安全を理解した上で、空撮の利点を活かした撮影を行う
	4週	映像編集応用	Premiere ProとAfter Effectsを用い、高度な映像編集を行う
	5週	映像編集応用	Premiere ProとAfter Effectsを用い、高度な映像編集を行う
	6週	グループ制作①	グループで協働して映像・写真作品を制作する
	7週	グループ制作②	グループで協働して映像・写真作品を制作する
	8週	プラン発表	アイデアをまとめ、作品プランの発表を行う
	9週	グループ制作③	グループで協働して映像・写真作品を制作する
	10週	グループ制作④	グループで協働して映像・写真作品を制作する
	11週	グループ制作⑤	グループで協働して映像・写真作品を制作する
	12週	グループ制作⑥	グループで協働して映像・写真作品を制作する
	13週	ペア制作①	ペアワークで依頼に沿った映像・写真作品を制作する
	14週	ペア制作②	ペアワークで依頼に沿った映像・写真作品を制作する
	15週	講評と配信	作品の魅力を対面とライブ配信のハイブリッドで他者に伝える
16週			

科目基礎情報			
授業科目名	デザイナー探究	対象学年	3
授業形態	講義	科目区分	選択
開設期	後期	単位数	履修 1
担当教員	本末 英樹【実務家教員】		
教科書 教材	教科書は指定せず、配布資料を教材とする。		

目的・到達目標
<p>【目的】</p> <p>デザインとものづくりの関わりを理解し、自らのプロジェクトとキャリアデザインに生かす。</p> <p>【到達目標】</p> <p>① デザイナーが従事している業種・職種・仕事内容について説明できる。</p> <p>② デザインをものづくりに生かすために自身に必要な能力や考え方について説明できる。</p> <p>③ 自身のキャリアデザインについて説明できる。</p> <p>④ デザインを用いた社会課題の解決方法およびその価値について実例を示して説明できる。</p>

評価方法
<p>ポートフォリオ評価（80%）、プレゼン評価（20%）で総合評価する。</p> <p>総合評価式</p> <p>総合評価点＝ポートフォリオ評価（13回分の学習シート）×0.8＋プレゼン評価×0.2</p>

教育方法
<p>【概要】</p> <p>デザインの重要性を理解し、デザイン力を活かした魅力的なモノづくりや新しい価値を生み出す姿勢を学び、現役のデザイナーの話聞き、知見を広める。本科目ではデザインとものづくりの関わり、デザインの社会的役割についての研究を行った後、デザイナーとして活躍する専門家のリアリティーある講義をオムニバス形式で実施する。デザインの意味、社会課題の解決やものづくりへの関連性について考察し、発表する。</p> <p>【授業の進め方】</p> <p>教科書は指定せず、配布資料を使用して講義・演習を行う。適宜学習シートを配布し、ポートフォリオとして活用できるようにする。基本的に学習シートは毎回配布するが、14週目と15週目には配布しない。エンジニアによる講義はオムニバス形式で10回行う。グループワークも行い、最後には発表もある。定期試験は行わない。授業の理解度を高めるために、予習復習が必要である。</p> <p>この科目はデザイナーとして活躍している、あるいは活躍していた教員・ゲスト講師がその経験を生かしてデザインの社会的価値とものづくりへの応用について講義・演習を行うものである。</p>

