

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発 I-A		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発 I-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS & Webデザイン1冊目の本		出版社	翔泳社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	1年次に学んだコーディングについておさらいし、基礎的なコーディングスキルを確実に習得する。				
到達目標	1年次に学んだコーディングに関する知識を確実に理解し、アウトプットができる。 サイトデザインに対し、適切なHTMLタグを判断することができる。				
評価基準	演習：60% 確認試験：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 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発 II-A、III-A、IV-A、I-B、II-B、III-B、IV-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	江畑 竜也	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義している。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	授業ガイダンス	担当講師紹介、教科の説明、評価について、ルールなど
2	HTML/cssチェック	1年次に学んだHTMLタグ、cssプロパティのチェック
3	HTML基本マークアップ	HTML : h1-h6 / p / ul / ol / li
4	css文字装飾	CSS : color / font-size / font-weight / text-align
5	リンク・画像	HTML : a / img / figure / figcaption / time / small
6	ボックスモデル基礎	css : margin / padding / border / box-sizing
7	セマンティック構造	HTML : header / nav / main / section / article / footer
8	幅と単位	CSS : width / px / % / rem
9	表 (テーブル)	HTML : table / tr / th / td
10	背景プロパティ	CSS : background-color / background-image / background-repeat
11	displayプロパティ	CSS : display / block / inline / inline-block
12	ナビゲーション	
13	フレックスボックス	CSS : display:flex / justify-content / align-items / flex-direction
14		
15	グリッド	CSS : display:grid / grid-template-columns / gap
16		
17	フォーム	HTML : form / input / select / textarea / label
18	入力UI整形	CSS : width / padding / border-radius
19	位置と重なり順	CSS : position(relative, absolute) / fixed / z-index
20		
21	装飾系プロパティ	CSS : border-radius / box-shadow / overflow / line-height / letter-spacing
22		
23	レスポンシブ対応	CSS : viewport / @media / max-width / object-fit
24		
25	HTML総合構築	デザインカンパからHTMLタグを判断する
26		
27	HTML総合構築	デザインカンパからHTMLタグを判断する
28		
29	HTML/cssテンプレート制作	UIを構成するHTML/cssのテンプレート集を作る
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発 I-B		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発 I-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	確かな力が身につくPHP「超」入門 第2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	WEBアプリケーション開発に必要なPHP言語の知識を身につける。				
到達目標	PHP言語についての概要を理し、Webブラウザに文字を表示させることができる。 PHPを用いた簡単なWEBアプリケーションの実装方法を知る。				
評価基準	演習：80% 授業態度：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発 I-A、II-A、II-B、III-B、IV-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	江畑 竜也	実務経験		○	
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義していく。				

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	PHPオリエンテーションⅠ	・ PHPは何に使われる？/他言語との違い
2		・ PHPスクリプトの動かし方
3	PHPオリエンテーションⅡ	・ 環境構築 (XAMPP)
4		・ ブラウザにメッセージを表示 (echo/print)
5	PHP基礎Ⅰ	・ 日本語でメッセージを表示 (HTML/文字コード)
6		・ ユーザーが入力したメッセージを画面に表示 (require文/リクエストパラメーター)
7	PHP基礎Ⅱ	・ 単価と個数から合計金額を計算 (演算子、変数)
8		
9	PHP基礎Ⅲ	・ チェックボックスと条件分岐 (if文、if-else文)
10		
11	PHP基礎Ⅳ	・ ラジオボタンと条件分岐 (switch文)
12		
13	PHP基礎Ⅰ～Ⅳ 確認演習	基本構文ごとのコード実装問題
14		
15	PHP基礎Ⅴ	・ セレクトボックスとループ (forループ、whileループ)
16		・ セレクトボックスとループおよび配列 (foreachループ)
17	PHP基礎Ⅵ	・ ループ及び配列のキーと値 (foreachループ)
18		・ 複数のチェックボックスとループ (foreachループ)
19	PHP基礎Ⅴ～Ⅵ 確認演習	基本構文ごとのコード実装問題
20		
21	PHP基礎Ⅶ	・ 現在の日時を表示する (date関数) / 広告などの画像をランダムに表示する (rand関数)
22		
23	PHP基礎Ⅷ	・ 入力された文字列の形式をチェックする (preg_match関数、正規表現)
24		・ 入力されたパスワードが適切か判定する (preg_match関数、パスワード)
25	PHP基礎Ⅸ	・ フリガナを半角から全角に変換 (mb_convert_kana関数)
26		・ 数値を全角から半角へ変換 (mb_convert_kana関数)
27	PHP基礎Ⅹ	・ 投稿されたメッセージをサーバに保存 (ファイル入出力)
28		・ サーバにファイルをアップロードする (ファイルのアップロード)
29	PHP基礎Ⅷ～Ⅹ 確認演習	基本構文ごとのコード実装問題
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発 II-A		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発 II-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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		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	1年次に学んだコーディングの基礎内容を踏まえ、より実践的なコーディングスキルを習得する。				
到達目標	特定のレイアウトに対するコーディング記法を理解できる。 特定の機能や動きに対するコーディング記法を理解できる。 ある程度一人で様々な形態のサイトのコーディング（実装）ができる。				
評価基準	演習：80% 授業態度：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発 I-A、III-A、IV-A、I-B、II-B、III-B、IV-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	江畑 竜也	実務経験		○	
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義していく。				

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	VSCodeについて/関数	Emmetの使い方、calc関数
2		
3	コーディング中級Ⅰ	ランディングページで覚えよう (シングルカラムのメリット、全画面背景画像、webフォント、アイコンフォント)
4		
5	コーディング中級Ⅰ	ランディングページで覚えよう (シングルカラムのメリット、全画面背景画像、webフォント、アイコンフォント)
6		
7	コーディング中級Ⅱ	ブログサイトで覚えよう (2カラムのメリット、画面サイズごとにレイアウト変更、各要素の装飾、要素をスクロールに合わせて追従)
8		
9	コーディング中級Ⅱ	ブログサイトで覚えよう (2カラムのメリット、画面サイズごとにレイアウト変更、各要素の装飾、要素をスクロールに合わせて追従)
10		
11	コーディング中級Ⅲ①	コーポレートサイトで覚えよう① (枠からはみ出す要素、グラフの実装、画像・テキストを互い違いに、表の応用実装)
12		
13	コーディング中級Ⅲ①	コーポレートサイトで覚えよう① (枠からはみ出す要素、グラフの実装、画像・テキストを互い違いに、表の応用実装)
14		
15	コーディング中級Ⅲ②	コーポレートサイトで覚えよう② (タイムラインの実装、フォームの装飾、属性セレクトター+type属性と入力モード)
16		
17	コーディング中級Ⅲ②	コーポレートサイトで覚えよう② (タイムラインの実装、フォームの装飾、属性セレクトター+type属性と入力モード)
18		
19	コーディング中級Ⅳ①	イベントサイトで覚えよう① (cssでページ内リンク・スムーズスクロール、ブレンドモード、カスタムプロパティ)
20		
21	コーディング中級Ⅳ①	イベントサイトで覚えよう① (cssでページ内リンク・スムーズスクロール、ブレンドモード、カスタムプロパティ)
22		
23	コーディング中級Ⅳ②	イベントサイトで覚えよう② (cssアニメーション、斜めのライン、グラデーション、スライドメニュー)
24		
25	コーディング中級Ⅳ②	イベントサイトで覚えよう② (cssアニメーション、斜めのライン、グラデーション、スライドメニュー)
26		
27	コーディング中級Ⅴ①	ギャラリーサイトで覚えよう① (背景動画、画像のレスポンス化、マルチカラム、画像フィルター)
28		
29	コーディング中級Ⅴ②	ギャラリーサイトで覚えよう② (画像拡大、要素に影を付ける、ライトボックス、読み込みのアニメーション、ダークモード対応)
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発 II-B		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発 II-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	HTMLサイトをWordPressにする本		出版社	ソシム	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	ノーコード・PHP言語を用いて、Webサイト制作で世界的に高いシェアを誇るWordPressを利用したサイト制作の知識・方法を身につける。				
到達目標	WordPressについての概要を理解できる。 ブロックエディターを用いた、ノーコードでのWordPressサイト制作ができる。 WordPressの導入～投稿までの一連の流れを理解し、実践できる。				
評価基準	試験：30% 演習：60% 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 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発 I-A、II-A、I-B、III-B、IV-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	江畑 竜也	実務経験		○	
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義していく。				

