

科目名	特別講義Ⅱ Special LecturesⅡ			担当教員	岡野卓也		
学年	5年	学期	集中	履修条件	選択	単位数	1
分野	専門	授業形式	講義・演習	科目番号	17235061	単位区別	履修
学習目標	知的財産権制度が何のために創設され、それが社会でどんな機能や役割を果たしているかを学習することにより、企業や技術者を守る法律であることを体感させる。更に知的財産活動の基盤であり、製品開発を進める上で「宝の山」である特許情報の重要性や役割を理解するとともに、特許情報の検索方法・活用方法を習得して、創造性の育成や将来モノ作りや製品開発等に特許情報を有効に活用できるスキルの取得を目指す。						
進め方	特許情報とは何か、特許情報にはどのような役割があり、どのように活用できるのかを学び、また、特許情報プラットフォーム（(独)工業所有権情報・研修館が提供する無料の特許情報検索システム）を用いた特許情報の検索方法を習得するとともに、実際に特許調査・活用を行う場面を設定した演習を行うことにより、将来の製品開発等の場面で特許情報を有効に活用できるスキルを獲得する。						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1. 特許情報の基礎知識(4) 2. 特許情報検索(11) (1)特許情報プラットフォーム (2)実習（特許調査・特許マップ）			特許情報とは何か、特許情報にはどのような役割があり、どのように活用できるのかを理解する。また、特許調査に有効な特許分類や、特許の内容を社会に公表する特許公報についての基礎知識を学ぶ。 特許情報プラットフォームを用いた特許情報の検索方法を習得する。また、特許調査・活用に関する場面を設定した演習を通じて、将来の製品開発等の場面で特許情報を有効に活用できるスキルを習得する。			
評価方法	岡野：確認テスト 35%，授業態度，演習の取り組み 15%の比率で評価する。						
履修要件	特になし						
関連科目							
教材	プリント資料（パワーポイント）等						
備考							

科目名	特別講義Ⅱ Special LecturesⅡ			担当教員	岡野真人		
学年	5年	学期	集中	履修条件	選択	単位数	1
分野	専門	授業形式	講義・演習	科目番号	17235061	単位区別	履修
学習目標	知的財産権制度の役割を理解し、企業の発展や地域の活性化のために、知的財産権制度をどのように活用すればよいかを学ぶ。						
進め方	知的財産が身近なものであることを知った上で、知的財産権制度の基礎を学習する。グループでアイデア商品の開発および商品のネーミングにチャレンジし、最後にレポートを提出する。						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1. 知的財産に関する法体系(1.0) 2. 知的財産権の保護対象（1.5） 3. 知的財産を保護する必要性(0.5) 4. 企業における知的財産活動(1.0) 5. 特許制度の基礎（3） 6. 実用新案制度の基礎(0.5) 7. 意匠登録制度の基礎（1.0） 8. 商標登録制度の基礎（1.5） 9. 著作権制度の基礎・その他の法律（2.0） 10. 外国における知的財産の保護（1.0） 11. 商品開発・ネーミング実習、レポート提出（2.0）			・知的財産に関する法体系を大掴みに理解する。 ・知的財産権の保護対象を、具体例を見ながら理解する。 ・知的財産権制度の役割、知的財産権制度が無かった場合の問題点を、事例に基づいて理解する。 ・知的財産権の活用だけでなく、知的財産権を取得する過程にもメリットがあることを理解する。 ・特許権を取得するための手続、特許権の管理・活用について理解する。 ・特許制度との共通点・相違点に着目して、各制度の特徴を理解する。 ・著作権侵害の問題は個人の身近でも起こり得ることを理解する。 ・知的財産を国際的に保護するためのルールがあることを理解する。 ・企業の発展や地域の活性化のために、知的財産権制度をどのように活用すればよいかを体得する。			
評価方法	岡野：レポート 35%、授業態度 15%の比率で評価する。						
履修要件							
関連科目							
教材	プリント資料・パワーポイント等						
備考							

