

### 1. 本授業科目の基本情報

科目名 (コード)	グラフィックデザイン基礎 I	( NGM10E )	
講義名 (コード)	グラフィックデザイン基礎 I	( NGM10EX )	
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	1
授業担当者	金井 翼	時間数	30
成績評価教員	金井 翼	講義期間	春学期
実務者教員	はい	履修区分	必修
実務者教員特記欄	有限会社デザインルーム エム所属	授業形態	講義

### 2. 本授業科目の概要

授業の目的 到達目標	昨今、ビジネスにおいてクリエイティブ思考を持つ人材が非常に重要で求められています。その思考を磨くために必要な授業で基礎的な知識や技術を身に付け後期の授業に活かしていく。
全体の内容と概要	Adobeのソフト、illustratorとPhotoshopの基本的な知識と操作方法をテキストを見ながら身に付けていく。
授業時間外の学修	なし
履修上の注意事項等	なし

### 3. 本授業科目の評価方法・基準

評価前提条件			
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。	

#### 4. 本授業科目の授業計画

回	到達目標	授業内容
1	なぜillustratorとPhotoshopを学ぶのか理解できるようになる。	マーケティングコースなのになぜillustratorとPhotoshopを学ぶのか。CANVAとillustratorの違いなど解説する。
2	illustratorのセットアップができるようになる	illustratorの初期設定と画面構成の名称を解説し、テキスト練習ファイルのダウンロードをする。
3	ツールとパネル、メニューの基本操作ができるようになる。	ツールとパネル、メニューで何ができるか、操作の取り消しとファイルの保存を解説する。
4	基本図形で簡単な絵を描けるようになる。	着色した四角形や円、三角形を組み合わせて一つの絵を描く。
5	ペジエ曲線（パス）の基本操作ができるようになる。	下絵をなぞる練習をして基本的な操作を身に付ける。
6	トレースができるようになる。	下絵をなぞってイラストを描く。
7	イラストに着色することができるようになる。	前回作成したイラストに着色する。
8	ロゴタイプの作りかたができるようになる。	前回作成したイラストにフォント（文字）を入力してロゴタイプを作る。
9	ロゴマークの完成させることができるようになる。	これまで作成したロゴタイプに装飾し一つの作品を完成させる。
10	Photoshopのセットアップができるようになる。	Photoshopの初期設定と画面構成の名称を解説し、テキスト練習ファイルのダウンロードをする。
11	写真を編集できるようになる。	写真の不要な部分を消去したり、修正できる知識や技術を身に付ける。
12	写真を加工できるようになる。	前回編集した写真の解像度を変更したり、明暗を調節する知識や技術を身に付ける。
13	写真の合成方法ができるようになる。	前回編集・加工した写真の被写体を自動で選択し、切り抜き、合成して一つの作品を完成させる。
14	販促物の制作ができるようになる。	illustratorとPhotoshopの総合演習としてこれまで制作した各パーツを組み合わせて一つの販促物を作る。
15	販促物の制作ができるようになる。	前回の続きで販促物を完成する。

#### 5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等

教科書	『デザインの学校 これからはじめるillustrator&Photoshopの本』 ロクナナワークショップ監修 技術評論社
参考文献・資料等	なし
備考	担当教員はグラフィックデザインの実務経験を活かし、グラフィックデザインの基礎知識から実践的なAdobeツールの使用方法までを体系的に指導する

1. 本授業科目の基本情報			
科目名(コード)	フォトグラフ	(NGM10J)	
講義名(コード)	フォトグラフ	(NGM10JX)	
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	1
授業担当者	長谷川 胖	時間数	30
成績評価教員	長谷川 胖	講義期間	春学期
実務者教員	いいえ	履修区分	必修
実務者教員特記欄		授業形態	講義

2. 本授業科目の概要	
授業の目的 到達目標	メッセージ性のある写真を撮ることができるようになる マーケティングにおける写真の効果を理解する
全体の内容と概要	写真・フォトグラフを実践を通して深部まで理解する
授業時間外の学修	目にはいる真や映像などに意識を向ける
履修上の注意事項 等	なし

