

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分を身につける。				
到達目標	・7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 ・7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体現することができる。				
評価基準	テスト：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	・出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	未来デザインプログラムⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	荒瀬 結貴			実務経験	
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	専門学校へようこそ！	「未来デザインプログラム」とは何か学ぶ 夢のスケッチブックの使い方を学ぶ
2	SANKOワークコンピテンス	SANKOワークコンピテンスの理解を深める
3	7つの習慣とは？	7つの習慣とは何か学ぶ 夢のスケッチブックを使って日誌を書くことの意味を学ぶ
4	自分制限パラダイムを解除しよう！	自分制限パラダイムの意味について学ぶ
5	自信貯金箱	自信貯金箱の概念を理解する 自分自身との約束を守る大切さを学ぶ
6	刺激と反応	「刺激と反応」の考え方を理解する 主体的に判断・行動していくことの大切さを学ぶ
7	言霊～ことだま～	言葉の持つ力や自分の言動が、描く未来や成功に繋がっていくことを学ぶ
8	影響の輪	集中すべき事、集中すべきでない事を明確にすることの大切さを学ぶ
9	選んだ道と選ばなかった道	自分が決めたことに対して、最後までやり遂げる大切さを学ぶ

10	人生のビジョン	入学時に考えた「卒業後の姿」をより具体的に考え、イメージする
11	大切なことは？	なりたい自分になるために優先すべき「大切なこと」には、夢の実現や目標達成に直接関係することだけではなく、間接的に必要なこともあることを学ぶ
12	一番大切なことを優先する	スケジュールの立て方を学ぶ 自らが決意したことを実際の行動に移すことの大切さを学ぶ
13	時間管理のマトリクス	第2領域（緊急性はないが重要なこと）を優先したスケジュール管理について学ぶ
14	私的成功の振り返り	前期授業内容（私的成功）の振り返りを行う
15	リーダーシップを発揮する	リーダーシップを発揮するためには、「主体性」が問われることを学ぶ

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分を身につける。				
到達目標	・7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 ・7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体現することができる。				
評価基準	テスト：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	・出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	未来デザインプログラムⅠ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	荒瀬 結貴			実務経験	
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	信頼貯金箱	信頼貯金箱の概念を理解し、周囲から信頼されるための考え方を学ぶ
2	割れた窓の理論	規則を守る大切さ、重要性を理解する
3	Win-Winを考える	お互いがハッピーになれる方法を考えることの大切さを学ぶ
4	豊かさマインド	人を思いやることは自分自身のためでもあることを学ぶ
5	理解してから理解される	人の話の聴き方を考え、「理解してから理解される」という考え方があるということを学ぶ
6	相乗効果を発揮する	人と違いがあることに価値があることを学ぶ
7	自分を磨く	自分を磨くことの大切さ、学び続けることの大切さを考える
8	未来は大きく変えられる	人生は選択の連続であり、未来は自分の選択次第であることを学ぶ
9	人生ビジョンを見直そう	将来のなりたい姿を描き、同時にその生活の実現にはお金が必要であることを学ぶ 現実的なライフプランの大切さを理解する

10	未来マップを作ろう①	未来の自分の姿（仕事、家庭、趣味など）を写真や絵で表現するマップを作成し、将来の夢を実現するモチベーションを高める
11	未来マップを作ろう②	未来マップの発表を通して、自身の夢を実現する決意をする
12	感謝の心	人間関係構築/向上の基本である感謝の心について考える
13	7つの習慣授業の復習	7つの習慣の関連性を学ぶとともに、私的成功が公的成功に先立つことを理解する
14	未来デザインプログラムの振り返り	7つの習慣など、未来デザインプログラムで学んだことを復習（知識確認）する
15	2年生に向けて	1年後の自分の姿を鮮明にし、次年度への目標設定を考える

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	・実習に参加する目的を理解し、社会人として（現場で）必要なスキル・考え方を習得する。 ・就職活動の流れを知り、すぐに動き出せる準備をする。				
到達目標	・業界研究を行い自分が働く業界について理解ができている。 ・就職活動に向けて自己分析を行い、自身の強みを分かりやすく相手に伝えることができる。				
評価基準	発表点40%、提出物30%、授業態度30%				
認定条件	・出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プレゼンテーションⅠ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	鈴木 社子 他1名			実務経験	
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション	前期予定を確認し今後のビジョンを伝える
2	仕事について	働くということについて
3	業界理解①	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
4	業界理解②	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
5	業界理解③	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
6	業界理解④	WEB業界について理解をし発表ができる準備をする
7	業界研究まとめ	業界研究について総評を行う

8	就職活動の仕方①	将来の職種、就職活動、就職後の状況について理解する。
9	就職活動の仕方②	将来の職種、就職活動、就職後の状況について理解する。
10	自己分析①	自己分析について
11	自己分析②	自己分析について
12	他己分析	客観的にどのように思われているか知る
13	他者協力ワーク	数人で協力をし、課題を解決する力を手に入れる
14	他者協力ワーク②	数人で協力をし、課題を解決する力を手に入れる
15	まとめ	振り返りまとめ

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	・実習に参加する目的を理解し、社会人として（現場で）必要なスキル・考え方を習得する。 ・就職活動の流れを知り、すぐに動き出せる準備をする。				
到達目標	・企業研究を行い自分が働く業界について理解ができている。 ・就職活動に向けてエントリーシートの作成を行いすぐにエントリーできる準備ができている。				
評価基準	発表点40%、提出物30%、授業態度30%				
認定条件	・出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プレゼンテーションⅠ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	鈴木 社子 他1名			実務経験	
実務内容					

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	後期の流れの共有	後期予定を確認し今後のビジョンを伝える
2	履歴書とは	履歴書作成の必要性を伝え、履歴書を作成する
3	履歴書の作成	履歴書の作成
4	エントリーシートとは	エントリーシート作成の必要性を伝え作成する
5	エントリーシートの作成	エントリーシートを作成する
6	企業研究とは	企業研究をする理由を伝える
7	企業研究①	企業研究を実施し、働き先について考える

