2020 年度	学科•	■IT スペシャリス	スト	 		= ¬ + / +/
後期	コース	□情報メディア □医療秘書		; 山坟伽 山	□美 □15	ラスト・まんが
授業科目名	í	クライアントワーク	7	教員名	古	郡 唯希
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習
1. 科目の概要	実業務で重要になる納期やクオリティのコントロールを意識しながら、分野問わず様々なクライアントワークを経験する。					
2. 科目の 到達目標		告を通し、自らの((クライアント)。				うになる
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	イントロダクショ 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進捗報告をしなが 進世時報告をしなが 進世時報告をしなが 進世時報告をしなが 進世時報告をしなが 14 退	がら実案件! がら実案件! がら実案件! がら実案件! がら実案件! がら実案件! がら実案件! がら実案条件! がら実案条件! がら実案件! がら実案件! がら実案件!	ことりく こここここここここここここここここここここここここここここここここここ		
4. 成績評価基準 (熔・評の態・ウェイト等)	授業中に	行う課題の評価			合計	100%
					□āT	100%
5. テキスト						
6.参考文献						
7. 履修上の 留意事項	_					

2020年度	学科・コース	■IT スペシャリス □情報メディア	スト	□技術□□	ビ実 ロイラ	ラスト・まんが
後期 ————————————————————————————————————		□医療秘書		 		
授業科目名	デ	デザインディレクション		教員名	古	郡 唯希
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習
1. 科目の概要	実案件や他学生と共同で取り組んでいるプロジェクトにおけるデザインディレクションを行う。タスクとクオリティのコントロールについて意識しながら、他者と協力して作品を完成させる。					
2. 科目の 到達目標	①状況を見ながらタスクやクオリティコントロールができる。 ②他者と協調して全体のデザインディレクションをすることができる。					
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	実案件・プロジュ 実案件・プロジュ 実案件・プロジュ 実案件・プロジュ 実案件・プロロジュ 実案条件・ププロジュ フロロジュ スロロ スロロ スロロ スロロ スロロ スロロ スロロ スロロ スロロ スロ	クラクラック アクト アクト アクト アクタック アクター アクター アクター アクター アクター アクター アクター アクタ	デオる デオする デオすすすすすすすすすすすすすすすすすすすする デオすするるるるるるるるるる		
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	授業中に	行う課題の評価				100%
					合計	100%
5. テキスト						
6. 参考文献						
7. 履修上の 留意事項	教員に対	して、適宜進捗報告	き・相談は	行うこと。		

2020 年度	学科•	■IT スペシャリス □情報メディア	スト		ビ宝 ロイ=	ラスト・まんが
後期	コース	□医療秘書		ים נווין אַנּם		771 - 670/3
授業科目名	-	プロジェクト演習Ⅱ	Ι	教員名	石	郡 唯希 郷 祐介 野 昌宏
対象学年	3	授業数	6/週	授業形態		演習
1. 科目の概要	に伴い、 [†] カ、グル 本授業で デアの作	近年、ITが適用される分野は急速に拡大し、使用技術も広範になっている。それに伴い、複数の技術を組み合わる技術力や課題発見とその解決策を導出する発想力、グループワークで開発できる能力が求められている。 本授業では、「プロトタイピングメソッド」という手法を用いて、オリジナルアイデアの作品を制作します。展示会や外部のコンテストへの参加を通じて、モノづくりに必要な幅広い技術を実践的に習得する。				
2. 科目の 到達目標	② 広範な	マから課題を発見し な技術を組み合わせ - プで協調して、ア	ナてアプリ	・デバイスを	制作できる。	
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	文献リサーチ演習を対しています。 文献リサーチの大学を対しています。 文献リサーチの大学を対しています。 文がはいますが、文がはいまがはいますが、文がはいまがはいますが、文がはいまがはいまがはいまがはいまがはいまがはいまがはいまがはいまがはいまがはいま	留(輪読) 習(輪読) 一チ・構想/ 一チ・構想/ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・)		
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席 演習課題 期末演習					40% 30% 30%
					合計	100%
5. テキスト						
6.参考文献						
7. 履修上の 留意事項		_				

