

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	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解できる。 php言語を用いて、Webブラウザに文字を表示させることができる。 フォーム画面に関する部品を実装することができる。 Webサイトで見かける、日時表示やランダム広告表示を実装することができる。 簡単なWebアプリケーションを制作することができる。		
評価基準	演習：40% 授業内制作物：40% レポート：10% 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		
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	島田 洋輝	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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 phpガイダンス	教科の説明、評価について、ルールなど phpは何に使われる？/phpスクリプトの動かし方/他言語との違い
2		
3	環境構築	XAMPPの設定/phpを動かす
4		
5	php基礎①	ブラウザにメッセージを表示 (echo/print) 日本語でメッセージを表示 (HTML/文字コード)
6		

7	php基礎①	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） 単価と個数から合計金額を計算（演算子、変数）
8		
9	php基礎①	チェックボックスと条件分岐（if文、if-else文） ラジオボタンと条件分岐（switch文）
10		
11	php基礎①	セレクトボックスと条件分岐（switch文） セレクトボックスとループ（forループ、whileループ）
12		
13	php基礎①	セレクトボックスとループおよび配列（foreachループ） ループ及び配列のキーと値（foreachループ）／複数のチェックボックスとループ（foreachループ）
14		
15	php基礎①ー演習	php基礎①の内容を踏まえた演習課題
16		
17	php基礎①ー演習	php基礎①の内容を踏まえた演習課題
18		
19	php基礎②	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） 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）
20		
21	php基礎②	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） フリガナを半角から全角に変換（mb_convert_kana関数） 数値を全角から半角へ変換（mb_convert_kana関数）
22		
23	php基礎②	投稿されたメッセージをサーバに保存（ファイル入出力） 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）
24		
25	php基礎②ー演習	php基礎②の内容を踏まえた演習課題
26		
27	php基礎実践①	簡単なアプリ・プログラムを作ってみる（適性体重計算アプリ）
28		
29	php基礎実践②	簡単なアプリ・プログラムを作ってみる（適性体重計算アプリ）
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	プロフェッショナルWebプログラミング Laravel 〈最新Laravel 9対応〉		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アプリケーションフレームワークとして主流のLaravelについての知識を身につける。		
到達目標	Webアプリケーションフレームワークとして主流のLaravelについての知識が習得できる。		
評価基準	授業内制作物：60% レポート：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 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-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	島田 洋輝	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	Laravelガイダンス／環境構築	Laravelとは？／フレームワークとは？ 環境構築（ダウンロードとインストール）
2		
3	環境構築	環境構築（開発環境の作成）
4		
5	Laravel基礎	データベースからつづやきを取得する
6		
7	Laravel基礎	データベースからつづやきを取得する
8		

9	Laravel基礎	つぶやきを投稿する処理を作成する
10		
11	Laravel基礎	つぶやきを編集する処理を作成する つぶやきを削除する処理を作成する
12		
13	Laravel基礎	サービスコンテナを理解する
14		
15	Laravel基礎	アプリケーションにログイン機能を追加する + ログイン後の機能を実装する
16		
17	Laravel基礎	アプリケーションにログイン機能を追加する + ログイン後の機能を実装する
18		
19	Laravel基礎	Laravel Mixを使ったフロントエンド開発
20		
21	Laravel基礎	Laravel Mixを使ったフロントエンド開発
22		
23	Laravel基礎	メールの送信機能を追加する
24		
25	Laravel基礎	メールの送信機能を追加する
26		
27	Laravel基礎	Queueを使って処理を非同期にする
28		
29	Laravel基礎	スケジューラーで定期的なバッチ処理を行う
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	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	簡単なWebアプリケーションを制作することができる。 データベースについての基礎知識が理解できる。 MySQLを利用したデータベースの作成～操作を理解し、実践することができる。		
評価基準	演習：40% 授業内制作物：40% レポート：10% 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		
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	島田 洋輝	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	php基礎実践②	簡単なアプリ・プログラムを作ってみる（郵便番号検索）
2		
3	php基礎実践②	簡単なアプリ・プログラムを作ってみる（郵便番号検索）
4		
5	php基礎③	データベースの基本 表品データベースを作成する（データベースの作成-MySQL）
6		