8	企業研究②	企業研究を実施し、働き先について考える
9	企業研究③	企業研究を実施し、働き先について考える
10	企業研究④	企業研究を実施し、働き先について考える
11	面接練習①	面接試験に向けての対策
12	面接練習②	面接試験に向けての対策
13	面接練習③	面接試験に向けての対策
14	面接練習④	面接試験に向けての対策
15	まとめ	振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	ビジネス能力検定ジョブパスの検定取得を目指す。ビジネス社会において、将来的に期待される「ビジネス能力」の向上を図る				
到達目標	ビジネス社会での活躍を目指した「コミュニケーション能力」の基礎力を身に付ける。仕事の実践において、情報収集などの「ビジネスツール」の知識を「確認問題」を通して総体的に理解する。				
評価基準	授業内で実施する試験、レポート提出などの課題の結果（70％）および授業態度と参加の積極性（30％）を踏まえ、総合的な観点で評価する。				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	ビジネス能力検定ジョブパス3級				
関連科目					
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	豊田 裕子			実務経験	○
実務内容	航空会社にて客室乗務員として勤務。その後マナー講師、パソコン講師として学生や社会人向けの講座等15年以上実務経験あり。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	キャリアと仕事へのアプローチ	①働く意識、②仕事への取り組み方、③会社の基本とルール
2	仕事の基本となる8つの意識	①8つの意識、②顧客意識、③時間意識、④目標意識、協調意識、⑤改善意識、コスト意識
3	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	①コミュニケーションの基本、②コミュニケーションを支えるビジネスマナー、④社会人としての身だしなみ他
4	指示の受け方と報告、連絡・相談	①指示を受けるポイント、②報告・連絡の仕方、③連絡・相談の仕方と忠告の受け方
5	話し方と聞き方のポイント	①ビジネスにふさわしい話し方、②敬語の種類と必要性、③聞き方の基本他
6	来客対応と訪問の基本マナー	①来客対応の基本、②来客対応の流れ、③面談の基本マナー、④名刺交換と紹介の仕方、⑤訪問の基本マナー
7	会社関係でのつき合い	①会食のマナーと会食中のコミュニケーション、②業務終了後のつき合いと冠婚葬祭の基本

8	仕事への取り組み方	①仕事は正確かつ計画的に、②効率的・合理的な仕事の進め方、③スケジュール管理と情報整理他
9	ビジネス文書の基本（１）	①ビジネス文書の役割と書き方、②ビジネス文書の種類、③社内文書の種類と作成例
10	ビジネス文書の基本（２）	①社外文書の種類と作成例、②社外文書の台方とわかりやすい文章の基本、③電子メールの書き方
11	電話応対	①電話応対の重要性、②電話の受け方、③電話のかけ方、④電話の取りつぎと携帯電話のマナー
12	統計・データの読み方・まとめ方	①表とグラフの役割と特徴、②表の読み方・まとめ方、③グラフの作り方と特徴
13	情報収集とメディアの活用	①情報の取捨選択、②インターネット等からの情報収集、③新聞からの情報収集
14	会社を取り巻く環境と経済の基本	①日本経済の基本構造と変化、②経済環境の変化と求められる人材の変化
15	まとめ	基本的知識の復習・ビジネス用語の基本

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	ビジネス能力検定ジョブパスの検定取得を目指す。 ビジネス社会において、将来的に期待される「ビジネス能力」の向上を目指す。		
到達目標	ビジネス社会での活躍を目指した「コミュニケーション能力」を応用的に身に付ける。 仕事の実践において、情報収集などの「ビジネスツール」を修得する。		
評価基準	授業内で実施する試験、レポート提出などの課題の結果（70％） および授業態度と参加の積極性（30％）を踏まえ、総合的な観点で評価する。		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者、成績評価が2以上の者		
関連資格	ビジネス能力検定ジョブパス 3 級		
関連科目			
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	豊田 裕子	実務経験	○
実務内容	航空会社にて客室乗務員として勤務。その後マナー講師、パソコン講師として学生や社会人向けの講座等 15年以上実務経験あり。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	キャリアと仕事へのアプローチ	①働く意識、②仕事への取り組み方、③会社の基本とルールについての演習問題と過去問題
2	仕事の基本となる8つの意識	①8つの意識、②顧客意識、③時間意識、④目標意識、協調意識、 ⑤改善意識、コスト意識についての演習問題と過去問題
3	コミュニケーションと ビジネスマナーの基本	①コミュニケーションの基本、②コミュニケーションを支えるビジネスマナー、 ④社会人としての身だしなみについての習問題と過去問題
4	指示の受け方と報告、連絡・相談	①指示を受けるポイント、②報告・連絡の仕方、③連絡・相談の仕方と忠告の受け方 についての
5	話し方と聞き方のポイント	①ビジネスにふさわしい話し方、②敬語の種類と必要性、③聞き方の基本他 についての演習問題
6	来客応対と訪問の基本マナー	①来客応対の基本、②来客応対の流れ、③面談の基本マナー、④名刺交換と紹介の仕方、 ⑤訪問の基本マナー についての演習問題と過去問題
7	会社関係でのつき合い	①会食のマナーと会食中のコミュニケーション ②業務終了後のつき合いと冠婚葬祭の基本 についての演習問題と過去問題

8	仕事への取り組み方	①仕事は正確かつ計画的に、②効率的・合理的な仕事の進め方、 ③スケジュール管理と情報整理他 についての演習問題と過去問題
9	ビジネス文書の基本①	①ビジネス文書の役割と書き方、②ビジネス文書の種類、 ③社内文書の種類と作成例についての演習問題と過去問題
10	ビジネス文書の基本②	①社外文書の種類と作成例、②社外文書の台方とわかりやすい文章の基本、 ③電子メールの書き方 につおての演習問題と過去問題
11	電話応対	①電話応対の重要性、②電話の受け方、③電話のかけ方、 ④電話の取りつぎと携帯電話のマナー についての演習問題と過去問題
12	統計・データの読み方・まとめ方	①表とグラフの役割と特徴、②表の読み方・まとめ方、 ③グラフの作り方と特徴についての問題と過去問題
13	情報収集とメディアの活用	①表とグラフの役割と特徴、②表の読み方・まとめ方、 ③グラフの作り方と特徴についての演習問題と過去問題
14	会社を取り巻く環境と経済の基本	①日本経済の基本構造と変化、 ②経済環境の変化と求められる人材の変化についての演習問題と過去問題
15	まとめ	過去問題

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	・就職や実習はもちろん、普段の学校生活におけるコミュニケーション能力を身に付ける ・自己の意思・考えを分かり易く相手に伝える能力、相手の話を聞き主張できる能力を身に付ける ・学生が業界・職種について自ら考え発表する機会を設けることで、業界・職種への理解を高め、なりたい職業イメージを明確化する				
到達目標	・人前で自分の意思・考えを分かり易く話すことができる。 ・業界・職種への理解を高め、なりたい職業イメージが明確になっている。				
評価基準	発表：70％ 小テスト・提出物：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	キャリアサポートⅠ・キャリアサポートⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	豊田 裕子			実務経験	○
実務内容	航空会社にて客室乗務員として勤務。その後マナー講師、パソコン講師として学生や社会人向けの講座等15年以上実務経験あり。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	プレゼンテーションとは	・傾聴とは ・アクティブリスニング
2	話す時の心構えと基本	・ピクチャーフィギュア ・思考力と表現力
3	表情（表現力）	・第一印象（メラビアンの法則） ・表情チェック ・即題スピーチ
4	思考力①	・思考力とは ・ストーリー構成の型 ・いろいろな立場
5	思考力②、表現力	・ストーリー構成の三原則 ・PREP法 ・show&tell
6	自己判断、自己分析	・思考力、表現力のセルフチェック ・改善点を知る

