

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                                            |        |             |     |                      |
|------|------------------------------------------------------------|--------|-------------|-----|----------------------|
| 授業形態 | 演習                                                         | 科目名    | Web制作演習応用AⅠ |     |                      |
| 必修選択 | 選択                                                         | (学則表記) | Web制作演習応用AⅠ |     |                      |
| 開講   |                                                            |        |             | 単位数 | 時間数                  |
| 年次   | 2年                                                         | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30                   |
| 使用教材 | ほんの一手間で劇的に変わるHTML & CSSとWebデザイン実践講座<br><br>動くWebデザインアイディア帳 |        |             | 出版社 | SBクリエイティブ<br><br>ソシム |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      |   |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | 1年次に学んだHTMLとCSSの基礎をもとに、WEBデザイナーとして実践的な表現方法とコーディングを身につける                                                                                                                                                                                                                                         |      |   |
| 到達目標   | この授業の目標は、1年次で学んだHTMLとCSSの基礎を活かしながら、将来Webデザイナーとして活躍するための実践的なスキルを身につけることです。具体的には以下の点を重点的に学びます。<br>1. レスポンシブデザイン: 知識を使い、異なるデバイスや画面に合わせて適応するWebデザイン制作を学びます。<br>2. アクセシビリティ向上: Webコンテンツのアクセシビリティを高めるためのテクニックやガイドラインについて学びます。<br>3. エフェクトとアニメーション: ユーザーエクスペリエンスを向上させるためのエフェクトやアニメーションを実装する方法について学びます。 |      |   |
| 評価基準   | テスト:10%　小テスト:30%　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<br>成績評価が2以上の者                                                                                                                                                                                                                                                                 |      |   |
| 関連資格   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |      |   |
| 関連科目   | Web制作演習応用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   | 伊庭 則明                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして勤務、その後フリーランスに。                                                                                                                                                                                                                                                 |      |   |

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      | Web制作演習応用AⅠ 授業の目的や要点と全体の流れの説明 |
| 2  | HTMLとCSSのお浸い-1 | HTMLの基礎のお浸い                   |
| 3  | HTMLとCSSのお浸い-2 | CSSの基礎のお浸い-1                  |
| 4  | HTMLとCSSのお浸い-3 | CSSの基礎のお浸い-2                  |

|    |                           |                                                       |
|----|---------------------------|-------------------------------------------------------|
| 5  | LPページ制作-1(レスポンス)          | LP(ランディングページ)を制作しながら、シングルカラムページ制作について学ぶ               |
| 6  | LPページ制作-2(レスポンス)          | LP(ランディングページ)を制作しながら、効果的な背景とフォントについて学ぶ                |
| 7  | LPページ制作-3(レスポンス)          | LP(ランディングページ)を制作しながら、レスポンスデザイン(スマホ向け)について学ぶ-1         |
| 8  | LPページ制作-4(レスポンス)、<br>小テスト | LP(ランディングページ)を制作しながら、レスポンスデザイン(スマホ向け)について学ぶ-2<br>小テスト |
| 9  | CSS表現テクニック-1              | CSSで画像とテキストを互い違いに表示させる方法を学ぶ                           |
| 10 | CSS表現テクニック-2              | CSSでページ内の動きに変化させる方法を学ぶ                                |
| 11 | CSS表現テクニック-3              | CSSのブレンドモードで画像とテキストの色味を変える方法を学ぶ-1                     |
| 12 | CSS表現テクニック-4、<br>小テスト     | CSSのブレンドモードで画像とテキストの色味を変える方法を学ぶ-2<br>小テスト             |
| 13 | CSSアニメーション基礎-1            | 動くWebデザインの基礎知識、jQueryの基本とCSSアニメーションの基本とスライドショー        |
| 14 | 振り返り                      | Web制作演習応用A I の総括として確認を行う                              |
| 15 | 総まとめ                      | 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    | Web制作演習応用AⅡ |     |     |
| 必修選択 | 選択                   | (学則表記) | Web制作演習応用AⅡ |     |     |
| 開講   |                      |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年                   | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30  |
| 使用教材 | 動くWebデザイン アイディア帳     |        | 出版社         | ソシム |     |
|      | 動くWebデザイン アイディア帳 実践編 |        |             | ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                                            |  |  |      |   |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|------|---|
| 授業のねらい | 2年前期に学んだWebデザインの表現方法の応用と、より高度なコーディングを身につける。<br>様々な業種を想定した、より実践的なWebサイトを制作する。<br>1年次制作したポートフォリオサイトに作品を掲載する。 |  |  |      |   |
| 到達目標   | Webサイトの印象を決定付ける動き身につける。                                                                                    |  |  |      |   |
| 評価基準   | テスト:310% 小テスト:30% 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<br>成績評価が2以上の者                                                                            |  |  |      |   |
| 関連資格   |                                                                                                            |  |  |      |   |
| 関連科目   | Web制作演習応用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   | 伊庭 則明                                                                                                      |  |  | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして勤務、その後フリーランスに。                                                            |  |  |      |   |

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                  | Web制作演習応用AⅡ授業の目的や要点と全体の流れの説明 |
| 2  | Webデザイン表現テクニック応用-1         | グローバルナビゲーション、ハンバーガーメニュー制作-1  |
| 3  | Webデザイン表現テクニック応用-2         | グローバルナビゲーション、ハンバーガーメニュー制作-2  |
| 4  | Webデザイン表現テクニック応用-3         | 動くWebデザインの基礎知識、実現する仕組みと準備    |
| 5  | Webデザイン表現テクニック応用-4<br>小テスト | 基本的な動きの表現方法                  |

|    |            |                                               |
|----|------------|-----------------------------------------------|
| 6  | Webサイト制作-1 | 企業や飲食店などのWebサイトを制作するための企画立案、目的と目標の設定、ラフデザイン作成 |
| 7  | Webサイト制作-2 | ワイヤーフレーム作成、Webデザイン制作                          |
| 8  | Webサイト制作-3 | Webデザインのプロトタイプを基に、トップページのコーディング-1             |
| 9  | Webサイト制作-4 | Webデザインのプロトタイプを基に、トップページのコーディング-2             |
| 10 | Webサイト制作-5 | Webデザインのプロトタイプを基に、トップページのコーディング-3             |
| 11 | Webサイト制作-6 | Webデザインのプロトタイプを基に、サブページのコーディング-1              |
| 12 | Webサイト制作-7 | Webデザインのプロトタイプを基に、サブページのコーディング-2              |
| 13 | Webサイト制作-8 | Webデザインのプロトタイプを基に、サブページのコーディング-3              |
| 14 | プレゼンテーション  | 完成したWebサイトのプレゼンテーションを行う                       |
| 15 | 総まとめ       | 前期・後期の振り返り                                    |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                            |        |             |     |                    |
|------|--------------------------------------------|--------|-------------|-----|--------------------|
| 授業形態 | 演習                                         | 科目名    | Web制作演習応用BⅠ |     |                    |
| 必修選択 | 選択                                         | (学則表記) | Web制作演習応用BⅠ |     |                    |
| 開講   |                                            |        |             | 単位数 | 時間数                |
| 年次   | 2年                                         | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30                 |
| 使用教材 | 1冊ですべて身につくWordPress入門講座<br>1週間でPHPの基礎が学べる本 |        |             | 出版社 | SBクリエイティブ<br>インプレス |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                   |      |   |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | WordPressの基本操作を身につけWordPressを用いたWebページ制作を学ぶ。<br>PHPの基礎を学び、WordPressのカスタマイズの方法を知る。 |      |   |
| 到達目標   | WordPressを利用したWebページの制作を身につける。<br>PHPの基礎を身につける。                                   |      |   |
| 評価基準   | テスト:30%　小テスト:30%　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<br>成績評価が2以上の者                                                   |      |   |
| 関連資格   |                                                                                   |      |   |
| 関連科目   | Web制作演習応用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   | 伊庭 則明                                                                             | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして勤務、その後フリーランスに。                                   |      |   |

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        | Web制作演習応用BⅠ 授業の目的や要点と全体の流れの説明 |
| 2  | WordPressの基本知識-1 | WebサイトとWordPressの基礎知識を学ぶ      |
| 3  | WordPressの基本知識-2 | WordPressを使うための基礎知識を学ぶ        |
| 4  | PHPの基礎-1         | プログラミングとは何か、PHPの基本を学ぶ         |
| 5  | PHPの基礎-2         | 変数、条件分岐、HTMLのリストとリンクを学ぶ       |

|    |                                      |                                                                    |
|----|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 6  | PHPの基礎-3<br>小テスト                     | 繰り返し処理、配列、HTMLのテーブル、関数を学ぶ                                          |
| 7  | サーバーへWordPressインストール                 | サーバーのコントロールパネル操作とWordPressのインストール方法を学ぶ                             |
| 8  | WordPressの基本操作                       | WordPressの管理画面の基本操作を学ぶ                                             |
| 9  | WordPressを使ったWebページ制作-1              | WordPressを用いたWebページへの記事の投稿のやりリンク、画像の挿入方法などを学ぶ                      |
| 10 | WordPressを使ったWebページ制作-2              | WordPressを用いたWebページへのブロックの設定、固定ページの作り方などを学ぶ                        |
| 11 | WordPressを使ったWebページ制作-3              | WordPressを用いたWebページテーマのカスタマイズ方法を学ぶ-1                               |
| 12 | WordPressを使ったWebページ制作-4              | WordPressを用いたWebページテーマのカスタマイズ方法を学ぶ-2                               |
| 13 | WordPressを使ったWebページ制作-5              | WordPressを用いたWebページテーマのカスタマイズ方法を学ぶ-3                               |
| 14 | WordPressを使ったWebページ制作-6<br>プレゼンテーション | WordPressを用いたWebページにお問い合わせフォーム設置方法などを学ぶ<br>完成したWebページのプレゼンテーションを行う |
| 15 | WordPressを使ったWebページ制作-7<br>総まとめ      | WordPressのオリジナルテーマの作り方の基礎を学ぶ<br>前期の振り返りを行う                         |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                       |        |             |     |       |
|------|-----------------------|--------|-------------|-----|-------|
| 授業形態 | 演習                    | 科目名    | Web制作演習応用BⅡ |     |       |
| 必修選択 | 選択                    | (学則表記) | Web制作演習応用BⅡ |     |       |
| 開講   |                       |        |             | 単位数 | 時間数   |
| 年次   | 2年                    | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30    |
| 使用教材 | WordPressオリジナルテーマ制作入門 |        |             | 出版社 | 技術評論社 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                          |      |   |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | 前期に学んだプログラムスキルのPHP基礎とWordPressの基礎を踏まえ、さらなるスキルアップを目指し、WordPressにてオリジナルテーマを使ったWebページを制作する。 |      |   |
| 到達目標   | WordPress操作の応用を身につけWordPressを用いたWebページを制作する。<br>PHPの基礎を身につけ、WordPressのカスタマイズ方法を学ぶ。       |      |   |
| 評価基準   | テスト：30％　小テスト：30％　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<br>成績評価が2以上の者                                                          |      |   |
| 関連資格   |                                                                                          |      |   |
| 関連科目   | Web制作演習応用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   | 伊庭 則明                                                                                    | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして勤務、その後フリーランスに。                                          |      |   |