7	php基礎③	商品一覧を表示する（データの取得）
8		
9	php基礎③	商品データを検索する（データの検索）
10		
11	php基礎③	テーブルに商品データを追加する（データの追加）
12		
13	php基礎③	データベース上の商品データを更新する（データの更新） データベースから商品データを削除する（データの削除）
14		
15	php基礎③	データベース操作のまとめ
16		
17	php基礎③ー演習課題	php基礎③の内容を踏まえた演習課題
18		
19	php基礎④	商品や顧客などの情報を格納するデータベースを作る サイトへのログイン・ログアウト処理
20		
21	php基礎④	顧客情報の登録（データ登録・更新） ショッピングカート機能①
22		
23	php基礎④	ショッピングカート機能② お気に入りに商品を登録する
24		
25	php基礎④ー演習課題	php基礎④の内容を踏まえた演習課題
26		
27	php基礎⑤	windows上にLinux環境を準備する／Linux環境でwebアプリケーションを動かす
28		
29	php基礎⑤	エラーメッセージ表示を調整する
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	プロフェッショナルWebプログラミング Laravel 〈最新Laravel 9対応〉		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アプリケーションフレームワークとして主流のLaravelについての知識を身につけ、実践を通して開発の流れを理解する。		
到達目標	Laravelを用いた簡単なWebアプリケーションを開発することができる。 Laravelを用いた基本的なWebアプリケーションを開発することができる。		
評価基準	授業内制作物：60% レポート：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 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-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	島田　洋輝	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	Laravel基礎	画像のアップロード機能を追加する
2		
3	Laravel基礎	画像のアップロード機能を追加する
4		
5	Laravel基礎	アプリケーションをテストする
6		

7	Laravel基礎	アプリケーションをテストする
8		
9	Laravel基礎	GitHub ActionsでCIを行う
10		
11	Laravel基礎	Laravelで構築したアプリケーションをデプロイする
12		
13	Laravel基礎	Laravelで構築したアプリケーションをデプロイする
14		
15	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
16		
17	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
18		
19	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
20		
21	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
22		
23	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
24		
25	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
26		
27	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
28		
29	Laravel実践	Laravelを使ったレストランメニュー作成アプリの開発
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	【改訂第3版】WordPress 仕事の現場でサッと使える！ デザイン教科書 [WordPress 6.x対応版]		出版社	技術評論社	

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についての概要を理解できる。 WordPressの導入～投稿までの一連の流れを理解し、実践できる。 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：40% 授業内制作物：40% レポート：10% 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Ⅲ-B、Ⅳ-A、Ⅳ-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	島田 洋輝	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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ガイダンス／環境構築	WordPressとは？／WordPressのダウンロードとインストール 管理画面と初期設定、新規ユーザー登録とWordPressの権限
2		
3	WordPress基礎①	投稿する（固定ページ、カテゴリー、投稿確認、ブロックエディター）
4		
5	WordPress基礎②	WordPressのテーマ テンプレートファイルとテンプレート構造、テンプレートタグ
6		

7	WordPress基礎②	テンプレートを分割する 分割したテンプレートを作りこむ
8		
9	WordPress基礎②	WordPressループを作成する
10		
11	WordPress基礎②	個別投稿ページを作成する 投稿の一覧ページを作成する
12		
13	WordPress基礎②	固定ページを作成する グローバルナビゲーションを作成する
14		
15	WordPress基礎②	テーマを完成させる
16		
17	WordPress基礎②ー演習	WordPress基礎②の内容を踏まえた演習課題
18		
19	WordPress基礎③	プラグインで機能を拡張する／パンくずリストを作成する メールフォームを作成する①
20		
21	WordPress基礎③	メールフォームを作成する② 投稿一覧のページナビゲーションを作成する
22		
23	WordPress基礎③	投稿一覧をコントロールする 投稿の詳細ページにコメント欄を追加する／独自の固定ページを作成する
24		
25	WordPress基礎③ー演習	パスワード保護されたページを作成する WordPress基礎③の内容を踏まえた演習課題
26		
27	WordPress基礎④	カスタム投稿タイプで投稿できる種類を増やす カスタムフィールドで記事の入力項目を増やす
28		
29	WordPress基礎④	カスタムタクソノミーで独自のカテゴリーやタグを作成する
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				出版社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	WordPressを利用したサイト制作の知識・方法を活かし、実習として自分のポートフォリオサイトをWordPress化させる。				
到達目標	自分のポートフォリオサイトを、WordPressの独自テーマ化させることができる。 これまでの制作物をポートフォリオサイトに投稿・更新することができる。				
評価基準	制作物・演習：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 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Ⅲ-A、Ⅳ-A、Ⅳ-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	島田 洋輝			実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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実践	架空サイトをWordPress化する
2		
3	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
4		
5	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
6		