2020 年度	学科•	■IT スペシャリス	スト			
後期	コース	□情報メディア □医療福祉		□技術□□		口まんが
授業科目名	卒業制作			教員名	数員名 市川 大祐	
対象学年	3	授業数	4/週	授業形態		演習
1. 科目の概要	ます。ま	らテーマ・分野を選 た、制作するだけで 値を提案する手法を	ではなく、社	社会実装の方法		
2. 科目の 到達目標		タイプ制作するテ- 装するための方法?			することがで	 きる。
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	文献リサーチングを対している。 文献リサーチのでは、文献リサーチのでは、文献リサーチのでは、文献リカー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	習(輪読) 習(輪読) 一チ・構想) 一チ・構想)) ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・)		
4. 成績評価基準 (肉容・評価の観点・ウェイト等)	出席 演習課題 期末演習				合計	40% 30% 30% 100%
5. テキスト					'	
6.参考文献						
7. 履修上の 留意事項						

2020年度	学科・	■IT スペシャリス □情報メディア	スト	□技術 □	ビ実 ロイラ	スト・まんが	
後期 ————————————————————————————————————	□ 医療秘書						
授業科目名		3D モデリング		教員名	湯澤 大樹		
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習	
1. 科目の概要	すること ファブリ	この演習では、いくつかのソフトウェアによる 3D モデリングの基礎技術を習得することを目標とする。 さらに、レーザー加工機や 3D プリンター等のデジタルファブリケーションを用い、作成した 3D データをハードウェアとして造形とする能力を修得する。					
2. 科目の 到達目標	② デジタ	① 3DCAD モデリングの制作方法が理解できている。 ② デジタルファブリケーションを用いて造形できる。 ③ 3DCG モデリングの制作に応用できる。					
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	3DCAD 基礎 1 3DCAD 基礎 2 3DCAD 応用 1 3DCAD 応用 2 3DCAD 応用 3 3DCAD 応用 4 3DCAD 応用 5 CAM 演習/ファラ 総合造形 1:造所 総合造形 2:造所 総合造形 3:造所 総合造形 5:造所 総合造形 5:造所 総合造形 6:造所 総合造形 6:造所	: 前期復習/ : モデリン: : モデリン: : モデリン: : モデリン: ブリケーシ が/3DCG が/3DCG が/3DCG が/3DCG	イモデリング グ/CAM グ/CAM グ/CAM グ/CAM グ/CAM ョン演習			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態 課題提出 制作物評				合計	30% 30% 40%	
5 =+7L	# 仁に応	ルブ担ニ					
5. テキスト		じて提示、配布					
6. 参考文献	Blender 3DCG モデリング・マスター(Benjamin) Fusion 360 マスターズガイド ベーシック編(小原 照記, 藤村 祐爾)						
7. 履修上の 留意事項		トウェアによる問題 してない者は学校の					

						1子収 フノバス	
2020 年度	学科・コース	■ IT スペシャリス	スト	□技術 □Ⅰ	ビ実 ■イラ	ラスト・まんが	
		□医療秘書 UI デザイン		教員名	古君		
対象学年	2.3	授業数	1/週	講義形態		轰•演習	
1. 科目の概要	UI (ユーザインタフェース) / UX (ユーザエクスペリエンス) について学び、観察する。自分の身の回りの UI / UX に関心を持ち、日々のインプットの重要性を学び、サービス設計やユーザリサーチについても実践を通し経験を積む。						
2. 科目の 到達目標	②デザイ	①UI/UXについて関心を持ち、観察する週間を身に着ける ②デザイン・実装時にユーザに配慮した Web サービスやプロダクトの作り方を 身につける					
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	イントロダクショ BAD UI①(BAI BAD UI②(身の BAD UI③(発表 ポートフォリオの マテリアルデザィ マテリアルデザィ Web サービス改 Web サービス改 Web サービス改 Web サービス改 Web サービス改 発表・フィード/	OUIとは) 回りのBA)デザイン()デザイク()デザイン()デザイン(「 で で で で のの検 ・ が が が が が が が が のの が が のの 検 に が が に が に が に の の の が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に が に に が に に が に が に に に が に に に が に に に に に に に に に に に に に	D UI を収集す ①(ポートフォ ②(デザインの gle)の概要 gle)の実装 討) プディスカッ	ォリオの必要 の観察) ション)	性)	
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	期末課題	• 発表(パネル制化	作、プロト	タイプ提案)	合計	100%	
5. テキスト	UI デザインの教科書[新版] (原田秀司、株式会社翔泳社) 失敗から学ぶユーザインタフェース (中村聡史、技術評論社) UI GRAPHICS (BNN 新社) UI デザイン みんなで考え、カイゼンする (MdN)						
6. 参考文献	新版アフ	ォーダンス(佐々	木正人 <i>、</i> 岩	波書店)			
7. 履修上の 留意事項							

