

〈ディプロマポリシー〉

1	教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける
2	自己分析力および自己肯定力を身につける
3	情報収集力および情報分析力を身につける
4	課題発見力および課題解決力を身につける
5	コミュニケーション能力を身につける
6	プレゼンテーション能力を身につける

〈カリキュラムマップ〉

科目名	単位	配当年次	科目の到達目標	ディプロマポリシーの項目番号							
				凡例 ○DP達成のために重要な目標							
				1	2	3	4	5	6		
ライフデザイン学科 ディプロマポリシー			1 教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける 2 自己分析力および自己肯定力を身につける 3 情報収集力および情報分析力を身につける 4 課題発見力および課題解決力を身につける 5 コミュニケーション能力を身につける 6 プレゼンテーション能力を身につける								
				知識教養	自己分析肯定力	情報収集分析	課題発見解決	コミュニケーション	プレゼンテーション		
英語 I	1	1	1 基礎的な文法を理解できる 2 短い簡単な文章を理解できる 3 単語や表現を結び付けて、短いメッセージを書くことができる	○	○			○			
英語 II	1	1	1 観光に関する文章を読みながらその国の歴史や文化を学ぶ 2 英文を声に出して読み、それを日本語に訳せるようになる 3 テキスト中の練習問題を解き、時間内に提出する	○		○			○		
TOEIC I	2	1	1 辞書を活用しながら英単語の語彙力を高める 2 英文を聴きながら、それを書き取れるようになる 3 英文を日本語に、日本語を英語に置きかえ、コミュニケーション能力を高める	○	○					○	
TOEIC II	2	1	1 5文型の区別ができる 2 ビジネスシーンのベーシックな会話聞き取れる 3 ビジネスシーンのベーシックな文章の大意を把握できる	○						○	
TOEIC III	2	2	1 文法を適切に使いこなすことができる 2 ビジネスシーンのベーシックな会話聞き取り、理解できる 3 ビジネスシーンのベーシックな文章を正確に解釈できる	○						○	
中国語	1	1	1 中国語の正しい発音を習得する 2 中国語で自己紹介ができる 3 中国の文化への理解を深める	○		○				○	
ハンガール	1	1	1 韓国語で簡単な挨拶ができる 2 韓国語の発音及び文法の基礎が理解できる 3 語学の学習を通じて、隣国の文化を知る	○						○	
日本語 I	1	1	1 読む・書く・話す・聞くの4技能について、日常レベルの運用力を習得している 2 新聞記事・論説文などを読解し、要約できる 3 文法的に正確な表現ができるようになる	○		○				○	○
日本語 II	1	1	1 読む・書く・話す・聞くの4技能について、大学の学習に適用した運用力を習得している 2 新聞記事・論説文などを読解し、要約できる 3 話し言葉と書き言葉の使い分けができるようになる	○		○				○	○
日本事情 I	1	1	1 日本についての基礎的な知識を身につける 2 日本での生活で留意する点を理解する 3 体験学習を通じて日本文化への理解を深める	○		○				○	
日本事情 II	1	1	1 日本の伝統文化についての知識を身につける 2 サブカルチャーなど、現代の日本についての理解を深める 3 体験学習を通じて日本文化への理解を深める	○		○				○	
コンピュータ概論	2	1	1 ICT社会において情報倫理をもとに適切なふるまいについて判断できる 2 数値や文字のデジタル化のしくみについて説明できる 3 簡単な命令を組み合わせて複雑な命令を実行しているパソコンの仕組みについて説明できる	○		○				○	
ワープロスキル I	2	1	1 タッチタイピングのローマ字入力で5分間に600キー以上を正確に入力できる 2 日本語ワープロで基本編集(書式設定など)を用いて、文章を作成できる 3 日本語ワープロで、表や地図を含むビジネス文書を作成できる	○		○		○			
ワープロスキル II	2	1	1 日本語ワープロのさまざまな機能を必要に応じて利用できる 2 日本語ワープロを使って、表や地図を含んだチラシを自らデザインし作成できる 3 日本語ワープロを使って、画像やSmartArtを含んだチラシを自らデザインし作成できる	○		○		○			
表計算スキル I	2	1	1 表計算ソフトの基本的な操作(数式入力、書式設定)を用いて表を作成できる 2 表計算を用いてグラフ(棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフ)を作成できる 3 絶対参照や簡単な関数を利用して、効率的な数式を作成できる	○		○		○			
表計算スキル II	2	1	1 日付/時刻、文字列操作関数を用いて効率的に表を作成できる 2 検索/行列、論理、統計、数学関数を用いてより便利な表を作成できる 3 重複した関数を組み合わせて用いることにより、ビジネス現場の実践的な表を作成できる	○		○		○			
PC活用プレゼンテーション演習	2	1	1 PowerPointを利用して、自らの考えを的確に表現する資料が作成できる 2 プレゼンテーションソフトに用いる機器が持つ特性を利用しながら、効果的なプレゼンを構成できる 3 PowerPointを利用した効果的なプレゼンテーションの実践ができる	○		○		○		○	○
インターネット演習	2	2	1 基本的なタグによって、文書の論理構造(見出し、段落、箇条書き)を設定できる 2 スタイルシートによって、見た目のデザイン(写真のレイアウト、文字の大きさ)を設定できる 3 与えられた条件のホームページを所定の時間内に作成できる	○		○		○		○	○
ビジネス実務演習	2	1	1 キャリアデザインを描くことができる 2 基本的な社内・社外文書を、体裁よく作成できる 3 情報の収集・活用・整理が的確にできる	○		○		○			○
秘書検定特講	2	1	1 秘書検定試験2級～準1級取得の実力を身につけることができる 2 様々な事例に対し、的確な状況対応ができる 3 自分中心ではなく、他者への配慮ができる	○		○		○		○	
ビジネス実務総論	2	2	1 ビジネス社会の組織における、変化に対応できる基礎的な教養、ビジネス実務を身につける 2 ビジネス社会の組織で必要とされる基本的知識、ビジネス実務を習得する 3 キャリアデザインを描くことができる	○		○		○		○	
簿記会計学	2	2	1 収入と支出のバランス感覚を身につける 2 企業の日常の取引の記帳技術を身につける 3 各種補助簿の記入及び、財務諸表の作成ができる	○		○		○			
言葉と表現	2	1	1 場面に応じて、ふさわしい表現方法を選ぶことができる 2 必要な情報を効果的に相手に示すことができる 3 自分自身についての事柄を、客観的にわかりやすく人に伝えることができる	○		○		○			○
言葉の理解	2	1	1 日本語を表記する文字を適切に使うことができる 2 日本語の敬語表現を実践できる 3 場面に応じた日本語の表現ができる	○		○		○		○	○