授業計画			
期	週	項目	授業内容
前期	1週		
	2週		
	3週		
	4週		
	5週		
	6週		
	7週		
	8週		
	9週		
	10週		
	11週		
	12週		
	13週		
	14週		
	15週		
	16週		
後期	1週	ガイダンス：デザインとものづくり	デザインのものづくりにおける重要性を考察する
	2週	デザインの研究	デザインと社会の関わりについて自分の考えを説明する デザインとは何か自分なりに定義する
	3週	デザイナーによる講義①	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを考える
	4週	デザイナーによる講義②	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを考える
	5週	デザイナーによる講義③	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを考える
	6週	デザイナーによる講義④	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを考える
	7週	デザイナーによる講義⑤	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを考える
	8週	振り返り	デザインとものづくりの関係について実例をあげ、エンジニアとしてデザインの活用の仕方を考察する 自身のキャリアデザインについて考察する
	9週	デザイナーによる講義⑥	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを描く
	10週	デザイナーによる講義⑦	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを描く
	11週	デザイナーによる講義⑧	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを描く
	12週	デザイナーによる講義⑨	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを描く
	13週	デザイナーによる講義⑩	デザイナーの仕事やテクノロジーの社会的価値について理解し、自らのキャリアデザインを描く
	14週	振り返り、グループワーク、発表資料の作成	グループごとに考えた社会課題に対し、デザインを用いた解決方法について説明する。 また、その社会課題を解決するためにエンジニアとして必要な能力や考え方について議論する
	15週	最終報告会	グループワークで取り組んだ内容について説得力のある発表を行う
	16週		

科目基礎情報			
授業科目名	アントレプレナーシップ概論	対象学年	2
授業形態	講義	科目区分	必修
開設期	通期	単位数	履修 2
担当教員	入江 英也【実務家教員】		
教科書 教材	教科書は指定せず、配布資料を教材とする。		

目的・到達目標
<p>【目的】 アントレプレナーシップ（起業家精神）に関わる基本的な概念や理念を事例も交えて概観し、発展的な学びのための基礎的な能力を身につけることを目標とする。</p> <p>【到達目標】 アントレプレナーシップの必要性を説明できる。 多様なアントレプレナーのタイプについて説明できる。</p>

評価方法
<p>リフレクションシート：20% 期末レポート：40% プレゼンテーション：40% レポートの質の評価に関しては、配布するルーブリックに基づき評価します。</p>

教育方法
<p>【概要】 変化の激しい社会にあって、世界を変える革新的な事業や社会問題を解決するイノベーションを起こす起業家のように生きる姿勢が求められる。アントレプレナーシップについて基本的な概念や理念を学習し、自身のありたい姿からビジョンとミッションを言語化し周囲を巻き込むリーダーシップ、困難やストレスに直面しても回復するしなやかなマインドセット、レジリエンス、そして豊かに生きるためのポジティブ心理学を学ぶ。</p> <p>【授業の進め方】 この授業では配布資料を使用して講義を行います。授業の中でグループワークやインターネットを使い文献調査する活動を行う場合があるため、各自自身のPCを持参して使ってください。授業内でディスカッションやグループワークを行うので、積極的なグループ活動への参加が求められます。</p>

