

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	未来デザインプログラムⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	未来デザインプログラムⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	7つの習慣Jテキスト、夢のスケッチブック		出版社	FCEエデュケーション	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」を体現する為の授業として、7つの習慣を体系的に学ぶことで、社会人/職業人としてあるべき人格を高め、主体性を発揮して物事にチャレンジできる人材に成長する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>「自立」と「相互依存」のためにはどんな考え方や行動習慣が必要なかを理解する</li> <li>他者へのリーダーシップを醸成し、主体性を発揮できる様になる</li> </ul>				
評価基準	小テスト/レポート：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格	なし				
関連科目					
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	清水 なつみ	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	専門学校へようこそ！	未来デザインプログラム授業への価値付けを行い、日誌を書くことの意味や今日から実行できる機会を考える
2	自分制限パラダイムを解除しよう！	自分制限パラダイムの概念を知り、自分制限パラダイムを取り払った状態で行動が継続できる様に考える
3	自信貯金箱	自信貯金箱の概念を理解すると共に、自分自身への約束を守る大切さを学ぶ
4	刺激と反応	刺激と反応の考え方を理解し、どのような状況でも一時停止ボタンを使い主体的に判断・行動していくことの大切さを考える
5	言葉～ことだま～	言葉の持つ力や自分の言動が、描く未来や成功に繋がっていくことを学ぶ
6	影響の輪	集中すべき事、集中すべきでない事を明確にし、今自分がやるべき事、考えるべき事を優先順位を考えながら整理していく大切さを学ぶ
7	選んだ道と選ばなかった道	自分の選択は自分の気持ち次第であり、自分が決めたことに対して、最後までやり遂げる大切さを学ぶ
8	割れた窓の理論	規則を守る大切さ、重要性を理解する
9	人生のビジョン	10年後のなりたい自分を考えることにより、入学時に考えた「卒業時の姿」をより具体的に考える
10	自分の価値観を知る	なりたい姿を鮮明にすることの大切さを知り、自分の価値観を深堀りすることで、将来のなりたい姿を具体的にイメージできるプロセスを学ぶ
11	大切なことは？	なりたい自分になるために優先すべき「大切なこと」は、夢の実現や目標達成に直接関係することだけではなく、間接的に必要なこともあることを学ぶ
12	一番大切なことを優先する	スケジュールの立て方を学ぶ。自らが決意したことを実際の行動に移すことの大切さを学ぶ
13	私的成功の振り返り	主に私的成功の習慣（前期授業内容）の復習（知識確認）
14	時間管理のマトリクス	第2領域（緊急性はないが重要なこと）を優先したスケジュール管理について学ぶ
15	リーダーシップを発揮する	リーダーシップを発揮するためには、「主体性」が問われることを学ぶ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	未来デザインプログラムⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	未来デザインプログラムⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	7つの習慣Jテキスト、夢のスケッチブック		出版社	FCEエデュケーション	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」を体現する為の授業として、7つの習慣を体系的に学ぶことで、社会人/職業人としてあるべき人格を高め、主体性を発揮して物事にチャレンジできる人材に成長する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>「自立」と「相互依存」のためにはどんな考え方や行動習慣が必要なかを理解する</li> <li>他者へのリーダーシップを醸成し、主体性を発揮できる様になる</li> </ul>				
評価基準	小テスト/レポート：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格	なし				
関連科目					
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	清水 なつみ	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	信頼貯金箱	信頼貯金箱の概念を理解し、周囲から信頼されるための考え方を学ぶ
2	Win-Winを考える	お互いがハッピーになれる方法を考えることの大切さを学ぶ
3	豊かさマインド	人を思いやることは自分自身のためでもあることを学ぶ
4	理解してから理解される	人の話の聴き方を考え、理解してから理解するという考え方があることを学ぶ
5	相乗効果を発揮する	多様性や人と違いがあることに価値があることを学ぶ
6	自分を磨く	自分を磨くことの大切さ、学び続けることの大切さを考える
7	未来は大きく変えられる	人生は選択の連続あり、未来は自分の選択次第であることを学ぶ
8	人生ビジョンを見直す	自らが立てたライフプランを現実的な視点から見つめ、必要な軌道修正を考える
9	未来マップを作ろう①	未来の自分の姿（仕事、家庭、趣味など）を写真や絵で表現するマップを作成し、将来の夢を実現するモチベーションを高めていく
10	未来マップを作ろう②	未来マップの発表を通して、自身の夢を実現する決意をする
11	感謝の心	人間関係構築/向上の基本である感謝の心について考える
12	7つの習慣授業の復習	7つの習慣の関連性を学ぶとともに、私的成功が公的成功に先立つことを理解する
13	未来デザインプログラムの振り返り	7つの習慣など、未来デザインプログラム授業で学んだことの復習（知識確認）
14	2年生に向けて①	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度への目標設定を考える
15	2年生に向けて②	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度への目標設定を考える

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリアサポートⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリアサポートⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材				出版社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習に参加する目的を理解し、社会人として（現場で）必要なスキル・考え方を習得する</li> <li>・就職活動の流れを知り、すぐに動き出せる準備をする</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・業界研究を行い自分が働く業界について理解ができている</li> <li>・就職活動に向けて自己分析を行い、自身の強みを分かりやすく相手に伝えることができる</li> </ul>				
評価基準	発表点40%、提出物30%、授業態度30%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>・成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格					
関連科目	プレゼンテーション基礎Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面形式にて実施する				
担当教員	柳澤 榛乃	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション	前期予定を確認し今後のビジョンを伝える
2	仕事について	働くということについて
3	業界理解①	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
4	業界理解②	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
5	業界理解③	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
6	業界理解④	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
7	業界研究まとめ	業界研究について総評を行う
8	就職活動の仕方①	将来の職種、就職活動、就職後の状況について理解する
9	就職活動の仕方②	将来の職種、就職活動、就職後の状況について理解する
10	自己分析①	自己分析について
11	自己分析②	自己分析について
12	他己分析	客観的にどのように思われているか知る
13	他者協力ワーク	数人で協力をし、課題を解決する力を手に入れる
14	他者協力ワーク②	数人で協力をし、課題を解決する力を手に入れる
15	まとめ	振り返りまとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリアサポートⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリアサポートⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材				出版社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習に参加する目的を理解し、社会人として（現場で）必要なスキル・考え方を習得する</li> <li>・就職活動の流れを知り、すぐに動き出せる準備をする</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業研究を行い自分が働く業界について理解ができています</li> <li>・就職活動に向けてエントリーシートの作成を行いすぐにエントリーできる準備ができています</li> </ul>				
評価基準	発表点40%、提出物30%、授業態度30%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>・成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格					
関連科目	プレゼンテーション基礎Ⅱ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	柳澤 榛乃	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	後期の流れの共有	後期予定を確認し今後のビジョンを伝える
2	履歴書とは	履歴書作成の必要性を伝え、履歴書を作成する
3	履歴書の作成	履歴書の作成
4	エントリーシートとは	エントリーシート作成の必要性を伝え作成する
5	エントリーシートの作成	エントリーシートを作成する
6	企業研究とは	企業研究をする理由を伝える
7	企業研究①	企業研究を実施し、働き先について考える
8	企業研究②	企業研究を実施し、働き先について考える
9	企業研究③	企業研究を実施し、働き先について考える
10	企業研究④	企業研究を実施し、働き先について考える
11	面接練習①	面接試験に向けての対策
12	面接練習②	面接試験に向けての対策
13	面接練習③	面接試験に向けての対策
14	面接練習④	面接試験に向けての対策
15	まとめ	振り返り