3. 本授業科目の評価方法・基準			
評価前提条件			
評価基準	知識(期末試験点) 60%	自己管理力(出席点) 30%	協調性・主体性・表現力(平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。	

4. 本授業科目の授業計画		
回	到達目標	授業内容
1	写真の目的・記録から表現へ	写真・フォトグラフとは、写真の目的 記録するツールから自己表現をするツールへするために必要な要素の理解
2	写真の目的・記録から表現へ	写真で自己表現をするために必要な要素「観察力疑問」を持つ
3	表現をするために欠かせない前提知識を学ぶ	三角関係数
4	写真撮影基礎知識-1	レンズの仕組み・焦点距離・被写体深度・フォーカス(ピント)
5	写真撮影基礎知識-2	光をコントロールする
6	写真撮影基礎知識-3	基礎から応用へ
7	基礎と応用-1	照明から考える写真・表現に使える撮影テクニック
8	基礎と応用-2	実践-1 光源と影
9	基礎と応用-3	実践-2 ライティング 色温度 輝度・照度 色相・彩度・明度・コントラスト
10	応用-1 (Adobe Photoshop)	実践-3 センサーサイズと画素数 有効画素数 画像形式RAWデータの扱い とソフトウェア カラーマネジメント ヒストグラムとトーンカーブ
11	応用-2ここまでのまとめ	実践-4 課題を口で撮影
12	応用-2ここまでのまとめ	情報の加工縮小拡大 複製 合成 色の変更 回転 変形 明度 彩度 コントラスト
13	総論-1制作	メッセージ性のある写真を撮る実践
14	まとめ	まとめ
15	まとめ	まとめ

5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等	
教科書	なし
参考文献・資料等	実際の制作物のサンプルとその行程資料
備考	ストロボ・ホリゾン・1眼レフカメラ

1. 本授業科目の基本情報			
科目名 (コード)	Webマーケティング基礎 I	( NKT13R )	
講義名 (コード)	Webマーケティング基礎 I H	( NKT13RH )	
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	グローバルビジネスコース / 観光ホスピタリティコース / WEBマーケティングコース	単位数	2
授業担当者	吉田 達矢	時間数	30
成績評価教員	吉田 達矢	講義期間	春学期
実務者教員	いいえ	履修区分	必修
実務者教員特記欄		授業形態	講義

2. 本授業科目の概要	
授業の目的 到達目標	WEBマーケティングの意味と役割の理解
全体の内容と概要	前期はWEBマーケティングの役割を理解し実例を共有し、 後期では他の教科と連携、WEBマーケティングを実際に活用してみる。
授業時間外の学修	現状では予定なし
履修上の注意事項等	なし

3. 本授業科目の評価方法・基準			
評価前提条件	授業で教えた専門用語の理解度を確認し、役割や機能についての認知度を評価		
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
	F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。

4. 本授業科目の授業計画		
回	到達目標	授業内容
1	マーケティングとその役割を知る	生徒にとってのマーケティングをヒアリング マーケティングの意味とマーケティングの役割について説明 これからやることの流れを説明し、マーケティングを意識した生活を提案
2	WEBマーケティングの概要の理解	日々にするWEBマーケティングの結果を生徒と共有 WEBマーケティングは何をやっているのか？それは何のためののか？
3	お客様=ペルソナの理解	自分がお客様として付き合っていることを考える モノ・コト・ヒトをお客様を考えペルソナをイメージする
4	ブランドとブランディングの理解	ブランドとブランディングの違いについて みんなが好きな商品とブランドのつながりを考える
5	ブランディングストーリーの理解	ブランディングの実例紹介 ストーリーを考えるコトがブランディング
6	マーケティングアウトプットを知る	マーケティングの結果をアウトプットすること WEBやSNSでアウトプットすることもWEBマーケティングの大事な要素
7	WEBとSNSの役割の違いを知る	ストック型メディアとフロー型メディアの役割の違い 情報の興味期限について
8	中間まとめ	前期の折り返しで、今までの授業の振り返りとまとめ
9	WEBマーケティングの方法論を知る	過去～現在の調査分析→仮説→トライアル→結果の調査分析→実践 上記の流れを説明
10	広告・宣伝・広報の違いを理解する	役割と目的の違いがことなる広告宣伝、広報の違いをきちんと説明
11	WEBやSNSの広告について	オンラインの広告の役割の概要を説明 誰に何をどう伝え、どう結果を得るかを考える
12	WEBマーケティングの実例を知る	国内最大のWEBマーケティングのひとつ東京ディズニーリゾートの場合
13	WEBマーケティングの実例を知る	長野県のインバウンド観光客向けWEBの場合
14	WEBマーケティングの実例を知る	小諸市の老舗旅館の場合
15	前期最後のまとめ	前期後半戦の振り返りと試験について