7	ディスカッション	・グループディスカッションの基本
8	業界・職種・仕事内容 研究①	・個人で調べ、まとめる
9	業界・職種・仕事内容 研究②	・グループ内で個人発表
10	業界・職種・仕事内容 研究③	・個人発表を基に、グループで調べまとめる
11	業界・職種・仕事内容 研究④	・個人発表を基に、グループで調べまとめる
12	業界・職種・仕事内容 研究⑤	・グループ毎で発表
13	発表の振り返り	・思考力、表現力について自己評価、他者評価を実施
14	振り返り	・内容の振り返り ・確認テスト
15	即題スピーチ 前期のまとめ	・長所、前期努力したこと等 ・前期のまとめ

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	・就職はもちろん、普段の学校生活におけるコミュニケーション能力を身に付ける ・自己の意思・考えを分かり易く相手に伝える能力、相手の話を聞き主張できる能力を身に付ける ・学生が業界・職種について自ら考え発表する機会を設けることで、業界・職種への理解を高め、なりたい職業イメージを明確化する				
到達目標	・就職活動や職場等で人前で発表できる。				
評価基準	発表：70％　小テスト・提出物：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	キャリアサポートⅠ・キャリアサポートⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	豊田　裕子			実務経験	○
実務内容	航空会社にて客室乗務員として勤務。その後マナー講師、パソコン講師として学生や社会人向けの講座等15年以上実務経験あり。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	自分自身を知る①	・4つの自分(ジョハリの窓)　・自己PR文作成
2	自分自身を知る②	・自己PR発表
3	自己分析①	・自己分析の理解
4	自己分析②	・自己分析づくり
5	就職指導①	・企業研究・グループディスカッション
6	就職指導②	・企業研究・グループディスカッション

7	就職指導③	・企業研究・グループディスカッション
8	模擬面接	・模擬面接
9	模擬面接	・模擬面接
10	模擬面接	・模擬面接
11	発表の振り返り	・自己PR、模擬面接の振り返りを実施
12	就職指導⑥	・自分の制作物の説明・プレゼンテーション
13	就職指導⑦	・自分の制作物の説明・プレゼンテーション
14	就職指導⑧	・自分の制作物の説明・プレゼンテーション
15	就職指導⑨ 振り返り・総まとめ	・振り返り・総まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	Webの仕組みや歴史を学びながら、必要な用語・単語を理解する。 プロデューサー/ディレクターなど、Web制作のクリエイティブでない部分についての知識を身につける。				
到達目標	- Webに関する用語を覚える - Webの基礎知識(仕組み・歴史)を理解する - Web制作のプロセス(マネジメント/企画/デザイン)を理解する				
評価基準	テスト：50%、確認テスト20%、授業態度：30%				
認定条件	- 出席が総時間数の3分の2以上ある者 - 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	WEBマーケティング基礎Ⅱ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	木野村 竜也			実務経験	○
実務内容	約7年IT企業でWEBサイト制作、SNSマーケティング、商品設計などを担当。現在も会社経営中。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	初回ガイダンス	自己紹介・教科ガイダンス
2	Webの基礎知識①	インターネットとWebの歴史、WWWの仕組み
3	Webの基礎知識②	ブラウジング環境、サーバー環境
4	Webの基礎知識③	インターネットの問題点、コミュニケーションとしてのWeb、マーケティングとしてのWeb
5	インターネットビジネス①	インターネットの市場価値と影響力、インターネットをビジネスに活かす、インターネットのビジネスモデル、インターネットのメディア特性、

6	インターネットビジネス②	インターネットのデータ活用とWebサービス、モバイルインターネット、スマートフォンアプリ、ウェアラブルデバイス、電子書籍
7	インターネットビジネス③	コーポレートコミュニケーションとWebサイト、ブランディングとCSR、ECビジネス
8	インターネットビジネス④	インターネット関連法規、著作権、クリエイティブ・コモンズ
9	確認テスト Webデザイン・制作実務①	第1～8回までの確認テスト テキスト素材、画像素材、写真素材、映像素材・音声素材
10	Webデザイン・制作実務②	インラクティブコンテンツ、ビジュアルデザインの基礎（カラスキーム）、タイポグラフィとフォント
11	Webデザイン・制作実務③	コーポレートアイデンティティ(CI)、Web標準の概要（Webサイト制作の基本言語）
12	Webデザイン・制作実務④	Webアクセシビリティの概要、Webアクセシビリティ規格、プログラム関連の基礎知識
13	Webデザイン・制作実務⑤	クライアントサイドプログラミング、サーバーサイドプログラミング、セキュリティ対策、新技術への対応
14	前期試験	Webの基礎知識、インターネットビジネス、プロジェクトマネジメント、Webサイトの企画・設計 上記を網羅したテスト
15	前期振り返り	試験回答返却・解説

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	Webの仕組みや歴史を学びながら、必要な用語・単語を理解する。 プロデューサー/ディレクターなど、Web制作のクリエイティブでない部分についての知識を身につける。		
到達目標	・ 集客に仮名売の考え方で必要なツールについて理解する ・ 実際のマーケティング手法について理解する		
評価基準	テスト：40%、確認テスト20%、授業内課題：20%、授業態度：20%		
認定条件	・ 出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・ 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	WEBマーケティング基礎Ⅰ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	木野村 竜也	実務経験	○
実務内容	約7年IT企業でWEBサイト制作、SNSマーケティング、商品設計などを担当。現在も会社経営中。		

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①	プロジェクトマネジメントの必要性、予算の設定と管理、スタッフの役割と管理
2	プロジェクトマネジメント②	リソース管理、スケジュール管理、PDCAサイクル
3	WEBサイトの企画・設計①	WEBサイト制作のワークフロー、比較による現状分析、評価手法による現状分析
4	WEBサイトの企画・設計②	WEBサイトの狙いとゴール設定、コンテンツの企画、WEBサイト設計の概論
5	WEBサイトの企画・設計③	サイト設計書、制作仕様書、情報アーキテクチャ設計、後悔と運用
6	確認テスト Webマーケティング①	第1～5回の確認テスト Webマーケティングの全体像、インターネット広告の形式
7	Webマーケティング②	リスティング広告、ソーシャルメディアマーケティング

8	Webマーケティング③	SEO(検索エンジン最適化)、LPO(ランディングページ最適化)
9	Webマーケティング④	SEO、LPO演習課題
10	Webマーケティング⑤	アクセス解析ツールと継続的な活用
11	Webマーケティング⑥	ペルソナ
12	Webマーケティング⑦	ペルソナ演習課題
13	Webマーケティング⑧	素材・ドキュメント管理、CSS設計、オウンドメディアの活用
14	後期試験	Webデザイン・制作実務、Webマーケティング 上記を網羅したテスト
15	Webマーケティング+α	Googleの各種サービスの活用

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	WEBデザイン基礎Ⅰ		
必修選択	必修	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	15
使用教材	プロっぽいデザインが身につく デザインのきほん		出版社	株式会社ソーテック社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	デザインの基礎を学び、実際のクリエイティブに役立つ知識を身につける。		
到達目標	デザインの基礎を理解し実践に活かすこと。		
評価基準	提出物（教科書の課題作品30%＋自由作品50%） 発表20%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者		
関連資格			
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅱ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	上平 真央	実務経験	○
実務内容	フリーランスのデザイナーとして7年活動。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	デザインする前に	デザインを開始する前の情報整理・ラフのすすめ
2	レイアウト①	揃え・まとめ・強弱・強弱について
3	レイアウト②	余白・インパクト・躍動感など見やすいレイアウトの作り方
4	見せる読ませる文字と文章①	読みやすい文字数やサイズ・文字間について
5	見せる読ませる文字と文章②	フォントの選び方とフォントの印象
6	色と配色①	色が与える効果や組み合わせのイメージ
7	色と配色②	色相環・トーンで決める配色と印象、配色の落とし穴

