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	ンプログラムA				
必修選択	必修	(学則表記)		未来デザイン	ンプログラムA				
		開講			単位数	時間数			
年次	1年	学科	WEBクリ:	エイター科	1	15			
使用教材	7つの習慣亅テキスト 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	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		⊃言葉で説明することができる ∄づけ、前向きな学習態度とし							
評価基準	試験: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 成績評価が2以上の者	以上ある者							
関連資格									
関連科目									
備考	原則、この科目は対面授業	形式にて実施する							
担当教員	岸 佳世子			実務	务経験				
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!	夢のスケッチブックアプリの使い方を学ぶ SANKOワークコンピテンスの理解を深める								
2	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								
3	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								
4	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								
5	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								
6	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								
7	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								
8	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								
9	割れた窓の理論	規則を守る大切さ、重要性を理解する								
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	ノプログラムB				
必修選択	必修	(学則表記)		未来デザイン	ノプログラムB				
		開講			単位数	時間数			
年次	1年	学科	WEBクリ:	エイター科	1	15			
使用教材	7つの習慣亅テキスト 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	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		⊃言葉で説明することができる ∄づけ、前向きな学習態度とし							
評価基準	試験: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2J 成績評価が2以上の者	以上ある者							
関連資格									
関連科目									
備考	原則、この科目は対面授業別	形式にて実施する							
担当教員	岸 佳世子			実務	务経験				
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

	I=	各回の展開
回数	単元	内容
1	信賴貯金箱	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	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
3	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
4	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
5	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
6	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
7	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
8	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
9	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
10	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
11	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
12	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
13	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
14	2年生に向けて①	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
15	2年生に向けて②	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	演習	科目名		PC基础				
	必修選択	選択	(学則表記)		PC基础				
		T .	開講			単位数	時間数		
	年次	1年	学科	WEBクリエ		1	30		
	使用教材		利日	の基礎情報②	出版社				
ł	受業のねらい		付ける基本的なスキル ord、Excel、PowerP	を学ぶ。	学び、架空テーマ	で通して資料作成	式のポイントを習		
	到達目標	Word、Excel、Po	操作の理解と実践が owerPointを一人で操 料制作を、ある程度	作できるようにな					
	評価基準	筆記試験25%、授	業外課題25%、授業	内制作物40%、授	業態度10%				
	認定条件	成績評価が2以上							
	関連資格	マイクロソフトオ	フィススペシャリス	ト (MOS)					
	関連科目				rimialis we have a stad				
	備考		対面授業形式または	同時双方向型遠隔					
	実務内容	ディング/アクセン /大手エンタメ企	てデジタルコンテンス分析、Web配信番約 業のグラフィックデ 添として3年間登壇。	flのデザイン/現場 ザイン、動画編集	オベレーター)。 等)として独立す	公式ファンサイト その後フリーラ: ると共に、2校の	vス(活動歴3年 専門学校でPC関		
			Ar		熱状況等により授	業の展開が変わる	ことがあります。		
回数	ì	<u></u>	各	回の展開	内容				
1		,,			170				
l	オリエンテーション		○講師自己紹介/生徒自己 ○授業内容ガイダンス(授	業内容/ルール/試験・	▷評価など)				
3	PCの基本事項①		○「パソコン」ってナニ ○正しい電源のON/OFF ○マウス操作の意味合い ○画面構成について	(+シャットダウン、	スリープ)				
_			○キーボードの各部名称○タイピング基礎	・使い方について					
	PCの基本事項②			→タイピング特有のローマ字入力方法/打ち方のコツ					
6									
	PCの基本事項③		○フォルダ/ファイルの ○圧縮データの扱い方に ○キーボードショートカ	ついて	・・扱い方・名前の付	け方コツ・拡張子)			
8			○トラブル解決マスター	への道(フリーズ・フ	プリ応答不能時の打	開策)			
9	PCの基本事項④		○検索エンジンでの効果 ○AI系サービスの活用方		:				
11	PCの基本事項 確認試	験	○「PCの基本事項」の内 →即時返却・答え合わせ		実施(映像出題 or Go	ogleフォーム完結型)			
13			○Wordについて知ろう! (特徴・アブリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作) ○テーマ●: 送付状を作ってみよう!						