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	社会人基礎力Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	社会人基礎力Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト		出版社	日本能率協会マネジメントセンター	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	ビジネス能力検定ジョブパスの検定取得を目指す ビジネス社会において、将来的に期待される「ビジネス能力」の向上を図る				
到達目標	ビジネス社会での活躍を目指した「コミュニケーション能力」の基礎力を身に付ける。仕事の実践において、情報収集などの「ビジネスツール」の知識を「確認問題」を通して総体的に理解する				
評価基準	授業内で実施する試験、レポート提出などの課題の結果（70%）および授業態度と参加の積極性（30%）を踏まえ、総合的な観点で評価する				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目					
備考					
担当教員	栗原 千春	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	キャリアと仕事へのアプローチ	①働く意識、②仕事への取り組み方、③会社の基本とルール
2	仕事の基本となる8つの意識	①8つの意識、②顧客意識、③時間意識、④目標意識、⑤協調意識、⑥改善意識、⑦コスト意識
3	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	①コミュニケーションの基本、②コミュニケーションを支えるビジネスマナー、③社会人としての身だしなみ他
4	指示の受け方と報告、連絡・相談	①指示を受けるポイント、②報告・連絡の仕方、③連絡・相談の仕方と忠告の受け方
5	話し方と聞き方のポイント	①ビジネスにふさわしい話し方、②敬語の種類と必要性、③聞き方の基本他
6	来客応対と訪問の基本マナー	①来客応対の基本、②来客応対の流れ、③面談の基本マナー、④名刺交換と紹介の仕方、⑤訪問の基本マナー
7	会社関係でのつき合い	①会食のマナーと会食中のコミュニケーション、②業務終了後のつき合いと冠婚葬祭の基本
8	仕事への取り組み方	①仕事は正確かつ計画的に、②効率的・合理的な仕事の進め方、③スケジュール管理と情報整理他
9	ビジネス文書の基本（1）	①ビジネス文書の役割と書き方、②ビジネス文書の種類、③社内文書の種類と作成例
10	ビジネス文書の基本（2）	①社外文書の種類と作成例、②社外文書の台方とわかりやすい文章の基本、③電子メールの書き方
11	電話応対	①電話応対の重要性、②電話の受け方、③電話のかけ方、④電話の取りつぎと携帯電話のマナー
12	統計・データの読み方・まとめ方	①表とグラフの役割と特徴、②表の読み方・まとめ方、③グラフの作り方と特徴
13	情報収集とメディアの活用	①情報の取捨選択、②インターネット等からの情報収集、③新聞からの情報収集
14	会社を取り巻く環境と経済の基本	①日本経済の基本構造と変化、②経済環境の変化と求められる人材の変化
15	まとめ	基本的知識の復習・ビジネス用語の基本

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	社会人基礎力Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	社会人基礎力Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト		出版社	日本能率協会マネジメントセンター	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	ビジネス能力検定ジョブパスの検定取得を目指す ビジネス社会において、将来的に期待される「ビジネス能力」の向上を目指す				
到達目標	ビジネス社会での活躍を目指した「コミュニケーション能力」を応用的に身に付ける 仕事の実践において、情報収集などの「ビジネスツール」を修得する				
評価基準	授業内で実施する試験、レポート提出などの課題の結果（70%）および授業態度と参加の積極性（30%）を踏まえ、総合的な観点で評価する				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者、成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目					
備考					
担当教員	栗原 千春	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	キャリアと仕事へのアプローチ	①働く意識、②仕事への取り組み方、③会社の基本とルールについての演習問題と過去問題
2	仕事の基本となる8つの意識	①8つの意識、②顧客意識、③時間意識、④目標意識、協調意識、 ⑤改善意識、コスト意識についての演習問題と過去問題
3	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	①コミュニケーションの基本、②コミュニケーションを支えるビジネスマナー、 ④社会人としての身だしなみについての演習問題と過去問題
4	指示の受け方と報告、連絡・相談	①指示を受けるポイント、②報告・連絡の仕方、 ③連絡・相談の仕方と忠告の受け方 についての演習問題と過去問題
5	話し方と聞き方のポイント	①ビジネスにふさわしい話し方、②敬語の種類と必要性、 ③聞き方の基本他 についての演習問題と過去問題
6	来客応対と訪問の基本マナー	①来客応対の基本、②来客応対の流れ、③面談の基本マナー、④名刺交換と紹介の仕方、 ⑤訪問の基本マナー についての演習問題と過去問題
7	会社関係でのつき合い	①会食のマナーと会食中のコミュニケーション、 ②業務終了後のつき合いと冠婚葬祭の基本 についての演習問題と過去問題
8	仕事への取り組み方	①仕事は正確かつ計画的に、②効率的・合理的な仕事の進め方、 ③スケジュール管理と情報整理他 についての演習問題と過去問題
9	ビジネス文書の基本①	①ビジネス文書の役割と書き方、②ビジネス文書の種類、 ③社内文書の種類と作成例 についての演習問題と過去問題
10	ビジネス文書の基本②	①社外文書の種類と作成例、②社外文書の台方とわかりやすい文章の基本、 ③電子メールの書き方 についての演習問題と過去問題
11	電話応対	①電話応対の重要性、②電話の受け方、③電話のかけ方、 ④電話の取りつぎと携帯電話のマナー についての演習問題と過去問題
12	統計・データの読み方・まとめ方	①表とグラフの役割と特徴、②表の読み方・まとめ方、 ③グラフの作り方と特徴 についての演習問題と過去問題
13	情報収集とメディアの活用	①表とグラフの役割と特徴、②表の読み方・まとめ方、 ③グラフの作り方と特徴 についての演習問題と過去問題
14	会社を取り巻く環境と経済の基本	①日本経済の基本構造と変化、②経済環境の変化と求められる人材の変化 についての演習問題と過去問題
15	まとめ	過去問題

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	プレゼンテーション基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	プレゼンテーション基礎Ⅰ		
開講		単位数	時間数		
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	(共通プリント、各校独自資料)		出版社		

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職や実習はもちろん、普段の学校生活におけるコミュニケーション能力を身に付ける</li> <li>・自己の意思・考えを分かり易く相手に伝える能力、相手の話を聞き主張できる能力を身に付ける</li> <li>・学生が業界・職種について自ら考え発表する機会を設けることで、業界・職種への理解を高め、なりたい職業イメージを明確化する</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人前で自分の意思・考えを分かり易く話すことができる</li> <li>・業界・職種への理解を高め、なりたい職業イメージが明になっている</li> </ul>				
評価基準	発表：70% 小テスト・提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	キャリアサポートⅠ・キャリアサポートⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	柳澤 榛乃	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	プレゼンテーションとは	・傾聴とは ・アクティブリスニング
2	話す時の心構えと基本	・ピクチャーフィギュア ・思考力と表現力
3	表情（表現力）	・第一印象(メラビアンの法則) ・表情チェック ・即題スピーチ
4	思考力①	・思考力とは ・ストーリー構成の型 ・いろいろな立場
5	思考力②、表現力	・ストーリー構成の三原則 ・PREP法 ・show&tell
6	自己判断、自己分析	・思考力、表現力のセルフチェック ・改善点を知る
7	ディスカッション	・グループディスカッションの基本
8	業界・職種・仕事内容 研究①	・個人で調べ、まとめる
9	業界・職種・仕事内容 研究②	・グループ内で個人発表
10	業界・職種・仕事内容 研究③	・個人発表を基に、グループで調べまとめる
11	業界・職種・仕事内容 研究④	・個人発表を基に、グループで調べまとめる
12	業界・職種・仕事内容 研究⑤	・グループ毎で発表
13	発表の振り返り	・思考力、表現力について自己評価、他者評価を実施
14	振り返り	・内容の振り返り ・確認テスト
15	即題スピーチ 前期のまとめ	・長所、前期努力したこと等 ・前期のまとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	プレゼンテーション基礎Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	プレゼンテーション基礎Ⅱ		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	(共通プリント、各校独自資料)		出版社	—	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職や実習はもちろん、普段の学校生活におけるコミュニケーション能力を身に付ける</li> <li>・自己の意思・考えを分かり易く相手に伝える能力、相手の話を聞き主張できる能力を身に付ける</li> <li>・学生が業界・職種について自ら考え発表する機会を設けることで、業界・職種への理解を高め、なりたい職業イメージを明確化する</li> </ul>				
到達目標	・就職活動や職場等で人前で発表できる				
評価基準	発表：70% 小テスト・提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	キャリアサポートⅠ・キャリアサポートⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	柳澤 榛乃	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	自分自身を知る①	・4つの自分(ジョハリの窓) ・自己PR作成
2	自分自身を知る②	・自己PR発表(動画撮影)
3	自己分析①	・自己分析の理解
4	自己分析②	・自己分析づくり
5	模擬面接	・模擬面接(ビデオ撮影)
6	発表の振り返り	・自己PR、模擬面接の振り返りを実施
7	実習・就職指導①	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
8	実習・就職指導②	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
9	実習・就職指導③	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
10	実習・就職指導④	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
11	実習・就職指導⑤	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
12	実習・就職指導⑥	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
13	実習・就職指導⑦	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
14	実習・就職指導⑧	企業研究・模擬面接・グループディスカッション
15	実習・就職指導⑨ 総まとめ	企業研究・模擬面接・グループディスカッション 総まとめ



# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	WEBマーケティング基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBマーケティング基礎Ⅰ		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科		15
使用教材	ウェブの仕事力が上がる 標準ガイドブック1 Webリテラシー 第3版		出版社	ポーンデジタル	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Webのそもそも(仕組みや歴史)を学びながら、必要な用語・単語を理解する プロデューサー/ディレクターなど、Web制作のクリエイティブでない部分についての知識を身につける				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webに関する用語を覚える</li> <li>Webの基礎知識(仕組み・歴史)を理解する</li> <li>Web制作のプロセス(マネジメント/企画/デザイン)を理解する</li> </ul>				
評価基準	テスト:70%、授業態度:30%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格	なし				
関連科目	なし				
備考					
担当教員	佐藤 雅則	実務経験	○		
実務内容	企画・販売会社で商品の企画、デザイナーとして1年勤務、その後フリーランスでイラストレーター、デザイナーとして20年勤務をした実務経験を基に、WEBの基礎知識、WEB制作における用語やプロセスを教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス	自己紹介・教科ガイダンス
2	Webの基礎知識①	インターネットとWebの歴史、WWWの仕組み
3	Webの基礎知識②	ブラウジング環境、サーバー環境
4	Webの基礎知識③	インターネットの問題点、コミュニケーションとしてのWeb、マーケティングとしてのWeb
5	インターネットビジネス①	インターネットの市場価値と影響力、インターネットをビジネスに活かす、インターネットのビジネスモデル、インターネットのメディア特性、
6	インターネットビジネス②	インターネットのデータ活用とWebサービス、モバイルインターネット、スマートフォンアプリ、ウェアラブルデバイス、電子書籍
7	インターネットビジネス③	コーポレートコミュニケーションとWebサイト、ブランディングとCSR、ECビジネス
8	インターネットビジネス④	インターネット関連法規、著作権、クリエイティブ・コモンズ
9	プロジェクトマネジメント①	プロジェクトマネジメントの必要性、予算の設定と管理、スタッフの役割と管理
10	プロジェクトマネジメント②	リソース管理、スケジュール管理、PDCAサイクル
11	Webサイトの企画・設計①	Webサイト制作のワークフロー、比較による現状分析、評価手法による現状分析
12	Webサイトの企画・設計②	Webサイトの狙いとゴールの設定、コンテンツの企画、Webサイト設計の概論
13	Webサイトの企画・設計③	サイト設計書、制作仕様書、情報アーキテクチャ設計、公開と運用
14	前期試験	Webの基礎知識、インターネットビジネス、プロジェクトマネジメント、Webサイトの企画・設計 上記を網羅したテスト
15	前期振り返り	試験回答返却・解説

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	WEBマーケティング基礎Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBマーケティング基礎Ⅱ		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	ウェブの仕事力が上がる 標準ガイドブック1 Webリテラシー第3版 (プラスで下記URLより追加資料ダウンロード) <a href="https://webken.jp/media/001/202105/Web_Literacy_Supplement.pdf">https://webken.jp/media/001/202105/Web_Literacy_Supplement.pdf</a>		出版社	ポーンデジタル	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Webのそもそも(仕組みや歴史)を学びながら、必要な用語・単語を理解する プロデューサー/ディレクターなど、Web制作のクリエイティブでない部分についての知識を身につける				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集客に仮名売る考え方で必要なツールについて理解する</li> <li>・実際のマーケティング手法について理解する</li> </ul>				
評価基準	テスト: 40%、授業内課題: 30%、授業態度: 30%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>・成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格	なし				
関連科目	なし				
備考					
担当教員	佐藤 雅則	実務経験	○		
実務内容	企画・販売会社で商品の企画、デザイナーとして1年勤務、その後フリーランスでイラストレーター、デザイナーとして20年勤務をした実務経験を基に、WEBの基礎知識、WEB制作における用語やプロセスを教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	Webデザイン・制作実務①	テキスト素材、画像素材、写真素材、映像素材・音声素材
2	Webデザイン・制作実務②	インタラクティブコンテンツ、ビジュアルデザインの基礎、(カラースキーム)、タイポグラフィとフォント
3	Webデザイン・制作実務③	コーポレートアイデンティティ(CI)、Web標準の概要、(Webサイト制作の基本言語)
4	Webデザイン・制作実務④	Webアクセシビリティの概要、Webアクセシビリティ規格、プログラム関連の基礎知識
5	Webデザイン・制作実務⑤	クライアントサイドプログラミング、サーバーサイドプログラミング、セキュリティ対策、新技術への対応
6	Webマーケティング①	Webマーケティングの全体像、インターネット広告の形式
7	Webマーケティング②	リスティング広告、ソーシャルメディアマーケティング
8	Webマーケティング③	SEO(検索エンジン最適化)、LPO(ランディングページ最適化)
9	Webマーケティング④	SEO、LPO演習課題
10	Webマーケティング⑤	アクセス解析ツールと継続的な活用
11	Webマーケティング⑥	ペルソナ
12	Webマーケティング⑦	ペルソナ演習課題
13	Webマーケティング⑧	素材・ドキュメント管理、CSS設計、オウンドメディアの活用
14	後期試験	Webデザイン・制作実務、Webマーケティング 上記を網羅したテスト
15	Webマーケティング+α	Googleの各種サービスの活用

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	WEBデザイン基礎Ⅰ		
必修選択	必修	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	ノンデザイナーズ・デザインブック [第4版]		出版社		

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	基礎的な「デザインルール」を学び、実際のクリエイティブに役立つ知識を身につける				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>デザインの四大原則を理解する</li> <li>カラーに関する知識を習得する</li> </ul>				
評価基準	テスト：70%、授業態度：30%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格	なし				
関連科目	なし				
備考					
担当教員	佐藤 雅則	実務経験		○	
実務内容	企画・販売会社で商品の企画、デザイナーとして1年勤務、その後フリーランスでイラストレーター、デザイナーとして20年勤務をした実務経験を基に、デザインの四大原則やカラー知識等、基礎的なデザインルールについて教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス	自己紹介・教科ガイダンス イントロダクション
2	デザインの原則①	近接
3	デザインの原則②	整列
4	デザインの原則③	反復
5	デザインの原則④	コントラスト
6	カラーを使ったデザイン①	素晴らしいカラー・ホイール、色と色の関係、シェードとチント
7	カラーを使ったデザイン②	トーンに注意、暖色対寒色、どこから選択を始めるか、CMYK対RGB：印刷対画面
8	テストⅠ	デザインの原則、カラーを使ったデザイン 上記を網羅したテスト
9	活字でデザインする	欧文タイポグラフィの基本
10	活字でデザインする	活字、活字のカテゴリー
11	活字でデザインする	活字のコントラスト①
12	活字でデザインする	活字のコントラスト②
13	活字でデザインする	和文のための補足
14	テストⅡ	活字でデザインする 上記を網羅したテスト
15	いろいろなデザイン	(おまけのチップス&ドリンク)、日本語によるデザインサンプル