8	写真とイラスト①	写真の使い方
9	写真とイラスト②	イラストの使い方
10	伝わるグラフとチャート	円グラフのデザインと伝わるチャート
11	装飾	吹き出しやリボンの装飾と定番のあしらいについて
12	課題作品①	学習に沿った制作①
13	課題作品②	学習に沿った制作②
14	課題制作③	学習に沿った制作③
15	まとめ	総まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	WEBデザイン基礎Ⅱ		
必修選択	必修	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	15
使用教材	現場のプロがわかりやすく教えるUI/UXデザイナー養成講座			出版社	秀和システム

科目の基礎情報②

授業のねらい	UX/UIデザインについての知識や仕組みを身につける。				
到達目標	・ UX/UIデザインの知識や仕組みを理解する				
評価基準	テスト：70%、授業態度：30%				
認定条件	・ 出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・ 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	上平 真央			実務経験	○
実務内容	フリーランスのデザイナーとして7年活動。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

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

7	アニメーション、 認知心理・行動経済学	アニメーションについて、 認知心理・行動経済学について
8	デザインシステム、 タイポグラフィ	デザインシステムとは。 タイポグラフィに必要なスキル
9	カラー、レイアウト、アイコン	カラーやレイアウト、アイコンについて
10	デザインツール紹介	デザインツール紹介とUIトレンド
11	UIデザインの作り方	UIデザイナーの作り方
12	エンジニアとの連携	エンジニアと共有する資料
13	キャリアと勉強方法	スキルマップ作成、 将来のイメージを描く
14	テスト	UXデザイン、UIデザイン 上記を網羅したテスト
15	1年間の総括	テスト解説、総まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	Webの仕組みを理解し、HTMLとCSSの役割や構造を理解し、基礎を身につける。		
到達目標	Webの仕組みを自分で説明できる HTMLを使った基礎的な制作作業ができる CSSの役割と構造を理解し説明できる CSSを使った基礎的な制作作業ができる		
評価基準	テスト：40％　小テスト：30％　提出物：30％		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者		
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート		
関連科目	資格対策Ⅱ、Web制作演習AⅡ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	平田　真由美	実務経験	○
実務内容	パソコンスクールで講師として20年勤務。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション	学習の目的、到達目標、専門用語の解説、Webサイトの仕組み
2	制作基礎	Webサイトの基礎知識、エディターの使い方、HTMLの特徴
3	HTML基礎①	HTMLの基礎、Webデザインの基礎知識、表の作り方
4	HTML基礎②	HTMLの記述方法、HTMLの記述(フォームの作り方、エリアごとのグループ分け)
5	CSS基礎①	CSSの基礎、CSSの読み込み、セレクター、CSSの使用
6	CSS基礎②	CSSの基礎、Webフォント、色の指定、配色について、背景画像の指定
7	CSS基礎③	CSSの基礎、幅と高さの指定、余白の指定、線の指定

8	CSS基礎④	CSSの基礎、リストの装飾、クラスとIDの指定方法、リセットCSS
9	CSS基礎⑤	flexboxによるレイアウト組み
10	モダンデザイン実践①	モバイルファーストのシングルカラムのサイト制作
11	モダンデザイン実践②	モバイルファーストのシングルカラムのサイト制作
12	モダンデザイン実践③	レスポンシブ対応、ファビコン、ボタンアニメーション
13	モダンデザイン実践④	2カラムのWebサイト制作
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	Web制作演習AⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習AⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	制作物を掲載するポートフォリオサイトを作成する。				
到達目標	就職活動に使えるポートフォリオサイトを完成させる				
評価基準	企画：30％ デザイン：30％ コーディング：40％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策Ⅱ、Web制作演習AⅠ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	平田 真由美			実務経験	○
実務内容	パソコンスクールで講師として20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	ポートフォリオサイト作成①	【演習課題】ポートフォリオ制作（企画）
2	ポートフォリオサイト作成②	【演習課題】ポートフォリオ制作（企画）
3	ポートフォリオサイト作成③	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
4	ポートフォリオサイト作成④	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
5	ポートフォリオサイト作成⑤	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
6	ポートフォリオサイト作成⑥	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
7	ポートフォリオサイト作成⑦	【演習課題】ポートフォリオ制作（デザイン）
8	ポートフォリオサイト制作⑧	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）

9	ポートフォリオサイト制作⑨	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
10	ポートフォリオサイト制作⑩	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
11	ポートフォリオサイト制作⑪	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
12	ポートフォリオサイト制作⑫	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
13	ポートフォリオサイト制作⑬	【演習課題】ポートフォリオ制作（コーディング）
14	課題提出	ポートフォリオの完成品を提出（テスト）
15	ポートフォリオサイト制作⑭	【演習課題】ポートフォリオ制作（作りこみなど）

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	HTMLとCSSのより深い使用方法を学び、簡単なWebサイト作成の技術を身につける。				
到達目標	スマートフォンに対応したWebサイトを制作できる お問い合わせフォームが作成できる HTMLとCSSを連携し、思った通りのWeb制作ができる				
評価基準	テスト：40% 小テスト：30% 提出物：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策Ⅱ、Web制作演習BⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	平田 真由美			実務経験	○
実務内容	パソコンスクールで講師として20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	モダンデザイン実践⑤	2カラムのWebサイト制作
2	モダンデザイン実践⑥	タイル型レイアウト制作、レスポンス対応
3	モダンデザイン実践⑦	お問い合わせページの制作、SNSの導入、Google Mapの表示、レスポンス対応
4	演習課題	学んだ技術で制作練習
5	演習課題	演習課題の続き
6	演習課題	演習課題の続き
7	演習課題	演習課題の続き

8	演習課題	演習課題の続き
9	演習課題	演習課題の続き
10	演習課題	演習課題の続き
11	演習課題	演習課題の続き
12	演習課題	演習課題の続き
13	演習課題	演習課題の続き
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	Web制作演習BⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習BⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	これまで学んだ技術を用いてポートフォリオサイトに掲載する作品を作る				
到達目標	就職活動を視野入れ、評価対象となるクオリティのオリジナルWebサイトを制作する（複数ページで構成されたHP） ※最低でも1サイトは完成させる				
評価基準	企画：30% デザイン：30% コーディング：40%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策Ⅱ、Web制作演習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	平田 真由美			実務経験	○
実務内容	パソコンスクールで講師として20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	ポートフォリオ掲載作品制作①	【演習課題】オリジナルサイト制作（企画）
2	ポートフォリオ掲載作品制作②	【演習課題】オリジナルサイト制作（企画）
3	ポートフォリオ掲載作品制作③	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
4	ポートフォリオ掲載作品制作④	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
5	ポートフォリオ掲載作品制作⑤	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
6	ポートフォリオ掲載作品制作⑥	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）
7	ポートフォリオ掲載作品制作⑦	【演習課題】オリジナルサイト制作（デザイン）