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              | Web制作演習応用BⅡ 授業の目的や要点と全体の流れの説明       |
| 2  | WordPress操作のお浸い-1      | サーバーへのインストール方法、WordPressの基本操作のお浸い   |
| 3  | WordPress操作のお浸い-2      | WordPressの管理画面操作、固定ページ編集方法のお浸い      |
| 4  | WordPressのオリジナルテーマ制作-1 | WordPressのテーマ作成に必要な基礎知識を学ぶ          |
| 5  | WordPressのオリジナルテーマ制作-2 | WordPressのオリジナルテーマの開発環境を準備する方法を学ぶ-1 |
| 6  | WordPressのオリジナルテーマ制作-3 | WordPressのオリジナルテーマの開発環境を準備する方法を学ぶ-2 |

|    |                        |                                          |
|----|------------------------|------------------------------------------|
| 7  | WordPressのオリジナルテーマ制作-4 | WordPressの最小のテーマを作成しWordPressに認識させる方法を学ぶ |
| 8  | WordPressのオリジナルテーマ制作-5 | WordPressの基本となるテンプレートファイルの制作方法を学ぶ-1      |
| 9  | WordPressのオリジナルテーマ制作-6 | WordPressの基本となるテンプレートファイルの制作方法を学ぶ-2      |
| 10 | WordPressのオリジナルテーマ制作-7 | WordPressのテーマの利便性を向上させる方法を学ぶ             |
| 11 | WordPressのオリジナルテーマ制作-8 | WordPressのテーマをブロックエディターに対応させる方法を学ぶ-1     |
| 12 | WordPressのオリジナルテーマ制作-9 | WordPressのテーマをブロックエディターに対応させる方法を学ぶ-2     |
| 13 | プレゼンテーション              | 完成したWebページのプレゼンテーションを行う                  |
| 14 | プレゼンテーション              | Webページの修正を行う                             |
| 15 | 総まとめ                   | 前期・後期の振り返り                               |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                    |        |              |     |     |
|------|------------------------------------|--------|--------------|-----|-----|
| 授業形態 | 演習                                 | 科目名    | グラフィック演習応用AⅠ |     |     |
| 必修選択 | 選択                                 | (学則表記) | グラフィック演習応用AⅠ |     |     |
| 開講   |                                    |        |              | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年                                 | 学科     | WEBデザイン・IT科  | 1   | 30  |
| 使用教材 | 改訂2版 知識0からはじめるPremiere Proの教科書CC対応 |        |              | 出版社 | ソシム |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                   |  |  |      |   |
|--------|-------------------------------------------------------------------|--|--|------|---|
| 授業のねらい | 基本的な動画編集技術を身につける                                                  |  |  |      |   |
| 到達目標   | Premiere Proの基本的な操作から、編集、書き出しまでできるようになる                           |  |  |      |   |
| 評価基準   | テスト40%、提出物40%、授業態度20%                                             |  |  |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                                  |  |  |      |   |
| 関連資格   |                                                                   |  |  |      |   |
| 関連科目   | グラフィック演習応用BⅠ、総合演習AⅠ、BⅠ、CⅠ、AⅡ、BⅡ、CⅡ                                |  |  |      |   |
| 備考     | 原則、この授業は対面授業にて実施する                                                |  |  |      |   |
| 担当教員   | 屋敷 由紀代                                                            |  |  | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | システム会社(ビジネスブレーション)にてSEとして9年勤務<br>介護福祉会社(ビオネスト)のシステム部にて社内SEとして5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  | 初回ガイダンス          | 授業の目的、到達目標など、はじめてのPremiere Pro |
| 2  | 映像編集の準備と基本の操作    | Premiere Proの設定、画面レイアウト、基本操作   |
| 3  | カット編集をマスターする     | 基本のカット操作から編集                   |
| 4  | ベーシックな機能で映像作品を作る | BGM、タイトル                       |
| 5  |                  | シーンの切り替え、書き出し                  |
| 6  | 特殊な効果で映像を演出する    | 静止画の効果、動くタイトル                  |
| 7  |                  | Adobe Stockのテンプレート、映像の色調補正     |

|    |                       |                         |
|----|-----------------------|-------------------------|
| 8  | 映像作品のクオリティをアップする      | インサート編集、アニメーション切り替え、色補正 |
| 9  |                       | 音量調整、音のバランス             |
| 10 | 知っておきたい映像編集テクニック      | マルチカメラ編集、スイッチング         |
| 11 |                       | 早送り、静止画として書き出し          |
| 12 | アーティスティックな映像表現をマスターする | ロゴが動くアニメーション、丸いワイプ      |
| 13 |                       | モザイクやぼかし、グリーンバック合成      |
| 14 | 実技テスト                 | 配布素材を使用し、動画編集を行う        |
| 15 | 映像データに関する知識           | ファイルの収集、書き出し設定          |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                    |        |              |     |     |
|------|--------------------|--------|--------------|-----|-----|
| 授業形態 | 演習                 | 科目名    | グラフィック演習応用AⅡ |     |     |
| 必修選択 | 選択                 | (学則表記) | グラフィック演習応用AⅡ |     |     |
| 開講   |                    |        |              | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年                 | 学科     | WEBデザイン・IT科  | 1   | 30  |
| 使用教材 | トレース&模写で学ぶデザインのドリル |        |              | 出版社 | ソシム |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                |      |   |
|--------|----------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | デザイナーのトレースや模写を通して「理由」や「意図」を理解し、デザインの細部に気づく力を身につける              |      |   |
| 到達目標   | デザイナーが作ったデザインレイアウトの反復練習を行ったのち、自身の作品において意味のあるレイアウトが組める          |      |   |
| 評価基準   | 自由作品（作品30%+発表20%）、提出物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<br>成績評価が2以上の者                               |      |   |
| 関連資格   |                                                                |      |   |
| 関連科目   | グラフィック演習応用BII                                                  |      |   |
| 備考     | 原則、この授業は対面授業にて実施する                                             |      |   |
| 担当教員   | 屋敷 由紀代                                                         | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | システム会社(ビジネスブレン)にてSEとして9年勤務<br>介護福祉会社(ビオネスト)のシステム部にて社内SEとして5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  | 構成（初級） | 写真展のチラシ、不動産会社のチラシ、キャンペーンのDM              |
| 2  | 構成（初級） | 結婚式の招待状、ドーナツ屋のポスター、観葉植物専門店のDM            |
| 3  | 色      | 美容クリニックのバナー、バレンタインのポスター、フリーマーケットのチラシ     |
| 4  | 色      | スイーツショップの店頭POP、眼鏡店のショップカード、スキンケア用品の店頭POP |
| 5  | 文字     | セール告知のDM、イベントのチラシ、キャンペーンのバナー             |
| 6  | 文字     | レストランのロゴ、キャンペーンのロゴ、パン屋のポスター              |

|    |           |                                    |
|----|-----------|------------------------------------|
| 7  | 文字、写真     | 飲料メーカーのポスター、桜祭りのチラシ、フリーマガジンの表紙     |
| 8  | 写真        | 旅行代理店のポスター、スイーツ店のチラシ、カフェ新規開店のDM、   |
| 9  | 写真、構成（上級） | 日本茶専門店のショップカード、ヘアサロンのDM、雑誌の特集記事    |
| 10 | 構成（上級）    | 映画のチラシ、レストランのメニュー、ヨガ教室のチラシ         |
| 11 | 自由課題制作    | テーマは自由課題、規定課題、どちらか選択して制作           |
| 12 | 自由課題制作    |                                    |
| 13 | 自由課題制作    |                                    |
| 14 | 発表        | 評価をお互いに行えるよう、評価項目を決め、各自に書いてもらい提出する |
| 15 | 発表、まとめ    |                                    |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                    |        |              |     |          |
|------|------------------------------------|--------|--------------|-----|----------|
| 授業形態 | 演習                                 | 科目名    | グラフィック演習応用BⅠ |     |          |
| 必修選択 | 選択                                 | (学則表記) | グラフィック演習応用BⅠ |     |          |
| 開講   |                                    |        |              | 単位数 | 時間数      |
| 年次   | 2年                                 | 学科     | WEBデザイン・IT科  | 1   | 30       |
| 使用教材 | スマホ1つで、撮れる世界は無限大 ぜんぶ教えます！ ぞのさんっ動画術 |        |              | 出版社 | KADOKAWA |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                   |      |   |
|--------|-------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | 撮影から編集まで、一つの作品として動画を完成させることができる                                   |      |   |
| 到達目標   | コンセプトに合わせた撮影ができ、動画を編集し発表する                                        |      |   |
| 評価基準   | グループ作品（作品20%+発表10%）、個人作品（作品30%+発表20%）、授業態度20％                     |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                                  |      |   |
| 関連資格   |                                                                   |      |   |
| 関連科目   | グラフィック演習応用AⅠ、総合演習AⅠ、BⅠ、CⅠ、AⅡ、BⅡ、CⅡ                                |      |   |
| 備考     | 原則、この授業は対面授業にて実施する                                                |      |   |
| 担当教員   | 屋敷 由紀代                                                            | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | システム会社(ビジネスブレーション)にてSEとして9年勤務<br>介護福祉会社(ビオネスト)のシステム部にて社内SEとして5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  | 初めての撮影      | 教科書に出てくる動画術をグループ（4、5人程度）で撮影（時間があれば編集まで） |
| 2  | 野外撮影        | 教科書に出てくる動画術をグループ（4、5人程度）で撮影（時間があれば編集まで） |
| 3  | 発表          | 1グループ5～8分程度で、撮った動画をグループごとに発表し意見交換       |
| 4  | グループワーク制作企画 | 動画のコンセプト、構成などプランニングを考える                 |
| 5  | グループワーク制作撮影 | プランニングに合わせて撮影                           |
| 6  | 制作          | 編集作業                                    |