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	WEBデザイン基礎Ⅱ		
必修選択	必修	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	15
使用教材	UIデザインの教科書【新版】 Web制作者のためのUXデザインをはじめの本(教員教材)		出版社		

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Webデザインで必要不可欠なレスポンシブデザイン、UX/UIデザインについての知識や仕組みを身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UX/UIデザインの知識や仕組みを理解する</li> <li>・レスポンシブデザインをの知識や仕組みを理解する</li> </ul>				
評価基準	テスト：70%、授業態度：30%				
認定条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>・成績評価が2以上の者</li> </ul>				
関連資格	なし				
関連科目	なし				
備考					
担当教員	佐藤 雅則	実務経験		○	
実務内容	企画・販売会社で商品の企画、デザイナーとして1年勤務、その後フリーランスでイラストレーター、デザイナーとして20年勤務をした実務経験を基に、レスポンシブデザイン、UX/UIの知識・仕組みについて教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	レスポンシブデザイン	レスポンシブデザインの概要、メリットとデメリット、(作り方)
2	UXデザイン	UX、UXデザインとは？、実際の手法(ユーザビリティ評価、プロトタイプング、カスタマージャーニー)
3	UIデザイン	UIとUX、デバイスのバリエーション、入力手段の違い
4	UIデザイン	画面の違い、AndroidとiPhone、Webとアプリ(Web中心)
5	UIデザイン	テキスト・画像・動画、パフォーマンス、色・形・動き
6	UIデザイン	インタラクションコスト、一貫性、シンプルさ、共通概念
7	UIデザイン	縦・横・前後、階層の深さと広さ、現在地と差別化表現
8	UIデザイン	トップ・一覧・詳細、関連する情報、わからないとは何か、
9	UIデザイン	ナビゲーション、インタラクション
10	UIデザイン	ヘッダ、カラムと左右ナビゲーション、
11	UIデザイン	オーバーレイ・インレイ、スクロール・ページング、スクロールの方向
12	UIデザイン	デザインガイドライン
13	UIデザイン	ミニマルデザイン、マルチデバイスデザイン
14	テスト	UXデザイン、UIデザイン 上記を網羅したテスト
15	1年間の総括	テスト解説、総まとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習A I		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習A I		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	Webクリエイター能力認定試験エキスパート公式テキスト		出版社	FOM出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Webの仕組みを理解し、HTMLとCSSの役割や構造を理解し、基礎を身につける				
到達目標	Webの仕組みを自分で説明できる/HTMLを使った基礎的な制作作業ができる CSSの役割と構造を理解し説明できる/CSSを使った基礎的な制作作業ができる				
評価基準	テスト：40% 小テスト：30% 提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策II				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	星野 達也	実務経験	○		
実務内容	個人事業主としてWEBデザイン制作を10年勤務をした実務経験を基に、HTMLやCSSの役割や構造の理解を促し、基礎的な制作作業ができるよう指導する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション	学習の目的、到達目標、能力認定検定について
2	制作基礎	Webサイトの基礎知識、エディタの使い方
3	HTML基礎①	HTMLの基礎、HTML5の特徴、Webデザインの基礎知識
4	HTML基礎②	HTMLの記述方法、HTMLの記述(body、ヘッダー)
5	HTML基礎③	HTMLの記述(ナビゲーション、パンくずリスト、コンテンツ)
6	HTML基礎④	HTMLの記述(バナー設置とリンク、フッター)
7	CSS基礎①	CSSの基礎、セレクター、CSSの使用
8	CSS基礎②	外部CSSの読み込み、共通CSS記述、色指定
9	CSS基礎③	ボックスモデル
10	CSS基礎④	ナビゲーションレイアウト、2カラムレイアウト
11	CSS基礎⑤	メイン領域CSS、疑似クラスロールオーバー、id、ハイライト
12	期末テスト	期末テストの実施
13	演習課題	学んだ技術で制作練習
14	演習課題	学んだ技術で制作練習
15	演習課題	学んだ技術で制作練習

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習A II		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習A II		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	・1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座		出版社	SBクリエイティブ	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	モダンなCSS技術を学び、最新の制作技術を身につける 作品集を掲載するポートフォリオサイトを作成する				
到達目標	flexboxの理解する/スマートフォン対応の、フルスクリーンページ、2カラムページ、ギャラリーページを制作できる 就職活動に使えるポートフォリオサイトを完成させる				
評価基準	テスト：40% 小テスト：30% 提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策II				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	星野 達也	実務経験	○		
実務内容	個人事業主としてWEBデザイン制作を10年勤務をした実務経験を基に、HTMLやCSSの役割や構造の理解を促し、 基礎的な制作作業ができるよう指導する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	モダンデザイン基礎	flexboxによるレイアウト組み、リセットCSS
2	モダンデザイン実践①	フルスクリーンサイト制作
3	モダンデザイン実践②	フルスクリーンサイト制作
4	モダンデザイン実践③	2カラムのWebサイト制作
5	モダンデザイン実践④	2カラムのWebサイト制作
6	モダンデザイン実践⑤	タイル型レイアウト制作、レスポンス対応
7	モダンデザイン実践⑥	タイル型レイアウト制作、レスポンス対応
8	ポートフォリオサイト作成①	【演習課題】ポートフォリオ制作（企画）
9	ポートフォリオサイト作成②	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
10	ポートフォリオサイト作成③	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
11	ポートフォリオサイト作成④	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
12	ポートフォリオサイト作成⑤	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
13	ポートフォリオサイト作成⑥	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
14	課題提出(テスト)	ポートフォリオの完成品を提出（テスト）
15	ポートフォリオサイト作成⑦	【演習課題】ポートフォリオ制作（作りこみなど）

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習B I		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習B I		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	・Webクリエイター能力認定試験エキスパート公式テキスト ・HTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん		出版社	・FOM出版 ・マイナビ出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	HTMLとCSSのより深い使用方法を学び、簡単なWebサイト作成の技術を身につける				
到達目標	スマートフォンに対応したWebサイトを制作できる/お問い合わせフォームが作成できる HTMLとCSSを連携し、思った通りのWeb制作ができる				
評価基準	テスト：40% 小テスト：30% 提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策II				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	星野 達也	実務経験	○		
実務内容	個人事業主としてWEBデザイン制作を10年勤務をした実務経験を基に、HTMLとCSSについて深い学びを与え、スマートフォンに対応したWEBサイト制作技術を教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	HTML/CSS応用①	タイトル変更、スライドショー組み込み、HTML編集
2	HTML/CSS応用②	CSS編集、スマートフォン対応（メディアクエリ、レスポンシブ）
3	HTML/CSS応用③	コンセプトページの作成
4	HTML/CSS応用④	テーブルとスタイル
5	HTML/CSS応用⑤	ギャラリーレイアウト
6	HTML/CSS応用⑥	お問い合わせページ作成（フォーム作成）
7	Web制作基礎①	基本のレイアウト作成（マークアップ、セクショニングコンテンツなど）
8	Web制作基礎②	基本のレイアウト作成（回り込み、フロート解除など）
9	Web制作基礎③	基本のレイアウト作成（リンク、絶対パスと相対パス、フォントなど）
10	Web制作基礎④	スマートフォン対応（RWD、リキッドレイアウトなど）
11	Web制作基礎④	CSSアニメーションの基礎
12	演習課題①	学んだ技術で制作練習
13	演習課題②	演習課題①の続き
14	期末テスト	期末テストの実施
15	総まとめ	テストの振り返りと総まとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習B II		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習B II		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	なし		出版社		

