

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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 使用教材 | 7つの習慣Ⅰ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」の部分をも身につける。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | 加藤 駿 他1名 | 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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 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」の部分をも身につける。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | 加藤 駿 他1名 | 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知る |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・業界研究を行い自分が働く業界について説明することができる。 ・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基礎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 | 磯部 悠月 他2名 | | 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を知る |
| 13 | 他者協力ワーク① | 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・企業研究を行い、自分が働く業界について説明することができる。 ・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ます。 | | | | |
| 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基礎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 | 磯部 悠月 他2名 | | 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、エントリーシートを作成する |
| 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 | 就職活動実践① | 就職活動に向けてエントリーや説明会の予約を実施する |
| 14 | 就職活動実践② | 就職活動に向けてエントリーや説明会の予約を実施する |
| 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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 磯部 悠月 他2名 | | 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 ・アクティブラーニング |
| 2 | 話す時の心構えと基本 | ビ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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・就職はもちろん、普通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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 磯部 悠月 他2名 | | | 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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 時間数 | 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"> ・WEBに関する用語を覚えることができる。 ・WEBの基礎知識(仕組み・歴史)を要約することができる。 ・WEB制作のプロセス(マネジメント/企画/デザイン)を説明することができる。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | 羽左田 啓明 | 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 | 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_Supplement.pdf | | 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"> ・集客に関する考え方で必要なツールを操作することができる。 ・実際のマーケティング手法について発表することができる。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | | | | 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 | 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らながら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、作成・発表することができる。 | | | | |
| 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 | 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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 松浦 玲子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | フリーランスのグラフィックデザイナーとして、ロゴ・リーフレット等の紙媒体をはじめ、モーショングラフィック・HP制作等のWEB媒体まで幅広いデザイン制作に従事している。 | | | | |

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 | 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ことができる。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | 松浦 玲子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | フリーランスのグラフィックデザイナーとして、ロゴ・リーフレット等の紙媒体をはじめ、モーショングラフィック・HP制作等のWEB媒体まで幅広いデザイン制作に従事している。 | | | | |

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 | 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A I | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | Web制作演習基礎A 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 | 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 | 授業態度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 | 小川 実花 他1名 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | 専門職(WEBデザイナー、ディレクター)として9年。 その後、現場から離れた今でもWEB制作現場にも携わっている。 | | | | |

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A II | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | Web制作演習基礎A 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 | 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 | 授業態度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 | 小川 実花 他1名 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | 専門職(WEBデザイナー、ディレクター)として9年。 その後、現場から離れた今でもWEB制作現場にも携わっている。 | | | | |

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 | 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B I | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | Web制作演習基礎B I | | |
| 開講 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 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 | 授業態度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 | | | | | |
| 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 | 小川 実花 他1名 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | 専門職(WEBデザイナー、ディレクター)として9年。 その後、現場から離れた今でもWEB制作現場にも携わっている。 | | | | |

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 | 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 | レスポンス対応の完了 |
| 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B II | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | Web制作演習基礎B 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 | 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 | 授業態度 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 | 小川 実花 他1名 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | 専門職(WEBデザイナー、ディレクター)として9年。 その後、現場から離れた今でもWEB制作現場にも携わっている。 | | | | |

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 | 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A I | | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | グラフィック演習基礎A 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 | 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ことができる。 | | | | |
| 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A 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 | 合野 真理子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | グラフィックデザイナーとして印刷会社に勤務後、アパレル、レストランチェーンにてインハウスデザイナーとして勤務、自社の販売促進に携わる。 | | | | |

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、図形を描く | 授業の目的、到達目標など、01)Illustrator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 | リアルなデザインのための機能 | 12)様々な機能 |
| 13 | 表やグラフを描く 高度な変形 | 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A II | | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | グラフィック演習基礎A 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 | 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使用し、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 | | | | | |
| 関連科目 | グラフィック演習基礎A 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 | 合野 真理子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | グラフィックデザイナーとして印刷会社に勤務後、アパレル、レストランチェーンにてインハウスデザイナーとして勤務、自社の販売促進に携わる。 | | | | |