|    |           |                                                |
|----|-----------|------------------------------------------------|
| 7  | 制作        | 編集作業、プレゼン資料準備                                  |
| 8  | 発表        | 1グループ5～8分程度で発表                                 |
| 9  | 個別課題制作企画  | 動画のコンセプト、構成などプランニングを考える                        |
| 10 | 個別課題制作撮影  | プランニングに合わせ撮影                                   |
| 11 | 制作        | 編集作業                                           |
| 12 | 制作        | 編集作業                                           |
| 13 | 制作、プレゼン準備 | 編集作業、プレゼン資料準備                                  |
| 14 | 発表        | 一人5～8分程度で発表、評価をお互いに行えるよう、評価項目を決め、各自に書いてもらい提出する |
| 15 | 発表、まとめ    | 一人5～8分程度で発表、まとめ                                |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                            |        |              |     |     |
|------|--------------------------------------------|--------|--------------|-----|-----|
| 授業形態 | 演習                                         | 科目名    | グラフィック演習応用BⅡ |     |     |
| 必修選択 | 選択                                         | (学則表記) | グラフィック演習応用BⅡ |     |     |
| 開講   |                                            |        |              | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年                                         | 学科     | WEBデザイン・IT科  | 1   | 30  |
| 使用教材 | WEBデザイン・IT科ミリョクまるわかりBOOK SCHOOL GUIDE 2024 |        |              | 出版社 | —   |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                |      |   |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | パンフレットなど、ページ物印刷の制作技術を身につける                                                     |      |   |
| 到達目標   | WEBデザイン・IT科ミリョクまるわかりBOOK SCHOOL GUIDE 2024を教科書とし、新しい提案を入れたパンフレットをグループで制作し、発表する |      |   |
| 評価基準   | グループ作品（作品50%＋発表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<br>成績評価が2以上の者                                               |      |   |
| 関連資格   |                                                                                |      |   |
| 関連科目   | グラフィック演習応用AⅡ                                                                   |      |   |
| 備考     | 原則、この授業は対面授業にて実施する                                                             |      |   |
| 担当教員   | 屋敷 由紀代                                                                         | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | システム会社(ビジネスブレーション)にてSEとして9年勤務<br>介護福祉会社(ビオネスト)のシステム部にて社内SEとして5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  | 現パンフレット考察      | 現在のパンフレットを読み込み、内容、レイアウト、デザインなど良い点、足りない点を洗い出す |
| 2  | コンセプト、企画       | 現パンフレットをふまえ、自分たちが思う新しいパンフレットを考え、次回まとめて発表     |
| 3  | 新企画について各グループ発表 | まとめたものを各グループ10分以内で発表、講師、及び他グループからも意見を出し合う    |
| 4  | 企画・撮影          | 制作に向けて、構成、原稿、撮影など必要に応じて手分けして実施               |
| 5  | 企画・撮影          |                                              |
| 6  | レイアウト、構成案      | 具体的な全ページのレイアウトを決定する                          |
| 7  | レイアウト、構成案      |                                              |

|    |         |                                |
|----|---------|--------------------------------|
| 8  | 制作      | 各グループごとに、手分けして制作に入る            |
| 9  | 制作      |                                |
| 10 | 制作      |                                |
| 11 | 制作      |                                |
| 12 | 制作      |                                |
| 13 | 発表最終準備  | 見本のプリントアウト、プレゼン資料、発表内容など最終確認する |
| 14 | 発表      | 各グループ10分程度で発表、講師、及び他グループからも総評  |
| 15 | 発表、総まとめ |                                |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |    |        |             |     |     |
|------|----|--------|-------------|-----|-----|
| 授業形態 | 実技 | 科目名    | 卒業制作AⅠ      |     |     |
| 必修選択 | 必修 | (学則表記) | 卒業制作AⅠ      |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30  |
| 使用教材 | なし |        | 出版社         | —   |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                              |      |   |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | 2年間の集大成となる作品を制作することを通し、これまでに学んだ知識や技術を実践することができる。                                             |      |   |
| 到達目標   | ・在学期間中学んだことを活かし自らテーマ設定し、テーマに沿った作品を制作できる<br>・スケジュールの管理を行うことが出来る<br>・展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る |      |   |
| 評価基準   | 提出物・制作物：60％ 授業態度：40％                                                                         |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 伊庭 則明                                                                                        | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして勤務、その後フリーランスに。                                              |      |   |

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・概要説明       |
| 2  | テーマ設定     | 制作テーマ・制作概要の設定    |
| 3  | テーマ設定     | 制作テーマ・制作概要の設定    |
| 4  | テーマ設定     | 制作テーマ・制作概要の設定    |
| 5  | 計画策定      | 制作スケジュール・制作工程の決定 |
| 6  | 計画策定      | 制作スケジュール・制作工程の決定 |

|    |      |                  |
|----|------|------------------|
| 7  | 計画策定 | 制作スケジュール・制作工程の決定 |
| 8  | 素材集め | 制作に必要な素材を集める     |
| 9  | 素材集め | 制作に必要な素材を集める     |
| 10 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 11 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 12 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 13 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 14 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 15 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |    |        |             |     |     |
|------|----|--------|-------------|-----|-----|
| 授業形態 | 実技 | 科目名    | 卒業制作AⅡ      |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | 卒業制作AⅡ      |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30  |
| 使用教材 | なし |        |             | 出版社 | —   |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                                 |      |   |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | 2年間の集大成となる作品を制作することを通し、これまでに学んだ知識や技術を実践することができる。                                                |      |   |
| 到達目標   | ・ 在学期間中学んだことを活かし自らテーマ設定し、テーマに沿った作品を制作できる<br>・ スケジュールの管理を行うことが出来る<br>・ 展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る |      |   |
| 評価基準   | 提出物・制作物：60％ 授業態度：40％                                                                            |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 伊庭 則明                                                                                           | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして勤務、その後フリーランスに。                                                 |      |   |

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  | 振り返りと修正 | 中間発表を踏まえ、今後どう修正していくか検討する |
| 2  | 振り返りと修正 | 中間発表を踏まえ、今後どう修正していくか検討する |
| 3  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |
| 4  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |
| 5  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |
| 6  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |

|    |      |                     |
|----|------|---------------------|
| 7  | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 8  | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 9  | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 10 | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 11 | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 12 | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 13 | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 14 | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 15 | 作品制作 | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |    |        |             |     |     |
|------|----|--------|-------------|-----|-----|
| 授業形態 | 実技 | 科目名    | 卒業制作BⅠ      |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | 卒業制作BⅠ      |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30  |
| 使用教材 | なし |        |             | 出版社 | —   |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                              |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 2年間の集大成となる作品を制作することを通し、これまでに学んだ知識や技術を実践することができる。                                             |      |  |
| 到達目標   | ・在学期間中学んだことを活かし自らテーマ設定し、テーマに沿った作品を制作できる<br>・スケジュールの管理を行うことが出来る<br>・展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る |      |  |
| 評価基準   | 提出物・制作物：40％　中間発表：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<br>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   | 青木 顕子                                                                                        | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                                              |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元        | 内容                |
|----|-----------|-------------------|
| 1  | オリエンテーション | 制作にあたって必要な準備を実施する |
| 2  | テーマ設定     | 制作テーマ・制作概要の設定     |
| 3  | テーマ設定     | 制作テーマ・制作概要の設定     |
| 4  | テーマ設定     | 制作テーマ・制作概要の設定     |
| 5  | 計画策定      | 制作スケジュール・制作工程の決定  |
| 6  | 計画策定      | 制作スケジュール・制作工程の決定  |

|    |      |                  |
|----|------|------------------|
| 7  | 計画策定 | 制作スケジュール・制作工程の決定 |
| 8  | 素材集め | 制作に必要な素材を集める     |
| 9  | 素材集め | 制作に必要な素材を集める     |
| 10 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 11 | 作品制作 | スケジュールに基づき制作を進める |
| 12 | 発表準備 | 中間発表に向けて準備を行う    |
| 13 | 発表準備 | 中間発表に向けて準備を行う    |
| 14 | 中間発表 | 現段階での成果を発表する     |
| 15 | 中間発表 | 現段階での成果を発表する     |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |    |        |             |     |     |
|------|----|--------|-------------|-----|-----|
| 授業形態 | 実技 | 科目名    | 卒業制作BⅡ      |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | 卒業制作BⅡ      |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30  |
| 使用教材 | なし |        |             | 出版社 | —   |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                              |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 2年間の集大成となる作品を制作することを通し、これまでに学んだ知識や技術を実践することができる。                                             |      |  |
| 到達目標   | ・在学期間中学んだことを活かし自らテーマ設定し、テーマに沿った作品を制作できる<br>・スケジュールの管理を行うことが出来る<br>・展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る |      |  |
| 評価基準   | 提出物・制作物：40％　プレ成果発表会での発表：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<br>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   | 青木 顕子                                                                                        | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                                              |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元      | 内容                       |
|----|---------|--------------------------|
| 1  | 振り返りと修正 | 中間発表を踏まえ、今後どう修正していくか検討する |
| 2  | 振り返りと修正 | 中間発表を踏まえ、今後どう修正していくか検討する |
| 3  | 振り返りと修正 | 中間発表を踏まえ、今後どう修正していくか検討する |
| 4  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |
| 5  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |
| 6  | 作品制作    | 修正後のスケジュールを基に制作を進める      |

|    |              |                     |
|----|--------------|---------------------|
| 7  | 作品制作         | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 8  | 作品制作         | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 9  | 作品制作         | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 10 | 作品制作         | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 11 | 作品制作         | 修正後のスケジュールを基に制作を進める |
| 12 | プレ成果発表会の実施   | 本番を想定しリハーサルを実施する    |
| 13 | プレ成果発表会の実施   | 本番を想定しリハーサルを実施する    |
| 14 | 成果発表会に向けての準備 | リハーサルを踏まえ修正を行う      |
| 15 | 成果発表会に向けての準備 | リハーサルを踏まえ修正を行う      |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |    |        |             |     |     |
|------|----|--------|-------------|-----|-----|
| 授業形態 | 講義 | 科目名    | 卒業制作CⅠ      |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | 卒業制作CⅠ      |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 15  |
| 使用教材 | なし |        |             | 出版社 | —   |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                              |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 2年間の集大成となる作品を制作することを通し、これまでに学んだ知識や技術を実践することができる。                                             |      |  |
| 到達目標   | ・在学期間中学んだことを活かし自らテーマ設定し、テーマに沿った作品を制作できる<br>・スケジュールの管理を行うことが出来る<br>・展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る |      |  |
| 評価基準   | 提出物・制作物：60％ 授業態度：40％                                                                         |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 青木 顕子                                                                                        | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                                              |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元        | 内容             |
|----|-----------|----------------|
| 1  | オリエンテーション | 授業の目的、概要説明     |
| 2  | 制作・発表準備   | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 3  | 制作・発表準備   | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 4  | 制作・発表準備   | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 5  | 制作・発表準備   | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 6  | 制作・発表準備   | 成果発表会に向けて準備を行う |

|    |         |                |
|----|---------|----------------|
| 7  | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 8  | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 9  | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 10 | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 11 | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 12 | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 13 | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 14 | 制作・発表準備 | 成果発表会に向けて準備を行う |
| 15 | まとめ     | 作品の提出及び振り返りを行う |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |    |        |             |     |     |
|------|----|--------|-------------|-----|-----|
| 授業形態 | 実技 | 科目名    | 卒業制作CⅡ      |     |     |
| 必修選択 | 必修 | (学則表記) | 卒業制作CⅡ      |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30  |
| 使用教材 | なし |        | 出版社         | —   |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                              |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 2年間の集大成となる作品を制作することを通し、これまでに学んだ知識や技術を実践することができる。                                             |      |  |
| 到達目標   | ・在学期間中学んだことを活かし自らテーマ設定し、テーマに沿った作品を制作できる<br>・スケジュールの管理を行うことが出来る<br>・展示方法も含め、質の高い作品を制作することが出来る |      |  |
| 評価基準   | 提出物・制作物：40％　成果発表会での発表：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<br>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   | 青木 顕子                                                                                        | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                                              |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元        | 内容               |
|----|-----------|------------------|
| 1  | オリエンテーション | 授業の目的、概要説明       |
| 2  | 作品制作      | スケジュールに基づき制作を進める |
| 3  | 作品制作      | スケジュールに基づき制作を進める |
| 4  | 作品制作      | スケジュールに基づき制作を進める |
| 5  | 作品制作      | スケジュールに基づき制作を進める |
| 6  | 作品制作      | スケジュールに基づき制作を進める |

|    |       |                  |
|----|-------|------------------|
| 7  | 作品制作  | スケジュールに基づき制作を進める |
| 8  | 作品制作  | スケジュールに基づき制作を進める |
| 9  | 作品制作  | スケジュールに基づき制作を進める |
| 10 | 作品制作  | スケジュールに基づき制作を進める |
| 11 | 作品制作  | スケジュールに基づき制作を進める |
| 12 | 作品制作  | スケジュールに基づき制作を進める |
| 13 | 成果発表会 | 成果発表会を実施する       |
| 14 | 成果発表会 | 成果発表会を実施する       |
| 15 | まとめ   | 作品の提出および振り返り     |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                                                                 |        |             |     |       |
|------|---------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------|-----|-------|
| 授業形態 | 講義                                                                              | 科目名    | 資格対策Ⅲ       |     |       |
| 必修選択 | 選択                                                                              | (学則表記) | 資格対策Ⅲ       |     |       |
| 開講   |                                                                                 |        |             | 単位数 | 時間数   |
| 年次   | 2年                                                                              | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 2   | 30    |
| 使用教材 | ①令和06年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室<br>②令和06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。                       |      |  |
| 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<br>成績評価が2以上の者                                         |      |  |
| 関連資格   | ITパスポート                                                                 |      |  |
| 関連科目   | 資格対策FⅡ                                                                  |      |  |
| 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   | 永野                                                                      | 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<br>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<br>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                  |