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	これまで学んだ技術を用いてポートフォリオサイトに掲載する作品を作る				
到達目標	就職活動を視野入れ、評価対象となるクオリティのオリジナルWebサイトを制作する（複数ページで構成されたHP） ※最低でも1サイトは完成させる				
評価基準	企画：30% デザイン：30% コーディング：40%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目					
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する。				
担当教員	星野 達也	実務経験	○		
実務内容	個人事業主としてWEBデザイン制作を10年勤務をした実務経験を基に、就職活動を視野に入れたオリジナルWEBサイト制作について教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	ポートフォリオ掲載作品制作①	【演習課題】オリジナルサイト制作（企画）
2	ポートフォリオ掲載作品制作②	【演習課題】オリジナルサイト制作（企画）
3	ポートフォリオ掲載作品制作③	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
4	ポートフォリオ掲載作品制作④	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
5	ポートフォリオ掲載作品制作⑤	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
6	ポートフォリオ掲載作品制作⑥	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
7	ポートフォリオ掲載作品制作⑦	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
8	ポートフォリオ掲載作品制作⑧	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
9	ポートフォリオ掲載作品制作⑨	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
10	ポートフォリオ掲載作品制作⑩	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
11	ポートフォリオ掲載作品制作⑪	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
12	ポートフォリオ掲載作品制作⑫	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
13	課題提出(テスト)	作品集の完成品を提出（テスト）
14	ポートフォリオ掲載作品制作⑬	【演習課題】オリジナルサイト制作（作りこみなど）
15	ポートフォリオ掲載作品制作⑭	【演習課題】オリジナルサイト制作（作りこみなど）



# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習C I		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習C I		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	HTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん		出版社	マイナビ出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	CSSフレームワークとJavaScriptの基礎&応用技術を学ぶ				
到達目標	CSSフレームワークを理解する Javascriptを使った簡単なプログラムを作成（模写コーディング）できる				
評価基準	テスト：40% 小テスト：30% 提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策II				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する。				
担当教員	星野 達也	実務経験	○		
実務内容	個人事業主としてWEBデザイン制作を10年勤務をした実務経験を基に、CSSフレームワークとJavaScriptの基礎&応用技術について教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	CSSフレームワーク①	bootstrap、CDN、グリッドシステムなど
2	CSSフレームワーク②	フォームの作りこみ
3	CSSフレームワーク③	フォームの仕上げ、RWD対応など
4	Javascript基礎①	画面に文字を表示させる
5	Javascript基礎②	計算をしてみる
6	Javascript基礎③	変数の理解
7	Javascript基礎④	日付の取得と表示
8	Javascript応用①	イベントドリブンの基本を学ぶ、DOM操作
9	Javascript応用②	イベントドリブンの基本を学ぶ、DOM操作
10	Javascript応用③	イベントドリブンの基本を学ぶ、DOM操作
11	前期振り返り	総まとめ練習課題（小テスト）
12	演習課題①	学んだ技術で制作練習
13	演習課題②	演習課題①の続き
14	期末テスト	期末テストの実施
15	総まとめ	テストの振り返りと総まとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習C II		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習C II		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	なし		出版社		

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	これまで学んだ技術を用いてポートフォリオサイトに掲載する作品を作る				
到達目標	就職活動を視野入れ、評価対象となるクオリティのオリジナルWebサイトを制作する（複数ページで構成されたHP） ※最低でも1サイトは完成させる				
評価基準	テスト（企画：30% デザイン：30% コーディング：40%）				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策II				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	星野 達也	実務経験	○		
実務内容	個人事業主としてWEBデザイン制作を10年勤務をした実務経験を基に、HTMLやCSSの役割や構造の理解を促し、 基礎的な制作作業ができるよう指導する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	ポートフォリオ掲載作品制作①	【演習課題】オリジナルサイト制作（企画）
2	ポートフォリオ掲載作品制作②	【演習課題】オリジナルサイト制作（企画）
3	ポートフォリオ掲載作品制作③	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
4	ポートフォリオ掲載作品制作④	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
5	ポートフォリオ掲載作品制作⑤	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
6	ポートフォリオ掲載作品制作⑥	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
7	ポートフォリオ掲載作品制作⑦	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
8	ポートフォリオ掲載作品制作⑧	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
9	ポートフォリオ掲載作品制作⑨	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
10	ポートフォリオ掲載作品制作⑩	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
11	ポートフォリオ掲載作品制作⑪	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
12	ポートフォリオ掲載作品制作⑫	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
13	課題提出（テスト）	作品集の完成品を提出(テスト)
14	ポートフォリオ掲載作品制作⑬	【演習課題】オリジナルサイト制作（作りこみなど）
15	ポートフォリオ掲載作品制作⑭	【演習課題】オリジナルサイト制作（作りこみなど）

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習AⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習AⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書[改定3版]		出版社	技術評論社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	デザイナーにとっての必須ソフトであるIllustratorの基礎から操作技術及び知識を身につける				
到達目標	Illustratorの基本操作の理解、イラスト等ベクターデータを扱った基礎的な課題をこなせる技術を身につける				
評価基準	テスト40%、提出物40% 授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	グラフィック演習AⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	北條 直子	実務経験	○		
実務内容	食品包装容器の製造販売会社でパッケージデザイナーとして10年、以後フリーランスでグラフィックデザイナーとして15年勤務をした実務経験を基に、Illustratorの基礎から操作技術及び知識を教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス、Illustratorの基本	授業の目的、到達目標など、Illustratorの基礎知識
2	図形を描く	図形の基本
3	線を描く	線の基本
4	フリーハンドで描く	フリーハンド系ツールの使い方
5	オブジェクトの変形	オブジェクトとは
6	オブジェクトの編集	レイヤー、オブジェクト
7	オブジェクトの合成	オブジェクトの使い方
8	色の設定	色の知識、使い方
9	線の設定	線の知識、使い方
10	文字を扱う	文字設定
11	透明の設定	不透明度とは
12	リアルなデザインのための機能	様々な機能
13	表やグラフを描く	表、グラフの使い方
14	テスト	前期実施の内容について確認テストを実施
15	テスト返却	テスト返却と解説

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習AⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習AⅡ		
開講		単位数	時間数		
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	Illustratorトレーステクニック		出版社	技術評論社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Illustratorの特徴であるベクターデータに特化した技術及び知識を身につける				
到達目標	図形を組み合わせてのイラスト作成から、難関であるペンツールの技術を習得する A4～A3程度の大きさの作品が作れるようになる				
評価基準	テスト40%、提出物40% 発表20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	グラフィック演習AⅠ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	北條 直子	実務経験	○		
実務内容	食品包装容器の製造販売会社でパッケージデザイナーとして10年、以後フリーランスでグラフィックデザイナーとして15年勤務をした実務経験を基に、Illustratorの特徴であるベクターデータに特化した技術及び知識を教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	ベジェ曲線の基本	ベジェ曲線の使い方
2	ベジェ曲線徹底マスター	ベジェ曲線の使い方、応用
3	シェイプでラクするパス作成	シェイプの使い方、応用
4	線を使った表現①	Illustratorの線の基本、ワッペン風アイコンを作る
5	線を使った表現②	ポップなロゴ文字を作る、和風のロゴを作る
6	線を使った表現③	キャラクターのポーズを変える、デジタル風数字を作る
7	線を使った表現④	ブレンドで作る月桂冠ブラシ、消印風のかすれたスタンプ
8	塗りをを使った表現①	Illustratorの塗りの基本、波扇模様をパターンで作る、あとから修正できるイラストの影
9	塗りをを使った表現②	写真からタイル状の背景を作る
10	塗りをを使った表現③	ビールの中のようなイメージ背景
11	塗りをを使った表現④	グラデーションを重ねたメタル表現
12	テスト、作品制作	確認テスト、紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
13	作品制作	紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
14	作品制作	紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
15	発表、まとめ	発表、後期総まとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習BⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習BⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	世界一わかりやすい Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂3版]		出版社	技術評論社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	デザイナーにとっての必須ソフトであるPhotoshopの基礎から操作技術及び知識を身につける				
到達目標	Photoshopの基本操作の理解、画像加工を中心とした基礎的な課題をこなせる技術を習得する				
評価基準	テスト40%、提出物40% 授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	グラフィック演習BⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	北條 直子	実務経験	○		
実務内容	食品包装容器の製造販売会社でパッケージデザイナーとして10年、以後フリーランスでグラフィックデザイナーとして15年勤務をした実務経験を基にPhotoshopの基礎から操作技術及び知識を教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス、Photoshopという 道具を知る	授業の目的、到達目標など、Photoshopとは
2	選択範囲をマスターする	選択範囲の基本
3	色の設定と描画の操作	色の設定と描画の操作
4	レイヤーの操作	レイヤーの基本、操作
5	文字とパス、シェイプ	文字、パスとシェイプ、パスの作成と編集
6	グラデーションとパターン	グラデーションの描画、パターンの描画
7	マスクと切り抜き	マスク、クイックマスク、レイヤーマスク、調整レイヤー
8	フィルター	フィルターの基本操作
9	よく使う作画の技法	レイヤースタイル、ブラシでつくる表現
10	写真の色を補正する	色調補正
11	写真の修正・加工	写真の修正・加工
12	画像の合成	画像の合成
13	グラフィックデザインをつくる	グラフィックデザイン制作のポイント、伝達
14	テスト	前期実施の内容について確認テストを実施
15	テスト返却	テスト返却と解説