14	Word①		○テーマ●: 送付状を作 →新規文書の作成/文字 段落の書式設定/pdfへの	行の範囲選択と移動	カコピー切り取り・文:	字/			
15	Word②		○テーマ ❸ :運営マニュアルを作ってみよう! 一表/ワードアート/画像/図形/目次生成/印刷のやり方						
17	Excel(1)		○Excelについて知ろう!○テーマ⑤:架空イベン→入力・表の編集(罫線	・トのタイムテーブルを	作ってみよう!				
19									
20	Excel②		○テーマ②:分析用デー→四則演算/関数・相対			フ/データベース機能			
21									
23									
24	PowerPoint(1)		○PowerPointについて知 ○テーマ ① :自己を売り			画面構成・基本的操作	F)		
25			→新規作成とスライドの			/イラスト・写真の挿	入と編集		
26									
27	PowerPoint(2)		○テーマ ② : ブレゼン資料を作ってみよう! 一表・グラフ/図解/アニメーション/スライドマスター/印刷のやり方 (パワポ特有の機能縮介)						
29	PowerPoint(3)		○テーマ ● :バワボでできる!バナー画像制作 一画像加工(色調とかパターンとか)/完成データの画像書き出しについて						
50									

	シラバス									
			科目	目の基礎情報①						
	授業形態	演習	科目名		プログラミ					
	必修選択	選択	(学則表記)		プログラミ					
	/= \h	1/5	開講	WED & II	- / A EN	単位数	時間数			
	年次 	1年	学科	WEB クリニ		1	30			
	使用教材		科	目の基礎情報②	出版社					
:	授業のねらい	プログラミングと	IT業界の基礎知識を							
	到達目標	IT業界で必要な姿	勢を習得した上で根	莫擬システムの製造	近ができる。					
	評価基準	演習:30% レオ		態度:30%						
	認定条件		3分の2以上ある。	旨						
		成績評価が2以上	.の者							
	関連資格		*****							
	関連科目	プログラミング基								
	担当教員	原則、この付日は 牧瀬 諒	対面授業形式またり	4 问时双刀 问至迷F		経験	0			
	12400		運転委対応したMa	oCシフテルの機筋						
	実務内容	たROSでの開発や	AIを活用した運行管	管理システムの運用						
		の必要な考え万を	体系的に理解できる		nel Investor I II I	14th - 17th 14th 14th 14th 14th 14th 14th 14th 14				
				各回の展開	習熟状況等により授	※業の展開が変わる	ことがあります。			
回数	単	元			内容					
1										
Ė	ガイダンス		ガイダンス(言語化の	大事さ)、アイスブレ	イク、目的意識への気	付き				
2										
3										
Ľ	プログラミング概要		プログラミングで作れ	るもの、プログラミン	グに必要なスキル、フ	ロントエンドとバック	エンド			
4										
5										
5	HTML概要		HTML							
6										
-										
7	HTML演習		HTML							
8										
9	デザイン概要		デザイン(UI、CSS)							
10										
11	IT業界概要		IT業界における技術変	化、正解がある仕事と	ない仕事、最適解を求	める姿勢、ノートの取	り方			
12										
13	ITエンジニア概要		「「エンジニアに必要な能力(学び続ける力、質問する力、調べる力、考える力、期限を守る力、伝える力)、 持っていると仕事が楽になる能力(タイピング)							
14										
15	自己分析と目標設定		自己分析、ビジョン分	析、目標共有						
16	sympositie									
17	学習習慣		①学び続ける必要性、							
18			②学ぶ習慣を妨害する	もの、環境の学びへの	影響、学ぶ環境を作る	、学びを継続するため	のコツ			