# 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Ⅳ       |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | 資格対策Ⅳ       |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 2   | 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 | 個人のポートフォリオサイトを企画・制作し、完成した作品のプレゼンテーションを行う。                                 |  |  |      |  |
| 到達目標   | 企画から制作までの段階を通し、ゴールを目指して作成することができる。<br>これまでの学びを総括した個人の強みを表現するWebサイトを制作できる。 |  |  |      |  |
| 評価基準   | 制作物:60% プレゼンテーション:30% 授業態度:10%                                            |  |  |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 青木 顕子                                                                     |  |  | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                           |  |  |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元             | 内容                       |
|----|----------------|--------------------------|
| 1  | オリエンテーション      | WEBサイト企画について<br>企画書の作成方法 |
| 2  | ポートフォリオサイト制作-1 | 企画の立案、企画書作成              |
| 3  | ポートフォリオサイト制作-2 | 企画の立案、企画書作成              |
| 4  | ポートフォリオサイト制作-3 | ラフ、ワイヤーフレーム、デザイン         |
| 5  | ポートフォリオサイト制作-4 | ラフ、ワイヤーフレーム、デザイン         |
| 6  | ポートフォリオサイト制作-5 | ラフ、ワイヤーフレーム、デザイン         |

|    |                 |               |
|----|-----------------|---------------|
| 7  | 中間発表            | 制作の進捗状況を発表    |
| 8  | ポートフォリオサイト制作-6  | デザイン、コーディング   |
| 9  | ポートフォリオサイト制作-7  | デザイン、コーディング   |
| 10 | ポートフォリオサイト制作-8  | デザイン、コーディング   |
| 11 | ポートフォリオサイト制作-9  | デザイン、コーディング   |
| 12 | ポートフォリオサイト制作-10 | プレゼンテーションの準備  |
| 13 | ポートフォリオサイト制作-11 | プレゼンテーションの準備  |
| 14 | プレゼンテーション       | ポートフォリオサイトの発表 |
| 15 | 総まとめ            | 授業内容の振り返りを行う  |

# 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Ⅲ   |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | キャリアサポートⅢ   |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 2   | 30  |
| 使用教材 | なし |        | 出版社         | —   |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                  |      |  |
|--------|------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | ・就職内定獲得に向けての試験対策<br>・業界理解、受験までの流れの理解<br>・社会人に向けての心構え、前向きなイメージを持つ |      |  |
| 到達目標   | 就職活動へ行く（身だしなみ・書類・面接・意欲等）ことができる<br>社会人として働くための基本的な心構えができている       |      |  |
| 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<br>・成績評価が2以上の者                                |      |  |
| 関連資格   |                                                                  |      |  |
| 関連科目   | 卒業制作AⅠ、卒業制作AⅡ、卒業制作BⅠ、卒業制作BⅡ、卒業制作CⅠ、卒業制作CⅡ                        |      |  |
| 備考     | 原則、この科目は対面授業形式にて実施する                                             |      |  |
| 担当教員   | 佐々木 亮太                                                           | 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  | オリエンテーション | ・授業のねらいや目的を確認する                                                                                           |
| 2  | 就職活動①     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・目指す職業を明確にする</li> <li>・自身の目指す職業や職種に求められるスキルや能力、考え方を理解する</li> </ul> |
| 3  | 就職活動②     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・目指す職業を明確にする</li> <li>・自身の目指す職業や職種に求められるスキルや能力、考え方を理解する</li> </ul> |
| 4  | 就職活動③     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・目指す職業を明確にする</li> <li>・自身の目指す職業や職種に求められるスキルや能力、考え方を理解する</li> </ul> |
| 5  | 就職活動④     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動状況の確認をする</li> <li>・就職活動の具体的な計画を立てる</li> </ul>                 |
| 6  | 就職活動⑤     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動状況の確認をする</li> <li>・就職活動の具体的な計画を立てる</li> </ul>                 |

|    |         |                                                                          |
|----|---------|--------------------------------------------------------------------------|
| 7  | 就職活動⑦   | ・自身が目指す就職先に応じた自己PRや志望動機を考える                                              |
| 8  | 就職活動⑧   | ・自身が目指す就職先に応じた自己PRや志望動機を考える                                              |
| 9  | 就職活動⑨   | ・自身が目指す就職先に応じた自己PRや志望動機を考える                                              |
| 10 | グループ内発表 | ・自身の目指す職業や職種に求められるスキルや能力、考え方をまとめた資料を作成し、発表<br>・実際に学生個人が作成した自己PR文や志望動機を発表 |
| 11 | 就職活動⑩   | ・実際の選考を想定した面接練習を行う為の準備を行う                                                |
| 12 | 就職活動⑪   | ・実際の選考を想定した面接練習を行う                                                       |
| 13 | 就職活動⑫   | ・実際の選考を想定した面接練習を行う                                                       |
| 14 | 就職活動⑬   | ・実際の選考を想定した面接練習を行う                                                       |
| 15 | 前期振り返り  | ・学生自身が立てた就職活動の計画に対して、どの程度動くことができているかの確認                                  |

# 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Ⅳ   |     |     |
| 必修選択 | 選択 | (学則表記) | キャリアサポートⅣ   |     |     |
| 開講   |    |        |             | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年 | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 15  |
| 使用教材 | なし |        | 出版社         | —   |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                  |      |  |
|--------|------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | ・就職内定獲得に向けての試験対策<br>・業界理解、受験までの流れの理解<br>・社会人に向けての心構え、前向きなイメージを持つ |      |  |
| 到達目標   | 就職活動へ行く（身だしなみ・書類・面接・意欲等）ことができる<br>社会人として働くための基本的な心構えができています      |      |  |
| 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<br>・成績評価が2以上の者                                |      |  |
| 関連資格   |                                                                  |      |  |
| 関連科目   | 卒業制作AⅠ、卒業制作AⅡ、卒業制作BⅠ、卒業制作BⅡ、卒業制作CⅠ、卒業制作CⅡ                        |      |  |
| 備考     |                                                                  |      |  |
| 担当教員   | 佐々木 亮太                                                           | 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  | オリエンテーション    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・現時点での就職状況を把握する</li> <li>・後期のスケジュールを認識する</li> </ul> |
| 2  | 社会人になる前の心構え① | <ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての心構えを学ぶ</li> </ul>                           |
| 3  | 社会人になる前の心構え② | <ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての心構えを学ぶ</li> </ul>                           |
| 4  | 社会人になる前の心構え③ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての心構えを学ぶ</li> </ul>                           |
| 5  | 社会人になる前の心構え④ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての心構えを学ぶ</li> </ul>                           |
| 6  | 社会人になる前の心構え⑤ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての心構えを学ぶ</li> </ul>                           |

|    |           |                                                                                                                                |
|----|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7  | 卒業展開催に向けて | <ul style="list-style-type: none"> <li>・卒業展開催に向けた準備を行います</li> <li>・運営準備についてはクラス内にグループを作り、グループ内での話し合いを基に行事を作り上げていきます</li> </ul> |
| 8  | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 9  | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 10 | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 11 | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 12 | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 13 | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 14 | 卒業展開催に向けて |                                                                                                                                |
| 15 | 総まとめ      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・2年間の振り返りを行う</li> </ul>                                                                 |

# 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   | 2年                       | 学科     | WEBデザイン・IT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"><li>・ 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。</li><li>・ 企画立案、構造設計、コンテンツ設計について理解する。</li><li>・ 企画書／ワイヤーフレーム作成方法を習得する。</li></ul> |  |  |      |  |
| 評価基準   | テスト：60%、提出課題：20%、授業態度：20%                                                                                                                                 |  |  |      |  |
| 認定条件   | <ul style="list-style-type: none"><li>・ 出席が総時間数の3分の2以上ある者</li><li>・ 成績評価が2以上の者</li></ul>                                                                  |  |  |      |  |
| 関連資格   | なし                                                                                                                                                        |  |  |      |  |
| 関連科目   | なし                                                                                                                                                        |  |  |      |  |
| 備考     |                                                                                                                                                           |  |  |      |  |
| 担当教員   | 青木 顕子                                                                                                                                                     |  |  | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                                                                                                           |  |  |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元            | 内容                                |
|----|---------------|-----------------------------------|
| 1  | オリエンテーション     | 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   | 2年                       | 学科     | WEBデザイン・IT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"> <li>・ 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。</li> <li>・ 企画立案、構造設計、コンテンツ設計について理解する。</li> <li>・ 企画書／ワイヤーフレーム作成方法を習得する。</li> </ul> |  |  |      |  |
| 評価基準   | テスト：60%、提出課題：20%、授業態度：20%                                                                                                                                     |  |  |      |  |
| 認定条件   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席が総時間数の3分の2以上ある者</li> <li>・ 成績評価が2以上の者</li> </ul>                                                                   |  |  |      |  |
| 関連資格   | なし                                                                                                                                                            |  |  |      |  |
| 関連科目   | なし                                                                                                                                                            |  |  |      |  |
| 備考     |                                                                                                                                                               |  |  |      |  |
| 担当教員   | 青木 顕子                                                                                                                                                         |  |  | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                                                                                                                               |  |  |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元         | 内容                                   |
|----|------------|--------------------------------------|
| 1  | Webサイト設計⑤  | 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⑥  | CMS、ECカート、MAツールについて学ぶ                |
| 3  | Webサイト設計⑦  | 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    |
| 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 | 前期試験           | 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    | プロジェクトマネジメントⅠ |     |     |
| 必修選択 | 選択                     | (学則表記) | プロジェクトマネジメントⅠ |     |     |
| 開講   |                        |        |               | 単位数 | 時間数 |
| 年次   | 2年                     | 学科     | WEBデザイン・IT科   | 1   | 15  |
| 使用教材 | プロジェクトマネジメントの基本が全部わかる本 |        |               | 出版社 | 翔泳社 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                   |  |  |      |   |
|--------|-------------------------------------------------------------------|--|--|------|---|
| 授業のねらい | プロジェクトマネジメントの基本的な知識を習得し実践できるようになる                                 |  |  |      |   |
| 到達目標   | プロジェクトマネジメントを実践できるようになるを理解する。<br>プロジェクト・マネージャーの役割および作業手順を理解する。    |  |  |      |   |
| 評価基準   | テスト:20% 授業態度:40% 実演:40%                                           |  |  |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>成績評価が2以上の者                                   |  |  |      |   |
| 関連資格   | PMP®(プロジェクトマネジメント・プロフェッショナル) 資格                                   |  |  |      |   |
| 関連科目   | プロジェクトマネジメント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   | 屋敷 由紀代                                                            |  |  | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | システム会社(ビジネスブレーション)にてSEとして9年勤務<br>介護福祉会社(ピオネスト)のシステム部にて社内SEとして5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  | プロジェクトマネジメントとはなにか | プロジェクトの特性や成功、リスク。プロジェクトマネジメントの役割  |
| 2  | 交渉                | 交渉がなぜ必要かを理解                       |
| 3  | タスクマネジメント         | タスクマネジメントの考え方、プロジェクトを効率的に進める手順    |
| 4  | プロジェクト計画          | プロジェクトの方向性、計画の立て方、QCDの考え方         |
| 5  | 見積り               | 見積りの考え方、概算見積りと詳細見積りの使い分け          |
| 6  | 契約                | プロジェクトに合った契約、リスク、発生しやすいトラブルとその対処法 |