授業計画				
期	週	項目	授業内容	
前期	1週	オリエンテーション	授業の全体像／計画／評価方法など	
	2週	起業家精神①	会社や事業を起こすだけでなく、さまざまなコトを起こすにあたって必要な構えや方法について学ぶ	
	3週	起業家精神②	会社や事業を起こすだけでなく、さまざまなコトを起こすにあたって必要な心構えや方法について学ぶ	
	4週	イノベーション①	イノベーションを起こす目的意識を理解しプロセスやパターンを学び、アイデア創出や事業創出を行うための基礎を養う	
	5週	イノベーション②	イノベーションを起こす目的意識を理解しプロセスやパターンを学び、アイデア創出や事業創出を行うための基礎を養う	
	6週	課題発見と問題解決法①	社会で必要とされる課題の発見方法と、その課題を解決するための問題解決法について学ぶ	
	7週	課題発見と問題解決法②	社会で必要とされる課題の発見方法と、その課題を解決するための問題解決法について学ぶ	
	8週	多様なアントレプレナー	様々な分野で活躍しているアントレプレナーの実績から具体的な起業家精神について学ぶ	
	9週	レジリエンスと失敗からの学び①	事業の立ち上げや会社経営などにおいて、困難な問題に直面した時や危機的状況の発生した際の柔軟に受け止める力や視点・考え方の変え方、強いストレスからの回復の仕方について学ぶ	
	10週	レジリエンスと失敗からの学び②	事業の立ち上げや会社経営などにおいて、困難な問題に直面した時や危機的状況の発生した際に、柔軟に受け止める力や強いストレスからの回復の仕方について学ぶ	
	11週	レジリエンスと失敗からの学び③	事業の立ち上げや会社経営などにおいて、困難な問題に直面した時や危機的状況の発生した際に、柔軟に受け止める力や強いストレスからの回復の仕方について学ぶ	
	12週	組織デザインとリーダーシップ①	創業期における組織づくりや大企業との違いについて学ぶとともに、それらの組織を引っ張っていくリーダーシップについて理解する	
	13週	組織デザインとリーダーシップ②	創業期における組織づくりや大企業との違いについて学ぶとともに、それらの組織を引っ張っていくリーダーシップについて理解する	
	14週	組織デザインとリーダーシップ③	強い組織（チーム）やリーダーをケーススタディを交えて実践的に学ぶ	
	後期	1週	ブランディング	製品やサービス、組織、自分自身も含めた価値創造や認知向上のためのブランディング手法について学ぶ
		2週	マーケティング	マーケティングの基本を学び、4Pを踏まえた4Cについて考察を行う
3週		エンジニアのためのアントレプレナーシップ	次世代のエンジニアに必要とされるアントレプレナーシップの要素について学ぶ	
4週		仲間集め	自らの考えを伝えるコミュニケーション力、人を巻き込む力、どのように仲間を集めチームビルディングを行うか学ぶ	
5週		ビジネスモデル①	与えられたテーマに基づきビジネスモデルを作成し、グループ内でディスカッションを行う	
6週		ビジネスモデル②	与えられたテーマに基づきビジネスモデルを作成し、グループ内でディスカッションを行う	
7週		ビジネスモデル③	与えられたテーマに基づきビジネスモデルを作成し、グループ内でディスカッションを行う	
8週		会社の作り方	事業を起こすにあたって必要な要素、法人を作るにはどうすればよいかについて学ぶ	
9週		財務諸表の読み方	財務二表（貸借対照表、損益計算書、キャッシュフロー計算書）の目的と読み方、経営状況の分析方法について学ぶ	
10週		資金調達と事業計画①	事業を起こすにあたって必要な資金調達方法やベンチャーキャピタルとの付き合い方、資金調達を行うにあたって必要な事業計画の立て方について学ぶ	
11週		資金調達と事業計画②	事業を起こすにあたって必要な資金調達方法やベンチャーキャピタルとの付き合い方、資金調達を行うにあたって必要な事業計画の立て方について学ぶ	
12週		成長戦略と出口戦略	事業成長の計画方法とゴール設定（出口戦略）について学び、自身のキャリアプランに生かす	
13週		グループワーク	前期、並ひに1～12週の学びから得た知識を活用し、テーマに基づいたコトを起こせる事業を考えて個々グループ内で発表しディスカッションを行う。	
14週		プレゼンテーション①	グループワークから個々のアイデアを、ライトニングトーク形式にてプレゼンテーションを行う	
15週		プレゼンテーション②	グループワークから個々のアイデアを、ライトニングトーク形式にてプレゼンテーションを行う	
16週				

科目基礎情報			
授業科目名	アントレプレナーシップ演習	対象学年	3
授業形態	演習	科目区分	必修
開設期	通期	単位数	履修 2
担当教員	入江 英也【実務家教員】，須藤 順【実務家教員】		
教科書 教材	教科書は指定せず，配布資料を教材とする。		

目的・到達目標
<p>【目的】本演習では，事業創造や起業に取り組む際に直面する様々な困難にリーダーシップを発揮しながら向き合うために求められる思考様式と行動様式の獲得を目的とする。</p> <p>【到達目標】セルフリフレクションと対話を通じて自己認識力を身に付ける。自らの問題意識に基づいたプロジェクトの実践を通じて自分と社会のつながりを感じ取ることができる。チームメンバーやステークホルダーとの協働実践におけるセルフマネジメント/セルフリーダーシップの重要性を理解している。様々な困難に対して対応方法を学び，問題解決を行うことができる。</p>