8	ポートフォリオ掲載作品制作⑧	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
9	ポートフォリオ掲載作品制作⑨	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
10	ポートフォリオ掲載作品制作⑩	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
11	ポートフォリオ掲載作品制作⑪	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
12	ポートフォリオ掲載作品制作⑫	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
13	ポートフォリオ掲載作品制作⑬	【演習課題】オリジナルサイト制作（コーディング）
14	課題提出	作品集の完成品を提出
15	ポートフォリオ掲載作品制作⑭	【演習課題】オリジナルサイト制作（作りこみなど）

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	Web制作演習CⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習CⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	JavaScript本格入門			出版社	技術評論社

科目の基礎情報②

授業のねらい	JavaScriptの基礎 & 応用技術を学ぶ。				
到達目標	Javascriptを使った簡単なプログラムを作成できる				
評価基準	テスト：40％　小テスト：30％　提出物：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策Ⅱ、Web制作演習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	平田　真由美			実務経験	○
実務内容	パソコンスクールで講師として20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	Javascript基礎①	イントロダクション：JavaScriptの特徴やできること、大まかな全体像の把握。簡単なconsole.log()の実行
2	Javascript基礎②	基本構文と変数：変数、データ型、基本的な演算子
3	Javascript基礎③	制御構文：条件分岐（if, else, switch）、ループ（for, while）
4	Javascript基礎④	関数の定義方法、パラメーターと戻り値、コールバックの基礎
5	Javascript基礎⑤	配列の基本操作、配列を使った簡単な実例
6	Javascript基礎⑥	オブジェクトの作成とプロパティ操作、基本的な用途と例
7	Javascript基礎⑦	DOMの基礎：DOMとは何か、要素の取得・変更
8	Javascript基礎⑧	イベントの基本：イベントリスナーの登録、簡単なクリックイベントの実装

9	Javascript応用①	関数応用：スコープ、クロージャ、アロー関数
10	Javascript応用②	配列応用：高階関数（map, filter, reduce）、配列のコピーや結合
11	Javascript応用③	オブジェクト応用：オブジェクトの操作（Object.keys, Object.values）、ネストされたオブジェクトの操作
12	Javascript応用④	エラーハンドリング（try-catch）、コンソールデバッグの基礎
13	Javascript応用⑤	非同期の概念、コールバックとsetTimeout
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	Web制作演習CⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	Web制作演習CⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	JavaScript本格入門			出版社	技術評論社

科目の基礎情報②

授業のねらい	JavaScriptの基礎&応用技術を学ぶ。				
到達目標	Javascriptを使った簡単なプログラムを作成できる				
評価基準	小テスト：30％　コーディング：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 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験エキスパート				
関連科目	資格対策Ⅱ、Web制作演習CⅠ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	平田　真由美			実務経験	○
実務内容	パソコンスクールで講師として20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	Javascript応用⑥	Promiseの基本構造、簡単な例（APIリクエストの模擬）
2	Javascript応用⑦	イベントの伝播（バブリングとキャプチャ）、カスタムイベント
3	Javascript応用⑧	class構文の基礎、継承の基本
4	Javascript応用⑨	importとexportの使い方、モジュールの基本的な活用例
5	Javascript応用⑩	ローカルストレージとセッションストレージ、簡単なブラウザAPIの使用例
6	ポートフォリオ掲載作品制作①	【演習課題】オリジナルLPサイト制作（企画）
7	ポートフォリオ掲載作品制作②	【演習課題】オリジナルLPサイト制作（デザイン）

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

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習AⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習AⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠ T科	1	30
使用教材	世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書[改定4版]			出版社	技術評論社

科目の基礎情報②

授業のねらい	デザイナーにとっての必須ソフトであるIllustratorの基礎から操作技術及び知識を身につける				
到達目標	Illustratorの基本操作の理解、イラスト等ベクターデータを扱った基礎的な課題をこなせる技術を身につける				
評価基準	テスト40%、提出物40% 授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	グラフィック演習AⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	松井 未史			実務経験	○
実務内容	広告制作会社にてコピーライターとして6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、Illustratorの基本、図形を描く	授業の目的、到達目標など、Illustratorの基礎知識、図形の基本
2	線を描く、フリーハンドで描く	線の基本、フリーハンド系ツールの使い方
3	オブジェクトの変形	オブジェクトとは
4	オブジェクトの編集	レイヤー、オブジェクト
5	オブジェクトの合成	オブジェクトの使い方
6	色の設定	色の知識、使い方
7	線の設定	線の知識、使い方
8	文字を扱う	文字設定

9	透明の設定	不透明度とは
10	リアルなデザインのための機能	様々な機能
11	表やグラフを描く	表、グラフの使い方
12	高度な変形	効果、エンベロープ、ブレンドの使い方
13	出力データの作成	使用目的に合わせた出力データの作り方
14	テスト	前期実施の内容について確認テストを実施
15	テスト返却	テスト返却と解説

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習AⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習AⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	Photoshop & Illustratorデザインテクニック大全 [増補完全版]		出版社	SBクリエイティブ	

科目の基礎情報②

授業のねらい	クリエイティブの現場でかせない、IllustratorとPhotoshopの両方のアプリケーションを使いこなし、ありとあらゆる制作技術を身に着ける		
到達目標	IllustratorとPhotoshopの両方のアプリケーションを組み合わせ使用し、より複雑な画像加工技術作品を作ることができる A4～A3程度の大きさの作品が作れるようになる		
評価基準	提出物（教科書の課題作品30%＋自由作品50%） 発表20%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	グラフィック演習AⅠ、グラフィック演習BⅠ、グラフィック演習BⅡ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	松井 未史	実務経験	○
実務内容	広告制作会社にてコピーライターとして6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	新機能やアイデアで作る	好みの画像を使って空を置き換える、画像の一部を文字で表現する、図形を効果的に使ったレイアウトを作る、シルエットを使ったレイアウトを作る
2		グリッジエフェクトを作る、紙幣のような線が加工を作る、巨大な猫のいる風景
3	リアルな質感を表現する	火のデザインを作る、水のデザインを作る、雪のデザインを作る、氷のデザインを作る
4		雲や煙を描く、シルバーの光沢を作る、ゴールドの光沢を作る、ヘアライン加工で金属らしさを出す
5		ガラスの板を作る、丸みのあるガラスを作る、雷のデザインを作る