|    |           |                                        |
|----|-----------|----------------------------------------|
| 7  | 要件定義      | 要件定義の進め方、ビジネス要件とシステム要件のとりまとめ方          |
| 8  | デザイン      | ペルソナ設計、ビジュアル・アイデンティティ設計の注意点            |
| 9  | 設計        | 設計の考え方と進め方                             |
| 10 | 総まとめ      | 適切なテストの考え方と進め方                         |
| 11 | リリース      | リリース計画の考え方と進め方、作成方法、トラブルを想定した計画と体制の立て方 |
| 12 | 保守改善      | プロジェクトの費用対効果の判断基準と売り上げの考え方             |
| 13 | テスト       | 交渉から保守改善までの基本的な知識が理解できているかテストを行う       |
| 14 | プロジェクトの実演 | 仮想のプロジェクトを設けグループワークを行う                 |
| 15 | 振り返り      | テストやシミュレーションの振り返り                      |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                      |        |               |     |       |
|------|--------------------------------------|--------|---------------|-----|-------|
| 授業形態 | 講義                                   | 科目名    | プロジェクトマネジメントⅡ |     |       |
| 必修選択 | 選択                                   | (学則表記) | プロジェクトマネジメントⅡ |     |       |
| 開講   |                                      |        |               | 単位数 | 時間数   |
| 年次   | 2年                                   | 学科     | WEBデザイン・IT科   | 1   | 15    |
| 使用教材 | 図解即戦力 PMBOK第6版の知識と手法がこれ1冊でしっかりわかる教科書 |        |               | 出版社 | 技術評論社 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                   |  |  |      |  |
|--------|-------------------------------------------------------------------|--|--|------|--|
| 授業のねらい | プロジェクトマネジメントの基本的な知識を習得し実践できるようになる                                 |  |  |      |  |
| 到達目標   | プロジェクトマネジメントを実践できるようになるを理解する。<br>PMBOKの基礎を学習し、よりプロフェッショナルな知識をつける。 |  |  |      |  |
| 評価基準   | テスト:20% 授業態度:40% 実演:40%                                           |  |  |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>成績評価が2以上の者                                   |  |  |      |  |
| 関連資格   | PMP®(プロジェクトマネジメント・プロフェッショナル) 資格                                   |  |  |      |  |
| 関連科目   | プロジェクトマネジメント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   | 屋敷 由紀代                                                            |  |  | 実務経験 |  |
| 実務内容   | システム会社(ビジネスブレーション)にてSEとして9年勤務<br>介護福祉会社(ビオネスト)のシステム部にて社内SEとして5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  | プロジェクトの基本   | プロジェクトの種類、構成要素、プロジェクトに関する事項について                   |
| 2  | PMBOKの基本    | PMBOK Guideに沿ったプロジェクトマネジメントに必要な基本事項について           |
| 3  | 10の知識エリア    | 各知識エリアに含まれたプロセスの役割について                            |
| 4  | プロジェクトの立ち上げ | プロジェクト憲章、ステークホルダー登録簿について                          |
| 5  | プロジェクトの計画①  | 要求事項の収集からアクティビティ定義、プロジェクトスケジュール設定、コストベースライン設定について |
| 6  | プロジェクトの計画②  | リスクについて、リスクマネジメント活動・特定・分析・対応方法について                |

|    |                  |                                                          |
|----|------------------|----------------------------------------------------------|
| 7  | プロジェクトの計画③       | 調達の計画、プロジェクトマネジメント計画書の設定、キックオフ会議について                     |
| 8  | プロジェクトの実行        | プロジェクト作業の進行、作業プロセスの確認、プロジェクトチームのマネジメント、納入者と契約を締結について     |
| 9  | プロジェクトの監視・コントロール | 予実の分析、提案された変更要求の審議、新しいリスクの特定と対応策の検討、コントロールプロセス群との関連性について |
| 10 | プロジェクトの終結        | 終結時に行うことについて                                             |
| 11 | PMBOK第6版での主な変更点  | 各フェーズの変更点について                                            |
| 12 | 総まとめ             | 基本的な知識が理解できているかテストを行う                                    |
| 13 | プロジェクトの実演①       | 仮想のプロジェクトを設けグループワークを行う                                   |
| 14 | プロジェクトの実演②       | 仮想のプロジェクトを設けグループワークを行う                                   |
| 15 | 総まとめ・実演の振り返り     | テストとグループワークの振り返りと質疑応答                                    |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                          |        |             |         |     |
|------|--------------------------|--------|-------------|---------|-----|
| 授業形態 | 講義                       | 科目名    | 社会人基礎力Ⅲ     |         |     |
| 必修選択 | 必修                       | (学則表記) | 社会人基礎力Ⅲ     |         |     |
| 開講   |                          |        |             | 単位数     | 時間数 |
| 年次   | 2年                       | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 2       | 30  |
| 使用教材 | 1日1トレで「声」も「話し方」も感動的に良くなる |        | 出版社         | 日本実業出版社 |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                  |      |   |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | ビジネスの場における良好な対人関係・環境を構築する力を身につける。                                                |      |   |
| 到達目標   | 「話す」「聞く」といったコミュニケーションに関わる重要な要素を理解して、良好な人間関係を築くためのコミュニケーションを取ることができる。             |      |   |
| 評価基準   | 期末テスト:30％　ロールプレイ・発表:30％　小テスト: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<br>・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   | 豊田 恭子                                                                            | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | 化粧品メーカーにてドラッグストア向けの商品ディスプレイ作成等に従事<br>一般企業で役員秘書として8年従事（主に来客対応・会議資料作成・スケジュールリングなど） |      |   |

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     | 授業の流れ・到達目標について                 |
| 2  | コミュニケーションについて | 気軽に話せる・声を出せる「マインド」を作る          |
| 3  | 第一印象          | 第一印象の重要性について                   |
| 4  | 伝わる声①         | 挨拶をする時の声の出し方について<br>笑顔の重要性について |
| 5  | 伝わる声②         | 聞き取りやすい声について                   |
| 6  | 伝わる声③         | 語尾まではっきり話す重要性について<br>滑舌について    |

|    |            |                                |
|----|------------|--------------------------------|
| 7  | 伝わる声④      | 抑揚と声の質について                     |
| 8  | 分かりやすい話し方① | シンプルな文章について                    |
| 9  | 分かりやすい話し方② | 間の取り方について                      |
| 10 | 話の組み立て方①   | 前提条件を揃えること、話のテーマを伝えることの重要性について |
| 11 | 話の組み立て方②   | 主語について                         |
| 12 | 会話①        | 会話を続けるためのポイントについて              |
| 13 | 会話②        | 表現の幅を広げるポイントについて               |
| 14 | 期末総まとめ     | 期末テストの実施                       |
| 15 | 総まとめ       | 期末テストの振り返りと総まとめ                |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                          |        |             |     |         |
|------|--------------------------|--------|-------------|-----|---------|
| 授業形態 | 講義                       | 科目名    | 社会人基礎力Ⅳ     |     |         |
| 必修選択 | 選択                       | (学則表記) | 社会人基礎力Ⅳ     |     |         |
| 開講   |                          |        |             | 単位数 | 時間数     |
| 年次   | 2年                       | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 2   | 30      |
| 使用教材 | 1日1トレで「声」も「話し方」も感動的に良くなる |        |             | 出版社 | 日本実業出版社 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                                  |      |   |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | ビジネスの場における良好な対人関係・環境を構築する力を身につける。                                                |      |   |
| 到達目標   | 「話す」「聞く」といったコミュニケーションに関わる重要な要素を理解して、良好な人間関係を築くためのコミュニケーションを取ることができる。             |      |   |
| 評価基準   | 期末テスト:30％　ロールプレイ・発表:30％　小テスト: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<br>・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   | 豊田 恭子                                                                            | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | 化粧品メーカーにてドラッグストア向けの商品ディスプレイ作成等に従事<br>一般企業で役員秘書として8年従事（主に来客対応・会議資料作成・スケジュールリングなど） |      |   |

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<br>前期の復習 | 授業の流れ・到達目標について<br>前期の復習 |
| 2  | 論理的な伝え方①           | 分かりやすい話し方について           |
| 3  | 論理的な伝え方②           | 説得力のある話し方について           |
| 4  | 簡潔な話し方             | 簡潔な話し方について              |
| 5  | 印象が良くなる話し方①        | 語尾の重要性について              |
| 6  | 印象が良くなる話し方②        | 早口が相手に与える印象について         |

|    |             |                     |
|----|-------------|---------------------|
| 7  | 印象が良くなる話し方③ | 話の終わり方について          |
| 8  | 印象が良くなる話し方④ | 肯定的な話し方について         |
| 9  | 好感を持たれる聴き方  | あいづちについて            |
| 10 | 話の魅せ方①      | 姿勢について              |
| 11 | 話の魅せ方②      | アイコンタクトについて         |
| 12 | 話の魅せ方③      | 自分の癖を把握することの重要性について |
| 13 | 話の魅せ方④      | 表情管理について            |
| 14 | 期末総まとめ      | 期末テストの実施            |
| 15 | 総まとめ        | テストの振り返りと総まとめ       |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                  |        |             |                  |     |
|------|----------------------------------|--------|-------------|------------------|-----|
| 授業形態 | 演習                               | 科目名    | 総合演習AⅠ      |                  |     |
| 必修選択 | 選択                               | (学則表記) | 総合演習AⅠ      |                  |     |
| 開講   |                                  |        |             | 単位数              | 時間数 |
| 年次   | 2年                               | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1                | 30  |
| 使用教材 | ・ デザインの学校これからはじめるAfter Effectsの本 |        | 出版社         | ・ 技術評論社<br>・ ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                          |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | Adobe After Effectsの基本操作を学び、簡単な動画作成の技術を身につける。            |      |  |
| 到達目標   | After Effectsの基本操作を習得する<br>動画制作の基本を身に付ける<br>簡単な動画の制作ができる |      |  |
| 評価基準   | 小テスト：40％　提出物：60％                                         |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 永井 美幸                                                    | 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  | Chapter 1<br>After Effectsを使う準備 | 起動と終了、画面を知る、パネルの操作、素材の読み込み、専門用語を知る |
| 2  | Chapter 1の復習と小テスト               | Chapter 1の操作の復習と小テスト               |
| 3  | Chapter 2<br>背景を作る①             | タイムラインパネルの操作、キーフレームアニメーション         |
| 4  | 背景を作る②                          | エフェクトを掛ける                          |
| 5  | Chapter 2の復習と小テスト               | Chapter 2の操作の復習と小テスト               |
| 6  | Chapter 3<br>タイトルを作る①           | テキストレイヤーの配置、文字の入力                  |

