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プログラミング科	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（WEBアプリ）	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	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分を身につける。
到達目標	・7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 ・7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体現することができる。
評価基準	テスト：20%　授業態度：40%　提出物：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	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	木原　康太	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」とは何か学ぶ 夢のスケッチブックの使い方を学ぶ
2	SANKOワークコンピテンス	SANKOワークコンピテンスの理解を深める
3	7つの習慣とは？	7つの習慣とは何か学ぶ 夢のスケッチブックを使って日誌を書くことの意味を学ぶ
4	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意味について学ぶ
5	自信貯金箱	自信貯金箱の概念を理解する 自分自身との約束を守る大切さを学ぶ
6	刺激と反応	「刺激と反応」の考え方を理解する 主体的に判断・行動していくことの大切さを学ぶ
7	言霊～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
8	影響の輪	集中すべき事、集中すべきでない事を明確にすることの大切さを学ぶ
9	選んだ道と選ばなかった道	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

10	人生のビジョン	入学時に考えた「卒業後の姿」をより具体的に考え、イメージする
11	大切なこととは？	なりたい自分になるために優先すべき「大切なこと」には、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	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
14	私的成功の振り返り	前期授業内容（私的成功）の振り返りを行う
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プログラミング科	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（WEBアプリ）	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	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分を身につける。
到達目標	・7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 ・7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体現することができる。
評価基準	テスト：20%　授業態度：40%　提出物：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	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	木原　康太	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	割れた窓の理論	規則を守る大切さ、重要性を理解する
3	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
4	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
5	理解してから理解される	人の話の聴き方を考え、「理解してから理解される」という考え方があるということを学ぶ
6	相乗効果を発揮する	人と違いがあることに価値があることを学ぶ
7	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
8	未来は大きく変えられる	人生は選択の連続であり、未来は自分の選択次第であることを学ぶ
9	人生ビジョンを見直そう	将来のなりたい姿を描き、同時にその生活の実現にはお金が必要であることを学ぶ 現実的なライフプランの大切さを理解する

10	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る
11	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
12	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
13	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
14	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で学んだことを復習（知識確認）する
15	2年生に向けて	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プログラミング科	1	15
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	・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。 ・就職活動の流れを知り、すぐに動き出せる準備をする。		
到達目標	・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。 ・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。		
評価基準	発表点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			
関連科目	プレゼンテーションⅠ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	松尾　鷹	実務経験	○
実務内容	OA機器業界にてIT製品販売・開発業務経験		

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プログラミング科	1	15
使用教材	なし	出版社	なし		

科目の基礎情報②			
授業のねらい	・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。 ・就職活動の流れを知り、すぐに動き出せる準備をする。		
到達目標	・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る。 ・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る。		
評価基準	発表点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			
関連科目	プレゼンテーションⅠ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	松尾　鷹	実務経験	○
実務内容	OA機器業界にてIT製品販売・開発業務経験		

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	演習	科目名	プレゼンテーション基礎Ⅰ	
必修選択	必修	（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プログラミング科	1	15
使用教材	共通プリント、各校独自資料	出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	・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。 ・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。 ・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。
到達目標	・人前で自分の意思･考えを分かり易く話すことができる。 ・業界･職種への理解を高め、なりたい職業イメージが明確になっている。
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または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。
担当教員	俵田治他 ｜ 実務経験 ｜ ○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会に所属、アプリ開発実務経験

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	演習	科目名	プレゼンテーション基礎II		
必修選択	必修	(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プログラミング科	1	15
使用教材	共通プリント、各校独自資料		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	・就職はもちろん、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つける。 ・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つける。 ・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。
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または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。

担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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文作成
2	自分自身を知る②	自己PR発表
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	就職指導①	企業研究･グループディスカッション
6	就職指導②	企業研究･グループディスカッション

7	就職指導③	企業研究･グループディスカッション
8	模擬面接①	模擬面接
9	模擬面接②	模擬面接
10	模擬面接③	模擬面接
11	発表の振り返り	自己PR、模擬面接の振り返りを実施
12	就職指導④	自分の制作物の説明・プレゼンテーション
13	就職指導⑤	自分の制作物の説明・プレゼンテーション
14	就職指導⑥	自分の制作物の説明・プレゼンテーション
15	就職指導⑦ 振り返り・総まとめ	振り返り・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	デジタルマーケティング基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	デジタル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プログラミング科	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	出版社	ボーンデジタル		

科目の基礎情報②			
授業のねらい	WEBの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	・WEBに関する用語を覚える。 ・WEBの基礎知識(仕組み・歴史)を理解する。 ・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。		
評価基準	テスト：50%、確認テスト20%、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	なし		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会に所属、アプリ開発実務経験		

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、CRMについて学ぶ
8	インターネットビジネス④	実際のCRM
9	確認テスト WEBデザイン・制作実務①	第1～8回までの確認テスト テキスト素材、画像素材、写真素材、映像素材・音声素材
10	WEBデザイン・制作実務②	インラ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
11	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）
12	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
13	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
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	デジタルマーケティング基礎Ⅱ		
必修選択	選択	（学則表記）	デジタル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プログラミング科	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） https://webken.jp/media/001/202105/Web_Literacy_Sapplement.pdf		出版社	ボーンデジタル	