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 | 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 | テキストチャを作る | レースのテキストチャを作る。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・反省点をまとめる、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ことができる。 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ことができる。 | | | | |
| 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 | 合野 真理子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | グラフィックデザイナーとして印刷会社に勤務後、アパレル、レストランチェーンにてインハウスデザイナーとして勤務、自社の販売促進に携わる。 | | | | |

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 | 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 | | DAY5 「イラストのような平面的な作品」 |
| | ペイント系ツールを覚えよう | |
| 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を作ることができる。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | | | | |
| 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 | 合野 真理子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | グラフィックデザイナーとして印刷会社に勤務後、アパレル、レストランチェーンにてインハウスデザイナーとして勤務、自社の販売促進に携わる。 | | | | |

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 | 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、カンパス、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)カ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つける。 | | | | |
| 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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 中川 慶人 | 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 | 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が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が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つける。 | | | | |
| 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 | | | | 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 | 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 A I | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | プログラミング演習基礎 A 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 | 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業界に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A II、プログラミング演習基礎B I、プログラミング演習基礎B 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 | 藤井 俊彦 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | IT企業にて金融業者向けメタバース事業に関するリサーチ及びワークショップの実施、医療機関向けセキュリティ強化対策支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、新入社員の教育、高校生に対する情報科目の指導経験あり。 | | | | |

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 | 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 |
| 2 | | |
| 3 | 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 |
| 4 | | |
| 5 | HTML概要 | HTMLのイメージを知る |
| 6 | | |
| 7 | HTML演習 | HTMLを理解し、Webページを作成する |
| 8 | | |
| 9 | デザイン概要 | デザイン（UI、CSS） |
| 10 | | |

| | | |
|----|----------------|--|
| 11 | 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 |
| 12 | | |
| 13 | 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）、持っている仕事と仕事になる能力（タイピング） |
| 14 | | |
| 15 | 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 |
| 16 | | |
| 17 | コミュニケーションと関係構築 | やりとりを通じた関係構築、相手の発言の受け止め方 |
| 18 | | |
| 19 | 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） |
| 20 | | |
| 21 | 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 |
| 22 | | |
| 23 | 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） |
| 24 | | |
| 25 | 調査演習 | 模擬調査 |
| 26 | | |
| 27 | 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） |
| 28 | | |
| 29 | 仮説思考 | 状況把握のコツ、仮定のコツ、検証のコツ |
| 30 | | |

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A II | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | プログラミング演習基礎A 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 | 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A I、プログラミング演習基礎B I、プログラミング演習基礎B 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 | 藤井 俊彦 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | IT企業にて金融業者向けメタバース事業に関するリサーチ及びワークショップの実施、医療機関向けセキュリティ強化対策支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、新入社員の教育、高校生に対する情報科目の指導経験あり。 | | | | |

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 | 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 |
| 2 | | |
| 3 | 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 |
| 4 | | |
| 5 | 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 |
| 6 | | |
| 7 | 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 |
| 8 | | |
| 9 | 成果報告会 | 成果報告会 |
| 10 | | |

| | | |
|----|----------|-------------------------------|
| 11 | 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 |
| 12 | | |
| 13 | 開発演習概要 | 演習説明、スケジュール設計、進捗報告会 |
| 14 | | |
| 15 | スケジュール設計 | スケジュール設計、進捗報告会 |
| 16 | | |
| 17 | 要件定義 | 要件定義、進捗報告会 |
| 18 | | |
| 19 | 設計Ⅰ | 設計、進捗報告会 |
| 20 | | |
| 21 | 設計Ⅱ | 設計、進捗報告会 |
| 22 | | |
| 23 | 製造Ⅰ | 製造、進捗報告会 |
| 24 | | |
| 25 | 製造Ⅱ | 製造、進捗報告会 |
| 26 | | |
| 27 | 製造Ⅲ | 製造、進捗報告会 |
| 28 | | |
| 29 | 製造Ⅳ | 製造、進捗報告会 |
| 30 | | |