|    |                   |                      |
|----|-------------------|----------------------|
| 7  | タイトルを作る②          | 文字をアニメーションさせる        |
| 8  | Chapter 3の復習と小テスト | Chapter 3の操作の復習と小テスト |
| 9  | 演習課題①             | 学んだ技術で課題の制作演習①       |
| 10 | 演習課題②             | 演習課題の続き②             |
| 11 | 演習課題③             | 演習課題の続き③             |
| 12 | 演習課題④             | 演習課題の続き④             |
| 13 | 演習課題⑤             | 演習課題の続き⑤             |
| 14 | 演習課題⑥             | 演習課題の続き⑥、課題の提出       |
| 15 | 合評                | 演習課題の合評と総まとめ         |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                 |        |             |                |     |
|------|---------------------------------|--------|-------------|----------------|-----|
| 授業形態 | 演習                              | 科目名    | 総合演習AⅡ      |                |     |
| 必修選択 | 選択                              | (学則表記) | 総合演習AⅡ      |                |     |
| 開講   |                                 |        |             | 単位数            | 時間数 |
| 年次   | 2年                              | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1              | 30  |
| 使用教材 | ・デザインの学校これからはじめるAfter Effectsの本 |        | 出版社         | ・技術評論社<br>・ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                  |      |  |
|--------|------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | After Effectsの高度な映像表現が出来るスキルを身に付ける。                              |      |  |
| 到達目標   | Web用やSNS用の動画広告の編集が出来るようになる。<br>ポートフォリオサイトに掲載できるような動画作品が作れるようになる。 |      |  |
| 評価基準   | 小テスト：40%、提出物：60%                                                 |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 永井 美幸                                                            | 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  | Chapter 1<br>基本操作の復習                   | 平面レイヤー、素材の読み込み、テキストの入力、キーフレームアニメーション                      |
| 2  | Chapter 1の復習<br>Chapter 2キーフレームアニメーション | Chapter 1-Section 4の復習と小テスト<br>Chapter 2キーフレームアニメーション（位置） |
| 3  | Chapter 2キーフレームアニメーション                 | Chapter 2キーフレームアニメーション（スケール、回転、不透明度）                      |
| 4  | Chapter 2キーフレームアニメーションの復習              | キーフレームアニメの復習と小テスト                                         |
| 5  | Chapter 2イーザング<br>イーザングの復習             | Chapter 2-Section 4イーザング<br>イーザングの復習と小テスト                 |
| 6  | Chapter3-Section 1マスク                  | Chapter3-Section 1マスクで隠す・切り抜く                             |

|    |                                   |                                                     |
|----|-----------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 7  | マスクの復習                            | マスクの復習と小テスト                                         |
| 8  | Chapter 3-Section 2シェイプでグラフィックを作成 | Chapter 3-Section 2シェイプでグラフィックを作成する<br>シェイプの復習と小テスト |
| 9  | 演習課題①                             | 学んだ技術で課題の制作演習①                                      |
| 10 | 演習課題②                             | 演習課題の続き②                                            |
| 11 | 演習課題③                             | 演習課題の続き③                                            |
| 12 | 演習課題④                             | 演習課題の続き④                                            |
| 13 | 演習課題⑤                             | 演習課題の続き⑤                                            |
| 14 | 演習課題⑥                             | 演習課題の続き⑥、課題の提出                                      |
| 15 | 合評                                | 演習課題の合評と総まとめ                                        |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                 |        |             |                |     |
|------|---------------------------------|--------|-------------|----------------|-----|
| 授業形態 | 演習                              | 科目名    | 総合演習BⅠ      |                |     |
| 必修選択 | 選択                              | (学則表記) | 総合演習BⅠ      |                |     |
| 開講   |                                 |        |             | 単位数            | 時間数 |
| 年次   | 2年                              | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1              | 30  |
| 使用教材 | ・デザインの学校これからはじめるAfter Effectsの本 |        | 出版社         | ・技術評論社<br>・ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                          |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 総合演習AⅠの科目より少し進んだ基本操作を学び、簡単な動画作成の技術を身につける。                |      |  |
| 到達目標   | After Effectsの基本操作を習得する<br>動画制作の基本を身に付ける<br>簡単な動画の制作ができる |      |  |
| 評価基準   | テスト：40％　小テスト：30％　提出物：30％                                 |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 永井 美幸                                                    | 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  | Chapter 4<br>テロップを作る① | 背景画像を配置、テキストレイヤーの配置、テキストの入力と設定      |
| 2  | テロップを作る②              | 図形を配置、テロップをアニメーションさせる               |
| 3  | テロップを作る③              | Chapter 4の操作の反復練習                   |
| 4  | Chapter 4の復習          | Chapter 4の操作の復習と小テスト①               |
| 5  | Chapter 5<br>場面転換を作る① | 画像を配置、平面レイヤーを配置、テキストレイヤーを配置、テキストの入力 |
| 6  | 場面転換を作る②              | テキストの設定、テキストをアニメーションさせる、エフェクトで調整    |

|    |              |                      |
|----|--------------|----------------------|
| 7  | 場面転換を作る③     | Chapter 5の操作の反復練習    |
| 8  | Chapter 5の復習 | Chapter 5の操作の復習と小テスト |
| 9  | 演習課題①        | 学んだ技術で課題の制作演習①       |
| 10 | 演習課題②        | 演習課題の続き②             |
| 11 | 演習課題③        | 演習課題の続き③             |
| 12 | 演習課題④        | 演習課題の続き④             |
| 13 | 演習課題⑤        | 演習課題の続き⑤             |
| 14 | 演習課題⑥        | 演習課題の続き⑥、課題の提出       |
| 15 | 合評           | 演習課題の合評と総まとめ         |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                 |        |             |                |     |
|------|---------------------------------|--------|-------------|----------------|-----|
| 授業形態 | 演習                              | 科目名    | 総合演習BⅡ      |                |     |
| 必修選択 | 選択                              | (学則表記) | 総合演習BⅡ      |                |     |
| 開講   |                                 |        |             | 単位数            | 時間数 |
| 年次   | 2年                              | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1              | 30  |
| 使用教材 | ・デザインの学校これからはじめるAfter Effectsの本 |        | 出版社         | ・技術評論社<br>・ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                  |      |  |
|--------|------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | After Effectsの高度な映像表現が出来るスキルを身に付ける。                              |      |  |
| 到達目標   | Web用やSNS用の動画広告の編集が出来るようになる。<br>ポートフォリオサイトに掲載できるような動画作品が作れるようになる。 |      |  |
| 評価基準   | 小テスト：40%、提出物：60%                                                 |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 永井 美幸                                                            | 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  | Chapter 3 - Section 3 親子とヌルで動きを連動させる                      | 親子関係、親子の設定、親子の使い方例、ヌルオブジェクトとは、ヌルの使い方                                 |
| 2  | Chapter 3 - Section 3の復習                                  | Chapter 3-Section 3の復習と小テスト                                          |
| 3  | Chapter 3 - Section 4～7 文字、型抜き、質感、変形                      | 文字ツール、トラックマットで型抜き、テキストチャーで質感を合成する、パペットツールで変形アニメーション                  |
| 4  | Chapter 3 - Section 4～7 の復習                               | Chapter 3-Section 4～7 の復習と小テスト                                       |
| 5  | Chapter 3 - Section 8 ～ Chapter 4 - Section 3 音声、書き出し、色編集 | 音声データの扱い方、音声の編集方法、音量、動画の書き出し、レンダリング<br>明るさ・色調の調整（トーンカーブ、レベル補正、色相／彩度） |
| 6  | Chapter3 - Section 8 ～ Chapter 4 - Section 3の復習           | Chapter 3-Section 8～9とChapter 4 - Section 1 ～ 3 の復習と小テスト             |

|    |                                                        |                                                             |
|----|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 7  | Chapter 4 - Section 4 ～ Chapter 5 - Section 3 色調、エフェクト | トライトーンで色調を作成する、塗りエフェクト、描画モードよく使うエフェクト（ドロップシャドウ、ブラー、クロマキー合成） |
| 8  | Chapter4 - Section 4 ～ Chapter 5 - Section 3の復習        | Chapter 4-Section 4～6とChapter 5 - Section 1～3 の復習と小テスト      |
| 9  | 演習課題①                                                  | 学んだ技術で課題の制作演習①                                              |
| 10 | 演習課題②                                                  | 演習課題の続き②                                                    |
| 11 | 演習課題③                                                  | 演習課題の続き③                                                    |
| 12 | 演習課題④                                                  | 演習課題の続き④                                                    |
| 13 | 演習課題⑤                                                  | 演習課題の続き⑤                                                    |
| 14 | 演習課題⑥                                                  | 演習課題の続き⑥、課題の提出                                              |
| 15 | 合評                                                     | 演習課題の合評と総まとめ                                                |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                 |        |             |                |     |
|------|---------------------------------|--------|-------------|----------------|-----|
| 授業形態 | 演習                              | 科目名    | 総合演習CⅠ      |                |     |
| 必修選択 | 選択                              | (学則表記) | 総合演習CⅠ      |                |     |
| 開講   |                                 |        |             | 単位数            | 時間数 |
| 年次   | 2年                              | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1              | 30  |
| 使用教材 | ・デザインの学校これからはじめるAfter Effectsの本 |        | 出版社         | ・技術評論社<br>・ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                          |      |  |
|--------|----------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 総合演習BⅠの科目より更に進んだ基本操作を学び、簡単な動画作成の技術を身につける。                |      |  |
| 到達目標   | After Effectsの基本操作を習得する<br>動画制作の基本を身に付ける<br>簡単な動画の制作ができる |      |  |
| 評価基準   | テスト：40％　小テスト：30％　提出物：30％                                 |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 永井 美幸                                                    | 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  | Chapter 6<br>立体的なアニメーションを作る① | カメラを配置、3Dレイヤーの配置、文字と図形をレイアウト |
| 2  | 立体的なアニメーションを作る②              | 文字と図形をレイアウト、カメラワーク           |
| 3  | 立体的なアニメーションを作る③              | Chapter 6の操作の反復練習            |
| 4  | Chapter 6の復習①                | Chapter 6の操作の復習と小テスト①        |
| 5  | Chapter 6の復習②                | Chapter 6の操作の復習と小テスト②        |
| 6  | Chapter 7<br>動画を書き出す①        | コンポジションを配置、レンダリング            |