科目の基礎情報②

授業のねらい	WEBの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	・集客に関する考え方で必要なツールを操作する。 ・実際のマーケティング手法について発表する。		
評価基準	テスト：40%、確認テスト:20%、授業内課題：20%、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	なし		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	IoTの定義と事例①	スマート家電, ウェアラブル, 工場のセンサー等、現在のトレンドを知りながらIoTについて理解を深める
2	IoTの定義と事例②	簡易的なIoTの作成。回路・IoTデバイスを仮想で組み立てる。
3	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
4	WEBサイトの企画・設計②	WEBサイトの狙いとゴール設定、コンテンツの企画、WEBサイト設計の概論
5	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
6	確認テスト WEBマーケティング①	第1～5回の確認テスト 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プログラミング科	1	15

使用教材	プロっぽいデザインが身につく デザインのきほん	出版社	株式会社ソーテック社

科目の基礎情報②	
授業のねらい	デザインの基礎を学び、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	デザインの基礎を理解し実施する。
評価基準	提出物（教科書の課題作品30%＋自由作品50%）　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	WEBデザイン基礎Ⅱ
関連科目	
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。

担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	デザインする前に	デザインを開始する前の情報整理・ラフのすすめ
2	レイアウト①	揃え・まとめ・強弱について
3	レイアウト②	余白・インパクト・躍動感など見やすいレイアウトの作り方
4	見せる読ませる文字と文章①	読みやすい文字数やサイズ・文字間について

5	見せる読ませる文字と文章②	フォントの選び方とフォントの印象
6	色と配色①	色が与える効果や組み合わせのイメージ
7	色と配色②	色相環・トーンで決める配色と印象、配色の落とし穴
8	写真とイラスト①	写真の使い方
9	写真とイラスト②	イラストの使い方
10	伝わるグラフとチャート	円グラフのデザインと伝わるチャート
11	装飾	吹き出しやリボンの装飾と定番のあしらいについて
12	課題作品①	学習に沿った制作①
13	課題作品②	学習に沿った制作②
14	課題制作③	学習に沿った制作③
15	まとめ	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プログラミング科	1	15
使用教材	現場のプロがわかりやすく教えるUI/UXデザイナー養成講座		出版社	秀和システム	

科目の基礎情報②

授業のねらい	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	UX/UIデザインの知識や仕組みを理解して動かす。
評価基準	テスト：70%、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	なし
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。

担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	UI／UXデザインとは	UI/UXの違いやUIデザイナーの仕事について
2	デザインプロセスとリサーチ	デザイン思考・人間中心設計とデザインリサーチについて
3	定義とアイデア・コンセプト	定義するとはアイディアの出し方・コンセプト・シナリオの作り方
4	プロトタイピングと評価	プロトタイピングとは評価について（ユーザービリティテスト・ヒューリスティック評価）
5	環境とインタラクション	Webブラウザ・iOS・Androidの違い インタラクションについて
6	ナビゲーション・UIパーツ	ナビゲーション設計UIパーツ名称と用途について

7	アニメーション・ 認知心理・行動経済学	アニメーションについて・認知心理・行動経済学について
8	デザインシステム・タイポグラフィ	デザインシステムとは・タイポグラフィに必要なスキル
9	カラー・レイアウト・アイコン	カラーやレイアウト・アイコンについて
10	デザインツール紹介	デザインツール紹介とUIトレンド
11	UIデザインの作り方	UIデザインデータの作り方
12	エンジニアとの連携	エンジニアと共有する資料
13	キャリアと勉強方法	スキルマップ作成、 将来のイメージを描く
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制作演習基礎AⅠ
必修選択	選択	（学則表記）	WEB制作演習基礎AⅠ

開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	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	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	授業への参加度（30%）　小テスト（30%）　期末テスト（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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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制作の基礎	Web制作の全体像とHTML/CSSの基礎
2	HTMLの基本	HTMLの基本構造とテキスト要素
3	CSSの基本	CSSの基本とレイアウトの考え方
4	Webサイトのレイアウト	Webサイトのレイアウト作成
5	スタイルの応用	フォント・色・画像のスタイル調整
6	小テスト①	HTMLとCSSの基本知識確認
7	CSS実践演習①	架空のカフェサイトのコーディングを開始
8	フォームの作成	お問い合わせフォームの作成

9	Flexboxによるレイアウト	Flexboxによるレイアウト
10	レスポンシブデザイン	レスポンシブデザインの基礎
11	小テスト②	フォーム、Flexbox、レスポンシブデザインの知識確認
12	レスポンシブ実践演習①	既存サイトのレスポンシブ化演習
13	レスポンシブ実践演習②	レスポンシブサイトの最終調整と動作確認
14	期末テスト	期末テストの実施
15	総まとめ	期末テスト振り返り・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制作演習基礎AⅡ
必修選択	選択	（学則表記）	WEB制作演習基礎AⅡ