-										
19	質問と業務		質問することの必要性	、質問することのメリ	ット、質問したいこと	のデメリット				
20	- mad		スペノッこと ツの女ほ		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,					
21	コミュニケーションと	・関係機等	やりとりを通した関係	構築 相手の祭言の平	け止め方					
22	, /3/6	v (1) 117 144	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	-/-C 1H J V 7C E V X						
-										
23	ヒアリング演習		上手な質問と下手な質	間の違い. 模料ヒアリ	ング(ロールプレイン	7)				
24	MH		, でスピット 丁沙貝			. ,				
-										
25	傾聴とコミュニケーシ	ション	聴くことの重要性、傾	腰の姿勢、聴き毛と11	手の関係締练 マエ	の効果				
26						*****				
			①頭 ベステレニンボル	F / 体 ネ 畑 ・・ナ ~ ゲ	11版日 イング 三	ト絵書ツー ローの切り	1 va 1 4a +			
27	インターネット検索机	要	①調べることの必要性 ツールの利用方法、ほ	しい情報を効率的に手	に入れるテクニック、	検索結果一覧からの選	び方			
28			②Webベージ内検索の 源の種類(ネットリテ		- ジの調べ方、キーワ	- ド順の違いによる核	(索結果の違い、情報			
-										
29	インターネット検索派	第 習	 3インターネット検索 2利用頻度の多いWeb 		関連の調べ物に易けた	Webページ、IT技術車	での調べ方(泰引の			
30			使い方)	. 2mij2J/AC II	1 - 10/10/10/10/10	/ 113200	93 (30)197			
	<u> </u>		1							

特別表現				٤/	= 157					
数数数数										
おき遊覧 現状 現状 で対象 で対象 で対象 では では では では では では では で										
特別										
特別			27.					時間数		
受用的特別		年次	1年	1	WEBクリエイタ	一科				
野道自標				科目						
対応数字 表面:30% レポート:40% 投票制度:30% 対応が関係的限の3か9つ2以上あら者成績 対応が定分以上の40% 投票制度 対応が定分以上の40% 投票制度 対応が定分以上の40% 投票制度 対応が定分以上の40% 投票制度 対応が定分以上の40% 投票制度 対応が定分とから数字 表面を 大阪の50% 投票制度 大阪の50% 対策 大阪の50	1	受業のねらい	プログラミングと	IT業界の基礎知識を	·習得する。					
対域が		到達目標	IT業界で必要な姿	勢を習得した上で根	莫擬システムの製造がで	きる。				
		評価基準	演習:30% レオ	ペート:40% 授業	態度:30%					
別義書館		初宁久卅	出席が総時間数の	3分の2以上ある	 皆成績					
関連的目		10年末1丁	評価が2以上の者	f						
情報		関連資格								
野田美雄 牧瀬 投票 投票 投票 投票 投票 投票 投票 投		関連科目								
実践内容		備考	原則、この科目は	対面授業形式またに	は同時双方向型遠隔授業	形式にて実施	する。			
大き柄神音 Phi		担当教員	牧瀬 諒			実務	経験	0		
Page										
		実務内容				談を基に、IT	業界についてやフ	「ログラマーとして		
			720 X & 7.777 C	一种水は水を土井でです		ND##:- 1- 11 400	****	1. 104 1144		
						元寺により授	来の展開が変わる	こことがあります。		
1 表現	回数	単	元			内容				
対象										
2 13 14 15 15 15 15 15 15 15		調査演習Ⅰ		模擬調査						
インプットとアウトプット 特えることの必要性、インプットとアウトプット、考えるためのステップ(快見を服、仮定、検証)		naxa.		DOMESTIC.						