|    |              |                      |
|----|--------------|----------------------|
| 7  | 動画を書き出す②     | Chapter 7の操作の反復練習    |
| 8  | Chapter 7の復習 | Chapter 7の操作の復習と小テスト |
| 9  | 演習課題①        | 学んだ技術で課題の制作演習①       |
| 10 | 演習課題②        | 演習課題の続き②             |
| 11 | 演習課題③        | 演習課題の続き③             |
| 12 | 演習課題④        | 演習課題の続き④             |
| 13 | 演習課題⑤        | 演習課題の続き⑤             |
| 14 | 演習課題⑥        | 演習課題の続き⑥、課題の提出       |
| 15 | 合評           | 演習課題の合評と総まとめ         |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                 |        |             |                |     |
|------|---------------------------------|--------|-------------|----------------|-----|
| 授業形態 | 演習                              | 科目名    | 総合演習CⅡ      |                |     |
| 必修選択 | 選択                              | (学則表記) | 総合演習CⅡ      |                |     |
| 開講   |                                 |        |             | 単位数            | 時間数 |
| 年次   | 2年                              | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1              | 30  |
| 使用教材 | ・デザインの学校これからはじめるAfter Effectsの本 |        | 出版社         | ・技術評論社<br>・ソシム |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                                  |      |  |
|--------|------------------------------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | After Effectsの高度な映像表現が出来るスキルを身に付ける。                              |      |  |
| 到達目標   | Web用やSNS用の動画広告の編集が出来るようになる。<br>ポートフォリオサイトに掲載できるような動画作品が作れるようになる。 |      |  |
| 評価基準   | 小テスト：40%、提出物：60%                                                 |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>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   | 永井 美幸                                                            | 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  | Chapter 5 - Section 4 ～ 6<br>ロトブラシ、フラクタルノイズ       | ロトブラシを使った切り抜き、フラクタルノイズで模様を作成する                         |
| 2  | Chapter 5 - Section 4 ～ 6の復習                      | Chapter 5 - Section 4 ～ 6の復習と小テスト                      |
| 3  | Chapter 5 - Section 7 ～ 10 形状を歪ませる、繰り返し配置、番外編 1、2 | タービュレントディスプレイス、モーションタイル、調整レイヤー、（カードダンス、Particle World） |
| 4  | Chapter 5 - Section 7 ～ 10 の復習                    | Chapter 5 - Section 7 ～ 10の復習と小テスト                     |
| 5  | Chapter 6 - Section 1 ～ 4 3Dレイヤー、3Dカメラ、ライト        | 2Dと3D、3Dレイヤーのトランスフォーム、3Dカメラアニメーション、ライトで光と影をつくる         |
| 6  | Chapter 6 - Section 1 ～ 4 の復習                     | Chapter 6 - Section 1 ～ 4 の復習と小テスト                     |

|    |                                                |                                     |
|----|------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 7  | Chapter 6 - Section 5～7 3Dテキスト、3Dシェイプ、モーションを合成 | 押し出し3Dテキスト、押し出し3Dシェイプ、動画にモーションを合成する |
| 8  | Chapter 6 - Section 5～7 の復習                    | Chapter 6 - Section 5～7 の復習と小テスト    |
| 9  | 演習課題①                                          | 学んだ技術で課題の制作演習①                      |
| 10 | 演習課題②                                          | 演習課題の続き②                            |
| 11 | 演習課題③                                          | 演習課題の続き③                            |
| 12 | 演習課題④                                          | 演習課題の続き④                            |
| 13 | 演習課題⑤                                          | 演習課題の続き⑤                            |
| 14 | 演習課題⑥                                          | 演習課題の続き⑥、課題の提出                      |
| 15 | 合評                                             | 演習課題の合評と総まとめ                        |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                            |        |             |     |       |
|------|----------------------------|--------|-------------|-----|-------|
| 授業形態 | 演習                         | 科目名    | 総合演習DⅠ      |     |       |
| 必修選択 | 選択                         | (学則表記) | 総合演習DⅠ      |     |       |
| 開講   |                            |        |             | 単位数 | 時間数   |
| 年次   | 2年                         | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30    |
| 使用教材 | よくわかるマスター MOS Excel Expert |        |             | 出版社 | FOM出版 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                   |  |  |      |   |
|--------|---------------------------------------------------|--|--|------|---|
| 授業のねらい | PC基礎演習で身に着けた知識をもとに、ExcelのMOSExpertの実践的な資格対策を行う。   |  |  |      |   |
| 到達目標   | EXCELのMOSエキスパートの取得を目指す。Excelの高度な知識を身に着ける。         |  |  |      |   |
| 評価基準   | テスト50% 課題20% 平常点30%                               |  |  |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                  |  |  |      |   |
| 関連資格   | MOS Excel Expert                                  |  |  |      |   |
| 関連科目   | 総合演習 EⅠ、総合演習 DⅡ                                   |  |  |      |   |
| 備考     |                                                   |  |  |      |   |
| 担当教員   | 大西 田鶴子                                            |  |  | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | SEとして業務用パソコンのシステム制作、ホームページ制作、業務管理システム制作などに20年以上従事 |  |  |      |   |

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<br>出題範囲 1 | 授業内容の説明を行う。 1-1ブックを管理する。1-2共同作業のためのブックを準備する。<br>1-3言語をオプションの設定する。1-確認問題(P51) |
| 2  | 出題範囲 2 ①            | 2-1既存のデータを使用してセルに入力する。<br>2-2データに表示形式や入力規則を適用する。                             |
| 3  | 出題範囲 2 ②            | 2-3詳細な条件付き書式やフィルターを適用する。<br>2-確認問題(P93)                                      |
| 4  | 出題範囲 3 ①            | 3-1関数で論理演算を行う。<br>ネスト、AND、OR、NOT、〇〇IF、〇〇IFS                                  |
| 5  | 出題範囲 3 ②            | 3-2関数を利用してデータを検索する。<br>VLOOKUP、HLOOKUP、MATCH、INDEX                           |
| 6  | 出題範囲 3 ③            | 3-3高度な日時と時刻の関数を使用する。<br>3-4でデータ分析を行う。                                        |

|    |          |                                                      |
|----|----------|------------------------------------------------------|
| 7  | 出題範囲 3 ④ | 3-5数式のトラブルシューティングを行う。<br>3-6簡単なマクロを作成する、記録する。 3-確認問題 |
| 8  | 出題範囲 4 ① | 4-1高度な機能を使用したグラフを作成する、変更する。                          |
| 9  | 出題範囲 4 ② | 4-2ピボットテーブルを作成する、変更する。                               |
| 10 | 出題範囲 4 ③ | 4-3ピボットグラフを作成する、変更する。                                |
| 11 | 模擬試験①    | 模擬試験プログラム 1 の説明                                      |
| 12 | 模擬試験②    | 模擬試験プログラム 1 の振り返り                                    |
| 13 | 模擬試験③    | 模擬試験プログラム 1 のテスト                                     |
| 14 | 模擬試験④    | 模擬試験プログラム 2 の説明                                      |
| 15 | 模擬試験⑤    | 模擬試験プログラム 2 の振り返り                                    |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                                |        |             |     |       |
|------|------------------------------------------------|--------|-------------|-----|-------|
| 授業形態 | 演習                                             | 科目名    | 総合演習DⅡ      |     |       |
| 必修選択 | 選択                                             | (学則表記) | 総合演習DⅡ      |     |       |
| 開講   |                                                |        |             | 単位数 | 時間数   |
| 年次   | 2年                                             | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30    |
| 使用教材 | できる イラストで学ぶ 入社1年目からのExcel VBA (できるイラストで学ぶシリーズ) |        |             | 出版社 | インプレス |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                       |      |   |
|--------|-------------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | VBAを活用し、効率的な業務を行う方法を学ぶ                                |      |   |
| 到達目標   | ・ 基本的なVBAのコードを読み理解することができる。<br>・ 業務に生かせるコードを書けるようになる。 |      |   |
| 評価基準   | テスト：50％      課題：20％      平常点：30％                      |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                      |      |   |
| 関連資格   |                                                       |      |   |
| 関連科目   | 総合演習 EⅠ、総合演習 DⅠ                                       |      |   |
| 備考     | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                      |      |   |
| 担当教員   | 大西 田鶴子                                                | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | SEとして業務用パソコンのシステム制作、ホームページ制作、業務管理システム制作などに20年以上従事     |      |   |

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<br>第1章 はじめてのマクロ作り① | 授業の内容の説明、VBAとは                    |
| 2  | 第1章 はじめてのマクロ作り②              | マクロの作成準備とエラーへの対処                  |
| 3  | 第2章 オブジェクトとプロパティ①            | オブジェクトの操作、データのクリアと転機              |
| 4  | 第2章 オブジェクトとプロパティ②            | プロパティとメソッド、シート名の設定と並べ替え           |
| 5  | 第3章 変数を使った計算                 | 変数と関数の使用、割合計算と入力データの整形            |
| 6  | 第4章 条件で処理を切り替える              | IFを使った条件分岐、回答に応じてた処理の切り替えと会員ランク分け |

|    |                  |                                               |
|----|------------------|-----------------------------------------------|
| 7  | 第5章 オブジェクトの取得①   | オブジェクト取得の基本と記述の簡略化、単票から台帳への転記と処理の効率化          |
| 8  | 第5章 オブジェクトの取得②   | 臨機応変にセルを取得する、台帳の新しい行に自動転記                     |
| 9  | 第6章 処理を繰り返す      | 決まった回数だけ繰り返す、条件によって繰り返す、3行ごとの太字設定と会員入納状況のチェック |
| 10 | 第7章 データをまとめるマクロ① | 指定したフォルダーからブックを開く・全てのブックを順に開く、全支店のブックを順に開く    |
| 11 | 第7章 データをまとめるマクロ② | 指定したフォルダーの全ブックのデータを統合する                       |
| 12 | 第8章 プロパティとメソッド①  | データの入力と削除・セルの書式設定・セルの編集に関するプロパティとメソッド         |
| 13 | 第8章 プロパティとメソッド②  | 抽出と並べ替え・ワークシート操作・ブック操作に関するプロパティとメソッド          |
| 14 | 全体の振り返り①         | 全体のまとめと振り返り                                   |
| 15 | 全体の振り返り②         | 全体のまとめと振り返り                                   |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                           |        |             |     |      |
|------|-------------------------------------------|--------|-------------|-----|------|
| 授業形態 | 演習                                        | 科目名    | 総合演習EⅠ      |     |      |
| 必修選択 | 選択                                        | (学則表記) | 総合演習EⅠ      |     |      |
| 開講   |                                           |        |             | 単位数 | 時間数  |
| 年次   | 2年                                        | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30   |
| 使用教材 | 30時間でマスターExcel、30時間でマスターWord（1年生からの引継ぎ教材） |        |             | 出版社 | 実教出版 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                   |  |  |      |   |
|--------|---------------------------------------------------|--|--|------|---|
| 授業のねらい | 実務の場面で実際に使われているofficeの機能について学ぶ。                   |  |  |      |   |
| 到達目標   | PowerPoint、Word、Excelを用いた応用的な操作を学ぶ。               |  |  |      |   |
| 評価基準   | テスト：50％ 課題：20％ 平常点：30％                            |  |  |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                  |  |  |      |   |
| 関連資格   | MOS Excel Expert                                  |  |  |      |   |
| 関連科目   | P C基礎演習A、P C基礎演習B、総合演習DⅠ                          |  |  |      |   |
| 備考     |                                                   |  |  |      |   |
| 担当教員   | 大西 田鶴子                                            |  |  | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | SEとして業務用パソコンのシステム制作、ホームページ制作、業務管理システム制作などに20年以上従事 |  |  |      |   |