2020 年度	学科・コース	■IT スペシャリス □情報メディア □医療秘書	スト	□技術□□	ビ実 ロイラ	ラスト・まんが	
授業科目名	2	<u></u> クライアントワーク	7	教員名	古君	郡 唯希	
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習	
1. 科目の概要	DTP 分野における、クライアントワークのトレーニングを行う。 案件のヒアリングから提案、納品までの工程を繰り返し、デザイン実務のイメージを掴む。						
2. 科目の 到達目標	①ヒアリング、ラフ、案出し、プレゼンテーション(提案)ができる。 ②Illustrator、InDesign を用いデザイン案を限られた時間で複数案出せる。 ③デザインデータや印刷物納品までの工程を理解する。						
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	イントロダクショデザイナログクショデザイントログクショデザインワークでインファークでは、ポスターの作りが、ポスターの作成が、チラゴマレットを作る。ロンフログを作るできたを作る。フリーペーパックを作るできた。Web 素材(バナス・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー	(デザイナ・ フロー (ク:)方 F成 る Fる (InDe Fる (InDe る を作る 一)を作る	ライアントワー sign) sign)		・を整える)	
4. 成績評価基準 (内容・評価・ヴェイト等)	授業中に	行う課題の評価			合計	100%	
5. テキスト	ΓIII. 10+50	itor & Photoshor		·,ナカ++ナノ			
J. ナイスド					へ (・ノ1	T ⁻ 山版/	
6. 参考文献	「入稿デ	ータの作り方」(井	上のきあ、	MdN 出版)			
7. 履修上の 留意事項							

2020 年度 前期	学科・コース	■IT スペシャリスト □情報メディア □医療秘書		□技術 □ビ実 □イラスト・まんが		
授業科目名	デ゙	ザインディレクション		教員名	古君	『 唯希
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習
1. 科目の概要	デザイナーとして社会で活躍していくために、特に印刷業界における業務の流れを理解し、ディレクションについての知識を学ぶ。					
2. 科目の 到達目標	②印刷や	①印刷物制作のワークフローを学ぶ。 ②印刷や製本の仕組みや、デザイン業務に関する知識を知る。 ③DTP 検定(ディレクション)を取得する。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	印刷物作成のワー企画と編集作業 コンセプトの作り 印刷仕様の検討 配色・サケン 部件権 デザインとを画像を デザーをでは では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 で	の管理・業・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			
4. 成績評価基準 (肉容・評価の観・ウェイト等)	期末試験	(DTP 検定)				100%
5. テキスト	合計 100% 印刷メディアディレクション[改訂版] (ボーンデジタル株式会社) DTP 検定ディレクション問題集[2017 年改定問題対応] (ボーンデジタル株式会社)					
6. 参考文献						
7. 履修上の 留意事項	DTP 検定	≧(ディレクション)は外部受	受験となる。含	各自受験を行った。	うこと。

2020 年度	学科・	■IT スペシャリスト■情報メディア□医療秘書		□技術 □□	ビ実 ■イラ	ラスト・まんが
授業科目名	卒業制	作(デザイン系・	前期)	教員名	古君	『 唯希
対象学年	2•3	授業数	2/週	授業形態	講	· 演習
1. 科目の概要		会に向けての作品制 示に従い、展示会は			り組む。	
2. 科目の 到達目標		①本校で学んできたことを最大限活かし、作品制作を行う。 ②教員の指示に従いながら、自主的に作業を進め展示計画を立てる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	各教員の与える記 会自作業(適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適適	生	いは自主的に	設定した課品	(こ取り組む)
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	展示会の	作品評価			∧= 1	100%
5 =+7L					合計 	100%
5. テキスト						
6. 参考文献						
7. 履修上の 留意事項	それぞれ	の課題の内容につい	これでは教員	 と相談し決定	する。	