〈ディプロマポリシー〉

1	教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける
2	自己分析力および自己肯定力を身につける
3	情報収集力および情報分析力を身につける
4	課題発見力および課題解決力を身につける
5	コミュニケーション能力を身につける
6	プレゼンテーション能力を身につける

〈カリキュラムマップ〉

科目名	単 位	配 当 年 次	科目の到達目標	ディプロマポリシーの項目番号							
				凡例 ○DP達成のために重要な目標							
				1	2	3	4	5	6		
ライフデザイン学科 ディプロマポリシー			1 教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける 2 自己分析力および自己肯定力を身につける 3 情報収集力および情報分析力を身につける 4 課題発見力および課題解決力を身につける 5 コミュニケーション能力を身につける 6 プレゼンテーション能力を身につける								
声と表現	2	1	1 自分の声や表現の癖を知り、人に伝える力を身につける 2 発声の基礎を習得することで言いたいことを伝えることができる 3 対話力を基礎とした言葉でのコミュニケーション力を身につける								○
笑いのコミュニケーション演習	2	1	1 笑いの構成、技法を理解することで、コミュニケーション能力の習得に役立てる 2 笑いのパターンを模倣することで、コミュニケーション能力の向上に役立てる 3 笑いを創作することで、より実践的なコミュニケーション能力の習得と向上に役立てる	○							
プレゼンテーション・セオリー	2	1	1 プレゼンテーション理論をビジネスの場面で有効に活用できる 2 さまざまなコミュニケーションの方法について場面に応じた使い分けができる 3 コミュニケーション上の知識をもとに、情報伝達や説得ができる	○							
カウセリング理論	2	1	1 カウセリングの基礎的知識を習得する 2 ビアヘルピングの基本的知識と技能を習得する 3 日常生活における人との対話に役立つ技能を身につける	○							
カウセリングスキル	2	1	1 カウセリング理論を理解し、説明できる 2 カウセリング技術を身につけ、教室内で実践できる 3 カウセリングを日常生活で活用できる	○							
臨床心理学	2	1	1 臨床心理学の基礎的な知識を得る 2 臨床心理学の主な理論の特徴を理解する 3 臨床心理学の主な理論を日常生活の中でも活かすことができる								
ホスピタリティ論	2	1	1 各種演習を通じてホスピタリティマインドの探求をすることによりその必要性を理解するとともに自身にある優しさにも気づくことができる 2 各種演習を通じてホスピタリティマインドに対する自身の意見を持つことができる 3 相手の状況に応じてホスピタリティマインドを適切に表現することができる	○							
おもてなし論	2	1	1 日本における「おもてなし」の特性を理解する 2 旅館等のスタッフの役割を学び、具体的な立ち居振る舞いを身につけることができる 3 旅館等のスタッフの特性を理解し、外国へ接客への対応の基礎を身につけることが出来る								
接客マナー特講	2	1	1 接客とサービスの特性を理解する 2 サービススタッフの役割を学び、具体的な立ち居振る舞いを身につけることができる 3 サービススタッフの特性を理解し、お客様への対応の基礎を身につけることが出来る	○							
トータルビューティー特講	2	1	1 身だしなみとおしゃれの特性を理解する 2 アビランスの役割を学び、基本的な技術を身につけることができる 3 アビランスの特性を理解し、プロデュースについて考えることが出来る								