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	WordPressオリエンテーション	WordPressって？
2	WordPress環境構築 I / 知識 I	WordPress.comのセットアップ、管理画面の構成、複数人の管理方法
3	WordPressブロックエディタ I	タイトル変更、パーマリンク設定変更、ブロックとは？、投稿を作る、見出しと本文の追加、リンクを張る、画像の追加と編集・配置の変更、ブロックを並び替える、アイキャッチ画像の設定
4		
5	WordPressブロックエディタ II	カテゴリーごとにまとめる、タグをつける、固定ページを作る、メディアとテキストの挿入、YouTubeの掲載
6		
7	WordPressブロックエディタ III	ギャラリーの掲載、表の掲載、表の掲載、不要なページの削除、プラグインの追加、テーマの変更
8		
9	WordPressブロックエディタ IV	フルサイト編集とは？、テーマの作成方法、背景色の変更
10		
11	WordPressブロックエディタ V	ホームの作成 (カラムの挿入、ボタンの設置、パターンの利用、最新投稿の表示、スペーサーで余白を加える)
12		
13	WordPressブロックエディタ VI	テンプレートとテンプレートパーツ ヘッダー部分の作成 (ヘッダーパーツの用意、ロゴとサイトアイコンを設定、ナビゲーションメニューの作成)
14		
15	WordPressブロックエディタ VII	投稿や固定ページのヘッダー作成 フッター部分の作成 (SNSリンクの作成、フッターパーツの作成)
16		
17	WordPressブロックエディタまとめ	WordPressブロックエディタ I～VIIのサイトを確認・修正
18		
19	WordPress知識 II	セキュリティ対策とバックアップ
20		
21	WordPress知識 I・II 筆記試験	Googleフォームを用いた筆記試験
22		
23	WordPressオリジナルテーマ知識 I	オリジナルテーマ構築のワークフロー／基本構成
24		
25	WordPressオリジナルテーマ知識 II	テンプレートファイルの種類と役割
26		
27	WordPressオリジナルテーマ知識 III	WordPressの設計と管理画面を設定する
28		
29	WordPressオリジナルテーマ知識 I～III 筆記試験	Googleフォームを用いた筆記試験
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発III-A		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発III-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	確かな力が身につくJavaScript「超」入門 第2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	JavaScriptを学び、動的なサイトを作る技術を身につける。 JavaScriptを用いた、簡単なアプリケーションを開発する方法を経験する。				
到達目標	JavaScriptについての基礎知識を理解できる。 JavaScriptの構文を理解し、Webページに実装することができる。				
評価基準	試験：40% 演習：40% 授業態度：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発I-A、II-A、IV-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	江畑 竜也	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義していく。				

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知識	・ JavaScriptの概要
2		・ コンソールにアウトプット
3		・ JavaScriptはどこに書く？
4	JavaScript基礎 I	・ ダイアログボックスの表示(window.alert)
5		・ HTMLを書き換える
6	JavaScript基礎 I	・ 条件分岐(if)
7		・ 変数/定数(let, const, 代入演算子)
8	JavaScript基礎 II 確認ワーク I	・ 条件分岐(else if / else)
9		・ 条件分岐の総まとめ
10	JavaScript基礎 III	・ 数当てゲーム(比較演算子)
11		・ 時間で異なるメッセージを表示(論理演算子)
12	JavaScript基礎 IV	・ 繰り返し処理(while/for)
13		・ 税込み価格の計算(function, fizzbuzz)
14	JavaScript基礎 V 確認ワーク II	・ 演算子/繰り返し処理の総まとめ
15		・ 項目をリスト表示(配列)
16	JavaScript基礎 VI	・ アイテムの価格と在庫を表示(オブジェクト)
17		・ 配列/オブジェクトの総まとめ
18	JavaScript基礎 VII	・ フォームの入力内容を取得(イベント)
19		・ 日時の表示(date)
20	JavaScript基礎 VIII	・ 小数第○位で切り捨て(Math)
21		・ イベント/dateオブジェクト/Mathオブジェクトの総まとめ
22	JavaScript基礎 IX 確認ワーク III	・ イベント/dateオブジェクト/Mathオブジェクトの総まとめ
23		・ イベント/dateオブジェクト/Mathオブジェクトの総まとめ
24	JavaScript基礎 確認試験	・ イベント/dateオブジェクト/Mathオブジェクトの総まとめ
25		・ イベント/dateオブジェクト/Mathオブジェクトの総まとめ
26	JavaScript基礎 確認試験	「JavaScript基礎」全範囲の試験を実施
27	JavaScript基礎 確認試験	「JavaScript基礎」全範囲の試験を実施
28	JavaScript基礎 確認試験	「JavaScript基礎」全範囲の試験を実施
29	JavaScript基礎 確認試験	「JavaScript基礎」全範囲の試験を実施
30	JavaScript基礎 確認試験	「JavaScript基礎」全範囲の試験を実施

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発III-B		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発III-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	HTMLサイトをWordPressにする本		出版社	ソシム	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	PHP言語を用いて、Webサイト制作で世界的に高いシェアを誇るWordPressを利用したサイト制作の知識・方法を身につける。				
到達目標	WordPressの導入～投稿までの一連の流れを理解し、実践できる。 WordPressの独自テーマを構築方法を理解し、実践できる。				
評価基準	演習：80% 授業態度：20%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発I-A、II-A、I-B、II-B、IV-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	江畑 竜也	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義していく。				