開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30

使用教材	JavaScript本格入門	出版社	技術評論社

科目の基礎情報②	
授業のねらい	JavaScriptの基礎＆応用技術を学ぶ。
到達目標	JavaScriptを使った簡単なプログラムを作成できる。
評価基準	授業への参加度（30%）　小テスト（30%）　期末テスト（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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	Javascript基礎①	イントロダクションJavaScriptの概要、開発環境の準備、HTMLへの組み込み方法
2	Javascript基礎②	変数とデータ型の理解let、const、varを使った変数の宣言、データ型について
3	Javascript基礎③	演算子の理解算術、代入、比較、論理演算子など
4	Javascript基礎④	制御構文の理解①条件分岐（if、else if、else、switch）
5	Javascript基礎⑤	制御構文の理解②繰り返し処理（for、while、for...of）
6	小テスト①	小テスト①：変数、データ型、演算子、制御構文の知識定着度を確認
7	Javascript基礎⑥	オブジェクトの理解①オブジェクトの基本概念、プロパティ、メソッド

8	Javascript基礎⑦	オブジェクトの理解②組み込みオブジェクトの利用
9	Javascript基礎⑧	関数の理解①：関数の基本、定義方法、引数と戻り値
10	Javascript基礎⑨	関数の理解②：アロー関数と無名関数、コールバック関数
11	Javascript基礎⑩	関数の理解③：スコープ、クロージャ、ホイスティング
12	小テスト②	小テスト②：オブジェクトと関数の知識定着度を確認
13	期末総まとめ①	期末総まとめ①：期末テストに向けた総合演習と復習
14	期末総まとめ②	期末総まとめ②：期末テスト前期の学習内容全体から期末テストを実施
15	期末総まとめ③	期末総まとめ③：テストの振り返りと総まとめ期末テストの解説と前期の総括

シラバス

科目の基礎情報①					
授業形態	演習	科目名	WEB制作演習基礎BⅠ		
必修選択	選択	（学則表記）	WEB制作演習基礎BⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	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	制作物を掲載するポートフォリオサイトを作成する。		
到達目標	就職活動のポートフォリオサイトを完成させる。		
評価基準	授業への参加度（30%）　小テスト（30%）　期末課題（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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	応用レイアウト	応用的なCSSレイアウト
2	CSSアニメーション	CSSアニメーションとエフェクト
3	UI/UX	UI/UXの基礎と実践
4	小テスト①	応用知識の確認
5	ポートフォリオ	ポートフォリオの制作・活用
6	ポートフォリオサイト制作①	ポートフォリオサイトの企画と構成案
7	ポートフォリオサイト制作②	デザインに基づいたコーディング開始
8	ポートフォリオサイト制作③	サイトの主要コンテンツのコーディングと調整

9	小テスト②	制作サイトの進捗確認
10	ポートフォリオサイト制作④	レスポンシブ対応の完了
11	Webサイト公開	Webサイトの公開準備
12	ポートフォリオサイト制作⑤	最終調整とデバッグ
13	ポートフォリオサイト制作⑥	サイト制作の最終作業
14	期末課題	制作したオリジナルサイトの提出と発表
15	総括	制作の振り返り・総括

シラバス

科目の基礎情報①			
授業形態	演習	科目名	WEB制作演習基礎BⅡ
必修選択	選択	（学則表記）	WEB制作演習基礎BⅡ

開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30

使用教材	JavaScript本格入門	出版社	技術評論社

科目の基礎情報②	
授業のねらい	JavaScriptの基礎＆応用技術を身につける。
到達目標	Javascriptを使った簡単なプログラムを作成できる。
評価基準	授業への参加度　30%　小テスト　30%　期末課題(ポートフォリオ掲載作品制作)　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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	JavaScript応用①	JavaScript応用①：Promiseの基本構造
2	JavaScript応用②	JavaScript応用②：イベントの伝播
3	JavaScript応用③	JavaScript応用③：class構文の基礎、継承
4	JavaScript応用④	JavaScript応用④：importとexportの使い方
5	JavaScript応用⑤	小テスト
6	ポートフォリオ掲載作品制作①	【期末課題】ウェブアプリケーション制作①：企画・設計
7	ポートフォリオ掲載作品制作②	【期末課題】ウェブアプリケーション制作②：開発（機能実装）
8	ポートフォリオ掲載作品制作③	【期末課題】ウェブアプリケーション制作③：開発（機能実装）

9	ポートフォリオ掲載作品制作④	【期末課題】ウェブアプリケーション制作④：開発（機能実装）
10	ポートフォリオ掲載作品制作⑤	【期末課題】ウェブアプリケーション制作⑤：開発（機能実装）
11	ポートフォリオ掲載作品制作⑥	【期末課題】ウェブアプリケーション制作⑥：課題進捗確認とアドバイス
12	ポートフォリオ掲載作品制作⑦	【期末課題】ウェブアプリケーション制作⑦：最終調整
13	ポートフォリオ掲載作品制作⑧	【期末課題】ウェブアプリケーション制作⑧：発表準備
14	課題提出	期末課題の提出と発表
15	ポートフォリオ掲載作品制作⑨	振り返り

シラバス

科目の基礎情報①					
授業形態	演習	科目名	グラフィック演習基礎AⅠ		
必修選択	選択	（学則表記）	グラフィック演習基礎AⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	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4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応用する。
評価基準	テスト50％、提出物25％　授業態度25％
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	グラフィック演習基礎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	俵田治　／　実務経験：○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス、Illustratorの基本、図形を描く	授業の目的、到達目標など、01)Ilustratorの基礎知識、02)図形の基本
2	線を描く、フリーハンドで描く	03)線の基本、04)フリーハンド系ツールの使い方
3	オブジェクトの変形	05)オブジェクトとは
4	オブジェクトの編集	06)レイヤー、オブジェクト
5	オブジェクトの合成	07)オブジェクトの使い方
6	色の設定	08)色の知識、使い方
7	線の設定	09)線の知識、使い方
8	文字を扱う	10)文字設定