5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等	
教科書	なし
参考文献・資料等	講師の実際の業務のなかで守秘義務契約に触れない範囲のものを適時提供
備考	なし

1. 本授業科目の基本情報			
科目名 (コード)	動画マーケティング		( NKT13U )
講義名 (コード)	動画マーケティング		( NKT13UX )
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	グローバルビジネスコース WEBマーケティングコース	単位数	1
授業担当者	檜原 優輝	時間数	30
成績評価教員	デザインルームエム	講義期間	春学期
実務者教員	いいえ	履修区分	必修
実務者教員特記欄		授業形態	講義

2. 本授業科目の概要	
授業の目的 到達目標	動画の基礎となる部分を学習し、動画を用いて自身の伝えたいことを表現できるようにする。
全体の内容と概要	映像制作において必要な知識や、動画撮影・編集の基本的な考え方の解説。Premiere Proの操作解説。
授業時間外の学修	映像素材撮影の指示の可能性あり。
履修上の注意事項等	なし

3. 本授業科目の評価方法・基準			
評価前提条件			
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
	F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。

4. 本授業科目の授業計画		
回	到達目標	授業内容
1	何気なく視聴している動画に対する意識を変化させる	動画について考えてみよう
2	動画を作ることの意味を理解することができる	動画を観ることと作ること
3	映像制作で使われる表現方法について知ることができる	動画の表現方法を学ぼう
4	撮影に必要な機材の種類やレンズの特性について理解できる	撮影機材のことを知ろう
5	動画制作に関わる法律やルールについて理解することが出来る	映像制作で気を付けるべきこと
6	実際に動画を撮影して学んだことを体感で覚えることができる	動画を撮影してみよう
7	Premiere Proで動画編集するための設定や考え方、UIの見方を知ることができる	動画を編集してみよう1
8	実際に動画を編集し、複数の動画素材を繋げることができるようになる	動画を編集してみよう2
9	テロップや簡単なエフェクトの効果の追加や動画の書き出しができるようになる	動画を編集してみよう3
10	映像の色や音の調整について理解できる	動画を編集してみよう4
11	自分や他の人が作った動画を観て、様々な考え方に触れることができる	完成した映像をみんなで観てみよう
12	Youtubeの規約や権利について理解し動画のアップロードができるようになる	Youtubeにアップロードしてみよう
13	学習してきた内容を再確認する	総復習
14	講義内容の総まとめ 動画提出等	期末試験(動画取り込み～編集・書き出し)
15	総評	テストフィードバック

5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等	
教科書	なし
参考文献・資料等	なし
備考	なし

1. 本授業科目の基本情報			
科目名 (コード)	Webデザイン I		( NGM10A )
講義名 (コード)	Webデザイン I		( NGM10AX )
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	1
授業担当者	水野 泰雄・水野 翔	時間数	30
成績評価教員	水野 泰雄・水野 翔	講義期間	春学期
実務者教員	はい	履修区分	必修
実務者教員特記欄	有限会社デザインルーム エム所属	授業形態	講義

2. 本授業科目の概要	
授業の目的 到達目標	ホームページとは～webサイトの設計とマルチデバイスでのフレームワークデザインを理解する
全体の内容と概要	ホームページのデザイン(概論・概要)・制作基礎を学びます(html・CSSの基礎)
授業時間外の学修	上田商工会議所のSNS・webサイトとの授業連動(予定)
履修上の注意事項等	なし