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	WordPress 環境構築	環境構築 (Local, WordPress)
2		
3	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅰ	プライバシーポリシーページを作成する
4		
5	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅰ	プライバシーポリシーページを作成する
6		
7	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅱ	404ページとお問い合わせページを作成する
8		
9	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅱ	404ページとお問い合わせページを作成する
10		
11	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅰ～Ⅱ デバッグ	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅰ～Ⅱの内容を反映したサイトを確認・修正
12		
13	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅰ～Ⅱ デバッグ	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅰ～Ⅱの内容を反映したサイトを確認・修正
14		
15	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅲ	お知らせの個別ページを作成する
16		
17	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅲ	お知らせの個別ページを作成する
18		
19	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅳ	お知らせのアーカイブページを作成する
20		
21	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅳ	お知らせのアーカイブページを作成する
22		
23	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅴ	お知らせのTOPページを作成する
24		
25	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅴ	お知らせのTOPページを作成する
26		
27	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅲ～Ⅴ デバッグ	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅲ～Ⅴの内容を反映したサイトを確認・修正
28		
29	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅲ～Ⅴ デバッグ	WordPressオリジナルテーマ基礎Ⅲ～Ⅴの内容を反映したサイトを確認・修正
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発IV-A		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発IV-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	①これだけで基本がしっかり身につくHTML/CSS&Webデザイン1冊目の本 ②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 ③確かな力が身につくJavaScript「超」入門 第2版		出版社	①翔泳社 ②③SBクリエイティブ	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	複数人でのサイトコーディングのやり方・スキルを身につける。 JavaScriptの基礎内容を踏まえ、さらに動的なサイトや機能を作る技術を身につける。				
到達目標	デザインカンパから適切なHTML・cssを自分で構築・実装することができる。 複数人で協力しながら、自力で1サイトのコーディングができる。 JavaScriptを用いて、簡単なWEBアプリケーションを制作することができる。 フロントエンド領域のみで完結するゲームを、サンプルを見ながら実装することができる。				
評価基準	制作物：50% 演習：40% 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 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBアプリケーション開発 I -A、II -A、III -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	江畑 竜也	実務経験		○	
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義していく。				

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	チームコーディングチャレンジ	指示書を見ながら、複数人で分担してコーディングをしサイトを完成させる
2		
3	チームコーディングチャレンジ	指示書を見ながら、複数人で分担してコーディングをしサイトを完成させる
4		
5	チームコーディングチャレンジ	指示書を見ながら、複数人で分担してコーディングをしサイトを完成させる
6		
7	チームコーディングチャレンジ	指示書を見ながら、複数人で分担してコーディングをしサイトを完成させる
8		
9	チームコーディングチャレンジ	指示書を見ながら、複数人で分担してコーディングをしサイトを完成させる
10		
11	チームコーディングチャレンジ	指示書を見ながら、複数人で分担してコーディングをしサイトを完成させる
12		
13	JavaScript実践 I	・カウントダウンタイマーを作成する
14	JavaScript実践 II	・プルダウンメニューで指定ページへリンクを設定する
15		
16	JavaScript実践 III	・プライバシー承認パネルを作る
17		
18	JavaScript実践 IV	・イメージの切り替え機能を作る
19		
20	JavaScript実践 V	・スライドショー機能を作る
21		
22	JavaScriptでゲームを作る	JavaScriptを用いて、サンプルコードを参照しゲームを制作する
23		
24	JavaScriptでゲームを作る	JavaScriptを用いて、サンプルコードを参照しゲームを制作する
25		
26	JavaScriptでゲームを作る	JavaScriptを用いて、サンプルコードを参照しゲームを制作する
27		
28	JavaScriptでゲームを作る	JavaScriptを用いて、サンプルコードを参照しゲームを制作する
29		
30	JavaScriptでゲームを作る	JavaScriptを用いて、サンプルコードを参照しゲームを制作する

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBアプリケーション開発IV-B		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBアプリケーション開発IV-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	HTMLサイトをWordPressにする本		出版社	ソシム	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	PHP言語を用いて、Webサイト制作で世界的に高いシェアを誇るWordPressを利用したサイト制作の知識・方法を身につける。WordPressを利用したサイト制作の知識・方法を活かし、実践を通じた開発の流れを理解する。				
到達目標	WordPressの導入～投稿までの一連の流れを理解し、実践できる。 WordPressの独自テーマを構築方法を理解し、実践できる。 架空サイトを用いて、WordPressの独自テーマをある程度一人で構築することができる。				
評価基準	実践：40% 演習：40% 試験：15% 授業態度：5%				
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アプリケーション開発 I-A、II-A、I-B、II-B、III-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	江畑 竜也	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、友人と学習塾を立ち上げ講師として学生指導をする傍ら、塾内の動画配信システムと学生管理システムを開発・運用する社内エンジニアとして6年勤務。現在は専門学校、通信制高校のサポート校などで学生指導をしながら、フリーエンジニアとして、学習塾へのシステムを提供。開発環境やツールの使い方など、コードを書く上でのコツなどを丁寧に講義している。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1	WordPressオリジナルテーマ基礎VI	会社概要ページを作成する
2		
3		会社概要ページを作成する
4	WordPressオリジナルテーマ基礎VII	トップページを作成する
5		
6		トップページを作成する
7	WordPressオリジナルテーマ基礎VI～VII デバッグ	WordPressオリジナルテーマ基礎VI～VIIの内容を反映したサイトを確認・修正
8		
9		WordPressオリジナルテーマ基礎VI～VIIの内容を反映したサイトを確認・修正
10	WordPress運用知識	・本番環境の準備（講義）
11		・本番サイトの設定と公開作業について（講義）
12		Googleフォームを用いた筆記試験
13	WordPress実践	架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
14		
15		架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
16	WordPress実践	架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
17		
18		架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
19	WordPress実践	架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
20		
21		架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
22	WordPress実践	架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
23		
24		架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
25	WordPress実践	架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
26		
27		架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
28	WordPress実践	架空のポートフォリオサイトをWordPress化する
29		
30		架空のポートフォリオサイトをWordPress化する

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プロジェクトマネジメントA		
必修選択	選択必修	(学則表記)	プロジェクトマネジメントA		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	プロジェクトマネジメント標準 PMBOK入門 PMBOK第7版対応版		出版社	オーム社	

## 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、PMBOKの概要について理解し、プロジェクトマネジメントの中でも要件定義までの基礎を身に付ける。				
到達目標	PMBOKの基礎を理解できる。 各フェーズでのプロジェクト・マネージャーの役割および作業手順を理解できる。 仮想プロジェクトのプロジェクト計画の作成および要件定義を行うことができる。				
評価基準	試験：10% レポート：10% 授業態度：40% 演習：40%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プロジェクトマネジメントB				
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	宮崎 大輔	実務経験	○		
実務内容	技術職として報道番組・選挙報道における放送機器の企画・保守・運用に従事。その後、映像・配信分野の受託事業にて独立。				

