

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(省令で定める基準単位数を満たす単位分科目のみ抜粋)

学校名：学校法人三幸学園 札幌医療秘書福祉＆ＩＴ専門学校

学科名：WEBデザイン・ITプログラミング科

授業科目名	単位数
WEBデザイン基礎Ⅰ	1
WEBデザイン基礎Ⅱ	1
WEB制作演習基礎ＡⅠ	1
WEB制作演習基礎ＡⅡ	1
グラフィック演習基礎ＡⅠ	1
グラフィック演習基礎ＡⅡ	1
プログラミング基礎Ⅰ	1
合計	7

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			
担当教員	川口 彩夏	実務経験	○
実務内容	Web デザイナー・ディレクター・フロントエンドエンジニア／Web 制作オンラインスクール講師		

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			
担当教員	川口 彩夏	実務経験	○
実務内容	Web デザイナー・ディレクター・フロントエンドエンジニア／Web 制作オンラインスクール講師		

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ренд
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			
担当教員	川口 彩夏	実務経験	○
実務内容	Web デザイナー・ディレクター・フロントエンドエンジニア／Web 制作オンラインスクール講師		

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			
担当教員	川口 彩夏	実務経験	○
実務内容	Web デザイナー・ディレクター・フロントエンドエンジニア／Web 制作オンラインスクール講師		

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	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	なし		
関連科目	グラフィック演習基礎 A I		
備考			
担当教員	岡本 哲明	実務経験	○
実務内容	IT 関連の総合教科講師。プログラミングスクール運営講師。		

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	同上	同上
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	同上	同上
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	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					
担当教員	鵜飼 嘉之			実務経験	○
実務内容	パソコン教室の経営責任者				

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がられるかをグループ内で考える。