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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 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業界に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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 藤井 俊彦 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | IT企業にて金融業者向けメタバース事業に関するリサーチ及びワークショップの実施、医療機関向けセキュリティ強化対策支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、新入社員の教育、高校生に対する情報科目の指導経験あり。 | | | | |

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 | 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 |
| 2 | | |
| 3 | 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 |
| 4 | | |
| 5 | 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 |
| 6 | | |
| 7 | 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 |
| 8 | | |
| 9 | 成果報告会 | 成果報告会 |
| 10 | | |

| | | |
|----|----------|-------------------------------|
| 11 | 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 |
| 12 | | |
| 13 | 開発演習概要 | 演習説明、スケジュール設計、進捗報告会 |
| 14 | | |
| 15 | スケジュール設計 | スケジュール設計、進捗報告会 |
| 16 | | |
| 17 | 要件定義 | 要件定義、進捗報告会 |
| 18 | | |
| 19 | 設計Ⅰ | 設計、進捗報告会 |
| 20 | | |
| 21 | 設計Ⅱ | 設計、進捗報告会 |
| 22 | | |
| 23 | 製造Ⅰ | 設計、進捗報告会 |
| 24 | | |
| 25 | 製造Ⅱ | 製造、進捗報告会 |
| 26 | | |
| 27 | 製造Ⅲ | 製造、進捗報告会 |
| 28 | | |
| 29 | 製造Ⅳ | 製造、進捗報告会 |
| 30 | | |

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 B II | | |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | プログラミング演習基礎 B 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 | 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A I、プログラミング演習基礎A II、プログラミング演習基礎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 | 藤井 俊彦 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | IT企業にて金融業者向けメタバース事業に関するリサーチ及びワークショップの実施、医療機関向けセキュリティ強化対策支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、新入社員の教育、高校生に対する情報科目の指導経験あり。 | | | | |

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 | 製造 I | 製造、進捗報告会 |
| 2 | | |
| 3 | 製造 II | 製造、進捗報告会 |
| 4 | | |
| 5 | 製造 III | 製造、進捗報告会 |
| 6 | | |
| 7 | 製造 IV | 製造、進捗報告会 |
| 8 | | |
| 9 | テスト I | テスト、進捗報告会 |
| 10 | | |

| | | |
|----|-------------|------------------------|
| 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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 川田 直子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | 製造業情報システム部門にて1年、IT企業にて3年、フリーランスwebデザイナーとして3年勤務 | | | | |

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 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) | 前週の振り返し、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、関数振り返し |
| 11 | 表計算振り返し | 表計算振り返し |
| 12 | 表計算まとめ | 表計算振り返し、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 | | | | | |
| 年次 | 1年 | 学科 | WEBデザイン・ITプログラミング科 | 単位数 | 1 |
| 時間数 | | | | | 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し、基本操作を実行することができる。 MOS Word合格レベルの知識を理解し、基本操作を実行することができる。 | | | | |
| 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 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 | 川田 直子 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | 製造業情報システム部門にて1年、IT企業にて3年、フリーランスwebデザイナーとして3年勤務 | | | | |

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 | 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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手法を説明することができる。 企画立案、構造設計、コンテンツ設計の基本プロセスを説明することができる。 企画書/ワイヤーフレーム作成方法を習得することができる。 | | | | |
| 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 | | | | | |
| 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にて実施する。 | | | | |
| 担当教員 | 齊藤 千絵 | 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 | 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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 | | | | | |
| 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 | 齊藤 千絵 | 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 | 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 | | | | | |
| 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 | 藤井 俊彦 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | IT企業にて金融業者向けメタパス事業に関するリサーチ及びワークショップの実施、医療機関向けセキュリティ強化対策支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、新入社員の教育、高校生に対する情報科目の指導経験あり。 | | | | |