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります

## 各回の展開

回数	単元	内容
1		
2	ガイダンス/プロジェクトとは	ガイダンス、プロジェクトと定常業務、成果物、プロジェクトの成功・失敗、レポート
3		
4	プロジェクトマネジメントとは	プロジェクトマネジメント、プロジェクトの要素、PMBOK、確認試験
5		
6	プロジェクトマネジメントの心得	12の原則、確認試験
7		
8	プロジェクトマネジメント活動	8つのパフォーマンス・ドメイン
9		
10		8つのパフォーマンス・ドメイン (続)
11		
12	プロジェクトマネジメント実践 計画フェーズ	仮想プロジェクトの概要、プロジェクトの目的確認、ステークホルダーへのヒアリング、確認試験、レポート
13		スコープ、システム化方針、WBS、確認試験、レポート
14		
15		コストの見積もり、プロジェクトの体制、資源の外部調達
16		
17		品質マネジメント・コミュニケーション・マネジメント、リスク・マネジメントの計画、プロジェクトの承認
18		
19	計画フェーズ演習	仮想プロジェクトのプロジェクト計画の作成
20		
21	プロジェクトマネジメント実践 要件定義フェーズ	要件定義フェーズの概要、要件定義作業開始前の作業、キックオフ会議、確認試験、レポート
22		
23		作業の実施指揮・監視コントロールとリスク・マネジメント、メンバーの後方支援、納入者選定、確認試験
24		
25		ステークホルダー対応、次フェーズ以降の用意、作業の承認、確認試験
26		
27	要件定義フェーズ演習	仮想プロジェクトの要件定義
28		
29	振り返り	プロジェクトマネジメントAの振り返り、レポート
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プロジェクトマネジメントB		
必修選択	選択必修	(学則表記)	プロジェクトマネジメントB		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	プロジェクトマネジメント標準 PMBOK入門 PMBOK第7版対応版		出版社	オーム社	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	PMBOKの考え方を生かしながら設計から運用・保守までのマネジメントの基礎を身に着ける。				
到達目標	各フェーズでのプロジェクト・マネージャーの役割および作業手順を理解する。 仮想プロジェクトの計画・開発～運用・保守までのマネジメントを行うことができる。 プロジェクトの失敗の要因と適切な対処を考えることができる。				
評価基準	試験：10% レポート：10% 授業態度：40% 演習：40%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プロジェクトマネジメントA				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員	宮崎 大輔	実務経験		○	
実務内容	技術職として報道番組・選挙報道における放送機器の企画・保守・運用に従事。その後、映像・配信分野の受託事業にて独立。				

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実践 設計・開発フェーズ	設計・開発フェーズの概要、プロジェクト状況の説明、確認試験、レポート  作業の実施指揮・監視コントロールとリスクマネジメント、品質管理、メンバーの後方支援および調整、確認試験  変更対応時の留意点、次フェーズ以降の用意、作業の承認、確認試験
2		
3		
4		
5		
6		
7	設計・開発フェーズ演習	仮想プロジェクトの設計・開発のマネジメント
8		
9	プロジェクトマネジメント実践 テスト・移行フェーズ	テスト・移行フェーズの概要、プロジェクト状況の説明、作業の実施指揮・監視コントロールとリスク・マネジメント、確認試験、レポート  品質チェック、情報伝達と調整の留意点、変更対応時の留意点  次フェーズ以降の用意、テスト作業の承認と移行判定、確認試験
10		
11		
12		
13		
14		
15	テスト・移行フェーズ演習	仮想プロジェクトのテスト・移行のマネジメント
16		
17	プロジェクトマネジメント実践 運用・保守フェーズ	運用・保守フェーズの概要、プロジェクト状況の説明、確認試験  作業の実施指揮・監視コントロールとリスク・マネジメント、メンバーの後方支援と調整、確認試験  変更対応時の留意点、次フェーズ以降の用意、確認試験
18		
19		
20		
21		
22		
23	運用・保守フェーズ演習	仮想プロジェクトの運用・保守のマネジメント
24		
25	振り返り	プロジェクト失敗の原因を探せ、レポート
26		
27	振り返り	プロジェクト失敗の原因を探せ、レポート
28		
29	まとめ	プロジェクトマネジメントA/Bの振り返り
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	実技	科目名	企画開発プロジェクトⅠ-A		
必修選択	選択	(学則表記)	企画開発プロジェクトⅠ-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	これまでに学んだ内容をいかし、WEBサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通して身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロスセックの観点をもって制作を行うことができる。 進捗を意識し、成果物等の提出期限を守ることができる。				
評価基準	成果物：40% レポート：30% 授業態度：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	企画開発プロジェクトⅠ-B、Ⅱ-A、Ⅱ-B、Ⅲ、Ⅳ				
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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に活きる内容を講義していく。				

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	授業ガイダンス チームビルディング	・講師自己紹介/教科についての説明/1年間の流れについて
2		・チーム決定するためのレクリエーションを実施
3	AIクロスセック復習 チーム発表 制作内容発表	・1年次に実施した「AI&クロスセック入門」のおさらい
4		・制作チーム発表 ・制作テーマ・背景について
5	Webマーケティング知識講座①	目的の明確化/自社分析・競合他社分析のやり方/課題点の探し方/ターゲット・ペルソナの作り方
6		カスタマージャーニーマップとは/KPI設定/マーケティング用語
7	Webマーケティング知識講座②	制作テーマに関する業界知識・マーケティング知識
8		
9	調査・分析	・想定するターゲットの行動やニーズ、競合サイトなどの調査・分析を実施
10		・ヒアリング会に向けたヒアリング内容を考えまとめる ・調査・分析結果レポートを作成する
11	調査・分析	・想定するターゲットの行動やニーズ、競合サイトなどの調査・分析を実施
12		・ヒアリング会に向けたヒアリング内容を考えまとめる ・調査・分析結果レポートを作成する
13	ヒアリング会	クライアントへの制作に関するヒアリングを実施
14		
15	調査・分析 ブラッシュアップ	ヒアリング会を経たターゲットの行動やニーズ、競合サイトなどの調査・分析のレポートを作成・提出
16		
17	企画	・制作目的の策定
18		・ターゲット/ペルソナの策定 ・サイトコンセプト策定 ・要件定義書/ガントチャート作成

19	企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作目的の策定</li> <li>・ターゲット/ペルソナの策定</li> <li>・サイトコンセプト策定</li> <li>・要件定義書/ガントチャート作成</li> </ul>
20		
21	企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作目的の策定</li> <li>・ターゲット/ペルソナの策定</li> <li>・サイトコンセプト策定</li> <li>・要件定義書/ガントチャート作成</li> </ul>
22		
23	企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作目的の策定</li> <li>・ターゲット/ペルソナの策定</li> <li>・サイトコンセプト策定</li> <li>・要件定義書/ガントチャート作成</li> </ul>
24		
25	企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作目的の策定</li> <li>・ターゲット/ペルソナの策定</li> <li>・サイトコンセプト策定</li> <li>・要件定義書/ガントチャート作成</li> </ul>
26		
27	企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作目的の策定</li> <li>・ターゲット/ペルソナの策定</li> <li>・サイトコンセプト策定</li> <li>・要件定義書/ガントチャート作成</li> </ul>
28		
29	企画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作目的の策定</li> <li>・ターゲット/ペルソナの策定</li> <li>・サイトコンセプト策定</li> <li>・要件定義書/ガントチャート作成</li> </ul>
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	実技	科目名	企画開発プロジェクトI-B		
必修選択	選択	(学則表記)	企画開発プロジェクトI-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	これまでに学んだ内容をいかし、WEBサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通して身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロスセックの観点をもって制作を行うことができる。 進捗を意識し、成果物等の提出期限を守ることができる。				
評価基準	成果物：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	企画開発プロジェクトI-A、II-A、II-B、III、IV				
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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
2		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
3	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
4		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
5	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
6		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
7	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
8		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
9	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
10		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
11	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
12		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
13	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
14		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
15	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
16		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集
17	サイトデザイン制作	・デザインコンセプトの決定
18		・デザインガイドライン策定 ・デザインカンパ制作 ・サイト用素材の収集