科目名	特別講義Ⅱ Special LecturesⅡ			担当教員	佐田洋一郎		
学 年	5 年	学 期	集中	履修条件	選択	単位数	1
分 野	専門	授業形式	講義・演習	科目番号	17235061	単位区別	履修
学習目標	知的財産権制度が何のために創設され、それが社会でどんな機能や役割を果たしているかを学習することにより、企業や技術者を守る法律であることを体感させる。更に知的財産活動の基盤であり、製品開発を進める上で「宝の山」である特許情報の重要性や役割を理解するとともに、特許情報の検索方法・活用方法を習得して、創造性の育成や将来モノ作りや製品開発等に特許情報を有効に活用できるスキルの取得を目指す。						
進め方	発明品や商品等の実物で、特許、実用新案、意匠、商標、不正競争防止法等がどのように保護するのか、また保護された場合と保護されなかった場合、市場ではどのようなことが生じるのかを体感させ、もの作りや商品開発において知的財産に対して如何に意識を持つことが大切かを体感させる。						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1. 知的財産制度が設けられた背景とその仕組み（1.5） 2. 特許法の基礎知識（6.5） 3. 外国での権利取得の仕方（0.5） 4. 実用新案法の基礎知識（0.6） 5. 意匠法の基礎知識（1.2） 6. 商標法の基礎知識（2） 7. キャラクターの権利について（0.4） 8. 著作権法の基礎知識（0.7） 9. 不正競争防止法の基礎知識（0.3） 10. 研究ノートの正しい活用法（1.0） 11. 知的財産制度の基本理念（0.3）			知的財産制度の歴史や背景、役割、機能、モノマネを放置することの問題点を理解させる。 技術者と知っておくべき特許知識の基礎から応用まで身近な題材を使って理解を深める。 ビジネスのグローバル化に伴い、知財のグローバル化戦略も不可欠である。 モノ造りや、税関での模倣品の水際阻止に有効な実用新案制度を学ぶ。 モノ造りの付加価値を高める意匠制度を学ぶ。 商品の最後の決め手はブランディング、ビジネス戦略には欠かせないことを理解させる。 商品や組織のイメージアップに活用されているが、わかりにくいゆるキャラに関する権利関係を整理し理解させる。 IT化の進展は、意図しない著作権侵害の被害者、加害者になりやすいので、注意すべき点を学ぶ。 モノ造りを守る法律が産業財産権以外にもあることを、認識させる。 研究や開発の過程で発明が生まれ、どんな発明がいつ生まれたかの証明が必要になることがある。そのために、研究ノートが使われてきたが、証拠力を上げるためのルールがあることを、認識させる。 知的財産制度は交通信号と同様に事故に巻き込まれないようにするためのものルールであり、技術者をまもる制度であることを学生のうちから認識させる。 モノ造りの最後はいかにユーザーにアピールして受け入れてもらえるかが勝負になり、企業活動では不可欠。技術に勝ってビジネスにも負けないという課題の克服は今や技術者にもそのセンスが問われている。			
評価方法	佐田：確認テスト 20%、レポート 20%、授業態度 10%の比率で評価する。						
履修要件	特になし						
関連科目							
教 材	プリント資料（パワーポイント）等						
備 考							

科目名	特別講義Ⅱ Special LecturesⅡ			担当教員	高橋 正彦		
学 年	5 年	学 期	集中	履修条件	選択	単位数	1
分 野	専門	授業形式	講義・演習	科目番号	17235061	単位区別	履修
学習目標	今は学生であっても、将来一定の職業に就く。働くにあたっては、必ず企業経営を意識することが必要になる。製造業の場合、原材料を仕入れ、加工し、商品にして販売する。その過程の中から働く人の給与も支払われる。この講義では、マネジメントゲームという企業経営をゲーム感覚で学ぶシミュレーションを用いて、将来必要となる企業経営とは何かという知識についての全体像を講義も交えて学ぶ。						
進め方	授業は、経営についての講義と経営の疑似体験であるマネジメントゲームを実施して行う。マネジメントゲームは、具体的にはゲーム盤を用いて、ゲーム盤上の市場で学生による経営により、経営の疑似体験を行う。						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1. イントロダクション(5) (1) 金融の仕組み (2) マーケティングとは (3) 決算書とは 2. マネジメントゲームによる経営体験(22) (1) オリエンテーション ①ルール説明 ②企業経営3つのポイントを知る (2) シミュレーションと企業経営 ①創業・決算 ②試行錯誤・決算・振り返り ③販売重視・決算・振り返り ④講義「経営計画」 ⑤計画重視・決算・振り返り 3. まとめ(3)			企業経営の前提となる経済や金融の流れ、銀行の仕組みなどを大まかに理解する 「モノ」を売ることの難しさについて理解する 企業の成績表である「決算書」について理解する 経営疑似体験であるマネジメントゲームの基本ルールとあわせて、企業経営の3つのポイントを理解する 企業経営の流れを大きくとらえる 企業経営の流れを計数でとらえる 企業にとって利益とは何かを理解する 経営計画の発表 経営計画の実践・採算とは何かをつかむ コスト意識と利益意識について解説し、また、企業経営とは何かについてまとめを行う			
評価方法	レポート 70%，授業態度，演習の取り組み 30%の比率で評価する。						
履修要件	特になし						
関連科目	特になし						
教 材	プリント資料を配布する						
備 考	電卓を持参，講義補助 2 名，プロジェクター・ゲーム盤使用						