9	透明の設定	11)不透明度とは
10	名刺制作	学んだツールの復習を兼ねて、自分の名刺を制作する（教科書にはありません）
11	出力データの作成	15)使用目的に合わせた出力データの作り方 可能なら名刺を印刷用データにして、プリントアウト
12 13	リアルなデザインのための機能 表やグラフを描く 高度な変形	12)様々な機能 13)表、グラフの使い方 14)効果、エンベロープ、ブレンドの使い方
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	グラフィック演習基礎AⅡ		
必修選択	選択	（学則表記）	グラフィック演習基礎AⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	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4版]		出版社	技術評論社	

科目の基礎情報②			
授業のねらい	クリエイティブの現場でかかせない、Illustratorを使いこなし、ありとあらゆる制作技術を身につける。		
到達目標	IllustratorとPhotoshopの両方のアプリケーションを組み合わせて使い、より複雑な画像加工技術作品を作ることができる。 A4～A3程度の大きさの作品が作れるようになる。		
評価基準	提出物（教科書の課題作品30％＋自由作品50%）　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	グラフィック演習基礎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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	手描きに見える加工をする	ペンキのようなデザインを作る。クレヨンのようなデザインを作る。インクのような加工をする。
2	アナログの加工をする 光の加工を施す	ラベルを作る。ダイヤモンドの輝きを作る。
3	テクスチャを作る	レースのテクスチャを作る。鉛筆風のイラストを作。ペンのイラストを作る。
4	イラストを作る	植物のデザインを作る。花のデザインを作る。

5	イラストを作る	リボンを作る。切り絵のようなイラストを作る。
6	イラストを作る	リアルなスマートフォンを作る。画像トレースを使ったリアルなイラストを作る。
7	文字と線に加工をする	手描きの文字を作る。色鉛筆のような文字を作る。
8	作品制作	紙媒体に関する自由課題に取り組む。
9		
10	発表	制作した作品をプレゼンする。
11	作品制作	紙媒体に関する自由課題に取り組む。
12		
13	発表	制作した作品をプレゼンする。
14	ブラッシュアップ	制作物またはポートフォリオをブラッシュアップし、作品展へ出す場合はプレゼンパネルの制作をする。
15	作品展の反省とポートフォリオ	作品展の感想・反省点をまとる、ポートフォリオの見直しをする。

シラバス

科目の基礎情報①			
授業形態	演習	科目名	グラフィック演習基礎BⅠ
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習基礎BⅠ

開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30

使用教材	動画でわかる！1週間のPhotoshop入門　作品づくりをなぞって身につく基本スキル	出版社	インプレス

科目の基礎情報②	
授業のねらい	Photoshopの基礎から操作技術及び知識を身につける。Figmaの基本操作を身につける。
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技術を習得する。 WEBサイト制作に適したデザインツールとしての役割を担うFigmaの基本操作を身につける。
評価基準	テスト40％、課題制作・発表40％　提出物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	グラフィック演習基礎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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	授業の目的、到達目標など、Photoshopの基礎知識、レイヤー、マスクの紹介
2	レイヤーマスクで早速作品を作ろう	DAY1「SFをテーマにしたポスター作品」
3	選択ツールで切り抜こう	DAY2「不思議の国のアリスをモチーフにたくさんの画像を入れた作品」
4		選択ツール

5	複雑なモノの切り抜きを攻略しよう	DAY3「天使をテーマに神秘的な作品」
6		複雑な切り抜き
7	変形ツールを覚えよう	DAY4「古いフライヤーをイメージした作品」、変形ツール
8	ペイント系ツールを覚えよう	DAY5「イラストのような平面的な作品」
9		ブラシツール、塗りつぶし＆グラデーション
10	修復ツールで補正しよう	DAY6「主役の被写体が大きく配置された印象的な作品」、修復ツール
11	テスト	DAY7「洋画ポスター風の作品」提出（各自で作成）をテストの代わりとし、次の時間に解説
12	Figmaの準備と基本機能	Figmaの8つの特徴を通して、基本操作を学びましょう。 1.フレーム（Frames）　2.制約（Constraints）　3.コンポーネント（Components）　4.スタイル（Styles）　5.スマートセレクション（Smart Selection）　6.エクスポート（Exporting）　7.コメント（Commenting）　8.共有（Sharing）
13		
14	Figmaで自己紹介ページを制作	Figmaで自己紹介ページを制作(掲載したい内容を決めて写真など各自準備しておく）
15	Figmaで制作した自己紹介ページをプレゼン	Figmaで自己紹介ページのプレゼンをする

シラバス

科目の基礎情報①			
授業形態	演習	科目名	グラフィック演習基礎BⅡ
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習基礎BⅡ