評価方法
<p>授業毎のリフレクションシート：20%</p> <p>ワークショップでの活動評価：30%</p> <p>プレゼンテーション：50%</p> <p>※評価視点は事前にルーブリックを示し実施する。</p>

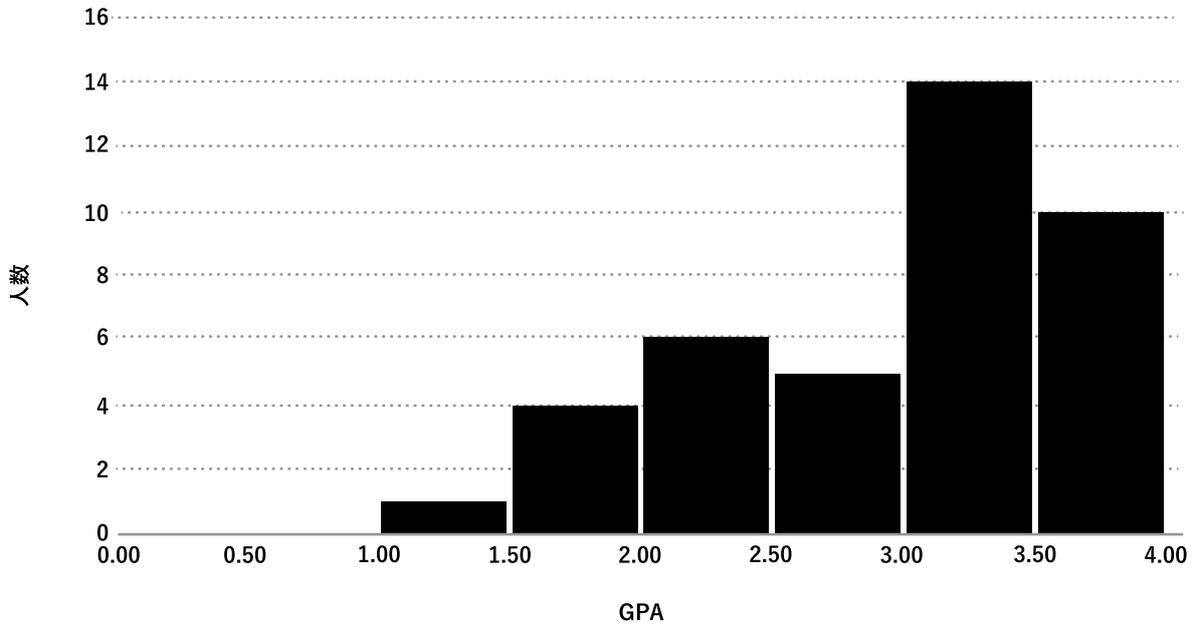
教育方法
<p>【概要】</p> <p>自己認識力の向上及び関係形成を図ることを目的に，自身のライフストーリーとそれに紐づいたプロジェクトを描くマイプロジェクト手法を取り入れ，対話を通じた深い自己理解と他者理解を進める。チーム形成やビジョンメイキングにおいては，レゴ®シリアスプレイ®メソッドを取り入れ，思考を可視化する。3名程度から成るチームを編成し，それぞれの描くプロジェクトに実際に取り組みながら学びを進めていく。</p> <p>【授業の進め方】</p> <p>教科書は指定せず，配布資料を使用して講義・演習を行う。グループワークも主として，テーマごとに最後にプレゼンテーションを行う。授業の中でグループワークやインターネットを使い文献調査する活動を行う場合があるため，各自自身のPCを持参して使ってください。授業内でディスカッションやグループワークを行うので，積極的なグループ活動への参加が求められます。</p>