19	サイトデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインコンセプトの決定</li> <li>・デザインガイドライン策定</li> <li>・デザインカンプ制作</li> <li>・サイト用素材の収集</li> </ul>
20		
21	サイトデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインコンセプトの決定</li> <li>・デザインガイドライン策定</li> <li>・デザインカンプ制作</li> <li>・サイト用素材の収集</li> </ul>
22		
23	サイトデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインコンセプトの決定</li> <li>・デザインガイドライン策定</li> <li>・デザインカンプ制作</li> <li>・サイト用素材の収集</li> </ul>
24		
25	サイトデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインコンセプトの決定</li> <li>・デザインガイドライン策定</li> <li>・デザインカンプ制作</li> <li>・サイト用素材の収集</li> </ul>
26		
27	サイトデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインコンセプトの決定</li> <li>・デザインガイドライン策定</li> <li>・デザインカンプ制作</li> <li>・サイト用素材の収集</li> </ul>
28		
29	サイトデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインコンセプトの決定</li> <li>・デザインガイドライン策定</li> <li>・デザインカンプ制作</li> <li>・サイト用素材の収集</li> </ul>
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	実技	科目名	企画開発プロジェクトII-A		
必修選択	選択	(学則表記)	企画開発プロジェクトII-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	これまでに学んだ内容をいかし、WEBサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通して身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロスセックの観点をもって制作を行うことができる。 進捗を意識し、成果物等の提出期限を守ることができる。				
評価基準	成果物：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	企画開発プロジェクトI-A、I-B、II-B、III、IV				
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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
2		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
3	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
4		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
5	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
6		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
7	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
8		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
9	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
10		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
11	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
12		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
13	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
14		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
15	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
16		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成
17	設計・UI/UX制作	・カスタマージャーニーマップ作成 ・サイトマップ作成
18		・ワイヤーフレーム作成 ・Webアクセシビリティガイドライン作成

19		
20	クライアントMTG	設計段階案の共有、追加ヒアリングと要望案の吸い出し
21		
22	クライアントMTG	設計段階案の共有、追加ヒアリングと要望案の吸い出し
23		
24	設計・UI/UX ブラッシュアップ	クライアントMTGを経た、設計・UI/UXのブラッシュアップ
25		
26	設計・UI/UX ブラッシュアップ	クライアントMTGを経た、設計・UI/UXのブラッシュアップ
27		
28	設計・UI/UX ブラッシュアップ	クライアントMTGを経た、設計・UI/UXのブラッシュアップ
29		
30	設計・UI/UX ブラッシュアップ	クライアントMTGを経た、設計・UI/UXのブラッシュアップ

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	実技	科目名	企画開発プロジェクトII-B		
必修選択	選択	(学則表記)	企画開発プロジェクトII-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	これまでに学んだ内容をいかし、WEBサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通して身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロスセックの観点をもって制作を行うことができる。 進捗を意識し、成果物等の提出期限を守ることができる。				
評価基準	発表：20% 成果物：50% 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デザイン実践 I-A、I-B、II-A、III-A、III-B				
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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
2		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
3	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
4		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
5	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
6		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
7	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
8		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
9	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
10		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
11	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
12		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
13	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
14		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
15	オリジナルコンテンツ制作	・コンテンツ内容の企画考案、企画書作成
16		・コンテンツページデザイン制作 ・（必要に応じて）取材・インタビューの実施
17	中間発表準備	・プレゼンテーション資料の作成
18		・発表練習

19	中間発表準備	・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
20		
21	中間発表準備	・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
22		
23	中間発表準備	・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
24		
25	中間発表準備	・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
26		
27	中間発表	中間発表の実施／レポート提出
28		
29	中間発表	中間発表の実施／レポート提出
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	実技	科目名	企画開発プロジェクトⅢ		
必修選択	選択	(学則表記)	企画開発プロジェクトⅢ		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	これまでに学んだ内容をいかし、WEBサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通して身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロスステックの観点をもって制作を行うことができる。 進捗を意識し、成果物等の提出期限を守ることができる。				
評価基準	成果物：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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-A、Ⅱ-B、Ⅳ				
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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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	実装（コーディング）準備	・コーディングガイドラインの策定
2		・画像等パーツの切り出し
3	実装（コーディング）準備	・コーディングガイドラインの策定
4		・画像等パーツの切り出し
5	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
6		
7	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
8		
9	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
10		
11	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
12		
13	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
14		
15	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
16		
17	実装（コーディング）	・HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
18		

19	実装（コーディング）	・ HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
20		
21	実装（コーディング）	・ HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
22		
23	実装（コーディング）	・ HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
24		
25	実装（コーディング）	・ HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
26		
27	実装（コーディング）	・ HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
28		
29	実装（コーディング）	・ HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	実技	科目名	企画開発プロジェクトⅣ		
必修選択	選択	(学則表記)	企画開発プロジェクトⅣ		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	これまでに学んだ内容をいかし、WEBサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通して身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロスセックの観点をもって制作を行うことができる。 進捗を意識し、成果物等の提出期限を守ることができる。				
評価基準	発表：30% 成果物：40% 授業態度：30%				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	WEBデザイン実践Ⅰ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-A、Ⅱ-B、Ⅲ				
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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
2		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
3	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
4		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
5	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
6		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
7	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
8		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
9	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
10		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
11	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
12		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
13	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
14		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
15	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
16		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習
17	実装テスト 発表会本番準備	・テスト仕様書作成 ・主要複数ブラウザでの動作確認/マルチデバイスでの動作確認→修正
18		・プレゼンテーション資料の作成 ・発表練習

19	実装テスト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テスト仕様書作成</li> <li>・主要複数ブラウザでの動作確認／マルチデバイスでの動作確認→修正</li> <li>・プレゼンテーション資料の作成</li> <li>・発表練習</li> </ul>
20	発表会本番準備	
21	リハーサル	制作物の動作チェック／発表の段取り等の確認
22		
23	リハーサル	制作物の動作チェック／発表の段取り等の確認
24		
25	プレゼンテーション	卒業制作発表会 本番
26		
27	プレゼンテーション	卒業制作発表会 本番
28		
29	総まとめ	成果物の提出・振り返り・総括
30		

# 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V		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策V		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	4	60
使用教材	ウェブデザイン技能検定 3級 ガイドブック ウェブデザイン技能検定 3級 対策問題集		出版社	株式会社ウイネット	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	ウェブデザインに関する知識・技能、実務能力等を身に付け、ウェブデザイン技能検定合格へのベースを作る。				
到達目標	ウェブデザイン技能検定の知識を身に付けることができる。問題演習でウェブデザイン技能検定の学科試験及び実技試験の最低合格ライン(70%)以上の点数を取ることができる。				
評価基準	授業態度：40% 試験：30% 演習：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	ウェブデザイン技能検定 3級				
関連科目	資格対策VI				
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	高橋 梨絵	実務経験		○	
実務内容	実務として25年間、Webクリエイター、Webデザイナー、グラフィックデザイナーとして勤務。				