開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	Photoshop & Illustratorデザインテクニック大全［増補完全版］		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	クリエイティブの現場で欠かせないPhotoshopを活用し、ありとあらゆる制作技術を身に着ける。
到達目標	IllustratorとPhotoshopの両方のアプリケーションを組み合わせて使い、より複雑な画像加工技術の作品を作ることができる。 A4～A3程度の大きさの作品が作ることができる。
評価基準	提出物（教科書の課題作品30％＋自由作品50%）　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	グラフィック演習基礎AⅠ、グラフィック演習基礎BⅠ、グラフィック演習基礎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	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	新機能やアイデアで作る	01)広告やポスターのように目を引くデザインを、新機能や定番機能を使って作る。
2	リアルな質感を表現する	02)炎、水、雪、氷、雲、金属、ガラス、雷など、リアルな質感を作っていきます。レイヤースタイル、フィルターを使って再現する方法を学ぶ。
3	手書きに見える加工をする	03)手描きの質感を作る。フィルターの重ね合わせ、ブラシ、指先ツールなどを使い手描き感を再現する方法を学ぶ。
4	アナログの加工をする	04)アナログの加工を作る。フィルターやレイヤースタイルを使って再現する方法を学習する。

5	光の加工を施す	05)光の加工を作る。また、斜光や逆光、昼を夜にするなど、風景の演出に効果的なテクニックを学習する。
6	テクスチャを作る	06)ファー、布、和紙、カンバス、スクリーントーン、グラデーション、レース、ドットパターンなど様々なテクスチャを作る。写真素材なしで作れるものも多く手軽に再現する。
7	文字と線に加工をする	07)水のように見せたり、ケチャップのように表現したり、切り抜き、からめる、縫い目、ジッパー、スライス、立体など、文字や線を様々な印象に見せるテクニックを学ぶ。
8	様々な表現をする	09)コラージュや写真の合成、美しいマットな質感など、今まで学んだ様々なテクニックを駆使した、難易度の高い作例を作る。
9		
10	作品制作	PhotoshopとIllustratorやFigmaを組み合わせた自由課題に取り組む。
11		
12		
13	発表	制作した作品をプレゼンする。
14	ブラッシュアップ	制作物またはポートフォリオをブラッシュアップする。作品展へ出す場合はプレゼンパネルの制作をする。
15	作品展の反省とポートフォリオ	ポートフォリオの見直しをする。作品展の感想、反省点をまとめる。

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	プログラミング基礎Ⅰ		
必修選択	必修	（学則表記）	プログラミング基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	15
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	AI、クロステックについて当事者意識をもって学ぶためのマインドを身に付けさせる。
到達目標	ITが非IT分野にどのように影響を与えることができるのかについて説明できる。 先端技術（クラウド、ビッグデータ、AI）の持つ機能とメリットについて説明できる。 現在使用されている無形商材、IT×他分野を知ることで、ITに関する職業の理解を高める。
評価基準	授業態度70% レポート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	
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。
担当教員	俵田治
実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験

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	ITがもたらす現在と未来Ⅰ	ITが現代の社会にどのような影響をもたらしたかを知る。 ITスキルを学び、活かすことの重要性を知る。
2	AI入門①	AIを活用していくために、AIとは何か、使用されてきた歴史などを踏まえて学ぶ。
3	AI入門②	現在のAIとして使用されている、「強化学習」、「教師あり学習」、「教師なし学習」について身近なものを通してAIが馴染みあるものであることと仕組みを理解する。
4	AI入門③	普段使用するクラウドについて理解し、現在の世の中に使用されているサービスモデルについて理解する。
5	AI入門④	「ニューラルネットワーク」について、原理や活用事例について学ぶ（ビッグデータについて理解する。）
6	AI入門⑤	現在のAIとして使用されている、「強化学習」、「教師あり学習」、「教師なし学習」、「ニューラルネットワーク」についてアウトプットする。
7	グループワーク①	AIをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて発表を行う。
8	グループワーク②	AIをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて発表を行う。

9	クロステック事例紹介Fintech①	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
10	クロステック事例紹介Fintech②	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
11	クロステック事例紹介Fintech③	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
12	クロステック事例紹介Fintech④	Fintechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
13	クロステック事例紹介Fintech⑤	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
14	グループワーク	Fintechをテーマに自分たちの身近な問題を見つけて、先端技術を用いてどのように解決できるか、そしてビジネスに繋げられるかをグループ内で考える。
15	グループワーク	Fintechをテーマに自分たちの身近な問題を見つけて、先端技術を用いてどのように解決できるか、そしてビジネスに繋げられるかをグループ内で考える。

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	プログラミング基礎Ⅱ		
必修選択	必修	（学則表記）	プログラミング基礎Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	15
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	AI、クロステックについて当事者意識をもって学ぶためのマインドを身に付ける。
到達目標	ITが非IT分野にどのように影響を与えることができるのかについて説明できる。 先端技術（クラウド、ビッグデータ、AI）の持つ機能とメリットについて説明できる。 現在、使用されている無形商材、IT×他分野を知ることでITに関する職業の理解を高める。
評価基準	授業態度70%　レポート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	
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。

担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	クロステック事例Sportstech①	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
2	クロステック事例Sportstech②	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
3	クロステック事例Sportstech③	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
4	クロステック事例Sportstech④	Sportstechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
5	クロステック事例Medtech①	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
6	クロステック事例Medtech②	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
7	クロステック事例Medtech③	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める