3. 本授業科目の評価方法・基準			
評価前提条件			
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90～100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80～89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70～79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60～69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。	

4. 本授業科目の授業計画		
回	到達目標	授業内容
1	webサイトを理解する	現在のホームページの潮流とwebデザイン設計について
2	デバイスの多様化の意味を知る	ユーザーの行動変化を知り、webサイトへの接し方を考える
3	webサイトデザインの変化を知る	ユーザーファーストと、コンテンツファーストの価値を学ぶ
4	価値あるwebサイトを知る	ユーザーファーストと、コンテンツファーストの価値を学ぶ
5	webサイトのコンポーネント設計を覚える	シナリオをたてて情報を伝える順番と優先順位の組み立て方を学ぶ
6	マルチデバイス対応サイトの4分類を知る	webサイトが果たすべき目的と機能・形態を設計するにはデザインが大切を学ぶ
7	コンテンツ設計のルールを覚える	それぞれのデバイスで重視されるコンテンツは何かを考える
8	実践 レイアウトデザイン設計1	デバイス毎の特性を考慮したレイアウトデザインの傾向と対策を学ぶ
9	実践 レイアウトデザイン設計2	コンテンツファーストでのビジュアル・UIの形態設計を学ぶ
10	実践 レイアウトデザイン設計3	現実のデザイン設計を実際の仕事（当社の実例）から学ぶ
11	実装ルール設計を知る	HTML・CSSの基礎・CSSの設計ルールについて
12	ワークフローの考え方を学ぶ	プロトタイププロトタイプとワーフロー型を知り、クライアントとの意思疎通の回り方を学ぶ
13	プロジェクトの進行管理を覚える	クライアントとの設計内容の共有方法と課題の可視化
14	まとめと解説	ホームページ制作って～誰に・何を・どう見せるかを考える（自身の紹介サイト作成）
15	まとめと解説	ビジネスにおけるネットショップやホームページ制作って何かみんなあでを考える

5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等	
教科書	なし
参考文献・資料等	なし
備考	上田商工会議所のSNS・webサイトとの授業連動(予定) 担当教員はWEBデザインの実務経験を活かし、WEBデザインの基礎から実践までを体系的に指導する

### 1. 本授業科目の基本情報

科目名 (コード)	IT検定対策 I		( NGM10M )
講義名 (コード)	IT検定対策 I		( NGM10MX )
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	2
授業担当者	金井 翼	時間数	30
成績評価教員	金井 翼	講義期間	春学期
実務者教員	いいえ	履修区分	必修
実務者教員特記欄		授業形態	講義

### 2. 本授業科目の概要

授業の目的 到達目標	社会人としての基礎知識と現代社会におけるIT知識を身に付ける。ITパスポート試験に合格する力を身に付ける。
全体の内容と概要	テキストを利用して、経営・企業会計、などの業務分析などの業務知識、情報システムや情報セキュリティなどのITの基礎知識を習得し、国家資格取得につなげる。
授業時間外の学修	なし
履修上の注意事項等	なし

