2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	制作総合演習Ⅱ 21j218	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	3単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	45	時間数	90時間
授業目的	卒業制作という位置付けで最後の作品をチームで制作していく。				
到達目標	学校で学んだことの集大成として卒業制作作品を完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	60%	
	その他	40%	

履修上の 留意事項	ガントチャートを意識しながら、全員の進捗管理を共有しつつ、ゲームの方向性も再確認しながら制作を進めていく。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	2	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	3	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	4	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	5	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	6	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	7	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	8	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	9	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	10	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	11	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	12	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	13	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	14	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	15	卒業制作作品「α版」制作	企画した内容に沿ったゲームになっているか確認できるように制作を進める。
	16	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	17	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。

履修主題・ 履修内容	18	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	19	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	20	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	21	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	22	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	23	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	24	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	25	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして操作できるものを作成する。
	26	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	27	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	28	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	29	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	30	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	31	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	32	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	33	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	34	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	35	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	36	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	37	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	38	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	39	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	40	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	41	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	42	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	43	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	44	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。
	45	卒業制作作品「α版」制作	ゲームとして遊べる段階のものを作成する。

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	制作総合演習Ⅲ 21j219	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	3単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	45	時間数	90時間
授業目的	卒業制作という位置付けで最後の作品をチームで制作していく。				
到達目標	学校で学んだことの集大成として卒業制作作品を完成し、発表会で展示できる				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	60%	
	その他	40%	

履修上の 留意事項	ガントチャートを意識しながら、全員の進捗管理を共有しつつ、ゲームとして完成できるように修正・調整を行いながら制作を進めていく。

履修主題・履修内容

回数	履修主題	履修内容
1	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
2	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
3	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
4	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
5	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
6	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
7	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
8	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
9	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
10	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態のものを作成する。
11	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
12	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
13	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
14	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
15	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
16	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
17	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。

履修主題・ 履修内容	18	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
	19	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
	20	卒業制作作品「β版」制作	仕様を全て盛り込んだ状態でゲームとしてまとめたものを作成する。
	21	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	22	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	23	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	24	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	25	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	26	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	27	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	28	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	29	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	30	卒業制作作品「β版」制作	企画したゲームとして遊べるものを作成する。
	31	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	32	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	33	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	34	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	35	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	36	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	37	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	38	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	39	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	40	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの調整を行う。発表に必要な資料なども用意する。
	41	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	42	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	43	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	44	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。
	45	卒業制作作品「マスター版」制作	作成したゲームの最終調整を行う。発表できる準備を整える。

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	制作総合演習Ⅳ 21j220	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	15	時間数	30時間
授業目的	最後に制作した作品のアーカイブ化をする。				
到達目標	後輩が参考にできるような作品アーカイブを作ることができる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	60%	
	その他	40%	

履修上の 留意事項	学校生活最後の制作として、また集大成として完成したゲームの制作過程を後輩に残せるようしっかりとまとめること。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	2	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	3	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	4	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	5	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	6	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	7	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	8	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	制作において作成した書類や制作風景などをもとに資料化をしていく。
	9	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	チーム単位、個人単位で感想や後輩に向けたアドバイスなどをまとめる。
	10	卒業制作作品の制作過程などの資料作成	チーム単位、個人単位で感想や後輩に向けたアドバイスなどをまとめる。
	11	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	12	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	13	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	14	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。
	15	卒業制作作品の制作過程などのPV作成	制作した作品をいつでもどこでも振り返ることができるようにPVにまとめる。

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	ゲーム制作実践Ⅱ 21j221	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・通年	必修・選択区分	選択	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数（1回90分）	15	時間数	30時間
授業目的	各企業から講師を招き、ゲーム制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。				
到達目標	実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	

履修主題・履修内容

回数	履修主題	履修内容
1	特別講義・特別授業①	特別講義・特別授業
2	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業
3	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業
4	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業
5	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業
6	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業
7	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業
8	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業
9	特別講義・特別授業②	特別講義・特別授業
10	特別講義・特別授業③	特別講義・特別授業
11	特別講義・特別授業④	特別講義・特別授業
12	特別講義・特別授業⑤	特別講義・特別授業
13	特別講義・特別授業⑥	特別講義・特別授業
14	特別講義・特別授業⑦	特別講義・特別授業
15	特別講義・特別授業⑧	特別講義・特別授業

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	学科総合学習Ⅱ 21j222	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・前期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	15	時間数	30時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わること全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	学科総合学習Ⅲ 21j223	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	15	時間数	30時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わること全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ⅰ 21j224	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ⅱ 21j225	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務(研修)遂行	インターンシップ企業先の担当業務(研修)について、実務を通じて学習する