7	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
8		
9	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
10		
11	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
12		
13	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
14		
15	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
16		
17	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
18		
19	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
20		
21	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
22		
23	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
24		
25	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
26		
27	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
28		
29	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
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	【改訂第3版】WordPress 仕事の現場でサッと使える！ デザイン教科書 [WordPress 6.x対応版]		出版社	技術評論社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	WordPressを利用したサイト制作の知識・方法を活かし、実践を通して開発の流れを理解する。		
到達目標	架空サイトを用いて、WordPressの独自テーマを自分で構築することができる。		
評価基準	授業内制作物：50% 演習：30% レポート：10% 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Ⅲ-A、Ⅲ-B、Ⅳ-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	島田 洋輝	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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基礎④ー演習	メインビジュアルを更新できるようにする WordPress基礎④の内容を踏まえた演習課題
2		
3	WordPress基礎⑤	ブロックエディターの基礎／実践的な使い方
4		
5	WordPress基礎⑤	ブロックエディターをカスタマイズする theme.jsonでブロックエディターの設定を定義する
6		
7	WordPress基礎⑤	WordPress基礎⑤の内容を踏まえた演習課題
8		

9	WordPress基礎⑥	管理画面の一覧画面をカスタマイズする／メインナビゲーションメニューを使いやすくする 権限に応じて管理画面をカスタマイズする
10		
11	WordPress基礎⑥	SEO対策をする（+SEOとは？） REST APIを利用する
12		
13	WordPress基礎⑥	マルチサイト機能で複数のサイトを作成する 子テーマを作成する
14		
15	WordPress基礎⑥	WordPressを専用ディレクトリにインストールする／公開サーバー上でWordPressを運用する プラグインを使った効率的な運用方法／Webサイトのセキュリティを高める／Webサイトの高速化
16		
17	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
18		
19	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
20		
21	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
22		
23	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
24		
25	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
26		
27	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
28		
29	WordPress実践	架空サイトをWordPress化する
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				出版社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	WordPressを利用したサイト制作の知識・方法を活かし、実習として自分のポートフォリオサイトをWordPress化させる。				
到達目標	自分のポートフォリオサイトを、WordPressの独自テーマ化させることができる。 これまでの制作物をポートフォリオサイトに投稿・更新することができる。				
評価基準	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 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Ⅲ-A、Ⅲ-B、Ⅳ-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	島田 洋輝			実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
2		
3	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
4		
5	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
6		

7	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
8		
9	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
10		
11	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
12		
13	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
14		
15	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
16		
17	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
18		
19	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
20		
21	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
22		
23	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
24		
25	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
26		
27	WordPress実習	自分のポートフォリオサイトのWordPress化
28		
29	まとめ	全体のまとめ／今後のポートフォリオサイトの運用について
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 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つける。		
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	牧瀬　諒	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	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
2		
3	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
4		
5	プロジェクトマネジメントの心得	12の原則、確認試験
6		

7	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
8		
9		8つのパフォーマンス・ドメイン（続）
10		
11	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
12		
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の考え方を活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つける。		
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が理解できる。 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	牧瀬　諒	実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	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
2		
3		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
4		
5		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
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
10		
11		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
12		
13		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
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
18		
19		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
20		
21		変更対応時の留意点、次フェーズ以降の用意、確認試験
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				出版社	

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活かし、Webサイト制作における企画の流れ・内容を理解し、実習を通してそれらの技能を身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロ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	演習：50% 授業態度：40% レポート：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	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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	ガイダンス	教科についての説明／1年間の流れについて
2		
3	AIクロステック復習	1年次に実施した「AI&クロステック入門」のおさらい
4		
5	制作内容発表／チーム発表	制作テーマ・背景について／制作チーム発表
6		