2020 年度	学科・ コース	■IT スペシャリス □情報メディア □医療秘書	スト	□技術 □	ビ実 ロイラ	ラスト・まんが	
授業科目名	בוב ב	ニケーションロボッ	ット概論	教員名	市/	II 大祐	
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習	
1. 科目の概要	おけるロ	授業ではロボットの語源や歴史を振返るところから開始し、現在、そして未来におけるロボットと人間の関係性を考察する。その後、考察を参考にしつつ、Pepperやロボホンを使って〇〇年後の人とロボットの関係をプロトタイピングする。					
2. 科目の 到達目標	①人とロ	①人とロボットの関係について考察し自分の見解を持つことができる					
3. 科目の内容 (各週毎)		ロボットとは・50 年前の人と口 10 年前の人と口 現代の人と口が 現代の人と口がり 現代の人と口がり 10 年後の人と口がり 50 年後の人と口 ロボット映画から まとめ(授業は第14週	1ボットのB 1ボットのB 1ボットの関係 1ボットの関係の 1ボットの 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	関係について2 関係について2 こついて1 こついて2 関係について2 関係について2	2 1 2 2 2 1 2 2 2 1 2 2 2 1 2	T1	
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・デ課題提出	ィスカッションへの	の貢献		合計	60% 40% 100%	
5. テキスト	ロボット	映画を何点か指定で	 する			100%	
6. 参考文献							
7. 履修上の 留意事項		制作に取り組むこの				目した、動画サイ	

2020 年度	学科・	■IT スペシャリスト□情報メディア□医療福祉		□技術□□	基本 □CG 介護	□まんが	
授業科目名	オブジ:	ェクト指向プログラミング		教員名	石郷 祐介		
対象学年	3	授業数	1/週	授業形態		演習	
1. 科目の概要	ングの概念	現代のシステム設計やソフトウェア開発において、オブジェクト指向プログラミングの概念は基盤となっている。 本授業では、オブジェクト指向設計を用いて、拡張性があり、不具合修正が容易なコード作成を行うための技術を演習を通じて習得する。					
2. 科目の 到達目標		ェクト指向設計を5 ウェアテストが容別					
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	コードレビュー コードレビスクニオブジェクト指に オブジッ・カブジェクト おが オブジッ・カブジッ・カブジッ・カブジッ・カブジッ・カブジッ・カック トード おい オブジョン カブジョン カガブジョン 別末課題制作 期末課題制作 (対	記 記 記 記 記 記 記 記 記 記 記 記 記 記	るシューティるシューティるシューティるシューティるシューティるシューティるシューティるシューアプるツールアプるツールアプるツールアプるツールアプ	イングゲーム おかい フリリリリングゲーム かりかい カングゲーム かり かい	1作 1作 1作	
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席 演習課題 期末課題				合計	40% 30% 30% 100%	
5. テキスト							
6. 参考文献							
7. 履修上の 留意事項		は、毎回の授業の私により遅刻・欠席し				うに努めること。	

2020 年度	学科•	■ITスペシャリス	スト	 	#+ 500		
前期	コース	│ □情報メディア │ │ □医療福祉		i	基本 □CG 介護	口まんか	
授業科目名	-	プロジェクト演習Ⅱ	I	教員名	石¾ 市野 古君		
対象学年	3	授業数	6/週	授業形態		演習	
1. 科目の概要	に伴い、 [†] カ、グル 本授業で デアの作	近年、ITが適用される分野は急速に拡大し、使用技術も広範になっている。それに伴い、複数の技術を組み合わる技術力や課題発見とその解決策を導出する発想力、グループワークで開発できる能力が求められている。 本授業では、「プロトタイピングメソッド」という手法を用いて、オリジナルアイデアの作品を制作します。展示会や外部のコンテストへの参加を通じて、モノづくりに必要な幅広い技術を実践的に習得する。					
2. 科目の 到達目標	②広範な	①テーマから課題を発見し、解決策を考案・提案できる。 ②広範な技術を組み合わせてアプリ・デバイスを制作できる。 ③グループで協調して、アプリ・デバイスを制作できる。					
3. 科目の内容 (各週毎)	第14週	プロトタイピング プロトタイピング 3D モデリング基 3D モデリングリ 3D モデリングリ プロトタイピング プロトタイピング プロトタイピング プロトタイピング プロトタイピング プロトタイピング 別ま課題作品展示	ブメソッド ブメソッド ブメソッド 基礎 ②(3I 取用(Hustr アメソソット アンメソソット アンド アンド アンド アンド アンド アンド アンド アンド アンド アンド	東習(社会的 寅習(社会的的 notoshopに コソフトによる: ノッグ・社会会 東選習(社会会 東選習(提表 大変では、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、	課題の リリデる エよア (アン) 課題題の では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	デ・考察 ②) デ・考察 ③) グ) デリング) で実装 ①) で実装 ②) で実装 ③)))	
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席 演習課題 期末演習				0.51	40% 30% 30%	
+ - ·					合計	100%	
5. テキスト							
6. 参考文献							
7. 履修上の 留意事項							