アントレプレナーシップ論	2	1	1 自分は何か出来るのかについて考え、分析できるようになる 2 自分は何に価値を置くのかを考えられるようになる 3 自分が本当にやりたいことは何かについて考え、実践する	○							
就職のためのベーシックスキル	2	1	1 就職に必要なリーディングスキルを修得する 2 就職に必要なライティングスキルを修得する 3 就職に必要なプレゼンテーションスキルを修得する	○							
数の理解	2	1	1 手順を追って論理的に考える習慣をつけることができる 2 就職試験レベルの数学問題を解くことができる 3 数学の問題の解き方を他者に説明できる								
ファッションビジネス流通消費学	2	1	1 衣料品に関わる消費者行動の調査法とその実際を理解する 2 衣料品に関わる生産流通の構造を理解する 3 衣料品に関わる消費者苦情と環境問題を理解する	○							
世界の服飾史	2	2	1 時代の変遷と服飾文化の変化が、互いに影響を及ぼしていることを理解する 2 地球への文明及び文化の伝播と、服飾文化の伝播が非常に高い相関であることを理解する 3 現代の社会生活においてファッションが非常に重要な役割を担っていることを理解する	○							
ファッションビジネス材料学	2	1	1 繊維の種類と性質を理解する 2 糸及び布の種類と性質と製造に関する知識を得る 3 糸及び布の染色加工に関する知識を得る	○							
服作り演習	2	1	1 家庭洋裁に必要な縫製テクニック及びパターン知識を習得する 2 一般衣料(スカート、ブラウス)の構造を理解し、制作完成できる 3 工業製品である被服も本来は人の手による一作品であることを理解する								
クチュール制作演習	2	2	1 想定したモデルに合った被服のデザインを考えることができる 2 自分でデザインした企画を製品にするための素材選び・パターン設計・縫製ができる 3 完成した被服がデザイン通りであるかどうかの評価や考察ができる	○							
ファッションビジネス製造学	2	1	1 衣料品の企画、設計、製造に関する知識を得る 2 衣料品の品質要求内容と、消費性能及びその試験法を理解する 3 衣料品の品質管理と品質保証に関する知識を得る	○							
ファッションコーディネート演習	2	1	1 自分自身の豊かさにつながるおしゃれの大切さを説明できる 2 ナティブ要素(色、素材、かたち)の各要素をふまえて、基本的なコーディネートが提案できる 3 ファッションで人や店舗のイメージを表現できる	○							
ファッションビジネス演習	2	1	1 “売れる商品”を選択もしくは企画制作するための素案を立案できる 2 アパレル商品に関わる原価及び販売価格及び在庫に関する知識を習得する 3 アパレル商品を選択もしくは企画制作し販売するまでのスケジュールを管理できる	○							
ブライダル総論	2	1	1 授業で紹介するブライダルの基本的な用語を理解する 2 ブライダル業界の職業について理解する 3 結婚・挙式・披露宴について自分の意見を述べる事ができる	○							
ブライダル演習Ⅰ	2	2	1 結婚式について自分のオリジナルな意見を述べる事ができる 2 グループの一員として模擬ブライダルイベントを企画することができる	○							
ブライダル演習Ⅱ	2	2	1 模擬ブライダルイベント開催に向け与えられた役割を果たすことができる 2 模擬ブライダルイベント開催に向け必要なアイテムを制作することができる 3 模擬ブライダルイベント開催に向け会場のトータルコーディネートができる	○							