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	ガイダンス	本講座とウェブデザイン技能検定の試験概要について
2	インターネット概論	インターネット、ネットワーク技術、インターネットにおける標準規格・関連規格と動向 ウェブブラウジング、ワールドワイドウェブ(WWW)セキュリティ技術 インターネット最新動向と事例、確認試験
3		
4		
5		
6	振り返り	これまでの内容の復習、解説
7	ワールドワイドウェブ(WWW)法務	知的財産権(産業財産権、著作権、その他の権利)とインターネット、確認試験
8		
9		
10		
11	振り返り	これまでの内容の復習、解説
12		
13		
14		
15	ウェブデザイン技術	ハイパテキストマーク付け言語および拡張可能なハイパテキストマーク付け言語 (HTML・XHTML)とそのコーディング技術、スタイルシート (CSS) とそのコーディング技術、スクリプト、確認試験
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22	振り返り	これまでの内容の復習、解説
23	ウェブ標準	ウェブ標準に基づいたウェブサイトの制作手法、確認試験
24		
25		
26		
27	振り返り	これまでの内容の復習、解説
28		
29		
30		
31		
32		
33		
	ウェブビジュアルデザイン	ページデザインおよびレイアウト、マルチメディアと動的表現、確認試験

34	振り返り	これまでの内容の復習、解説
35		
36	ウェブインフォメーションデザイン	インフォメーションデザイン、インターフェースデザイン、ユーザビリティ、確認試験
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44	振り返り	これまでの内容の復習、解説
45		
46	アクセシビリティ ・ユニバーサルデザイン	ウェブコンテンツJIS、ユニバーサルデザイン、ウェブサイトの構築及びページデザイン、確認試験
47		
48		
49		
50	振り返り	これまでの内容の復習、解説
51		
52		
53	ウェブサイト設計・構築技術	サービスサイト、バナー広告のタイプと作成、設計構築技術におけるコミュニケーション、企画、プランニング、サイト設計、サイト構築の知識、確認試験
54		
55		
56		
57	振り返り	これまでの内容の復習、解説
58		
59		
60	全体の振り返り	これまでの内容の復習、解説

# 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VI		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策VI		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	4	60
使用教材	ウェブデザイン技能検定 3級 ガイドブック ウェブデザイン技能検定 3級 対策問題集		出版社	株式会社ウイネット	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	ウェブデザインに関する知識・技能、実務能力等を身に付け、ウェブデザイン技能検定合格へのベースを作る。				
到達目標	ウェブデザイン技能検定の知識を身に付けることができる。問題演習でウェブデザイン技能検定の学科試験及び実技試験の最低合格ライン(70%)以上の点数を取ることができる。				
評価基準	授業態度：40% 試験：30% 演習：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	ウェブデザイン技能検定 3級				
関連科目	資格対策 V				
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	高橋 梨絵	実務経験	○		
実務内容	実務として25年間、Webクリエイター、Webデザイナー、グラフィックデザイナーとして勤務。				

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	ウェブサイト運用・管理技術	サイト管理、システム保守、確認試験
2		
3		
4		これまでの内容の復習、解説
5	安全衛生・作業環境構築	機械、器工具、原材料等の危険性又は有害性及びこれらの取扱い方法、
6		労働安全衛生法関連法令(ウェブデザイン作業に関わる部分に限る)等、確認試験
7		
8		これまでの内容の復習、解説
9	実技 ウェブサイト構築	
10		実技試験対策、確認試験
11		
12		
13	振り返り	これまでの内容の復習、解説
14		
15		
16		全体の復習
17		これまでの全内容の復習、解説
18		
19	模擬試験	
20		問題演習、解説
21		
22		
23	模擬試験	
24		問題演習、解説
25		
26		
27	模擬試験	
28		問題演習、解説
29		
30		
31	模擬試験	
32		問題演習、解説
33		
34		

35		
36	模擬試験	問題演習、解説
37		
38		
39		
40	模擬試験	問題演習、解説
41		
42		
43	模擬試験	問題演習、解説
44		
45		
46		
47	模擬試験	問題演習、解説
48		
49		
50	模擬試験	問題演習、解説
51		
52		
53		
54		
55	模擬試験	問題演習、解説
56		
57		
58		
59	まとめ	全体のまとめ
60		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリア実践Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリア実践Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	15
使用教材	Myキャリア		出版社	オリジナル教材	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	内定獲得に向けた試験対策を行い、実践的な知識やスキルを身に着ける。 新社会人として求められるスキルを身に着ける。				
到達目標	面接において志望動機や自己PR等、簡潔かつ論理的に伝えられる。 SPI試験の各項目において6割以上を取ることができる。				
評価基準	授業態度40%、提出物30%、中間考査15%、期末考査15%				
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	キャリア実践Ⅱ、キャリア実践Ⅲ				
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	上原 在久	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、学習塾運営に従事し、学生一人ひとりに合わせた教育プログラムの設計・実施から、講師の指導、中高生への進路指導など幅広く経験を積む。				

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	スケジュール確認・作成	本授業における目的・目標・スケジュールの共有
2		現在の企業の採用状況と今後の採用スケジュールの共有 自身の就職活動のスケジュール作成
3	面接対策①	面接の意図・マナー・立ちふるまい
4		・一次面接の意図を共有 ・面接時の立ち振る舞いについてのマナー・ルールの共有
5	面接対策②	理解力・逆質問・特殊な質問
6		・二次、最終面接の意図を共有 ・採用/不採用の基準の確認
7	SPI対策①	SPI①
8		・概要説明 ・言語分野、非言語分野(推論・順列・組み合わせ・割合と比) ・時事ネタ①
9	SPI対策②	SPI②
10		・非言語分野(損益算・割引・仕事算) ・構造的把握力 ・時事ネタ②
11	SPI対策③	SPI③(問題演習)
12		
13	キャリアアブランチ作成①	キャリアアブランチ作成
14		
15	キャリアアブランチ作成②	キャリアアブランチの完成・提出

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリア実践Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリア実践Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	15
使用教材	Myキャリア		出版社	オリジナル教材	

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	内定獲得に向けた試験対策を行い、実践的な知識やスキルを身に着ける。 新社会人として求められるスキルを身に着ける。				
到達目標	働くことに対する意識づけや将来のビジョンを明確にする。 新卒に求められる社会人基礎力が身につけており、実践できる。				
評価基準	授業態度40%、提出物30%、中間考査15%、期末考査15%				
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	キャリア実践Ⅰ、キャリア実践Ⅲ				
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	上原 在久	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、学習塾運営に従事し、学生一人ひとりに合わせた教育プログラムの設計・実施から、講師の指導、中高生への進路指導など幅広く経験を積む。				

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	グループワーク①	コンセンサスゲーム
2		
3	グループワーク②	ケーススタディ①
4		
5	グループワーク③	ケーススタディ②
6		
7	新社会人としての心構え①	キャリアプランシートの完成 ビジネスマナーの必要性
8		
9	新社会人としての心構え②	ビジネスマナー①(敬語・立ち振る舞い)
10		
11	新社会人としての心構え③	ビジネスマナー②(報連相・電話/メール対応)
12		
13	まとめ	ビジネスマナー③(名刺交換・クレーム対応) 就職活動面と新社会人面の両面での振り返り
14		
15	期末考査	ビジネスマナー試験

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	キャリア実践Ⅲ		
必修選択	選択	(学則表記)	キャリア実践Ⅲ		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	1	15
使用教材	Myキャリア	出版社	オリジナル教材		