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 | | | | | |
| 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 | 藤井 俊彦 | 実務経験 | ○ | | |
| 実務内容 | IT企業にて金融業者向けメタバース事業に関するリサーチ及びワークショップの実施、医療機関向けセキュリティ強化対策支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、食品卸売会社向けRFP作成支援業務、新入社員の教育、高校生に対する情報科目の指導経験あり。 | | | | |

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 | 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 | 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 | 線形探索の流れ図 5章 三目並べを作ろう |
| 4 | 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）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）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）の練習 7章 リバースを作ろう～前編～ |
| 11 | バブルソート（基本交換法） 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）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プログラミング科 | 4 | 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、色の効果について説明することができる。 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 | | | | | |
| 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 | 森加 なつ美 | 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 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プログラミング科 | 4 | 60 |
| 使用教材 | ①令和08年 イメージ&クレパー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室 ②令和08年 かやのき先生のITパスポート教室準拠 書き込み式ドリル | | 出版社 | 技術評論社 | |

科目の基礎情報②

| | | | | | |
|--------|---|------|--|--|--|
| 授業のねらい | ITパスポートの合格を目指すと同時に情報処理の基本知識を「浅く広く」学び、職業人が共通に備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識を習得する。 | | | | |
| 到達目標 | ITパスポートの資格取得に向けて、過去問題を解く対策をする前段階として、基本的な知識を身につけることができる。 | | | | |
| 評価基準 | テスト50% 提出物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 | ITパスポート | | | | |
| 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 | 保田 涼佑 他1名 | 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 第1章 ハードウェア | ITパスポート試験概要、授業内容の説明 情報に関する理論、コンピュータの構成とCPU、主記憶と補助記憶、半導体メモリ、入出力 |
| 2 | 第1章 ハードウェア | 確率と統計、基数変換 |
| 3 | 第2章 ソフトウェア | ソフトウェア、ファイル管理、ファイルのバックアップ、ユーザインタフェース、マルチメディア、表計算 |
| 4 | 第3章 システム構成 | コンピュータの形態、システム構成、システムの信頼性、システムの評価 |
| 5 | 第4章 ネットワーク | ネットワークの構成、無線LAN、通信プロトコル |
| 6 | 第4章 ネットワーク | インターネットの仕組み、通信サービス、Webページ、電子メール |
| 7 | 第5章 セキュリティ | 情報資産と脅威、サイバー攻撃、情報セキュリティマネジメント、リスクマネジメント、利用者認証 |
| 8 | 第5章 セキュリティ | ネットワークセキュリティ、暗号化技術、デジタル署名と認証局 |

| | | |
|----|--------------------|---|
| 9 | 第6章 データベース | データベースとデータ操作、データベース設計、データの正規化、データの抽出と論理演算、データの整列と集計、トランザクション処理 |
| 10 | 第7章 アルゴリズムとプログラミング | アルゴリズムとデータ構造、疑似言語、プログラム言語とマークアップ言語 |
| 11 | 第8章 マネジメント | 企画・要件定義と調達、システム開発、テスト手法と運用・保守、ソフトウェア開発手法、プロジェクトマネジメント |
| 12 | 第8章 マネジメント | 工程管理、ITサービスマネジメント、システム監査 |
| 13 | 第9章 企業活動と法務 | 財務諸表、損益分岐点と資産管理、知的財産権、セキュリティ関連法規、労働関連法規・取引関連法規、業務分析、データ利活用と問題解決、標準化 |
| 14 | まとめ | まとめ |
| 15 | 第10章 経営戦略とシステム戦略 | 企業活動、企業統治と内部統制、経営戦略、情報システム戦略と業務プロセス、マーケティング戦略、AI 等 |