〈ディプロマポリシー〉

1	教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける
2	自己分析力および自己肯定力を身につける
3	情報収集力および情報分析力を身につける
4	課題発見力および課題解決力を身につける
5	コミュニケーション能力を身につける
6	プレゼンテーション能力を身につける

〈カリキュラムマップ〉

科目名	単 位	配 当 年 次	科目の到達目標	ディプロマポリシーの項目番号							
				凡例 ○DP達成のために重要な目標							
				1	2	3	4	5	6		
ライフデザイン学科 ディプロマポリシー			1 教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける 2 自己分析力および自己肯定力を身につける 3 情報収集力および情報分析力を身につける 4 課題発見力および課題解決力を身につける 5 コミュニケーション能力を身につける 6 プレゼンテーション能力を身につける								
				知識教養	自己分析肯定力	情報収集分析	課題発見解決	コミュニケーション	プレゼンテーション		
ブライダル特講Ⅰ	2	1	1 ブライダル実務に必要な一般常識を理解する 2 ブライダルに関する最新の業界事情を理解する 3 ブライダル業界で求められる人材像について述べることができる	○		○					○
ブライダル特講Ⅱ	2	1	1 婚礼衣裳と各アイテムの基礎知識を理解する 2 ドレスコーディネーターに必要な提案能力について説明できる 3 ドレスコーディネーターに必要な知識・技能について説明できる	○		○		○			○
ブライダル特講Ⅲ	2	2	1 ブライダル実務に必要な一般常識を理解する 2 ブライダルコーディネーターに必要な提案能力について説明できる 3 ブライダルコーディネーターに必要な知識・技能について説明できる	○		○		○			○
ウェディングプランナー実務	2	1	1 ブライダルマーケットの概要を理解する 2 1組の結婚式を構成する各アイテムの知識を理解する 3 婚礼全般の基礎知識を説明できる	○		○		○			○
食生活と調理	2	1	1 食生活における基本的な調理方法(切る・混ぜる・加熱するなど)を理解する 2 食生活に馴染み深い食品の特性(保存・調理特性など)を説明できる 3 我が家の自慢料理についてまとめ、発表できる	○			○	○			○
栄養と健康	2	1	1 栄養素の基礎知識を理解する 2 栄養素の基礎知識をもとに、健康との関連を説明できる 3 食生活を通しての「健康づくり」ができる	○			○		○		
食生活と調理実習	2	1	1 調理の基本技術(切る・加熱する・混ぜるなど)を実践できる 2 グループ内で協力して調理・課題を達成できる 3 食品の特徴を理解し、食品に適した調理をすることができる	○			○	○			○
食文化演習	2	2	1 日本料理・西洋料理・中国料理・エスニック料理の特徴を説明できる 2 世界の料理に関する知識をもとに、料理をつくることができる 3 目的にふさわしいオリジナルメニューを提案し、調理・演出することができる	○			○		○		○
スイーツ実習	2	1	1 スイーツの基本となる材料の扱いを理解し、実践できる 2 スイーツの食文化や歴史を調べ、説明できる 3 グループ内で協力して調理・課題を達成できる	○			○		○		○
スイーツデザイン実習	2	2	1 スイーツに広く用いられる材料の扱いを理解し、実践できる 2 テーマに沿ったオリジナル和菓子を作ることができる 3 材料の特性を活かし、課題に沿ったオリジナルのスイーツを提案できる	○				○	○		○
食生活概論	2	1	1 食生活全般の幅広い知識を習得する 2 日々の食生活の大切さを知り、自己の食生活を分析できる 3 食生活アドバイザー3級試験合格に必要な知識を効率よく習得する	○		○		○			