7	チームビルディング	チームの関係性を深めるレクリエーションを実施
8		
9	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
10		
11	Webマーケティング知識講座②	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 Googleアナリティクスを使い方・SEOについて
12		
13	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 またそのレポートを作成する
14		
15	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 またそのレポートを作成する
16		
17	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 またそのレポートを作成する
18		
19	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 またそのレポートを作成する
20		
21	Gitについて	Gitとは？/環境構築/VSCodeとの連携
22		
23	企画	制作目的の策定/ターゲット・ペルソナの策定/サイトコンセプト策定 要件定義書作成
24		
25	企画	制作目的の策定/ターゲット・ペルソナの策定/サイトコンセプト策定 要件定義書作成
26		
27	企画	制作目的の策定/ターゲット・ペルソナの策定/サイトコンセプト策定 要件定義書作成
28		
29	企画	制作目的の策定/ターゲット・ペルソナの策定/サイトコンセプト策定 要件定義書作成
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				出版社	

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活かし、Webサイト制作におけるコンテンツの考案やデザインカンプの流れ・内容を理解し、実習を通してそれらの技能を身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロ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	演習：50% 授業態度：40% レポート：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	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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	コンテンツ・デザイン制作 中間発表準備	デザインコンセプトの決定／デザインガイドライン策定／デザインカンプ制作 サイト用素材の収集／コンテンツ制作／中間発表に向けた準備
2		
3	コンテンツ・デザイン制作 中間発表準備	デザインコンセプトの決定／デザインガイドライン策定／デザインカンプ制作 サイト用素材の収集／コンテンツ制作／中間発表に向けた準備
4		
5	コンテンツ・デザイン制作 中間発表準備	デザインコンセプトの決定／デザインガイドライン策定／デザインカンプ制作 サイト用素材の収集／コンテンツ制作／中間発表に向けた準備
6		

[illegible]

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				出版社	

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活かし、Webサイト制作における企画や設計の流れ・内容を理解し、実習を通してそれらの技能を身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロ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	演習：50% 授業態度：40% レポート：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	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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	企画	制作目的の策定／ターゲット・ペルソナの策定／サイトコンセプト策定 要件定義書作成
2		
3	企画	制作目的の策定／ターゲット・ペルソナの策定／サイトコンセプト策定 要件定義書作成
4		
5	企画	制作目的の策定／ターゲット・ペルソナの策定／サイトコンセプト策定 要件定義書作成
6		

7	企画	制作目的の策定／ターゲット・ペルソナの策定／サイトコンセプト策定 要件定義書作成
8		
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／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
10		
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／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
12		
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／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
14		
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／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
16		
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／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
18		
19	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／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
20		
21	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／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
22		
23	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／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
24		
25	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／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
26		
27	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／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
28		
29	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／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
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-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				出版社	

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活かし、Webサイト制作におけるコンテンツの考案やデザインカンプの流れ・内容を理解し、実習を通してそれらの技能を身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロ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	演習：70% 授業態度：20% レポート：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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-A、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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	中間発表	中間発表の実施／レポート提出
2		
3	中間発表	中間発表の実施／レポート提出
4		
5	コンテンツ・デザイン制作	デザインコンセプトの決定／デザインガイドライン策定／デザインカンプ制作 サイト用素材の収集／コンテンツ制作
6		

7	コンテンツ・デザイン制作	デザインコンセプトの決定／デザインガイドライン策定／デザインカンプ制作 サイト用素材の収集／コンテンツ制作
8		
9	コンテンツ・デザイン制作	デザインコンセプトの決定／デザインガイドライン策定／デザインカンプ制作 サイト用素材の収集／コンテンツ制作
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				出版社	

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活かし、Webサイト制作におけるコーディングの流れ・内容を理解し、実習を通してそれらの技能を身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロ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	演習：70% 授業態度：20% レポート：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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	実装（コーディング）	HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
2		
3	実装（コーディング）	HTML, css, JavaScriptを用いたコーディング
4		
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				出版社	

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活かし、Webサイト制作におけるデバッグや修正の流れ・内容を理解し、実践する。また他者へ提案することを目的としたプレゼンテーションの考案・発表の仕方を身につける。				
到達目標	ニーズ、ユーザー視点、クロ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。 クライアントに対して適切なプレゼンテーションを行うことができる。				
評価基準	演習：70% 授業態度：20% レポート：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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	テスト（テスト環境内） 本番説明	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 発表本番についての説明
2		
3	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
4		
5	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
6		

7	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
8		
9	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
10		
11	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
12		
13	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
14		
15	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
16		
17	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
18		
19	テスト（テスト環境内） 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 発表本番に向けた資料作成
20		
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	成果報告会	成果報告会
26		
27	成果報告会	成果報告会
28		
29	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	株式会社ウィネット	