### 3. 本授業科目の評価方法・基準

評価前提条件			
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。	

#### 4. 本授業科目の授業計画

回	到達目標	授業内容
1	コンピュータシステムの仕組みが理解できるようになる。	プロセッサ（CPU）やメモリ（記憶装置）、デバイスやインターフェース規格を解説する。
2	ハード、ソフトウェア、システムが理解できるようになる。	ハードウェアやソフトウェア、目的に合わせたシステム構成の解説する。
3	基本的な計算知識が理解できるようになる。	2進数やデータ処理に使われる演算の基礎知識を解説する。
4	プログラミングの基礎知識が理解できるようになる。	プログラミングの基礎知識や疑似言語プログラムの書き方・読み方、表計算ソフトの計算式を解説する。
5	マルチメディアを理解できるようになる。	情報のデジタル化とマルチメディアを解説する。
6	データベースの仕組みを理解できるようになる。	データベースの操作と関係データベースの仕組み、DBMSの管理・制御機能を解説する。
7	インターネット、メールの仕組みが理解できるようになる。	ネットワークの基礎とインターネット通信の仕組みや電子メールとWebページの機能とネット接続のための通信サービスを解説する。
8	ウイルス攻撃を防ぐ対策について理解できるようになる。	ウイルス攻撃の種類と対策、不正アクセスを防ぐ技術を解説する。
9	暗号化の技術を理解できるようになる。	暗号化を使ったセキュリティ対策を解説する。
10	システム構築、プロジェクト管理が理解できるようになる。	システム開発やソフトウェアの開発技法、開発プロジェクトのマネジメント、ITサービスの調達を解説する。
11	システムの運用管理が理解できるようになる。	性能評価の指標（稼働率）やリスク管理、セキュリティ管理、システム監査を解説する。
12	企業の業務活動と戦略について理解できるようになる。	企業活動の基本や企業の会計知識、業務改善、経営戦略と分析、売り方を考えるマーケティング戦略、情報システム戦略と活用法を解説する。
13	ITビジネス、法令やルールを理解できるようになる。	経営管理システムとビジネスシステム、インターネットを利用するe-ビジネス、労働・取引関連の法律、企業が負うルール遵守の責任を解説する。
14	前期末テスト	資格試験に慣れるため、過去問題から出題。
15	前期末テストフィードバック	期末テストの正答を解説する。

#### 5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等

教科書	『令和6年版 ITパスポートの新しくわかる教科書』『令和6年版 ITパスポート合格教本』2冊とも技術評論社
参考文献・資料等	なし
備考	なし

### 1. 本授業科目の基本情報

科目名 (コード)	Webリテラシー I		( NGM10C )
講義名 (コード)	Webリテラシー I		( NGM10CX )
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	2
授業担当者	水寄 歩実	時間数	30
成績評価教員	水寄 歩実	講義期間	春学期
実務者教員	はい	履修区分	必修
実務者教員特記欄	有限会社デザインルームエム所属	授業形態	講義

### 2. 本授業科目の概要

授業の目的 到達目標	WEBビジネスをするうえで使用するWEBツールを把握し、基本の用途や使い方を知る
全体の内容と概要	WEBビジネスにおいてよく使われるサービスや用語、各サービスの概略を知り、実際に触れて使い方を体験します。
授業時間外の学修	ツールを使用する上で必要なデータや写真の収集をお願いすることがあります。
履修上の注意事項等	なし

### 3. 本授業科目の評価方法・基準

評価前提条件			
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。	

#### 4. 本授業科目の授業計画

回	到達目標	授業内容
1	WEBサービスの全体像と必要性を把握できる	GAFaを始めとしたプラットフォームやよく使われるWEBサービスの全体像を把握します。
2	Googleのよく使われるサービスを知り、用途がわかる	Googleサービスのうち、Gmail、カレンダー、YouTube、Chrome、Android等の一般でもよく使われるサービスについて学びます。
3	Googleのビジネスでよく使われるサービスがわかる	Googleサービスのうち、Document、Spreadsheets、Slide、Driveなど、ビジネスでよく使われるサービスについて学びます。
4	WEBでよく使われるサービスを知り、使い方がわかる	QRコード、短縮URL、プロフィールサイト、音楽配信サイト、素材サイトなど、ビジネスで知っておくと便利なサービスの使い方を学びます。
5	生成AIの概要と使い方がわかる	ChatGPTやStableDiffusionなどの生成AIの基本の仕組みと使い方、使用時の注意点などを学びます。
6	クリエイティブを作成できるサービスの使い方がわかる	AdobeのサービスやCanvaなど、ビジュアルクリエイティブを作成できるWEBサービスの使い方を学びます。
7	WEBサービスでのクリエイティブ作成ができるようになる	Canvaを使用して目的を持ったクリエイティブを作成します。
8	SNSとブログの使い方、アフィリエイトのしくみがわかる	WEBビジネスにおけるSNSやブログの用途、媒体別の使い分けなどを学びます。また、アフィリエイトにも触れます。
9	WEBでよくある詐欺などや、セキュリティに付いて把握できる	WEBでよくみる詐欺の手口やセキュリティ上のトラブルの事例を知り、対策を考えます。
10	よく使われるHP・EC（通販）サイト作成サービスがわかる	WEBサイトやECサイトを作成できるサービスについて、その種類や使い分け、特徴などを学びます。
11	LINEグループの一般向けサービスの種類と用途がわかる	LINE関連のうち、LINE（メッセージ）、グループ、オープンチャット、ノート、アルバムなどの一般ユーザー向けサービスを学びます。
12	LINEグループのビジネス向けサービスの種類と用途がわかる	LINE関連のうち、LINEスタンプや絵文字などの作成・配信、公式アカウント、クーポンの配信、LINE WORKSなどについて学びます。
13	WEB3の概要と今後の展望がわかる	WEB3についての全体像と各技術の概要、用途やこれからの展望について学びます。
14	まとめ	架空のイベントを設定し、チームになって企画を実行する際にどういったツールを使用すると良いかを考えます。
15	まとめ	架空のイベントを企画し、実施当日までのシュミレーションとそれぞれに必要なサービスを考え発表します。