授業計画			
期	週	項目	授業内容
前期	1週	オリエンテーション	演習の全体像/計画/評価方法など
	2週	マイプロジェクトワーク①	ライフストーリーを共有し，自己理解と他者理解を図る
	3週	マイプロジェクトワーク②	自分と紐づいたプロジェクトを描き，共有する
	4週	マイプロジェクトワーク③	プロジェクトのブラッシュアップを行い，共有する
	5週	エフェクチュエーション	エフェクチュエーションについて理解する
	6週	セルフマネジメントとセルフリーダーシップ	セルフマネジメント/セルフリーダーシップについて理解する
	7週	デザイン思考の理解	デザイン思考の5つのステップを理解する
	8週	デザイン思考ワークショップ①	【共感】 インサイトを見つける観察の方法についてワークショップを通じて習得する
	9週	デザイン思考ワークショップ②	【共感】 ユーザリサーチの方法についてワークショップを通じて習得する
	10週	デザイン思考ワークショップ③	【問題定義】 問題定義の方法についてワークショップを通じて習得する
	11週	中間発表	各自のプロジェクトの進行状況をプレゼンテーション
	12週	デザイン思考ワークショップ④	【アイデア創造】 アイデア創造の方法についてワークショップを通じて習得する
	13週	デザイン思考ワークショップ⑤	【プロトタイプ】 プロトタイピングの方法についてワークショップを通じて習得する
	14週	デザイン思考ワークショップ⑥	【検証】 プロトタイプの検証方法についてワークショップを通じて習得する
	15週	プレゼンテーション	デザイン思考ワークショップのまとめをグループごとに発表する
	後期	1週	失敗からの回復ワークショップ①
2週		失敗からの回復ワークショップ②	設定した事業プランにおいて，教員から失敗ストーリーを与えられるので回復プランを策定する
3週		失敗からの回復ワークショップ③	設定した事業プランにおいて，教員から失敗ストーリーを与えられるので回復プランを策定する
4週		プレゼンテーション	失敗からの回復ワークショップで，与えられた失敗に対してどのように考え対応したかについて発表を行う
5週		チームビルディングとリーダーシップワークショップ①	与えられた事業プランを行うために，グループメンバーの役割を決めチームビルディングを行う。また，役割に応じたリーダーシップを自ら考えどのように行動すべきか，グループメンバー内で共有・ディスカッションを行う
6週		チームビルディングとリーダーシップワークショップ②	与えられた事業プランを行うために，グループメンバーの役割を決めチームビルディングを行う。また，役割に応じたリーダーシップを自ら考えどのように行動すべきか，グループメンバー内で共有・ディスカッションを行う
7週		チームビルディングとリーダーシップワークショップ③	与えられた事業プランを行うために，グループメンバーの役割を決めチームビルディングを行う。また，役割に応じたリーダーシップを自ら考えどのように行動すべきか，グループメンバー内で共有・ディスカッションを行う
8週		プレゼンテーション	チームビルディングとリーダーシップワークショップにおいて，どのようなチーム作り各々どのような役割分担を行い事業プランを遂行するか発表する
9週		問題解決ワークショップ①	グループごとに与えられたテーマから事業プランを考え発表する。
10週		問題解決ワークショップ②	発表された他グループの事業プランに問題提起を行う。
11週		問題解決ワークショップ③	提起された問題について解決プランを策定する。
12週		問題解決ワークショップ④	提起された問題について解決プランを策定する。
13週		問題解決ワークショップ⑤	解決プランに基づいて，当初の事業プランを再構成する。
14週		プレゼンテーション①	問題解決ワークショップにおいてどのような解決プランを策定したかプレゼンテーションし，ディスカッションを行う。
15週		プレゼンテーション②	問題解決ワークショップにおいてどのような解決プランを策定したかプレゼンテーションし，ディスカッションを行う。
16週			