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                       | 授業内容の説明 パワーポイントの基礎（自己紹介の作成）        |
| 2  | Excelを用いたデータベース処理①              | オートコンプリート機能、表示形式の設定、ソート            |
| 3  | Excelを用いたデータベース処理②              | フィルター、グループ集計、ピボットテーブル              |
| 4  | IF関数の基礎と応用                      | IF関数の基礎、AND・OR関数を使った処理、入れ子を用いた処理   |
| 5  | IF関数の振り返し<br>VLOOKUP            | VLOOKUPの基礎、絶対参照を利用した検索、近似一致を利用した検索 |
| 6  | VLOOKUPの振り返し<br>HLOOKUP、INDEX関数 | VLOOKUPの振り返し、HLOOKUP・INDEX関数の基礎    |

|    |                             |                                      |
|----|-----------------------------|--------------------------------------|
| 7  | 検索関数の振り返し<br>文字列操作関数        | LEN、LEFT、RIGHT、MID、VALUE、FIXED、MOD関数 |
| 8  | 文字列操作関数振り返し<br>グラフ作成基礎      | 文字列操作関数振り返し<br>縦棒グラフ、横棒グラフ、円グラフ      |
| 9  | グラフの作成応用                    | 3Dグラフ、複合グラフ、散布図、いろいろなグラフ             |
| 10 | データベース関数                    | DSUM、DAVERAGE、DMAX、DMIN関数            |
| 11 | データベース関数振り返し<br>条件付き集計、3D集計 | ○○IF、○○IFS関数、シートをまたいだ計算              |
| 12 | 全体の振り返し①                    | 授業の内容振り返し                            |
| 13 | 全体の振り返し②                    | 授業の内容振り返し                            |
| 14 | 差し込み印刷                      | はがき、レター、ラベルの作成                       |
| 15 | ExcelMOSExpert模擬問題          | ExcelのExpertの模擬問題を行う                 |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                     |        |             |      |     |
|------|---------------------|--------|-------------|------|-----|
| 授業形態 | 演習                  | 科目名    | 総合演習EⅡ      |      |     |
| 必修選択 | 選択                  | (学則表記) | 総合演習EⅡ      |      |     |
| 開講   |                     |        |             | 単位数  | 時間数 |
| 年次   | 2年                  | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1    | 30  |
| 使用教材 | Excel2019 ビジネス活用ドリル |        | 出版社         | 日経BP |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                   |      |   |
|--------|---------------------------------------------------|------|---|
| 授業のねらい | 実際に企業で使われているExcel処理を行い、現場で即戦力になれる力を身に着ける。         |      |   |
| 到達目標   | 実践的なExcelの計算、集計、グラフ作成、データベースとしての操作を効率的にできるようなる。   |      |   |
| 評価基準   | テスト：50%、課題：20% 平常点：30%                            |      |   |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                  |      |   |
| 関連資格   |                                                   |      |   |
| 関連科目   | 総合演習 EⅠ、総合演習 DⅠ                                   |      |   |
| 備考     |                                                   |      |   |
| 担当教員   | 大西 田鶴子                                            | 実務経験 | ○ |
| 実務内容   | SEとして業務用パソコンのシステム制作、ホームページ制作、業務管理システム制作などに20年以上従事 |      |   |

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<br>第1章 計算① | 授業内容の説明<br>売上日報の作成           |
| 2  | 第1章 計算②              | 支店別売上実績表の作成<br>交通費精算所の作成     |
| 3  | 第1章 計算③              | 時間帯別客単価の分析<br>仕入予定表の作成       |
| 4  | 第1章 計算④              | 応用問題 月間勤務表の作成                |
| 5  | 第2章 集計①              | 在庫棚卸表の作成<br>販売期別売上表の作成       |
| 6  | 第2章 集計②              | 売上成績比較（クロス集計）<br>顧客別売上集計表の作成 |

|    |              |                                                  |
|----|--------------|--------------------------------------------------|
| 7  | 第2章 集計③      | 全店経費集計表（シートの統合）<br>研修会申込記録                       |
| 8  | 第2章 集計④      | アンケートの集計（クロス集計）<br>応用問題 店舗別売上日報                  |
| 9  | 第3章 グラフ作成    | 事業別売上高推移（棒グラフ）、商品別問い合わせ件数推移（折れ線グラフ）、社員構成比率（円グラフ） |
| 10 | 第4章 自動化・マクロ① | 受注一覧（自動入力）<br>発注一覧（自動入力）                         |
| 11 | 第4章 自動化・マクロ② | 会議室予約表（マクロの記録／登録）<br>顧客満足度調査                     |
| 12 | 第5章 データベース①  | 社員名簿の作成<br>宿泊施設一覧の作成                             |
| 13 | 第5章 データベース②  | 売上台帳の作成                                          |
| 14 | 全体の振り返り①     | 1～2章の振り返り                                        |
| 15 | 全体の振り返り②     | 3～5章の振り返り                                        |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                                                |        |             |     |        |
|------|------------------------------------------------|--------|-------------|-----|--------|
| 授業形態 | 演習                                             | 科目名    | 総合演習FⅠ      |     |        |
| 必修選択 | 選択                                             | (学則表記) | 総合演習FⅠ      |     |        |
| 開講   |                                                |        |             | 単位数 | 時間数    |
| 年次   | 2年                                             | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1   | 30     |
| 使用教材 | MOS ACCESS Expert 365・2019 Expert 対策テキスト & 問題集 |        |             | 出版社 | FOM 出版 |

## 科目の基礎情報②

|        |                                                 |  |  |      |  |
|--------|-------------------------------------------------|--|--|------|--|
| 授業のねらい | データベース基礎や他授業で身につけた知識を元に、ACCESSのMOSの実践的な資格対策を行う。 |  |  |      |  |
| 到達目標   | ACCESSのMOSを取得できる知識を身に着ける。                       |  |  |      |  |
| 評価基準   | テスト50% 課題20% 平常点30%                             |  |  |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上あるもの<br>成績評価が2以上の者                |  |  |      |  |
| 関連資格   | MOS ACCESS Expert 365・2019 Expert 対策テキスト & 問題集  |  |  |      |  |
| 関連科目   | データベース基礎Ⅰ、データベース基礎Ⅱ                             |  |  |      |  |
| 備考     | MOS ACCESS Expert 365・2019 Expert 対策テキスト & 問題集  |  |  |      |  |
| 担当教員   | 伊藤 敬子                                           |  |  | 実務経験 |  |
| 実務内容   |                                                 |  |  |      |  |

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

| 回数 | 単元                    | 内容                                                    |
|----|-----------------------|-------------------------------------------------------|
| 1  | オリエンテーション<br>出題範囲 1 ① | 授業内容の説明<br>1-1データベースの構造を変更する。                         |
| 2  | 出題範囲 1 ②              | 1-2テーブルのリレーションとキーを管理する<br>1-3データを印刷する、エクスポートする 1-確認問題 |
| 3  | 出題範囲 2 ①              | 2-1テーブルを作成する 2-2テーブルを管理する<br>2-3テーブルのレコードを管理する。       |
| 4  | 出題範囲 2 ②              | 2-4フィールドを作成する、変更する<br>2-確認問題                          |
| 5  | 出題範囲 3 ①              | 3-1クエリを作成して実行する                                       |
| 6  | 出題範囲 3 ②              | 3-2クエリを変更する<br>3-確認問題                                 |

|    |          |                          |
|----|----------|--------------------------|
| 7  | 出題範囲 4 ① | 4-1フォームのコントロールを設定する      |
| 8  | 出題範囲 4 ② | 4-2フォームを書式設定する<br>4-確認問題 |
| 9  | 出題範囲 5 ① | 5-1レポートのコントロールを設定する      |
| 10 | 出題範囲 5 ② | 5-2レポートの書式設定する<br>5-確認問題 |
| 11 | 模擬試験①    | 模擬試験プログラム 1 の説明          |
| 12 | 模擬試験②    | 模擬試験プログラム 1 の振り返り        |
| 13 | 模擬試験③    | 模擬試験プログラム 1 のテスト         |
| 14 | 模擬試験④    | 模擬試験プログラム 2 の説明          |
| 15 | 模擬試験⑤    | 模擬試験プログラム 2 の振り返り        |

# シラバス

## 科目の基礎情報①

|      |                             |        |             |       |     |
|------|-----------------------------|--------|-------------|-------|-----|
| 授業形態 | 演習                          | 科目名    | 総合演習FⅡ      |       |     |
| 必修選択 | 選択                          | (学則表記) | 総合演習FⅡ      |       |     |
| 開講   |                             |        |             | 単位数   | 時間数 |
| 年次   | 2年                          | 学科     | WEBデザイン・IT科 | 1     | 30  |
| 使用教材 | 令和04-05年 ITパスポート 試験によく出る問題集 |        | 出版社         | 技術評論社 |     |

## 科目の基礎情報②

|        |                                           |      |  |
|--------|-------------------------------------------|------|--|
| 授業のねらい | 資格対策Ⅲや他授業で身につけた知識を元に、ITパスポートの実践的な資格対策を行う。 |      |  |
| 到達目標   | ITパスポートを取得できる知識を身につける。                    |      |  |
| 評価基準   | テスト60%、小テスト40%                            |      |  |
| 認定条件   | 出席が総時間数の3分の2以上ある者<br>成績評価が2以上の者           |      |  |
| 関連資格   | ITパスポート                                   |      |  |
| 関連科目   | 資格対策Ⅲ                                     |      |  |
| 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   | 永野 兼匠                                     | 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<br>第1章 ストラテジ系 | ITパスポート試験概要、授業内容の説明<br>企業と法務 |
| 2  | 第2章 ストラテジ系              | 経営と戦略                        |
| 3  | 第3章 ストラテジ系              | システム戦略                       |
| 4  | 第4章 マネジメント系             | 開発技術                         |
| 5  | 第5章 マネジメント系             | プロジェクトマネジメント                 |
| 6  | 第6章 マネジメント系             | サービスマネジメント                   |

|    |             |            |
|----|-------------|------------|
| 7  | 第7章 テクノロジ系  | 基礎理論       |
| 8  | 第8章 テクノロジ系  | コンピュータシステム |
| 9  | 第9章 テクノロジ系  | 技術要素（前半）   |
| 10 | 第9章 テクノロジ系  | 技術要素（後半）   |
| 11 | 第10章 テクノロジ系 | 疑似言語       |
| 12 | 模擬試験        | 模擬試験       |
| 13 | 全体の振り返り①    | 授業の内容振り返り  |
| 14 | 全体の振り返り②    | 授業の内容振り返り  |
| 15 | 全体の振り返り③    | 授業の内容振り返り  |