8	クロステック事例Medtech④	Medtechをテーマに、クロステックの事例紹介を行う。 現在使われている技術や事業を紹介し、クロステックについての理解を深める
9	ディープラーニング体験	Google Colaboratoryを使用し、手書き認識のニューラルネットワークを体験する。
10	発表準備	これまで学習した新技術たちの活用方法を考え、ビジネスとのクロステックを発表する準備を行う。
11	発表準備	これまで学習した新技術たちの活用方法を考え、ビジネスとのクロステックを発表する準備を行う。
12	発表	新技術を用いたビジネスを発表する。
13	期末課題	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する。
14	期末課題	これまで学んできた来た内容についてテーマを選び、レポートを作成する。
15	まとめ	全体を通してのまとめ。

シラバス

科目の基礎情報①					
授業形態	演習	科目名	プログラミング演習基礎ＡⅠ		
必修選択	選択	（学則表記）	プログラミング演習基礎ＡⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②			
授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。		
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。		
評価基準	演習：30%　レポート：40%　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			
関連科目	プログラミング演習基礎AⅡ、プログラミング演習基礎BⅠ、プログラミング演習基礎BⅡ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	古賀春希	実務経験	○
実務内容	WEB・ゲーム・プログラミング開発等の事業会社勤務		

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 2	ガイダンス	ガイダンス（言語化の大事さ）、アイスブレイク、目的意識への気付き
3 4	プログラミング概要	プログラミングで作れるもの、プログラミングに必要なスキル、フロントエンドとバックエンド
5 6	HTML概要	HTMLのイメージを知る

7 8	HTML演習	HTMLを理解し、Webページを作成する
9 10	デザイン概要	デザイン（UI、CSS）
11 12	IT業界概要	IT業界における技術変化、正解がある仕事とない仕事、最適解を求める姿勢、ノートの取り方
13 14	ITエンジニア概要	ITエンジニアに必要な能力（学び続ける力、質問する力、調べる力、考える力、期限を守る力、伝える力）、持っていると仕事が楽になる能力（タイピング）
15 16	質問と業務	質問することの必要性、質問することのメリット、質問しないことのデメリット
17 18	コミュニケーションと関係構築	やりとりを通した関係構築、相手の発言の受け止め方
19 20	ヒアリング演習	上手な質問と下手な質問の違い、模擬ヒアリング（ロールプレイング）
21 22	傾聴とコミュニケーション	聴くことの重要性、傾聴の姿勢、聴き手と話し手の関係構築、メモの効果
23 24	インターネット検索概要	①調べることの必要性、よく使う調べ方の振り返り、インターネット検索ツールの紹介、インターネット検索ツールの利用方法、ほしい情報を効率的に手に入れるテクニック、検索結果一覧からの選び方 ②Webページ内検索の方法、外国語のWebページの調べ方、キーワード順の違いによる検索結果の違い、情報源の種類（ネットリテラシー）
25 26	調査演習	模擬調査
27 28	インプットとアウトプット	考えることの必要性、インプットとアウトプット、考えるためのステップ（状況把握、仮定、検証）
29 30	仮説思考	状況把握のコツ、仮定のコツ、検証のコツ

シラバス

科目の基礎情報①					
授業形態	演習	科目名	プログラミング演習基礎AⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング演習基礎AⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②			
授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。		
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。		
評価基準	演習：30％　レポート：40％　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			
関連科目	プログラミング演習基礎AⅠ、プログラミング演習基礎BⅠ、プログラミング演習基礎BⅡ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	古賀春希	実務経験	○
実務内容	WEB・ゲーム・プログラミング開発・教育事業等の会社勤務		

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 2	個人オリジナルサイト作成演習①	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
3 4	個人オリジナルサイト作成演習②	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
5 6	個人オリジナルサイト作成演習③	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
7 8	個人オリジナルサイト作成演習④	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会

9 10	成果報告会	成果報告会
11 12	システム開発概要	システム開発の流れ、チーム内での「報告、連絡、相談」の仕方
13 14	開発演習概要	演習説明、スケジュール設計、進捗報告会
15 16	スケジュール設計	スケジュール設計、進捗報告会
17 18	要件定義	要件定義、進捗報告会
19 20	設計 I	設計、進捗報告会
21 22	設計 II	設計、進捗報告会
23 24	製造 I	製造、進捗報告会
25 26	製造 II	製造、進捗報告会
27 28	製造 III	製造、進捗報告会
29 30	製造 IV	製造、進捗報告会

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング演習基礎ＢⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング演習基礎ＢⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。
評価基準	演習：30%　レポート：40%　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	
関連科目	プログラミング演習基礎ＡⅠ、プログラミング演習基礎ＡⅡ、プログラミング演習基礎ＢⅡ
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。

担当教員	古賀春希	実務経験	○
実務内容	WEB・ゲーム・プログラミング開発・教育事業等の会社勤務		

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 2	個人オリジナルサイト作成演習Ⅰ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
3 4	個人オリジナルサイト作成演習Ⅱ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
5 6	個人オリジナルサイト作成演習Ⅲ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会
7 8	個人オリジナルサイト作成演習Ⅳ	個人オリジナルサイト作成、進捗報告会

9 10	成果報告会	成果報告会
11 12	システム開発概要	システム開発の流れ、チーム内での「報告、連絡、相談」の仕方
13 14	開発演習概要	演習説明、スケジュール設計、進捗報告会
15 16	スケジュール設計	スケジュール設計、進捗報告会
17 18	要件定義	要件定義、進捗報告会
19 20	設計 I	設計、進捗報告会
21 22	設計 II	設計、進捗報告会
23 24	製造 I	設計、進捗報告会
25 26	製造 II	製造、進捗報告会
27 28	製造 III	製造、進捗報告会
29 30	製造 IV	製造、進捗報告会