6	手書きに見える加工をする	油絵のようなデザインを作る、墨汁のようなデザインを作る、水彩のようなデザインを作る、浮世絵風のデザインを作る
7		鉛筆線のデザインを作る、色鉛筆で写実的に描いたようなデザインを作る、ペンキのようなデザインを作る、ペンキが混ざりあうカラフルなデザインを作る
8		クレヨンのようなデザインを作る、背景までなじませたインクのようなラインを作る、インクのようなラインを作る、スプレーのようなデザインを作る
9	アナログの加工をする	パズル加工をする、マスキングテープで文字を作る、水のような金属を作る、割れたガラスを作る、大理石を作る
10		破れた紙を作る、紙の質感を作る、ラベルを作る、スタンプの質感を作る、型押しスタンプを作る
11	作品制作	紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
12	作品制作	紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
13	作品制作	紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
14	作品制作	紙媒体（ポスター、フライヤー等）に関する自由課題に取り組む
15	発表、まとめ	発表、後期総まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習BⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習BⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	動画でわかる！1週間のPhotoshop入門 作品づくりをなぞって身につく基本スキル			出版社	インプレス

科目の基礎情報②

授業のねらい	デザイナーにとっての必須ソフトであるPhotoshopの基礎から操作技術及び知識を身につける		
到達目標	Photoshopの基本操作の理解、画像加工を中心とした基礎的な課題をこなせる技術を習得する		
評価基準	テスト40%、提出物40% 授業態度20%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者		
関連資格			
関連科目	グラフィック演習BⅡ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	松井 未史	実務経験	○
実務内容	広告制作会社にてコピーライターとして 6 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、Photoshopの基礎知識、レイヤー、マスク
2	レイヤーマスクで早速作品を作ろう	DAY1「SFをテーマにしたポスター作品」
3	選択ツールで切り抜こう	DAY2「不思議の国のアリスをモチーフにたくさんの画像を入れた作品」
4		選択ツール
5	複雑なモノの切り抜きを攻略しよう	DAY3「天使をテーマに神秘的な作品」
6		複雑な切り抜き
7	変形ツールを覚えよう	DAY4「古いフライヤーをイメージした作品」、変形ツール

8		DAY5「イラストのような平面的な作品」
9	ペイント系ツールを覚えよう	ブラシツール、塗りつぶし & グラデーション
10		DAY6「主役の被写体が大きく配置された印象的な作品」
11	修復ツールで補正しよう	修復ツール
12		DAY7「洋画ポスター風の作品」
13	描画モード・フィルターで作品のクオリティを上げよう	描画モード、フィルター
14	テスト	前期実施の内容について確認テストを実施
15	テスト返却	テスト返却と解説

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習BⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習BⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠⅡ科	1	30
使用教材	Photoshop & Illustratorデザインテクニック大全 [増補完全版]		出版社	SBクリエイティブ	

科目の基礎情報②

授業のねらい	クリエイティブの現場でかせない、IllustratorとPhotoshopの両方のアプリケーションを使いこなし、ありとあらゆる制作技術を身に着ける		
到達目標	IllustratorとPhotoshopの両方のアプリケーションを組み合わせ使用し、より複雑な画像加工技術の作品を作ることができる A4～A3程度の大きさの作品が作れるようになる		
評価基準	提出物（教科書の課題作品30%＋自由作品50%） 発表20%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	グラフィック演習AⅠ、グラフィック演習BⅠ、グラフィック演習BⅡ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	松井 未史	実務経験	○
実務内容	広告制作会社にてコピーライターとして6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	光の加工を施す	キラキラした光を作る、湯気のような光を作る、光のエフェクトを作る、集中する光を作る、火花のように拡散する光を作る
2		ネオン管のデザインを作る、柔らかな光を作る、逆光で印象的な街並みを表現する、昼を夜の風景にする、ダイヤモンドの輝きを作る
3	テクスチャを作る	布のテクスチャを作る、和紙のようなデザインを作る、カンバスのテクスチャを作る、スクリーントーンを作る
4		グラデーションが重なったようなテクスチャを作る、レースのテクスチャを作る、ドットパターンを作る、シームレスなパターンを作る、しわにあわせて画像を貼りつける
5	イラストを作る	鉛筆風のイラストを作る、ペンのイラストを作る、植物のデザインを作る、花のデザインを作る
6		リボンを作る、切り絵のようなイラストを作る、リアルなスマートフォンを作る、画像トレースを使ったリアルなイラストを作る

7	文字と線に加工をする	流水をイメージする文字を作る、雫が垂れるような文字を作る、ケチャップの文字を作る、テキストにあわせて切り抜く、風景に文字をからめる、野球ボールのような文字を作る、
8		ジッパーのような文字を作る、手書きの文字を作る、色鉛筆のような文字を作る、文字をスライスした動きがあるデザインを作る、立体的な文字の配置をする、マッチフォントを使う、集中線を作る
9	様々な表現をする	コラージュを作る、複数の写真を自然に合成する、アニメの背景風に加工作る（昼）
10		アニメの背景風に加工作る（夕方）、アナグリフ風のエフェクトを作る、複数の写真を使った多重露光を行う、煙と同化したグラフィックを作る
11	作品制作	レタッチに関する自由課題に取り組む
12	作品制作	レタッチに関する自由課題に取り組む
13	作品制作	レタッチに関する自由課題に取り組む
14	作品制作	レタッチに関する自由課題に取り組む
15	発表、総まとめ	発表、後期総まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	グラフィック演習CⅠ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習CⅠ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	これからはじめる Figma Web・UIデザイン入門			出版社	マイナビ出版

科目の基礎情報②

授業のねらい	WEBサイト制作において各制作プロセスをつなぐツールとしての役割を担うFigmaの基本操作を身につける				
到達目標	Figmaの基本操作及びWEBサイト制作の上でのFigmaの役割を理解する				
評価基準	提出物（教科書の課題30%＋自由課題40%）、発表30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	Web制作演習AⅠ・AⅡ、BⅠ・BⅡ、CⅠ・CⅡ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	松井 未史			実務経験	○
実務内容	広告制作会社にてコピーライターとして6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	Figmaの準備と基本機能①	授業の目的、到達目標など、Figmaとは
2	Figmaの準備と基本機能②	基本ツールの使い方
3	Figmaの準備と基本機能③	基本ツールの使い方
4	Figmaの準備と基本機能③	サムネイル制作
5	Figmaで実践する制作体験①	ファイルの準備、色スタイルの作成、テキストスタイルの登録
6	Figmaで実践する制作体験②	ボタンのコンポーネントの登録、グローバルナビゲーションの作成、フレームの作成
7	Figmaで実践する制作体験③	ファーストビューの作成、Serviceセクションの作成、Worksセクションの作成
8	Figmaで実践する制作体験④	Aboutセクションの作成、フッターの作成、ページ全体の調整

9	作例から学ぶデザイン制作の流れ①	3つの作例の概要、コーポレートサイト
10	作例から学ぶデザイン制作の流れ②	インテリアECサイト、レシピアプリ
11	自由課題制作	自分のポートフォリオサイトとなるデザインキャンプ制作
12	自由課題制作	
13	自由課題制作	
14	発表	完成作品をもとに発表
15	まとめ、その他	チームでのFigma活用とデザイン

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CⅡ		
必修選択	選択	(学則表記)	グラフィック演習CⅡ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	1	30
使用教材	Graphic Elements グラフィックデザインの基礎課題		出版社	武蔵野美術大学出版局	