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、実務能力等を身につけ、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つけることができる。 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	試験：20％　演習：30％　授業態度：50％		
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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	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		

8	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
9		
10		
11		
12	振り返り	これまでの内容の復習、解説
13		
14	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
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22	振り返り	これまでの内容の復習、解説
23		
24	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
25		
26		
27		
28	振り返り	これまでの内容の復習、解説
29		

30	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
31		
32		
33		
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	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
53		
54		
55		
56	振り返り	これまでの内容の復習、解説
57		
58	全体の振り返り	これまでの内容の復習、解説
59		
60		

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	株式会社ウィネット	

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、実務能力等を身につけ、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つけることができる。 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	試験：30％　演習：30％　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 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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

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	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	振り返り	これまでの内容の復習、解説
4		
5	安全衛生・作業環境構築	機械、器具、原材料等の危険性又は有害性及びこれらの取扱い方法、 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
6		
7	振り返り	これまでの内容の復習、解説
8		

9	実技 ウェブサイト構築	実技試験対策、確認試験
10		
11		
12		
13	振り返り	これまでの内容の復習、解説
14		
15	全体の復習	これまでの全内容の復習、解説
16		
17		
18		
19	模擬試験	問題演習、解説
20		
21		
22		
23	模擬試験	問題演習、解説
24		
25		
26		
27	模擬試験	問題演習、解説
28		
29		
30		

31	模擬試験	問題演習、解説
32		
33		
34		
35	模擬試験	問題演習、解説
36		
37		
38		
39	模擬試験	問題演習、解説
40		
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		

51	模擬試験	問題演習、解説
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つける。 新社会人として求められるスキルを身につける。				
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ることができる。 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	出席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	連沼 克也		実務経験		○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				
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	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	キャリアプランシート作成①		キャリアプランシート作成		
14					
15	キャリアプランシート作成②		キャリアプランシートの完成・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つける。 新社会人として求められるスキルを身につける。				
到達目標	働くことに対する意識付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いており、実践できる。				
評価基準	出席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	連沼 克也			実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				
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	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	期末試験		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つける。				
到達目標	社会人に求められるビジネススキルが身についており、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	出席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	連沼 克也		実務経験	○	
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成にも務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				
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	スケジュール確認・作成 社会人基礎力の意識づけ タスク管理①		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					
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	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年次の基礎内容を踏まえ、さらなるコーディングスキルを身につける。				
到達目標	ランディングページのコーディング（実装）ができる。 ブログサイトのコーディング（実装）ができる。 イベントサイトのコーディング（実装）ができる。 ギャラリーサイトのコーディング（実装）ができる。				
評価基準	授業内制作物：60% 演習：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デザイン実践Ⅰ-B、Ⅱ-A、Ⅱ-B、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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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 HTML/cssおさらい	教科の説明、評価について、ルールなど 1年次に学んだHTMLタグ、cssプロパティのチェック+Emmetの使い方、calc関数
2		
3	コーディング中級①	ランディングページで覚えよう① (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①	ランディングページで覚えよう② (レスポンシブデザイン、ブレイクポイント、スクロールスナップ)
6		

7	コーディング中級②	ブログサイトで覚えよう① (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)
8		
9	コーディング中級②	ブログサイトで覚えよう② (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③	float/flexbox/gridの使い分け（レイアウト手法） カード型レイアウト（flexbox/grid）／単位指定のコツ
12		
13	コーディング中級③	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④	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、属性セクター+type属性と入力モード)
16		
17	コーディング中級④	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、属性セクター+type属性と入力モード)
18		
19	コーディング中級⑤	ブローキングリッドレイアウトの実装
20		
21	コーディング中級⑥	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⑥	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⑦	ギャラリーサイトで覚えよう① (背景動画、画像のレスポンシブ化、マルチカラム、画像フィルター、画像拡大)
26		
27	コーディング中級⑦	ギャラリーサイトで覚えよう② (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)
28		
29	サイト制作演習	ランディングページ/ブログサイト/コーポレートサイト/イベントサイト/ギャラリーサイト より 1つのサイトをコーディング
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	オリジナル教材		出版社		

科目の基礎情報②

授業のねらい	1年次の基礎内容・2年次前期のコーディングスキルを基に、サイトコーディングを一人で実施するスキルを身につける。				
到達目標	自ら文書構築を考えることができる。 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。				
評価基準	制作物：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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅱ-A、Ⅱ-B、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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	コーディング実践①	模写コーディングのやり方解説／考え方について
2		
3	コーディング実践①	実際のWebサイトからレイアウト構成を考える
4		
5	コーディング実践①	レイアウト構成を基に模写コーディングを行う
6		