シラバス

科目の基礎情報①					
授業形態	演習	科目名	プログラミング演習基礎ＢⅡ		
必修選択	選択	（学則表記）	プログラミング演習基礎ＢⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②			
授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。		
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。		
評価基準	演習：30％　レポート：40％　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			
関連科目	プログラミング演習基礎ＡⅠ、プログラミング演習基礎ＡⅡ、プログラミング演習基礎ＢⅠ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	古賀春希	実務経験	○
実務内容	WEB・ゲーム・プログラミング開発・教育事業等の会社勤務		

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 2	製造Ⅰ	製造、進捗報告会
3 4	製造Ⅱ	製造、進捗報告会
5 6	製造Ⅲ	製造、進捗報告会
7 8	製造Ⅳ	製造、進捗報告会

9 10	テストⅠ	テスト、進捗報告会
11 12	テストⅡ	テスト、進捗報告会
13 14	プレゼンテーション概要	伝えることの重要性、プレゼンテーションのコツ
15 16	報告準備Ⅰ	報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会
17 18	報告準備Ⅱ	報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会
19 20	報告準備Ⅲ	報告資料作成
21 22	報告リハーサル	報告リハーサル
23 24	チーム成果報告会Ⅰ	チーム成果報告会
25 26	チーム成果報告会Ⅱ	チーム成果報告会
27 28	チーム成果報告会Ⅲ	チーム成果報告会
29 30	まとめ	まとめ、ゴール振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	PC演習基礎Ⅰ		
必修選択	選択	（学則表記）	PC演習基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	①30時間でマスターWord2021 ②30時間出マスターExcel2021 ③MOSよくわかるマスターExcel2021 ④MOSよくわかるマスターWord2021	出版社	①②実教出版 ③④FOM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演習基礎Ⅱ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	松尾鷹	実務経験	○
実務内容	OA機器・IT製品販売・開発経験		

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演習基礎Ⅱ		
必修選択	選択	（学則表記）	PC演習基礎Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	30
使用教材	MOSよくわかるマスターExcel2021 MOSよくわかるマスターWord2021		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理解する。 MOS Word合格レベルの知識を理解する。		
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	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	松尾鷹	実務経験	○
実務内容	OA機器・IT製品販売・開発経験		

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① （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② （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	講義	科目名	システム設計Ⅰ		
必修選択	選択	（学則表記）	システム設計Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	15
使用教材	Webディレクションの新・標準ルール 改訂第3版		出版社	エムディエヌコーポレーション	

科目の基礎情報②			
授業のねらい	Webディレクション業務の基礎からプロジェクトマネジメント、クライアントへのヒアリングや要件定義、企画立案、サイト設計から運用までWebプロデューサー／ディレクターに必要な知識を身につける。		
到達目標	・Webディレクション業務の環境や現場に合わせた進行管理を理解する。 ・企画立案、構造設計、コンテンツ設計について理解する。 ・企画書／ワイヤーフレーム作成方法を習得する。		
評価基準	テスト：60%、提出課題：20%、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	システム設計Ⅱ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	授業の目的、到達目標など、Webディレクション基礎知識とは
2	Webディレクション基礎①	Web制作におけるトレンドと新技術、プロジェクトの工程管理を学ぶ
3	Webディレクション基礎②	Webサイトの代表的なパターンと目的、社内ディレクターの役割を学ぶ
4	Webディレクション基礎③	事業者と業務委託会社の担当範囲、個人情報保護について
5	Webサイト企画①	ヒアリング方法、企画の発想法とアイデアを練るテクニックを学ぶ

6	Webサイト企画②	UXについて学ぶ
7	Webサイト企画③	提案書、要件定義について学ぶ
8	Webサイト企画④、小テスト	工数の計算、概算見積りの作成と工程変更への対応、小テスト
9	企画立案①	クライアントワークを想定してWebサイトの企画書作成、提出
10	Webサイト設計①	設計フェーズにおけるワークフロー、メンバーの意識を高めるチーム作りを学ぶ
11	Webサイト設計②	タスクの構造化とスケジュール、フロー図について
12	Webサイト設計③	ワイヤーフレーム、コピーライティングの方法を学ぶ
13	Webサイト設計④	プロトタイピングツール、デザインガイドラインの策定、SNSについて
14	前期試験	Webディレクション業務の基礎、プロジェクトマネジメント、Webサイトの企画・設計から出題
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	システム設計Ⅱ		
必修選択	選択	（学則表記）	システム設計Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBデザイン・ITプログラミング科	1	15
使用教材	Webディレクションの新・標準ルール 改訂第3版		出版社	エムディエヌコーポレーション	