科目名	特別講義Ⅱ Special LecturesⅡ			担当教員	真鍋 芳眞		
学 年	5 年	学 期	集中	履修条件	選択	単位数	1
分 野	専門	授業形式	講義・実習	科目番号	17235061	単位区別	履修
学習目標	今後進展すると思われる電力事業の自由化等により、電気工事士の社会的必要性は増大するものと思われる。電気工事の国家資格である第二種電気工事士試験に合格するスキルを修得し、一般用電気工作物の保安に関して必要な知識及び技能について理解を深める。						
進め方	(講義) 電気回路の基本を習得したうえで、配線図に描かれている、図記号を理解し、実際に屋内配線工事についてイメージが出来る基本知識を習得する。 (実習) 電気工事に必要な、実物を手に取って、工具の知識・使用方法を学ぶ。あわせて個々の電材の基本知識として構造および用途について学習する。その後、具体的な器具ごとの個別の基本作業実習を経て、器具間の配線・結線作業を中心とした総合的工事実習を行う。以上により電気工事の基本を身に付け、資格取得へのステップとする。						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	(1日目) 34. 電気工事士資格および受験について説明 (2) 35. 屋内配線工事に関する基礎的な知識 (2) 36. " " (2) 37. " " (2)			基礎理論について理解 屋内配線工事の使用材料、工具、施工方法、測定器及び関係法令等の理解 配線図の読み取り方、書き方についての理解 (図記号の名称及び役割について)			
	(2日目) 38. 複線図の書き方(4) 39. 基本作業の実施(4)			配線図から複線図が素早く書ける。 ケーブルの寸法取り、器具への結線のための絶縁被覆の剥ぎ取り寸法等の習得 使用する工具の取り扱いについての練習			
	(3日目) 40. 器具の役割, 名称(2) 41. 器具の結線, ケーブルの結線(4) 42. 全体作業(2)			(使用電材など) 連用埋め込み枠, 埋め込みコンセント 露出型コンセント, 3路・4路スイッチ ブロック端子, 引っ掛けシーリング パイロットランプ, 防護管 ねじなし金属管E19, 合成樹脂製可とう電線管 ゴムプッシング, 埋め込み型接地端子 配線用遮断器, 差込コネクタ リングスリーブ			
	(4日目) 43. 模擬作業体験 (4) 44. 公表された欠陥についての注意すべきポイントと総まとめ (2)			公表された注意すべきポイントを十分理解し 欠陥をゼロとする。			
評価方法	実習態度および実習の完成度により評価をする。(70%) 講義内容に関してレポートなどを提出により評価する。(30%)						
履修要件	実習において、作業安全を第一とし、作業用工具、材料等の取扱いの習熟度を高める。						
関連科目	電気回路						
教 材	講師の準備するプリントなど。必要に応じて参考書を用意する。						
備 考	工具や電材などは学校で用意する。						

科目名	特別講義Ⅱ Special LecturesⅡ			担当教員	ウィリアムズ R.T.		
学年	5年	学期	通年	履修条件	選択	単位数	1
分野	一般	授業形式	講義	科目番号	17235061	単位区別	履修
学習目標	This course will prepare the students for the English that they will need in a business environment, and will provide them with some of the basic training that they will need to prepare for the TOEIC. The course will provide students with practical communication experience in a work place. They will gain confidence in their workplace communication skills, and they will develop and build their business English vocabulary.						
進め方	This course will follow the basic outline of the textbook <i>Business Venture 2, Student Book with practice for the TOEIC test</i> by Roger Barnard & Jeff Cady. Students will study the vocabulary and have practical exercises in the workplace environment, as outlined in the textbook. They will do individual study and pair work of model conversations, and simple practical exercises that will require them to communicate in English.						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1日目 Business Venture 2 Student Book Chapters 1-3 (7)			Students will study Introductions in chapter 1 Students will study basic telephoning principles and directions in Chapter 2 Students will study days of the week and scheduling in Chapter 3			
	2日目 Business Venture 2 Student Book Chapters 4-6 (8)			Students will study company statistics and dynamics in Chapter 4 Students will study how to answer basic questions about products and services in Chapter 5 Students will study decision making principles in Chapter 6			
	3日目 Business Venture 2 Student Book Chapters 7-9 (7)			Students will study how to deal with queries and complaints Chapter 7 Students will study how to check the progress and giving updates in Chapter 8 Students will study about giving advice and projecting outcomes in business in Chapter 9			
	4日目 A practical game in communication and dealing with money and numbers (3) Review for the final exam (3) A final exam (2)			Students will get the opportunity to play the US board game, called “Monopoly.” They will practice this business game and communicate in English. There will be a review session for the test. A comprehensive final exam will take place listening and writing sections based on information from the textbook.			
評価方法	20% will be based on participation in activities as observed by the instructor. 80% will be the final exam						
履修要件	特になし						
関連科目							
教材	Business Venture 2, Student Book, with practice for the TOEIC test. By Roger Bamard & Jeff Cady. Oxford University Press ISBN978 0 19 457808 0						
備考							