フードビジネス論	2	2	1 料理を作る楽しさ、喜びを感じることができる 2 現代食事情を理解する 3 フードビジネス分野へ進出するための全般的な知識を身につける	○		○		○			
食空間コーディネート	2	2	1 食空間コーディネートの必要性和効果を理解する 2 和食・洋食・中国料理の基本セッティングを行うことができる 3 日本および世界の行事(歳時記や五節句など)にふさわしい食空間を演出できる	○		○		○			○
インテリアデザイン論	2	1	1 インテリアをデザインするための基本的な知識を習得する 2 形と空間、色彩などについての知識を身につける 3 自身の考えたインテリアについての提案ができる	○		○		○			
住居・インテリア設計製図実習	2	1	1 設計製図に必要な線の種類、引き方、縮尺がわかり、設計製図や室内透視図(パース)が描ける 2 必要な家具配置と設計提案、造り付け家具計画、照明、空間計画、ウィンドトリートメント計画、内装仕上げ計画など、トータルなインテリアデザイン計画ができる 3 「インテリア設計士2級」資格検定試験受験のための設計技術力を身につける	○				○			○
インテリア模型制作演習	2	2	1 インテリアを彩る楽しみ・喜びを説明することができる 2 インテリアにおける独自性のあるコンセプト作成ができる 3 インテリア模型により自らの設計案を説明できる	○		○		○			○
インテリアパース演習	2	1	1 グリッド法により平面図からインテリアパースを立ち上げることができる 2 家具を立体的に描くことができる 3 色鉛筆を用いてインテリアパースを彩色できる	○				○			○
インテリア計画	2	2	1 西洋と日本のインテリアの歴史についての知識を習得する 2 平面計画と環境、照明、人間工学、室内装飾に関する知識を身につける 3 インテリアで用いる家具、材料、生産技術についての知識を身につける	○		○		○			
インテリア設計士資格検定特講	1	2	1 インテリア製図の基礎を習得し、個人の居室の平面図、断面図、展開図、パース等を描けるようになる 2 インテリアに関する設計論、造形基礎、歴史、計画、材料、構法・生産、エレメント、設備などの知識を得る 3 インテリア設計士2級試験合格レベルの知識を効率よく習得する	○				○			○
住生活概論	2	1	1 生活者の立場に立った住まいのありかたについて説明できる 2 住まいの成り立ちを説明できる 3 住まいにおける住環境や生活文化の影響について説明できる	○		○		○			
住居プランニング演習	2	1	1 プランニングに必要な不可欠な住宅の機能について説明できる 2 住宅設計のプロセスと設計方法が説明できる 3 住宅に求める自分のイメージを図面に表現できる	○		○		○			○
住生活史	2	2	1 住宅様式や住まい方の変遷に関する知識を身に付ける 2 生活の中で現代も残る歴史-住宅、行事、慣習など-に興味をもつ 3 古の社会や生活状況に対する好奇心、想像力を養う	○		○		○			
居住福祉論	2	1	1 居住者が自分らしい生活を営む、幸福と感じられるような住まいとは何かについて説明できる 2 高齢者や障がい者にもやさしい住宅やまちには具体的などのような工夫が必要か説明できる 3 福祉・医療・建築が連携する実務資格「福祉住環境コーディネーター3級」の合格ラインに到達する	○		○		○			

〈ディプロマポリシー〉

1	教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける
2	自己分析力および自己肯定力を身につける
3	情報収集力および情報分析力を身につける
4	課題発見力および課題解決力を身につける
5	コミュニケーション能力を身につける
6	プレゼンテーション能力を身につける