#### 5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等

教科書	なし
参考文献・資料等	参考文献：効率が10倍アップする新・知的生産術／沈黙のWebマーケティング／超DX仕事術／「好き」を「お金」に変える心理学
備考	担当教員はWEBデザイン業界での実務経験を活かし、実用を前提としたWEBツールの使用方法を教授する

1. 本授業科目の基本情報			
科目名 (コード)	Web経営 I		( NGM10G )
講義名 (コード)	Web経営 I		( NGM10GX )
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	2
授業担当者	ryui	時間数	30
成績評価教員	デザインルームエム	講義期間	春学期
実務者教員	いいえ	履修区分	必修
実務者教員特記欄		授業形態	講義

2. 本授業科目の概要	
授業の目的 到達目標	webを活用した組織運営、事業運営について学び、webの世界で活動する方法を理解する。
全体の内容と概要	基本的な概念や考え方を学ぶ。実際にオンラインのコミュニケーションやチームワークを行う
授業時間外の学修	オンラインの活動
履修上の注意事項等	パソコン、スマホのどちらでも作業ができるように練習する

3. 本授業科目の評価方法・基準			
評価前提条件	授業出席率75% 以上		
評価基準	知識 (期末試験点) 60%	自己管理能力 (出席点) 30%	協調性・主体性・表現力 (平常点) 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率× 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90~100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80~89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70~79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60~69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。	

4. 本授業科目の授業計画		
回	到達目標	授業内容
1	社会の変化と経営を説明できる	変化の激しい社会における経営とは？
2	Webの世界の状況を説明できる	Webの世界で、経営を考える。webとリアル融合、webの発展
3	web3について説明できる	web3とは何か？
4	ブロックチェーンについて説明できる	web3：ブロックチェーンの技術の活用、可能性
5	暗号資産、トークンについて説明できる	web3：暗号資産 トークン、お金とは
6	DAOについて説明できる	web3：DAO 経営組織を考える
7	webで活動するチームの形態を理解できる	事業運営のための組織 (小さなチーム) をつくる ミッション、ビジョン、バリュー
8	ミッション、ビジョン、バリューをつくることのできる	ワークショップ：ミッション、ビジョン、バリューをつくってみよう
9	バリューの活用方法を理解し、実践できる	バリューから自分の行動を考え、具体化してみよう
10	KGI、KPIの意義や設定方法が理解できる	KGI、KPIを設定しよう
11	課題の見つけ方がわかる	ワークショップ：課題探索 自分のまわりの悩み事をさがして、課題をつくる
12	web上のコミュニケーションの特色を理解できる	コミュニケーションとは何か？webでのコミュニケーション
13	プロジェクトの意義を理解できる	プロジェクトとは何か？プロジェクトの作成と進め方
14	自分の言葉でwebでの活動について説明ができる	まとめ チームでの活動、プロジェクト活動を行う方法をプレゼン資料としてまとめる作業を行う
15	自分の言葉でwebでの活動について説明ができる	まとめ プレゼン大会 個人ごとにまとめたものをプレゼンする

5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等	
教科書	なし
参考文献・資料等	なし
備考	