## 科目の基礎情報②

授業のねらい	新社会人として求められる業務管理や、自身を管理・マネジメントできる実践的な知識とスキルを身に着ける。				
到達目標	社会人に求められるビジネススキルが身につけており、実行できる。 自身の長期的なキャリアや、キャリアを中心として将来像が明確な状態になっている。				
評価基準	授業態度40%、提出物30%、中間考査15%、期末考査15%				
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	キャリア実践Ⅰ、キャリア実践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	上原 在久	実務経験	○		
実務内容	大学卒業後、学習塾運営に従事し、学生一人ひとりに合わせた教育プログラムの設計・実施から、講師の指導、中学生への進路指導など幅広く経験を積む。				

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	スケジュール確認・作成 社会人基礎力の意識づけ	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 企業で求められる社会人基礎力獲得の振り返り 仕事(タスク)の管理について
2	タスク管理①	
3	タスクの管理②	仕事の進め方(PDCA、OODA、DCAP、POR)
4		
5	プレゼン力向上①	プレゼンテーションの意図を理解する
6		
7	プレゼン力向上②	資料作成のコツ
8		
9	マネジメント能力	セルフマネジメントについて
10		
11	ライフプランを考える①	ライフプランシートの作成①
12		
13	ライフプランを考える②	ライフプランシートの作成②
14		
15	新入社員に求められること	仕事の進め方の振り返り ライフプランの完成

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン実践 I - A		
必修選択	選択必修	(学則表記)	WEBデザイン実践 I - A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	デザインの四大原則に則ったクリエイティブを行う。 カラーに関する知識や現場・制作におけるノウハウについて理解する。 さまざまな視点でデザインを読み取る力を身につける。				
到達目標	セオリーに則った上で、オリジナル名刺デザインを制作できる。 色そのものや配色、トーンなど、意味を持ってカラー選定ができるようになる。 デザインに対して、自分なりの意見をもって他者に説明することができる。				
評価基準	試験：30% 制作物：35% レポート：30% 授業態度：5%				
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	文部科学省後援 色彩検定3級				
関連科目	WEBデザイン実践 II - A、III - A、I - B、II - B、III - 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	藤沼 幸士郎	実務経験		○	
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に活かせる内容を講義していく。				

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	授業ガイダンス	・教科の説明、評価について、ルールなど ・1年次に学んだIllustratorのチェック
2	Illustratorおさらい	
3	オリジナル名刺制作 ガイダンス	・（おさらい）デザインの四大原則 ・名刺とは？/制作ガイダンス
4	オリジナル名刺制作	
5	オリジナル名刺制作	自作名刺デザイン制作
6	オリジナル名刺制作	
7	オリジナル名刺制作	自作名刺デザイン制作
8	オリジナル名刺制作	
9	オリジナル名刺制作	自作名刺デザイン制作
10	オリジナル名刺制作	
11	オリジナル名刺制作	自作名刺デザイン制作
12	オリジナル名刺制作	
13	オリジナル名刺制作 レビュー	相手の名刺デザインを見て、フィードバックをしてみる
14	オリジナル名刺制作	
15	色彩講座Ⅰ	色の分類と三属性、PCCS、トーン
16	色彩講座Ⅱ	
17	色彩講座Ⅲ	色の心理効果（各色の意味）
18	色彩講座Ⅳ	
19	色彩講座Ⅴ	色彩調和（配色の考え方、色相軸の配色、トーン軸の配色）
20	色彩講座Ⅵ	
21	色彩講座Ⅶ	配色の基本的な技法、配色イメージ
22	色彩講座Ⅷ	
23	色彩講座 確認試験	Googleフォームを用いた筆記試験
24	色彩講座	
25	デザインの比較・言語化Ⅰ	あるテーマに対し複数のデザインを見て、自分なりに良いと思うものとその理由を考える
26	デザインの比較・言語化Ⅱ	
27	デザインの比較・言語化Ⅲ	あるテーマに対し複数のデザインを見て、自分なりに良いと思うものとその理由を考える
28	デザインの比較・言語化Ⅳ	
29	デザインの比較・言語化Ⅴ	あるテーマに対し複数のデザインを見て、自分なりに良いと思うものとその理由を考える
30	デザインの比較・言語化Ⅵ	

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン実践 I -B		
必修選択	選択必修	(学則表記)	WEBデザイン実践 I -B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	デザインアプリケーションを用いた、デジタル媒体のグラフィック制作の技法を理解し実践する。 バナーデザインについての基礎知識やノウハウを理解し実践する。 動画や生配信のサムネイル画像についての基礎知識やノウハウを理解し実践する。				
到達目標	Illustrator/Photoshopで、簡単なグラフィックデザインをある程度一人で制作することができる。 バナーデザインのノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。 動画・生配信サムネイルのノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。				
評価基準	制作物：80% レポート：15% 授業態度：5%				
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デザイン実践 I -A、II -A、III -A、II -B、III -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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に活きる内容を講義していく。				

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	バナーデザイン知識 I	「バナー」とは？/実在するバナーを見て言語化しよう
2		
3		
4	バナーデザイン知識 II	バナーデザイン制作に関する基礎的テクニックについて
5		
6	バナーデザイン制作 I	実在するバナーをリブランディングしよう
7		
8	バナーデザイン制作 I	実在するバナーをリブランディングしよう
9		
10	バナーデザイン知識 III	バナーデザイン制作に関する応用的テクニックについて
11		
12	バナーデザイン制作	テーマに沿ったバナーデザイン制作
13		
14	バナーデザイン制作	テーマに沿ったバナーデザイン制作
15		
16	バナーデザイン制作	テーマに沿ったバナーデザイン制作
17		
18	バナーデザイン制作	テーマに沿ったバナーデザイン制作
19		
20	バナーデザイン制作 レビュー	他者のバナーデザインを見てレビューする
21		
22	動画サムネイル知識	「サムネイル」とは？/実在するサムネイルを見て言語化しよう
23		
24	動画サムネイル制作	テーマに沿った動画サムネイル制作
25		
26	動画サムネイル制作	テーマに沿った動画サムネイル制作
27		
28	動画サムネイル制作	テーマに沿った動画サムネイル制作
29		
30	動画サムネイル制作 レビュー	他者の動画サムネイルを見てレビューする

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン実践 II-A		
必修選択	選択必修	(学則表記)	WEBデザイン実践 II-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	実際のWEBサイトデザインの制作手法を理解し、実際に活用する。 指示書をもとに自力で1サイトのコーディングを行う。				
到達目標	グラフィカルな要素が盛り込まれたWEBサイトデザインを、真似しながら制作できる。 シチュエーションから、ある程度一人でWEBサイトデザインを制作できる。				
評価基準	制作物：85% レポート：10% 授業態度：5%				
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デザイン実践 I-A、III-A、I-B、II-B、III-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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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サイトデザイン模写	実例サイトのデザインに対し、観点を意識して模写する
2		
3	WEBサイトデザイン模写	実例サイトのデザインに対し、観点を意識して模写する
4		
5	WEBサイトデザイン模写 (中間報告)	実例サイトのデザインに対し、観点を意識して模写する (途中の進捗具合を報告)
6		
7	WEBサイトデザイン模写	実例サイトのデザインに対し、観点を意識して模写する
8		
9	WEBサイトデザイン模写	実例サイトのデザインに対し、観点を意識して模写する
10		
11	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
12		
13	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
14		
15	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
16		
17	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
18		
19	WEBサイトデザイン実践 (中間報告)	自分でサイトデザインを制作する (途中の進捗具合を報告)
20		
21	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
22		
23	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
24		
25	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
26		
27	WEBサイトデザイン実践	自分でサイトデザインを制作する
28		
29	WEBサイトデザイン実践 レビュー	他者のサイトデザインを見てレビューする
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン実践 II-B		
必修選択	選択必修	(学則表記)	WEBデザイン実践 II-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	デザインアプリケーションを用いた、アナログ媒体のグラフィック制作の技法を理解し実践する。 フライヤーデザインについての基礎知識やノウハウを理解し実践する。 グッズデザインについての基礎知識やノウハウを理解し実践する。				
到達目標	Illustrator/Photoshopで、簡単なグラフィックデザインをある程度一人で制作することができる。 フライヤーデザインのノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。 グッズデザインのノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。				
評価基準	制作物：80% レポート：15% 授業態度：5%				
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デザイン実践 I-A、II-A、III-A、I-B、III-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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に活かせる内容を講義していく。				