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習B II		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習B II		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	Photoshop Retouch 伝わる写真補正&加工を学ぶ現場の教本		出版社	MDN	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Photoshopの特徴であるビットマップデータに特化した技術及び知識を身につける				
到達目標	より複雑な画像加工技術、色、画像解像度、画像に関する技術を習得する				
評価基準	テスト40%、提出物40% 発表20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	グラフィック演習B I				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	北條 直子	実務経験	○		
実務内容	食品包装容器の製造販売会社でパッケージデザイナーとして10年、以後フリーランスでグラフィックデザイナーとして15年勤務をした実務経験を基にPhotoshopの特徴であるビットマップデータに特化した技術及び知識を教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	レタッチの基本	レタッチに関する各ツールの解説
2	不要物削除	傷や枯れを修正して野菜を新鮮に見せる
3	色変更	メロンソーダをコーラに変える
4	色変更	ヘアカラーの仕上がりがイメージを作る
5	合成と雰囲気作り	合成と色補正でカフェ写真の雰囲気を変える
6	商品の影を作る	素材の影を生かしたりリアルな合成をする
7	視点のコントロール	視点をコントロールして魅力的な空間を見せる
8	写真のカラー化	モノクロのポートレイトをカラーに変える
9	近未来的表現	街の夜景を近未来的なイメージに仕上げる
10	立体感アップ	ハイライトを描きこんでパッケージの立体感を上げる
11	シズル感アップ	シズル感を高めて料理をおいしそうに見せる
12	テスト、作品制作	確認テスト、レタッチに関する自由課題に取り組む
13	作品制作	レタッチに関する自由課題に取り組む
14	作品制作	レタッチに関する自由課題に取り組む
15	発表、総まとめ	発表、後期総まとめ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習CⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習CⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	豊富な作例で学ぶAdobe XD WEBデザイン入門		出版社	マイナビ出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	WEBサイト制作において各制作プロセスをつなぐツールとしての役割を担うXDの基本操作を身につける				
到達目標	XDの基本操作及びWEBサイト制作の上でのXDの役割を理解する				
評価基準	テスト40%、提出物40%、授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	グラフィック演習CⅡ				
備考	原則、この科目は対面形式にて実施する				
担当教員	北條 直子	実務経験	○		
実務内容	食品包装容器の製造販売会社でパッケージデザイナーとして10年、以後フリーランスでグラフィックデザイナーとして15年勤務をした実務経験を基にWEBサイト制作において各制作プロセスをつなぐツールとしての役割を担うXDの基本操作について指導する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス、AdobeXDの準備	授業の目的、到達目標など、AdobeXDとは
2	Adobe初心者のための基本操作①	ツールの使い方
3	Adobe初心者のための基本操作②	ツールの使い方
4	XD初心者のための作例体験①	デザインとプロトタイプ
5	XD初心者のための作例体験②	フォーム、ステップバー、モックアップ
6	XD初心者のための作例体験③	吹き出し、レイアウトグリッドとガイド、ローディングアニメーション
7	XD初心者のための作例体験④	様々なメニューボタンの作り方
8	デザインとコミュニケーション	共有機能、グループワークでの便利な機能
9	業種別に作るWEBサイト例①	業種別に作るWEBサイト例
10	業種別に作るWEBサイト例②	業種別に作るWEBサイト例
11	思考の整理シーンでの活用方法	活用方法、利用方法
12	将来を見据えた機能	架空のカーオーディオの作成
13	自由課題	自己紹介カードを作ろう
14	テスト	前期実施の内容について確認テストを実施
15	テスト返却	テスト返却と解説

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習C II		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習C II		
		開講	単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	Adobe XDではじめるWebデザイン&プロトタイピング 一歩先行く現場のスキル		出版社	翔泳社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	WEBサイト制作フローにおいて必須のプロトタイプの作成方法を学び、より実践的なWEBサイト構築スキルを身につける				
到達目標	WEBサイト制作において意図に沿ったプロトタイプを作ることができる				
評価基準	テスト40%、提出物40%、発表20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	グラフィック演習C I				
備考	原則、この科目は対面形式にて実施する。				
担当教員	北條 直子	実務経験	○		
実務内容	食品包装容器の製造販売会社でパッケージデザイナーとして10年、以後フリーランスでグラフィックデザイナーとして15年勤務をした実務経験を基にWEBサイト制作フローにおいて必須のプロトタイプの作成方法を学び、より実践的なWEBサイト構築スキルを教授する。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	Adobe XDの基本と制作準備	Adobe XDの基本、準備
2	ワイヤーフレームの制作	ワイヤーフレームとは
3	スマートフォン版デザインカンパの制作①	実際に手を動かしてスマートフォン版デザインカンパを作る
4	スマートフォン版デザインカンパの制作②	
5	スマートフォン版デザインカンパの制作③	
6	インタラクティブ・プロトタイプの制作	プロトタイプモードとは
7	プロトタイプとデザインスペックの共有	プロトタイプを共有する、デザインスペックを共有する
8	デスクトップ版デザインカンパの制作	実際に手を動かしてデスクトップ版デザインカンパを作る
9	コーディングの準備と画像の書き出し	WEBサイト制作に向けてコーディングの準備
10	動きのあるUIの制作	様々なUIの制作
11	プラグインの活用	プラグインの使い方、プラグインの紹介
12	テスト、自由制作	確認テスト、架空のサイトを想定したワイヤーフレーム制作
13	自由制作	架空のサイトを想定したワイヤーフレーム制作
14	自由制作	架空のサイトを想定したワイヤーフレーム制作
15	発表、まとめ	発表、後期総まとめ



# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	PC基礎演習A		
必修選択	必修	(学則表記)	PC基礎演習A		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	1	30
使用教材	30時間でマスターWord2019/30時間出マスターExcel2019 MOSよくわかるマスターExcel2019/MOSよくわかるマスターWord2019		出版社	実教出版 FOM出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	word、Excelの基礎を学び基本的な操作をで習得する				
到達目標	Wordを活用し基本的な文書を作成できる 表計算の基本的な操作ができる				
評価基準	テスト70% 平常点：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS)、マイクロソフトオフィスエキスパート(MOS)				
関連科目	PC基礎演習B				
備考					
担当教員	嶋根 麻衣子	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション 1章 Windows10の基礎	授業の目的、態度目標、授業スケジュール、入力練習、マウスの操作
2	タイピング基礎 2章 Word入門	ホームポジションでのキーボード入力、記号や特殊な文字の入力、変換基礎
3	入力復習 3章 Wordの基礎	複写・削除・移動、編集機能(文字書式と段落書式)、表の基礎
4	文書作成振り返り 4章 Wordの活用	表の作成応用、オブジェクトの挿入(アイコン、3Dモデル、オンライン画像)、文書作成まとめ
5	文書作成振り返り	文書作成振り返り
6	文書作成まとめ	文書作成振り返り、文書作成前期テスト
7	2章 Excel入門	Excelとは、文字・数字の入力、オートSUM、四則演算、グラフの作成、オートフィル
8	3章 ワークシートの活用(1)	前週の振り返り、表の編集、平均値、書式設定、罫線
9	4章 ワークシートの活用(1)①	絶対参照、IF関数、ROUND関数
10	4章 ワークシートの活用(1)②	RANK関数、条件付き書式、関数振り返り
11	表計算振り返り	表計算振り返り
12	表計算まとめ	表計算振り返り、表計算前期テスト
13	オリエンテーション MOSとは	MOSの出題範囲、勉強方法、問題集やCD-ROMの扱い方
14	MOSExcel 出題範囲1① (ワークシートやブックの管理)	ブック内を移動、ワークシートやブックの書式を設定、オプションと表示のカスタマイズ
15	MOSExcel 出題範囲1② (ワークシートやブックの管理)	共同作業のためのコンテンツ、ブックにデータのインポート、確認問題

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	PC基礎演習B		
必修選択	必修	(学則表記)	PC基礎演習B		
開講					
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	単位数	1
時間数					30
使用教材	MOSよくわかるマスターExcel2019 MOSよくわかるマスターWord2019			出版社	FOM出版

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	MOSのWord、Excelの試験の内容を学び、応用的な操作を習得する。				
到達目標	MOS Excel合格レベルの知識を身につける MOS Word合格レベルの知識を知る				
評価基準	テスト：70% 平常点：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	マイクロソフトオフィススペシャリスト(MOS)、マイクロソフトオフィスエキスパート(MOS)				
関連科目	PC基礎演習A				
備考					
担当教員	嶋根 麻衣子	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	MOSExcel 出題範囲2① (セルやセル範囲のデータ管理)	シートのデータの操作、セルやセル範囲の書式設定
2	MOSExcel 出題範囲2② (セルやセル範囲のデータ管理)	名前付き範囲を定義・参照、データを視覚的にまとめる、確認問題
3	MOSExcel 出題範囲3 (テーブルのデータ管理)	テーブルの作成・書式設定、テーブルを変更、テーブルでのフィルタ・並べ替え、確認問題
4	MOSExcel 出題範囲4① (数式や関数を使用した演算)	参照を追加、データの計算・加工
5	MOSExcel 出題範囲4② (数式や関数を使用した演算)	文字列の変更・書式設定
6	MOSExcel 出題範囲5 (グラフの管理)	グラフの作成・変更、グラフの書式設定
7	MOSExcel 模擬問題①	模擬試験プログラム1の実施、復習
8	MOSExcel 模擬問題②	模擬試験プログラム2の実施、復習
9	MOSExcel 模擬問題③	模擬試験プログラム3の実施、復習
10	MOSWord 出題範囲1 (文書の管理)	文書内の移動、文書の書式設定、文書を保存・共有、文書を検査
11	MOSWord 出題範囲2 (文字、段落、セクションの挿入)	文字列や段落を挿入、文字列や段落の書式設定、文字にセクションを作成・設定
12	MOSWord 出題範囲3 (表やリストの管理)	表の作成・変更、リストを作成・変更
13	MOSWord 出題範囲4 (参考資料の作成と管理)	参照のための要素・一覧を作成管理する。
14	MOSWord 出題範囲5 (グラフ要素の挿入と書式設定)	図やテキストボックスの挿入・書式設定、グラフィックス要素にテキストを追加・変更
15	MOSWord 出題範囲6 (文書の共同作業の管理)	コメントを追加・管理、変更履歴を管理

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	データベース基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	データベース基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	2	30
使用教材	よくわかる Microsoft Access 2019 基礎		出版社	FOM出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Microsoft Accessの使い方を学びながら、WEBサイトでも使われるデータベースの基本を習得する				
到達目標	Microsoft Accessの基本的な操作ができる データベースの概念を理解する				
評価基準	テスト40%、提出物30%、授業態度30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	データベース基礎Ⅱ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	嶋根 麻衣子	実務経験			
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション 1章 Accessの概要	環境準備、データベースの概要、Accessの概要
2	2章 データベースの設計と作成 3章 テーブルの概要	データベース作成 テーブルの概要
3	3章 テーブルによるデータの格納	商品マスターテーブルの作成、レコード入力
4	3章 テーブルによるデータの格納	得意先マスターテーブルの作成、売上データの作成
5	4章 リレーションシップの作成	外部キー、参照整合性、リレーションシップの作成
6	5章 クエリによるデータの加工	クエリの概要、得意先電話帳の作成、売上データの作成、算術演算子の概要
7	6章 フォームによるデータの入力	フォームの概要、商品マスターの入力画面の作成、売上データの入力画面の作成
8	7章 クエリによるデータの抽出と集計	得意先の抽出、ワイルドカードや比較演算子の概要、売上データの集計、条件の指定方法
9	8章 レポートによるデータの印刷	レポートの概要、各テーブルの印刷
10	総合問題	経費管理データベースの作成
11	総合問題	経費管理データベースの作成
12	総合問題	受注管理データベースの作成
13	総合問題	受注管理データベースの作成
14	テスト	テストの実施
15	振り返り	振り返り

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	データベース基礎Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	データベース基礎Ⅱ		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	2	30
使用教材	よくわかる Microsoft Access 2019 応用		出版社	FOM出版	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	Microsoft Accessの実践的な使い方を習得する			
到達目標	Microsoft Accessを利用した業務上の活用方法を理解する データベースと連動したシステムをつくることができる			
評価基準	テスト40%、提出物30%、授業態度30%			
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者			
関連資格	なし			
関連科目	データベース基礎Ⅰ			
備考				
担当教員	嶋根 麻衣子	実務経験		
実務内容				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	1章 会員管理データベースの概要 2章 テーブルの活用	環境準備、フィールドプロパティ
2	3章 リレーションシップと参照整合性	リレーションシップ、ルックアップフィールド
3	4章 クエリの活用	クエリ、関数
4	5章 アクションクエリと不一致クエリの作成	アクションクエリ、削除クエリ、更新クエリ
5	6章 販売管理データベースの概要 7章 フォームの活用	フォーム作成、タブオーダー
6	8章 メイン・サブフォームの作成	メイン・サブフォームの作成、演算テキストボックス
7	9章 メイン・サブレポート作成	メイン・サブレポートの作成、コントロールの書式
8	10章 レポート活用	レポートの作成、累計を設定する、パラメータを設定する
9	11章 便利な機能	ハイパーリンク、エクスポート、最適化
10	総合問題	宿泊管理予約データベースの作成
11	総合問題	宿泊管理予約データベースの作成
12	総合問題	アルバイト勤怠管理データベースの作成
13	総合問題	アルバイト勤怠管理データベースの作成
14	テスト	テストの実施
15	振り返り	振り返り

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅰ	
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅰ	
開講			単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	2
使用教材	Pythonで作って学べる ゲームのアルゴリズム入門		出版社	ソーテック社