2019 年度	学科•	■IT スペシャリス	スト	 	## 500	□ - ' ' + '
前期	コース 口情報メディア コース 口医療福祉		■技術 □基本 □CG □まんが □医療 □介護			
授業科目名	卒業制作		教員名	石郷 祐介 市川 大祐		
対象学年	3	3 授業数 4/週		授業形態	演習	
1. 科目の概要	学生が自らテーマ・分野を選定し、オリジナルアイデアのプロトタイプを制作します。また、制作するだけではなく、社会実装の方法も検討することで、社会に新たな価値を提案する手法を習得する。					
2. 科目の 到達目標	①プロトタイプ制作するテーマ・分野を、自ら選定することができる。 ②社会実装するための方法を検討し、提案できる。					
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	文献リサーチ演習文献リサーチ演習文献リサーチの大学制作の大学を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を発生を	習(輪読) 習(輪読) - チ・構想) - チ・・構想! - チ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・))		
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席 演習課題の評価 期末演習の評価			40% 30% 30%		
					合計	100%
5. テキスト						
6.参考文献						
7. 履修上の 留意事項	_					

2020 年度	学科•	■ITスペシャリスト			+ / + *		
後期	コース	■情報メディア □医療秘書		□技術 □ビ実 ■イラ		フ <i>スト・</i> まんか	
授業科目名	卒業制作(デザイン系)			教員名	古郡 唯希		
対象学年	2•3	授業数	2/週	授業形態	形態 演習		
1. 科目の概要	卒業制作展に向けての作品制作を行う。 教員の指示に従い、展示会に間に合うよう課題に取り組む。						
2. 科目の 到達目標	① 本校で学んできたことを最大限活かし、作品制作を行う。 ② 教員の指示に従いながら、自主的に作業を進め展示計画を立てる。						
3. 科目の内容 (各週毎)	第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第第	制作テーマス選選定制作テーマス選選定を制作テーマス選選定を制作を受ける。 制作 といって といって といって といって といって といって といって といって	生捗確認) 生捗確認) 生捗確認) 生捗確認) 生捗確認)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	展示会の作品評価				合計	100%	
5. テキスト						!	
6. 参考文献 							
7. 履修上の 留意事項	それぞれの課題の内容については各教員と相談し決定する。						

	1			1		
2020 年度	学科•	■IT スペシャリス	スト			
 前期	コース	■情報メディア		■技術 ■	基本 ■CG	■まんが
133743		■医療秘書				
授業科目名	キャリアガイダンスⅡ			教員名	磯輔	吉宏
対象学年	2•3	授業数	1/週	授業形態	講義	• 演習
1. 科目の概要	自分を知り、今後の人生設計を行うため、自己分析や自己理解を深める。 また、就職活動に必要な履歴書作成や模擬面接を通じて、自己表現力やコミュニケーション力を鍛える。					
2. 科目の 到達目標	①自己の将来像を明確にし、希望の進路を実現する。 ②履歴書の作成、面接の受け答えができる。 ③適切な態度・的確な言葉で自己を表現できる。					
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 就職活動の進め方の概要理解 第2週 働く意義、求められる資質の理解 第3週 求人票の見方、応募書類等の概要理解 第4週 自己理解、自分の特徴の理解 第5週 業種と職種の理解 第6週 履歴書の書き方 第7週 履歴書の作成(基本情報、学歴の書き方) 第8週 履歴書の作成(自己 PR、特技等の書き方) 第9週 面接試験の概要理解 第10週 面接試験での敬語の使いかたの理解 第11週 面接試験でのもいかたの理解 第13週 模擬面接(グループ面接練習) 第14週 模擬面接(個人面接練習)(授業は第14週まで)					
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	就職活動の評価 30 課題提出の評価 40				30% 30% 40%	
5. テキスト						
 6. 参考文献						
0. 多5×m						
7. 履修上の 留意事項	キャリアガイダンスII は、毎回の積み重ねによって成立する。自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず補講等を受けることにより内容を把握しておくこと。					