7	コーディング実践①	レイアウト構成を基に模写コーディングを行う
8		
9	コーディング実践①	レイアウト構成を基に模写コーディングを行う
10		
11	コーディング実践②	デザインカンパから自分でコーディングを行う①（1ページのみのサイト）
12		
13	コーディング実践②	デザインカンパから自分でコーディングを行う①（1ページのみのサイト）
14		
15	コーディング実践②	デザインカンパから自分でコーディングを行う①（1ページのみのサイト）
16		
17	コーディング実践②	デザインカンパから自分でコーディングを行う①（1ページのみのサイト）
18		
19	コーディング実践②	デザインカンパから自分でコーディングを行う①（1ページのみのサイト）
20		
21	コーディング実践③	デザインカンパから自分でコーディングを行う②（複数ページのサイト）
22		
23	コーディング実践③	デザインカンパから自分でコーディングを行う②（複数ページのサイト）
24		
25	コーディング実践③	デザインカンパから自分でコーディングを行う②（複数ページのサイト）
26		
27	コーディング実践③	デザインカンパから自分でコーディングを行う②（複数ページのサイト）
28		
29	コーディング実践③	デザインカンパから自分でコーディングを行う②（複数ページのサイト）
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-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	オリジナル教材			出版社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	さまざまな媒体での制作物を意識したデザインノウハウを理解する。				
到達目標	色に関する知識が理解できる。 デザイン実例を通して、自分のアイデアを広げ制作に活かすことができる。 デザインの四大原則に基づいたデザインを一から考案・製作することができる。				
評価基準	制作物：30% 試験：30% レポート：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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-B、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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	Illustratorおさらい	1年次に学んだIllustratorのチェック
2		
3	名刺制作	デザインの四大原則についておさらい 名刺とは？
4		
5	名刺制作	自作名刺デザイン制作
6		

7	名刺制作	自作名刺デザイン制作
8		
9	名刺制作	自作名刺デザイン制作
10		
11	名刺制作	印刷～作品レビュー会
12		
13	色彩講座①	色の種類、トーン、配色の組み合わせについて
14		
15	色彩講座②	各色の意味イメージ、配色例
16		
17	色彩講座③	イメージから連想する配色パターンを試みる
18		
19	色彩講座④	色彩感覚を養う（イメージを提示し、どんな色を選ぶかと理由を考える）
20		
21	色彩講座 確認試験	筆記試験
22		
23	デザイン実践知識	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
24		
25	デザイン実践知識	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		
27	デザイン実践知識	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		
29	デザイン実践知識	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		

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	オリジナル教材		出版社		

科目の基礎情報②

授業のねらい	文字のデザインについて理解し、ロゴデザインの企画～制作の流れを理解する。				
到達目標	タイポグラフィに関する知識が理解できる。 「読ませる文字」と「魅せる文字」の違いが理解できる。 ロゴデザインの制作過程やアイデア出しのノウハウを理解し、制作できる。				
評価基準	制作物：60% レポート：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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発で必要なphp言語の知識を教授する。				

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	タイポグラフィ①	文字に関するキーワード／読ませる文字（5つのルール） 魅せる文字（フォントの選び方、メリハリ、あしらひ）
2		
3	タイポグラフィ②	見出しテキストのアイデア／文字レイアウトのアイデア
4		
5	タイポグラフィ③	目を惹く文字デザイン
6		

7	ロゴデザイン知識①	ロゴの種類／構成要素とスタイル 図形が持つイメージ、具象のイメージ、書体のイメージ／制作に役に立つテクニック
8		
9	ロゴデザイン知識②	実在するロゴに込められた意味を考える
10		
11	ロゴデザイン企画・制作	制作の一連の流れについて／制作テーマ発表／制作＋企画書（プレゼン資料）の書き方
12		
13	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作
14		
15	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作
16		
17	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作
18		
19	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作
20		
21	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作／企画書制作
22		
23	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作／企画書制作
24		
25	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作／企画書制作
26		
27	ロゴデザイン企画・制作	ロゴデザイン制作／企画書制作
28		
29	ロゴデザイン プレゼンテーション	制作したロゴデザインを企画書を用いて発表
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	オリジナル教材		出版社		