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	フライヤー制作知識 I	「フライヤー」とは？/基本的なテクニック
2		
3	フライヤー制作実践 I	基本的なテクニックを意識した簡単なデザイン
4		
5	フライヤー制作実践 I	基本的なテクニックを意識した簡単なデザイン
6		
7	フライヤー制作知識 II	構図とレイアウトを意識したデザインテクニック
8		
9	フライヤー制作知識 II	構図とレイアウトを意識したデザインテクニック
10		
11	フライヤー制作	テーマに沿ったA4片面フライヤーを制作する
12		
13	フライヤー制作	テーマに沿ったA4片面フライヤーを制作する
14		
15	フライヤー制作	テーマに沿ったA4片面フライヤーを制作する
16		
17	フライヤー制作	テーマに沿ったA4片面フライヤーを制作する
18		
19	フライヤー制作	テーマに沿ったA4片面フライヤーを制作する
20		
21	フライヤー制作 レビュー	他者のフライヤーデザインを見てレビューする
22		
23	グッズデザイン知識	世の中の様々なグッズデザインを調査する/グッズデザインで知ってほしい知識
24		
25	グッズデザイン制作	自分で使用するキャンパスポーチのデザインを制作する
26		
27	グッズデザイン制作	自分で使用するキャンパスポーチのデザインを制作する
28		
29	グッズデザイン制作	自分で使用するキャンパスポーチのデザインを制作する
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン実践III-A		
必修選択	選択必修	(学則表記)	WEBデザイン実践III-A		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	文字をデザインするタイポグラフィについての基礎知識やノウハウを理解し実践する。 ロゴデザインのアイデア出し～制作の流れ、基礎知識やノウハウを理解し実践する。				
到達目標	タイポグラフィに関する知識やノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。 ロゴデザインに関する知識やノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。				
評価基準	制作物：75% プレゼン：10% 演習：10% 授業態度：5%				
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デザイン実践I-A、II-A、I-B、II-B、III-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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に生きる内容を講義していく。				

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	タイポグラフィ知識	文字に関するキーワード/読ませる文字（5つのルール）
2		魅せる文字（フォントの選び方、メリハリ、あしらい）
3	タイポグラフィ実践I	「タイポグラフィ知識I」の実践
4		
5	タイポグラフィ実践II	文字の「パス」を扱うトレーニング
6		
7	ロゴデザイン知識I	ロゴとは？/図形やモチーフを言語化する
8		
9	ロゴデザイン制作I	自分を表すシンボルマークを作ろう！
10		
11	ロゴデザイン制作I	自分を表すシンボルマークを作ろう！
12		
13	ロゴデザイン知識II	実在するロゴを見て言語化する
14		
15	ロゴデザイン制作II	テーマに沿ったオリジナルのロゴデザインを制作する
16		
17	ロゴデザイン制作II	テーマに沿ったオリジナルのロゴデザインを制作する
18		
19	ロゴデザイン制作II	テーマに沿ったオリジナルのロゴデザインを制作する
20		
21	ロゴデザイン制作II	テーマに沿ったオリジナルのロゴデザインを制作する
22		
23	ロゴデザイン制作II	テーマに沿ったオリジナルのロゴデザインを制作する
24		
25	ロゴデザイン制作II	テーマに沿ったオリジナルのロゴデザインを制作する
26		
27	ロゴデザイン プレゼン	自分の作ったロゴデザインを他者にプレゼンする
28		
29	ロゴデザイン プレゼン	自分の作ったロゴデザインを他者にプレゼンする
30		

# シラバス

## 科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン実践Ⅲ-B		
必修選択	選択必修	(学則表記)	WEBデザイン実践Ⅲ-B		
開講				単位数	時間数
年次	2年	学科	WEBクリエイター科	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	WEBサイト内でも掲載されている、映像関連の編集方法を理解する。				
到達目標	Premiere Proをある程度一人で扱うことができる。 簡単な動画編集のやり方やノウハウを理解し、ある程度一人で制作することができる。				
評価基準	制作物：40% 演習：55% 授業態度：5%				
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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅱ-A、Ⅲ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-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	藤沼 幸士郎	実務経験	○		
実務内容	専門学校卒業後、大手芸能事務所デジタルコンテンツスタッフとして4年間従事（公式ファンサイトWebデザイン/コーディング/サイト分析、配信番組のデザイン/現場ミキサー）。現在は教員として勤務する傍ら、フリーランクリエイターとしても5年以上活動。大手エンタメ企業を中心に制作実績を有する。制作現場で培った視点をもとに、実務に活かせる内容を講義していく。				

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	動画編集入門	Premiere Proについて/動画制作の流れと基礎知識（フレームレートと解像度）
2		フォルダのセットアップ、画面構成、新規作成、素材読み込み、クリップを並べる、動画のプレビュー、書き出し
3	動画編集基礎Ⅰ	タイムラインの理解、カット編集、クリップ分割、クリップ挿入・上書き・置き換え、別トラック挿入
4		
5	動画編集基礎Ⅱ	エフェクトについて、カラー補正、ホワイトバランス
6		
7	動画編集基礎Ⅲ	テキスト挿入、図形挿入、BGMの追加と編集
8		
9	アニメーション・エフェクトⅠ	アニメーション知識、スケール、フェードイン/アウト、トラックマツキー
10		
11	アニメーション・エフェクトⅡ	速度・デュレーション、タイムリマップ、ブラー、レンダリング
12		
13	動画編集中級Ⅰ	マルチカメラ編集、カラーマッチ、HSLセカンダリ
14		
15	動画編集中級Ⅱ	モザイク、エッセンシャルサウンド、ダッキング、音声の修復
16		
17	動画編集中級Ⅲ	自動文字起こし機能、BGMのリミックス編集
18		
19	映像演出Ⅰ	CM風動画を作る（調整レイヤー、マスク）、シネマライクな色調の動画
20		
21	映像演出Ⅱ	フィルム風動画（ノイズ、ストロボ）、オートリフレーム
22		
23	自主動画制作	テーマに沿った動画を制作・編集する
24		
25	自主動画制作	テーマに沿った動画を制作・編集する
26		
27	自主動画制作	テーマに沿った動画を制作・編集する
28		
29	自主動画制作	テーマに沿った動画を制作・編集する
30		