〈カリキュラムマップ〉

科目名	単位	配当年次	科目の到達目標	ディプロマポリシーの項目番号							
				凡例 ○DP達成のために重要な目標							
				1	2	3	4	5	6		
ライフデザイン学科 ディプロマポリシー			1 教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける 2 自己分析力および自己肯定力を身につける 3 情報収集力および情報分析力を身につける 4 課題発見力および課題解決力を身につける 5 コミュニケーション能力を身につける 6 プレゼンテーション能力を身につける								
				知識教養	自己分析肯定力	情報収集分析	課題発見解決	コミュニケーション	プレゼンテーション		
色彩の基礎	2	1	1 色彩の基礎知識をもとにした、配色する楽しさを説明できる 2 社会における色彩の役割を考え、色彩計画が提案できる 3 テーマに合わせたファッションやインテリアなどの配色ができる	○							○
色彩の応用	2	1	1 色彩理論に関する基礎知識と応用手法を説明できる 2 様々な色彩調和論に基づいた配色技術を使うことができる 3 ファッションビジネス・プロダクトデザイン・景観計画において具体的な色彩提案ができる	○				○			○
造形基礎演習	2	1	1 色と形、色の微妙な差、配色、色を使うおもしろさ等を理解し、かつ表現できる 2 時代の変化にも応えられる造形の基礎力をもつ 3 装飾的な模様を自ら作り出し、作品としての完成度を高める	○			○				○
デザイン概論	2	1	1 デザインに関する基礎的な知識を習得している 2 デザインによって自身の価値観や感性を人に伝えることができる 3 社会課題の発見と考察にデザイン思考で取り組むことができる	○		○					○
商品企画論	2	1	1 商品企画の基本的な概念やプロセスを理解している。 2 ユーザーや社会が求めているデザインコンセプトを考えることができる 3 新しい視点でアイデアを考え、創造力豊かな商品やサービスを提案できる	○			○				○
ユニバーサルデザイン	2	1	1 すべての人が幸せに暮らせるユニバーサルデザインを考える喜びを説明できる 2 社会におけるユニバーサルデザインの必要性を説明できる 3 社会での課題を見つけ、解決するためのユニバーサルデザインを考案できる	○			○				○
ブランドデザイン	2	1	1 人々の生活に幸せと喜びを与えるブランドデザインを説明できる 2 企業・社会におけるブランディングの重要性を理解している 3 課題発見力と想像力を発揮し、新しいブランドを構想することができる	○		○		○			○
ユーザー体験価値デザイン	2	1	1 ユーザーエクスペリエンスを理解することができる 2 ユーザリサーチで得た知見に基づき、デザインの意図やプロセスを説明できる 3 多様な領域と連携した体験価値を構想することができる	○			○			○	○
パッケージデザイン演習	2	2	1 パッケージの役割と必要性を説明できる 2 商品企画やユーザーの期待に適切なパッケージを考えることができる 3 パッケージの基礎知識をもとに目的に応じたパッケージを提案することができる	○			○				○
デザイン企画演習	2	2	1 公共空間の現状を分析し、デザインで課題解決に取り組むことができる 2 行政、専門家、他大学の学生などと協働でプロジェクトを実践できる 3 持続可能な公共空間について考察し、構想することができる	○			○				○
メディカルクラークⅠ	2	1	1 医療保険制度の基礎知識を理解できる 2 診療報酬の基礎知識を理解し点数算定できる 3 診療報酬明細書の記載要領を理解できる	○							
メディカルクラークⅡ	2	1	1 医療機関において、患者接遇・受付の基礎ができる 2 診療報酬の基礎知識を理解し点数算定できる 3 診療報酬明細書の記載要領を理解できる	○			○				○
メディカルクラーク応用	1	1	1 診療録(カルテ)を正しく読むことができる 2 診療報酬明細書の誤りを発見できる 3 医療事務技能審査試験に向け時間内に向けての解答ができる	○				○			○
ドクターズクラークⅠ	2	1	1 医療保険制度・医療関連法規を理解できる 2 医学一般・薬学一般を身につける 3 各種医療文書を作成できる	○							○
ドクターズクラークⅡ	2	1	1 医療保険制度・医療関連法規を理解できる 2 医学一般・薬学一般を身につける 3 ヒューマンスキル・ビジネススキルを身につける	○				○			○
調剤報酬請求事務	2	1	1 医療保険制度を理解できる 2 診療報酬明細書の作成、点検ができる 3 患者接遇と受付実務を身につける	○			○				○
ケアクラーク	2	1	1 介護保険制度の基礎知識を理解できる 2 介護報酬を理解し介護給付費の算定ができる 3 介護給付費明細書の記載要領を理解できる	○			○				
エンターテインメント論Ⅰ	2	1	1 アイドル界における構造と仕組みを理解する 2 アイドル界における戦術と戦略を理解する 3 アイドル界におけるコンテンツのコンセプトを理解する	○			○				○
エンターテインメント論Ⅱ	2	1	1 日本のアニメ映画界の現状を理解する 2 日本のアニメ映画界の戦術と戦略を理解する 3 日本のアニメ映画における作品のコンセプトを理解する	○			○				○
放送業界で働く	2	1	1 放送業界で働く職種と仕事内容を理解する 2 働く職場として放送業界の現状と問題点を理解する 3 放送業界で働く職種から自己の適性を考える	○			○				○
映画を視る・映画を創る	1	1	1 古今東西の映画を視聴し、作品の魅力について理解する 2 古今東西の映画について、その撮影・編集のテクニックについて理解する 3 映画作成の手法を駆使して簡単な作品を撮影・編集することができる	○			○				○
カメラ演習	2	1	1 デジタルカメラの絞り・シャッタースピード等を操作してイメージした写真を撮影できる 2 デジタルカメラの撮影知識と技法を修得し、それを応用できる 3 編集ソフトを使った画像編集方法を修得し、それを応用できる	○				○			○
観光概論	2	1	1 観光の歴史、現状、将来展望が理解できる 2 観光の現状、将来展望について自分の意見を持つことができる 3 観光の将来展望、未来像を自分の意見としてわかりやすく伝えることができる	○			○	○			○
京都学	2	1	1 時代ごとの京都の変遷を理解する 2 歴史的なできごとと京都の文化・景観との関連性を理解する 3 さまざまな資料から京都の特徴を発見し、自らの言葉で説明する力を身につける	○			○				○