科目の基礎情報②			
授業のねらい	Webディレクション業務の基礎からプロジェクトマネジメント、クライアントへのヒアリングや要件定義、企画立案、サイト設計から運用までWebプロデューサー／ディレクターに必要な知識を身につける。		
到達目標	・Webディレクション業務の環境や現場に合わせた進行管理ができる。 ・企画立案、構造設計、コンテンツ設計について説明できる。 ・企画書／ワイヤーフレーム作成方法を説明できる。		
評価基準	テスト：60%、提出課題：20%、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	なし		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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サイト設計①	システム設計、SEO設計、Web制作のフレームワークとは
2	Webサイト設計②	CMS、ECカート、MAツールについて学ぶ
3	Webサイト設計③	クラウドサービス、開発環境、Webサイトにおけるテスト設計とは
4	設計立案①	前期の企画立案①で作成した企画書に基づいてワイヤーフレームの作成
5	設計立案②、課題提出	前期の企画立案①②で作成した企画書に基づいてワイヤーフレームの作成、提出

6	制作マネジメント①	コミュニケーション、スケジュールの管理、制作マニュアルについて学ぶ
7	制作マネジメント②	リモート環境でのデータ管理ツール、進捗管理について
8	制作マネジメント③	プロジェクト内容の確認や現場の状況変化に合わせた対応を学ぶ
9	制作マネジメント④、小テスト	テストを効率化するツール、Webサイトの公開、小テスト
10	Webサイトの運用①	社内マネジメント、ヒューマンエラーについて学ぶ
11	Webサイトの運用②	ノーコードツール、企業SNS運用、動画マーケティングについて学ぶ
12	Webサイトの運用③	PDCAサイクル、Web解析ツール、Googleの解析ツールについて
13	Webサイトの運用④	問題課題、リニューアル、制作会社の移管について
14	後期試験	Webサイトの企画・設計、制作マネジメント、Webサイトの運用から出題
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	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プログラミング科	2	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	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説明できる。 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または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。

担当教員	古賀春希	実務経験	○
実務内容	WEB・ゲーム・プログラミング開発・教育事業等の会社勤務		

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	2-6章　プログラミングの基礎	関数
11	2-6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プログラミング科	2	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身につける。		
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が説明できる。 プログラミングをする上で必要な論理的に説明できる。		
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または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	古賀春希	実務経験	○
実務内容	WEB・ゲーム・プログラミング開発・教育事業等の会社勤務		

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　キャンバスに図形を描こう	配列を用いた最大値・最小値の探索の概要 4章　キャンバスに図形を描こう
2		配列を用いた最大値・最小値の探索の練習 4章　キャンバスに図形を描こう
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

<table>
<tr><td>7</td><td rowspan="3">選択ソート（基本選択法）
6章　神経衰弱を作ろう</td><td>選択ソート（基本選択法）の流れ図
6章　神経衰弱を作ろう</td></tr>
<tr><td>8</td><td>選択ソート（基本選択法）の練習
6章　神経衰弱を作ろう</td></tr>
<tr><td>9</td><td>バブルソート（基本交換法）の概要
6章　神経衰弱を作ろう</td></tr>
<tr><td>10</td><td rowspan="3">バブルソート（基本交換法）
7章　リバーシを作ろう～前編～</td><td>バブルソート（基本交換法）の練習
7章　リバーシを作ろう～前編～</td></tr>
<tr><td>11</td><td>挿入ソート（基本挿入法）の概要
7章　リバーシを作ろう～前編～</td></tr>
<tr><td>12</td><td>挿入ソート（基本挿入法）の練習
7章　リバーシを作ろう～前編～</td></tr>
<tr><td>13</td><td>流れ図振り返り
8章　リバーシを作ろう～後編～</td><td>流れ図振り返り
8章　リバーシを作ろう～後編～</td></tr>
<tr><td>14</td><td>まとめ</td><td>テスト</td></tr>
<tr><td>15</td><td>8章　リバーシを作ろう～後編～</td><td>8章　リバーシを作ろう～後編～</td></tr>
</table>

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プログラミング科	4	60
使用教材	色彩活用ライフケアカラー検定 公式テキスト 色彩学	出版社	一般社団法人日本カラーコーディネート協会		

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	色彩活用ライフケアカラー検定レベルの色の性質や表示方法、色の効果や組み合わせ方の違いによるイメージ表現など、「色を使う」ために必要な色彩学の基礎を理解する。 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	色彩活用ライフケアカラー検定　色彩学		
関連科目	なし		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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	導入 第1章全般	なぜ色彩の知識が必要なのかを知る
2	色のしくみ、色名	色の三属性について理解する 色名の種類を知る
3	PCCSの三属性	色を記号や番号で表すシステムについて知る
4	PCCSのトーン	PCCSの特徴であるトーンについて理解する
5	色の心理的効果	色の心理的効果を知る
6	色のイメージと効果、色はなぜ見える	色の持つ代表的なイメージを知る 科学的に色は光であることを理解する

7	復習確認テスト①	ここまでの内容をどの程度理解できたか確認する
8	配色①	配色の基本的な方法を知る「色相を基準にした配色（色相統一）」
9	配色②	「色相を基準にした配色（色相変化）」
10	配色③	「トーンを基準にした配色（トーン統一）」
11	配色④	「トーンを基準にした配色（トーン変化）」
12	配色⑤	応用編としてグラデーションなど知る
13	復習確認テスト②	ここまでの内容をどの程度理解できたか確認する
14	検定対策	検定対策問題を解く
15	検定対策	検定対策問題を解く

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プログラミング科	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	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	俵田治	実務経験	○
実務内容	医療情報学会・デジタルゲーム学会所属・アプリ開発経験		

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