成績の分布状況を示す資料

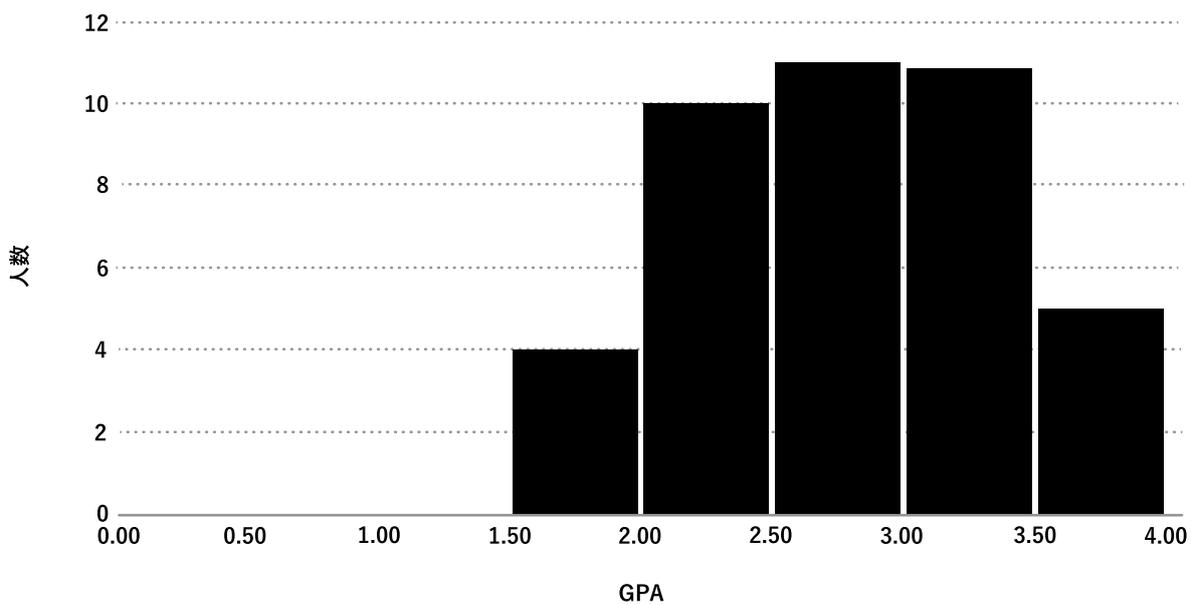
第一学年（学生数40名）GPAの分布情報

※下位4分の1:GPA2.35以下（10名）

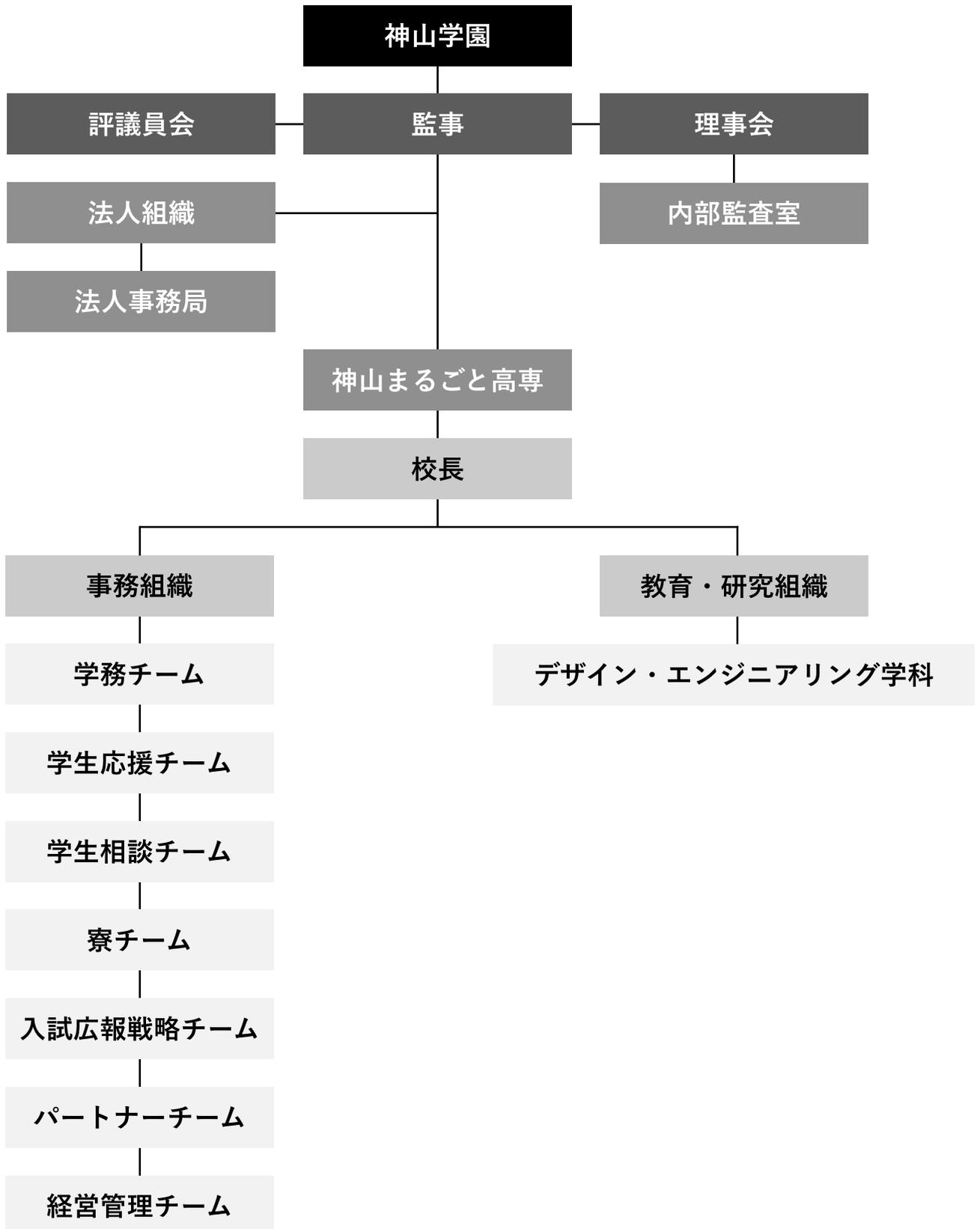


第二学年（学生数40名）GPAの分布情報

※下位4分の1:GPA2.35以下（10名）



教育研究上の基本組織に関すること



神山まると高専基本情報

名称	神山まると高等専門学校
開校日	2023年4月2日
定員数	1学年40人
住所	〒771-3310 徳島県名西郡神山町神領字西上角175-1
就学スタイル	全寮制
学科	デザイン・ エンジニアリング学科
学べること	テクノロジーとデザイン / アントレプレナーシップ

各教員の有する学位及

氏名	職位	最終学位（専攻）	業績
越後 正志	准教授	博士（美術）	https://researchmap.jp/echigo.masashi
関戸 大	教授	博士（理学）	https://jglobal.jst.go.jp/detail?JGLOBAL_ID=201901001764964448
光永 文彦	准教授	修士（学術）	https://researchmap.jp/mitsunaga/
佐野 淳也	准教授	博士（ソーシャル・イノベーション）	https://researchmap.jp/sanojunya/
阪本 恒平	講師	学士（文学）	https://researchmap.jp/sakamotokohei---