〈ディプロマポリシー〉

1	教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける
2	自己分析力および自己肯定力を身につける
3	情報収集力および情報分析力を身につける
4	課題発見力および課題解決力を身につける
5	コミュニケーション能力を身につける
6	プレゼンテーション能力を身につける

〈カリキュラムマップ〉

科目名	単 位	配 当 年 次	科目の到達目標	ディプロマポリシーの項目番号						
				凡例 ○:DP達成のために重要な目標						
				1	2	3	4	5	6	
				知識教養	自己分析肯定力	情報収集分析	課題発見解決	コミュニケーション	プレゼンテーション	
ライフデザイン学科 ディプロマポリシー			1	教養および専門知識を興味・関心に応じて身につける						
			2	自己分析力および自己肯定力を身につける						
			3	情報収集力および情報分析力を身につける						
			4	課題発見力および課題解決力を身につける						
			5	コミュニケーション能力を身につける						
			6	プレゼンテーション能力を身につける						
観光ビジネス実務総論	2	1	1	観光業に関わる業務の概要や、求められる知識・能力について理解できる	○					
			2	観光に関するビジネス実務を理解し、その課題を知ることができる			○	○		
			3	観光ビジネス実務の課題について自分の意見を持つことができる				○		○
ホテルビジネス実務	2	1	1	日本における航空ビジネスの歴史・成り立ちを理解できる	○		○			
			2	日本におけるホテルビジネスの歴史・成り立ちを理解できる	○		○			
			3	航空・ホテル関連ビジネスの実務知識を身につける	○					
観光・接遇英語	2	1	1	観光やビジネスにおいて英語を活用するために必要となる基礎知識を説明できる	○				○	
			2	観光やビジネスで必要となる短い英語のフレーズを聞いて理解できる	○	○			○	
			3	観光やビジネスで必要となる基本的な会話が英語でできるようになる	○	○			○	
観光事業論	2	2	1	観光関連資源、施設、事業の実態や現状、今後の課題が理解できる	○		○	○		
			2	観光に関する課題について情報を集め、分析・検討できる			○	○		
			3	観光に関する課題を自分の言葉で説明できるようになる					○	○