科目の基礎情報②

授業のねらい	グラフィックデザインがどのように生活に関係し、長い歴史の中で何をしてきたのかを、課題を通して専門的な視野を獲得する		
到達目標	グラフィックデザインの基礎を学ぶための領域「色彩」「ピクトグラム」「写真」「広告」「タイポグラフィ」「ダイアグラム」の課題をこなし、人は視覚を通して何を受け取り、どのように理解しているのかを自身のデザインに反映させることができる		
評価基準	提出物（教科書の課題作品100％）		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	グラフィック演習AⅠ、AⅡ、BⅠ、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	松井 未史	実務経験	○
実務内容	広告制作会社にてコピーライターとして6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	グラフィックデザインを学び始めるために、色の体系を知る①	課題 「色彩」オリジナル・パレット p30
2	色の体系を知る②	
3	形で意味を伝える①	課題 「ピクトグラム」歩く・走る・跳ぶ P54
4	形で意味を伝える②	
5	カテゴリーを考える①	課題 「カテゴライズ」蝶課題 p72
6	カテゴリーを考える②	
7	色、形、カテゴリー①	課題 動物園に行こう p82
8	色、形、カテゴリー②	

9	伝えるための写真①	課題 「写真」 ヴィジュアル・カルタ p100
10	伝えるための写真②	
11	メッセージを視覚化する①	課題 「広告」 ヴィジュアル・オビニオン p124
12	メッセージを視覚化する②	
13	見えないものを形にする①	課題 「ダイアグラム」 もの、人、音 p174
14	見えないものを形にする②	
15	デザインと技術、まとめ	グラフィックデザインと印刷、グラフィックデザインと写真の知識、グラフィックデザインとMacintosh、まとめ

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

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

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション 1章 Windows10の基礎	授業の目的、態度目標、授業スケジュール、入力練習、マウスの操作
2	タイピング基礎 2章 Word入門	ホームポジションでのキーボード入力、記号や特殊な文字の入力、変換基礎
3	入力復習 3章 Wordの基礎	複写・削除・移動、編集機能（文字書式と段落書式）、表の基礎
4	文書作成振り返り 4章 Wordの活用	表の作成応用、オブジェクトの挿入(アイコン、3Dモデル、オンライン画像)、文書作成まとめ
5	文書作成振り返り	文書作成振り返り
6	文書作成まとめ	文書作成振り返り、文書作成前期テスト

7	2章 Excel入門	Excelとは、文字・数字の入力、オートSUM、四則演算、グラフの作成、オートフィル
8	3章 ワークシートの活用(1)	前週の振り返り、表の編集、平均値、書式設定、罫線
9	4章 ワークシートの活用(1)①	絶対参照、IF関数、ROUND関数
10	4章 ワークシートの活用(1)②	RANK関数、条件付き書式、関数振り返り
11	表計算振り返り	表計算振り返り
12	表計算まとめ	表計算振り返り、表計算前期テスト
13	オリエンテーション MOSとは	MOSの出題範囲、勉強方法、問題集やCD-ROMの扱い方
14	MOSExcel 出題範囲1① (ワークシートやブックの管理)	ブック内を移動、ワークシートやブックの書式を設定、オプションと表示のカスタマイズ
15	MOSExcel 出題範囲1② (ワークシートやブックの管理)	共同作業のためのコンテンツ、ブックにデータのインポート、確認問題

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

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

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	MOSExcel 出題範囲2① (セルやセル範囲のデータ管理)	シートのデータの操作、セルやセル範囲の書式設定
2	MOSExcel 出題範囲2② (セルやセル範囲のデータ管理)	名前付き範囲を定義・参照、データを視覚的にまとめる、確認問題
3	MOSExcel 出題範囲3 (テーブルのデータ管理)	テーブルの作成・書式設定、テーブルを変更、テーブルでのフィルタ・並べ替え、確認問題
4	MOSExcel 出題範囲4① (数式や関数を使用した演算)	参照を追加、データの計算・加工
5	MOSExcel 出題範囲4② (数式や関数を使用した演算)	文字列の変更・書式設定
6	MOSExcel 出題範囲5 (グラフの管理)	グラフの作成・変更、グラフの書式設定
7	MOSExcel 模擬問題①	模擬試験プログラム1の実施、復習
8	MOSExcel 模擬問題②	模擬試験プログラム2の実施、復習

9	MOSExcel 模擬問題③	模擬試験プログラム3の実施、復習
10	MOSWord 出題範囲1 (文書の管理)	文書内の移動、文書の書式設定、文書を保存・共有、文書を検査
11	MOSWord 出題範囲2 (文字、段落、セクションの挿入)	文字列や段落を挿入、文字列や段落の書式設定、文字にセクションを作成・設定
12	MOSWord 出題範囲3 (表やリストの管理)	表の作成・変更、リストを作成・変更
13	MOSWord 出題範囲4 (参考資料の作成と管理)	参照のための要素・一覧を作成管理する。
14	MOSWord 出題範囲5 (グラフ要素の挿入と書式設定)	図やテキストボックスの挿入・書式設定、グラフィックス要素にテキストを追加・変更
15	MOSWord 出題範囲6 (文書の共同作業の管理)	コメントを追加・管理、変更履歴を管理

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

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

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

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

9	8章 レポートによるデータの印刷	レポートの概要、各テーブルの印刷
10	総合問題	経費管理データベースの作成
11	総合問題	経費管理データベースの作成
12	総合問題	受注管理データベースの作成
13	総合問題	受注管理データベースの作成
14	テスト	テストの実施
15	振り返り	振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

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

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	1章 会員管理データベースの概要 2章 テーブルの活用	環境準備、フィールドプロパティ
2	3章 リレーションシップと参照整合性	リレーションシップ、ルックアップフィールド
3	4章 クエリの活用	クエリ、関数
4	5章 アクションクエリと不一致クエリの作成	アクションクエリ、削除クエリ、更新クエリ
5	6章 販売管理データベースの概要 7章 フォームの活用	フォーム作成、タブオーダー
6	8章 メイン・サブフォームの作成	メイン・サブフォームの作成、演算テキストボックス
7	9章 メイン・サブレポート作成	メイン・サブレポートの作成、コントロールの書式
8	10章 レポート活用	レポートの作成、累計を設定する、パラメータを設定する

9	11章 便利な機能	ハイパーリンク、エクスポート、最適化
10	総合問題	宿泊管理予約データベースの作成
11	総合問題	宿泊管理予約データベースの作成
12	総合問題	アルバイト勤怠管理データベースの作成
13	総合問題	アルバイト勤怠管理データベースの作成
14	テスト	テストの実施
15	振り返り	振り返り

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	2	30
使用教材	Pythonで作って学べる ゲームのアルゴリズム入門			出版社	ソーテック社