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	処理の流れ図（フローチャート）を書きながら、アルゴリズムの考え方を習得する 実際にプログラミングして理解を深めるために、Pythonの基本的な知識を学ぶ		
到達目標	アルゴリズムとプログラミングの関係と概要について理解する。Pythonを実行する環境を作成することができる 条件分岐や繰り返しといった、プログラミングでも基本的な処理を理解して、流れ図を作成することができる		
評価基準	テスト40%、小テスト30%、授業態度30%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	平塚 朗	実務経験	○
実務内容	システム開発や社内SE、IT会社の社内システム管理者として14年勤務をした実務経験を基に、アルゴリズムの考え方、Pythonの基本的な知識について教授する		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション 1章 プログラミングとアルゴリズム	アルゴリズムとプログラムの概要、Pythonの開発環境構築
2	2-1,2章 プログラミングの基礎	【流れ図】 流れ図の概要と書き方、順次構造、変数、演算子
3	2-1,2章 プログラミングの基礎	【プログラミング】 入力と出力、変数、演算子
4	2-3章 プログラミングの基礎	【流れ図】 選択構造（条件分岐）
5	2-3章 プログラミングの基礎	【プログラミング】 選択構造（条件分岐）
6	2-4章 プログラミングの基礎	【流れ図】 繰り返し構造（繰り返し）
7	2-4章 プログラミングの基礎	【プログラミング】 繰り返し構造（繰り返し）
8	2-6章 プログラミングの基礎	【流れ図】 配列（リスト）
9	2-6章 プログラミングの基礎	【プログラミング】 配列（リスト）
10	2-5章 プログラミングの基礎	関数
11	2-5章 プログラミングの基礎	関数
12	まとめ	テスト実施
13	3-1,2,3章 ミニゲームをつくろう	CUIとGUI、乱数、単語入力ゲームの作成
14	3-4章 ミニゲームをつくろう	ミニゲームの作成
15	3-4章 もぐら叩きゲームを作ろう	もぐら叩きゲームの作成

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科		30
使用教材	Pythonで作って学べる ゲームのアルゴリズム入門		出版社	ソーテック社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	身近なゲームのPythonプログラムに触れながら、実践的なアルゴリズムについて学ぶ				
到達目標	アルゴリズムの探索や整列の内容と各手法の違いを理解する プログラミングをする上で必要な論理的思考力を鍛える				
評価基準	テスト40%、提出物40%、授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	アルゴリズム基礎知識Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	平塚 朗	実務経験	○		
実務内容	システム開発や社内SE、IT会社の社内システム管理者として14年勤務をした実務経験を基に、実践的なアルゴリズムについて教授し、プログラミングをする上で必要な論理的思考力を養う				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	配列を用いた最大値・最小値の探索 4章 キャンパスに図形を描こう	配列を用いた最大値・最小値の探索の概要 4章 キャンパスに図形を描こう
2	配列を用いた最大値・最小値の探索 4章 キャンパスに図形を描こう	配列を用いた最大値・最小値の探索の練習 4章 キャンパスに図形を描こう
3	線形探索法 5章 三目並べを作ろう	線形探索の流れ図 5章 三目並べを作ろう
4	線形探索法 5章 三目並べを作ろう	線形探索の練習 5章 三目並べを作ろう
5	二分探索法 5章 三目並べを作ろう	二分探索法の概要 5章 三目並べを作ろう
6	二分探索法 6章 神経衰弱を作ろう	二分探索法の練習 6章 神経衰弱を作ろう
7	選択ソート（基本選択法） 6章 神経衰弱を作ろう	選択ソート（基本選択法）の流れ図 6章 神経衰弱を作ろう
8	選択ソート（基本選択法） 6章 神経衰弱を作ろう	選択ソート（基本選択法）の練習 6章 神経衰弱を作ろう
9	バブルソート（基本交換法） 6章 神経衰弱を作ろう	バブルソート（基本交換法）の概要 6章 神経衰弱を作ろう
10	バブルソート（基本交換法） 7章 リバースを作ろう～前編～	バブルソート（基本交換法）の練習 7章 リバースを作ろう～前編～
11	挿入ソート（基本挿入法） 7章 リバースを作ろう～前編～	挿入ソート（基本挿入法）の概要 7章 リバースを作ろう～前編～
12	挿入ソート（基本挿入法） 7章 リバースを作ろう～前編～	挿入ソート（基本挿入法）の練習 7章 リバースを作ろう～前編～
13	流れ図振り返り 8章 リバースを作ろう～後編～	流れ図振り返り 8章 リバースを作ろう～後編～
14	まとめ	テスト
15	8章 リバースを作ろう～後編～	8章 リバースを作ろう～後編～

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	資格対策Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅰ		
開講			単位数	時間数	
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科		60
使用教材	①色彩検定公式テキスト3級編 ②色彩検定過去問題集 ③新配色カード199a		出版社	①～③発行元： 公益社団法人 色彩検定協会	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	色彩の効果を活用したデザインを制作できる。 デザイン制作物について色彩の観点からストーリーを構築し、プレゼンテーションできる デザイン業界で働く上で、カラーデザインに関する意思疎通がスムーズに行える				
到達目標	色彩検定3級レベルの基礎的な色彩学と色彩用語、色の効果について理解する 目的に合った配色提案とカラーデザインの説明ができるようになる				
評価基準	期末テスト40%、小テスト・課題・プレゼンテーション 40%、授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	色彩検定3級				
関連科目	なし				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	佐藤 盛雄	実務経験	○		
実務内容	個人事業主として3年間IT・WEBデザインをメインに付随し、営業からディレクションなどの実務経験を基に、色彩検定3級レベルの基礎的な色彩学と色彩用語、色の効果について教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション 色のはたらき・慣用色名	授業のねらい、到達目標、評価基準、色彩検定、授業の進め方について 色のはたらきと慣用色名について
2	光と色	色はなぜ見えるのか、眼のしくみ、照明と色の見え方、混色
3	色の表示①	色の分類と三属性、PCCS
4	色の表示②	色の分類と三属性、PCCS
5	色彩心理	色の心理効果 色の視覚効果
6	色彩調和	配色の基本的な考え方、色相・トーン・色相とトーンによる配色、基本的な配色技法
7	配色イメージ	色の三属性と配色イメージ
8	ファッションと色彩	ファッションと色彩
9	インテリア	インテリアと色彩、インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理効果
10	試験対策	出題範囲の総まとめ、過去問題の実施
11	学習発表	色彩検定3級の範囲においてテーマをひとつ設定し、研究結果をまとめて発表
12	課題制作	オリジナルカラーデザイン作品の制作
13	プレゼンテーション	オリジナルカラーデザイン作品のプレゼンテーション
14	期末テスト	期末テストの実施
15	総まとめ	授業の振り返り、カラーデザインについて

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	資格対策Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・IT科	4	60
使用教材	Webクリエイター能力認定試験（HTML5対応版）エキスパート 公式テキスト・問題集		出版社	サーティファイ	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	WEBサイトの構造を理解し、コーディング技術及び知識を身につける				
到達目標	htmlとcssによる基本的なコーディング、簡単なJavaScriptを理解する Webクリエイター能力認定試験エキスパート合格を目指す				
評価基準	テスト50%、小テスト30%、授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験 エキスパート				
関連科目	WEB制作演習AⅠ・AⅡ、BⅠ・BⅡ、CⅠ・CⅡ				
備考					
担当教員	佐藤 盛雄	実務経験	○		
実務内容	個人事業主として3年間IT・WEBデザインをメインに付随し、営業からディレクションなどの実務経験を基に、Webクリエイター能力認定試験エキスパート合格に必要なhtmlとcssによる基本的なコーディング、簡単なJavaScriptについて教授する				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	Webサイト・制作の基礎知識	Webサイトの基礎知識
2	HTMLの基礎と応用	HTMLの基礎知識
3	CSSの基礎と応用	CSSの基礎知識
4	高度なリストのデザイン	高度なリストのデザイン
5	テキスト主体のページを作成	WEBにおけるテキストの役割、使い方
6	テーブルとそのスタイル	テーブル要素の作り方
7	ギャラリーレイアウト	ギャラリーレイアウト
8	フォーム	フォーム要素の作り方
9	Webデザインの基礎知識	WEBにおける知識問題の解説
10	模擬問題1	知識問題、実技問題、解説
11	模擬問題2	知識問題、実技問題、解説
12	模擬問題3	知識問題、実技問題、解説
13	サンプル問題	知識問題、実技問題、解説
14	期末テスト	期末テストの実施
15	テスト返却、振り返り	テストを返却し解説。総まとめを実施