科目の基礎情報②

授業のねらい	1年次の基礎内容を踏まえ、サイト単位でのwebデザイン制作スキルを身につける。		
到達目標	サイト実例を通して、サイトデザインのノウハウを理解し制作に活かすことができる。 ワイヤーフレームと提示されたデザインの方向性から、自分でサイトデザインを制作することができる。		
評価基準	制作物：70% レポート：20% 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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-A、Ⅱ-B、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	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を運営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	webデザイン実践①	webサイトデザイン模写①（実例デザインからワイヤーフレームを作る）
2		
3	webデザイン実践①	webサイトデザイン模写①（実例デザインからワイヤーフレームを作る）
4		
5	webデザイン実践②	webサイトデザイン模写②（実例デザインを模写する）
6		

7	webデザイン実践②	webサイトデザイン模写②（実例デザインを模写する）
8		
9	webデザイン実践②	webサイトデザイン模写②（実例デザインを模写する）
10		
11	webデザイン実践③	webサイトデザイン模写③（実例デザインを模写し、自分なりのアレンジを入れ込む）
12		
13	webデザイン実践③	webサイトデザイン模写③（実例デザインを模写し、自分なりのアレンジを入れ込む）
14		
15	webデザイン実践③	webサイトデザイン模写③（実例デザインを模写し、自分なりのアレンジを入れ込む）
16		
17	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作（ワイヤーフレームから自分でデザイン）
18		
19	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作（ワイヤーフレームから自分でデザイン）
20		
21	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作（ワイヤーフレームから自分でデザイン）
22		
23	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作（ワイヤーフレームから自分でデザイン）
24		
25	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作（ワイヤーフレームから自分でデザイン）
26		
27	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作（ワイヤーフレームから自分でデザイン）
28		
29	webデザイン実践④	webサイトデザイン制作の鑑賞・レポート作成
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	オリジナル教材			出版社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	webデザインから派生し、デジタルパナー等のグラフィカルなデザインスキルや動画編集スキルを身につける。				
到達目標	動画編集アプリのPremiere Proを扱うことができる。 簡単な動画編集のやり方やノウハウを理解し、実践することができる。 Webサイト以外のデザインを制作することができる。				
評価基準	制作物：70% レポート：20% 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デザイン実践Ⅰ-A、Ⅰ-B、Ⅱ-A、Ⅱ-B、Ⅲ-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	藤沼 幸士郎			実務経験	○
実務内容	IT系ベンチャー企業2社にて計4年間スマートフォン向けゲームの開発に携わったのち、フリーランスエンジニアとして独立しプログラミングスクールで講師を2年間経験。現在はシステム開発のコンサルティングやプロジェクトマネジメントを請け負う会社を経営する傍ら、プログラミングスクールや専門学校等で後進の育成も務める。実務経験を基に、Webアプリケーション開発に必要なphp言語の知識を教授する。				

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	動画編集基礎①	Premiere Proについて／動画制作の流れ、基礎知識（フレームレートと解像度） フォルダのセットアップ～新規作成～素材読み込み／基本操作
2		
3	動画編集基礎②	タイムライン上の操作／エフェクト／カラー補正
4		
5	動画編集基礎③	テキストや図形の挿入／BGMの挿入
6		

7	動画編集実践①	キーフレームを使用したアニメーション設定
8		
9	動画編集実践②	クオリティを上げる表現技法
10		
11	動画編集実践③	簡単なショートムービー制作（テーマ：30秒程度の自己PRコマーシャル）
12		
13	動画編集実践③	簡単なショートムービー制作（テーマ：30秒程度の自己PRコマーシャル）
14		
15	グラフィックデザイン実践①	Illustratorチュートリアル実践
16		
17	グラフィックデザイン実践②	Photoshopチュートリアル実践
18		
19	グラフィックデザイン実践③	バナーデザイン知識（伝わるバナーって？）
20		
21	グラフィックデザイン実践④	バナーデザイン実践知識 （レイアウトのコツ／文字の見せ方／グルーピング／人物写真を使う時の配置／その他テクニック）
22		
23	グラフィックデザイン制作	バナーデザイン制作
24		
25	グラフィックデザイン制作	バナーデザイン制作
26		
27	グラフィックデザイン制作	バナーデザイン制作
28		
29	グラフィックデザイン制作	バナーデザイン制作
30		