科目の基礎情報②

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

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション 1章 プログラミングとアルゴリズム	アルゴリズムとプログラムの概要、Pythonの開発環境構築
2	2-1,2章 プログラミングの基礎	【流れ図】流れ図の概要と書き方、順次構造、変数、演算子
3	2-1,2章 プログラミングの基礎	【プログラミング】入力と出力、変数、演算子
4	2-3章 プログラミングの基礎	【流れ図】選択構造（条件分岐）
5	2-3章 プログラミングの基礎	【プログラミング】選択構造（条件分岐）
6	2-4章 プログラミングの基礎	【流れ図】繰り返し構造（繰り返し）
7	2-4章 プログラミングの基礎	【プログラミング】繰り返し構造（繰り返し）

8	2-6章 プログラミングの基礎	【流れ図】配列（リスト）
9	2-6章 プログラミングの基礎	【プログラミング】配列（リスト）
10	2-5章 プログラミングの基礎	関数
11	2-5章 プログラミングの基礎	関数
12	まとめ	テスト実施
13	3-1,2,3章 ミニゲームをつくろう	CUIとGUI、乱数、単語入力ゲームの作成
14	3-4章 ミニゲームをつくろう	ミニゲームの作成
15	3-4章 もぐら叩きゲームを作ろう	もぐら叩きゲームの作成

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠT科	2	30
使用教材	Pythonで作って学べる ゲームのアルゴリズム入門			出版社	ソーテック社

科目の基礎情報②

授業のねらい	身近なゲームのPythonプログラムに触れながら、実践的なアルゴリズムについて学ぶ。				
到達目標	アルゴリズムの探索や整列の内容と各手法の違いを理解する。 プログラミングをする上で必要な論理的思考力を鍛える。				
評価基準	テスト40%、提出物40%、授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目	アルゴリズム基礎知識Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	白木 信之介			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	配列を用いた最大値・最小値の探索 4章 キャンパスに図形を描こう	配列を用いた最大値・最小値の探索の概要 4章 キャンパスに図形を描こう
2	配列を用いた最大値・最小値の探索 4章 キャンパスに図形を描こう	配列を用いた最大値・最小値の探索の練習 4章 キャンパスに図形を描こう
3	線形探索法 5章 三目並べを作ろう	線形探索の流れ図 5章 三目並べを作ろう
4	線形探索法 5章 三目並べを作ろう	線形探索の練習 5章 三目並べを作ろう
5	二分探索法 5章 三目並べを作ろう	二分探索法の概要 5章 三目並べを作ろう
6	二分探索法 6章 神経衰弱を作ろう	二分探索法の練習 6章 神経衰弱を作ろう
7	選択ソート（基本選択法） 6章 神経衰弱を作ろう	選択ソート（基本選択法）の流れ図 6章 神経衰弱を作ろう
8	選択ソート（基本選択法） 6章 神経衰弱を作ろう	選択ソート（基本選択法）の練習 6章 神経衰弱を作ろう

9	バブルソート（基本交換法） 6章 神経衰弱を作ろう	バブルソート（基本交換法）の概要 6章 神経衰弱を作ろう
10	バブルソート（基本交換法） 7章 リバースを作ろう～前編～	バブルソート（基本交換法）の練習 7章 リバースを作ろう～前編～
11	挿入ソート（基本挿入法） 7章 リバースを作ろう～前編～	挿入ソート（基本挿入法）の概要 7章 リバースを作ろう～前編～
12	挿入ソート（基本挿入法） 7章 リバースを作ろう～前編～	挿入ソート（基本挿入法）の練習 7章 リバースを作ろう～前編～
13	流れ図振り返り 8章 リバースを作ろう～後編～	流れ図振り返り 8章 リバースを作ろう～後編～
14	まとめ	テスト
15	8章 リバースを作ろう～後編～	8章 リバースを作ろう～後編～

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	資格対策Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEB・デザインⅠ T 科	4	60
使用教材	①色彩検定公式テキスト 3級編 ②色彩検定過去問題集 ③新配色カード199a			出版社	①～③発行元： 公益社団法人 色彩検定協会

科目の基礎情報②

授業のねらい	色彩の効果を活用したデザインを制作できる。 デザイン制作物について色彩の観点からストーリーを構築し、プレゼンテーションできる。 デザイン業界で働く上で、カラーデザインに関する意思疎通がスムーズに行える。		
到達目標	色彩検定3級レベルの基礎的な色彩学と色彩用語、色の効果について理解する。 目的に合った配色提案とカラーデザインの説明ができるようになる。		
評価基準	期末テスト40%、小テスト・課題・プレゼンテーション 40%、授業態度20%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 成績評価が2以上の者		
関連資格	色彩検定3級		
関連科目	資格対策Ⅱ		
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する		
担当教員	小田中 恵美子	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 色のはたらき・慣用色名	授業のねらい、到達目標、評価基準、色彩検定、授業の進め方について 色のはたらきと慣用色名について
2	光と色	色はなぜ見えるのか、眼のしくみ、照明と色の見え方、混色
3	色の表示①	色の分類と三属性、PCCS
4	色の表示②	色の分類と三属性、PCCS
5	色彩心理	色の心理効果 色の視覚効果
6	色彩調和	配色の基本的な考え方、色相・トーン・色相とトーンによる配色、基本的な配色技法

7	配色イメージ	色の三属性と配色イメージ
8	ファッションと色彩	ファッションと色彩
9	インテリア	インテリアと色彩、インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理効果
10	試験対策	出題範囲の総まとめ、過去問題の実施
11	学習発表	色彩検定3級の範囲においてテーマをひとつ設定し、研究結果をまとめて発表
12	課題制作	オリジナルカラーデザイン作品の制作
13	プレゼンテーション	オリジナルカラーデザイン作品のプレゼンテーション
14	期末テスト	期末テストの実施
15	総まとめ	授業の振り返り、カラーデザインについて

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	WEBサイトの構造を理解し、コーディング技術及び知識を身につける。				
到達目標	htmlとcssによる基本的なコーディング、簡単なJavaScriptを理解する。 Webクリエイター能力認定試験エキスパート合格を目指す。				
評価基準	テスト50%、小テスト30%、授業態度20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上あるもの 成績評価が2以上の者				
関連資格	Webクリエイター能力認定試験 エキスパート				
関連科目	WEB制作演習AⅠ・AⅡ、BⅠ・BⅡ、CⅠ・CⅡ、資格対策Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式にて実施する				
担当教員	小田中 恵美子			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・制作の基礎知識	Webサイトの基礎知識
2	HTMLの基礎と応用	HTMLの基礎知識
3	CSSの基礎と応用	CSSの基礎知識
4	高度なリストのデザイン	高度なリストのデザイン
5	テキスト主体のページを作成	WEBにおけるテキストの役割、使い方
6	テーブルとそのスタイル	テーブル要素の作り方
7	ギャラリーレイアウト	ギャラリーレイアウト

8	フォーム	フォーム要素の作り方
9	Webデザインの基礎知識	WEBにおける知識問題の解説
10	模擬問題1	知識問題、実技問題、解説
11	模擬問題2	知識問題、実技問題、解説
12	模擬問題3	知識問題、実技問題、解説
13	サンプル問題	知識問題、実技問題、解説
14	期末テスト	期末テストの実施
15	テスト返却、振り返り	テストを返却し解説。総まとめを実施