春田 麻里	助教	教職修士（専門職）	https://researchmap.jp/marimario
松永 歩	講師	博士（政策科学）	https://researchmap.jp/aym_mt
新井 啓太	講師	学士（美術）	https://researchmap.jp/keitaarai
須藤 順	准教授	博士（経営経済学）	https://researchmap.jp/junsuto
水田 徹	助教	学士（教育学）	https://researchmap.jp/t.mizuta
竹迫 良範	教授	学士（情報工学）	https://researchmap.jp/takesako
藤川 瞭	助教	教職修士（専門職）	https://researchmap.jp/fujikawa_ryo
入江 英也	准教授	経営学修士（専門職）	https://researchmap.jp/7000031367
本末 英樹	准教授	学士（芸術）	https://researchmap.jp/motosue
鈴木 厚行	准教授	博士（工学）	https://researchmap.jp/a-suzuki
鈴木 知真	助教	博士（工学）	https://researchmap.jp/kaz_snct
鈴木 佑奈	助教	修士（教育学）	https://researchmap.jp/yuna_suzuki
廣瀬 智子	講師	英語教育修士（専門職）	https://researchmap.jp/hirosetomoko
齋藤 亮次	講師	修士（教育学）	https://researchmap.jp/ryoji3110
塩見 拓博	講師	修士（教育学）	準備中