インプットとアウトプット 特えることの必要性、インプットとアウトプット、考えるためのステップ(快見を服、仮定、検証)										
1	3									
	Л	インブットとアウトフ	T 17 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	考えることの必要性、	インブットとアウトブット、マ	考えるためのステ	テップ(状況把握、仮	(定、検証)		
株式の形形のコッ、低変のコッ、検証のコッ 株式の取り、の変のコッ、検証のコッ 株式の取り、の変のコッ、検証のコッ 株式の取り、のでのコッ 株式の取り、のでのよう 株式の取り、できることのメリット、プレインストーミング 「おり、 連続、相談	4									
6	5									
1		仮説思考		状況把握のコツ、仮定のコツ、検証のコツ						
株式製造 株式製造	6									
株式製造 株式製造	7									
8 サームワーク 変数人で考えることのメリット、プレインストーミング 10 プループ別規模検証 12 プループ別規模検証 13 報告、連絡、相談 アループ別規模検証 15 別間と計画 別間を守る必要性、計画だおりに選まない原原、目的と目標 16 計画書習 計画を立てるコツ、規設計画 18 19 公司は抗機薬、「動き」、「見た目」、「賞 Scatchとは、アカウント作成、「動き」に関するブロック、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック、「別別」に関するブロック、「関連リード方法 20 21 (議員) ブロック、「イベント」ブロック、「イベント」に関するブロック、画面キャプチャ方法 22 23 「調べる」ブロック、「作ったブロック」 ブロック 「調べる」と「作ったブロック」に関するブロック 24 25 アーム作成演習 I デームを作ってみよう 26 27 イン・人作成演習 I デームを作ってみよう 28 29 ムー作成演習 I のイル・プリントのよりのよまが知识的に関するプロック 29 会社・対域に関するプロック イン・人作成演習 I デームを作ってみよう 29 組入オリジナル作成所習 I 組入オリジナル作成演習 I 組入オリジナル作成演習 I		調査演習Ⅱ		給証模据ハンズオン	目切りをつけるコツ					
Table Ta		naxa"		DAME DESIGN	2000 / 2 2 10 2 2 3					
Table Ta										
10 (元の大学の経済管) プループ別模製検証 13 機能、連絡、相談 子展布、連絡、相談」の必要性、「報告、連絡、相談」の仕方 15 期限を守る必要性、計画とおりに選まない原因、目的と目標 16 計画演習 計画を立てるコツ、模製計画 18 コースに計画業 (輸送)、「見た目」、「家 Scratchとは、アカウント作成、「動き」に関するブロック、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック、「現実」、「イベント」に関するブロック、画面キャプチャ方法 20 (選集] ブロック、「イベント」ブロック (選集]、「イベント」に関するブロック、画面キャプチャ方法 22 フロック アック (対応メント) ブロック (対応) と「作ったブロック」に関するブロック (対応) と「作ったブロック」に関するブロック 24 プロック (対応) アロック、「作ったブロック」に関するブロック (対応) と「作ったブロック」に関するブロック 25 アーム作成漢管目 アームを作ってみよう 26 イン・人作成漢管目 サームを作ってみよう 29 個人オリジナル作品演習 I 組入オリジナル作品所成、進捗報告会	9									
11 日本		チームワーク		複数人で考えることの	メリット、プレインストーミ	ング				
対しては、対しては、対しては、対しては、対しては、対しては、対しては、対しては、	10									
13	11									
13		仮説検証演習		グループ別模擬検証						
報告、連絡、相談 「報告、連絡、相談 の必要性、「報告、連絡、相談」の止方 14	12									
報告、連絡、相談 「報告、連絡、相談 の必要性、「報告、連絡、相談」の止方 14	10									
14	13	報告、連絡、相談		「報告、連絡、相談」	の必要性、「報告、連絡、相	談 の仕方				
対照と計画 対照を守る必要性、計画とおりに進まない原因、目的と目標 対価を立てるコツ、模擬計画 計画を立てるコツ、模擬計画 計画を立てるコツ、模擬計画 対価を立てるコツ、模擬計画 対価を立てのコツク、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック 対面を立てロック、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック 対面を立てロック、画面キャプチャ方法 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック が一ムを作ったブロック が一ムを作ってみよう 対価を作成 選挙報告会 対していた。選挙報告会 対していた。 対面を立ていた。	14									
対照と計画 対照を守る必要性、計画とおりに進まない原因、目的と目標 対価を立てるコツ、模擬計画 計画を立てるコツ、模擬計画 計画を立てるコツ、模擬計画 対価を立てるコツ、模擬計画 対価を立てのコツク、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック 対面を立てロック、「見た目」に関するブロック、「変数」に関するブロック 対面を立てロック、画面キャプチャ方法 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック 対面を立てロック が一ムを作ったブロック が一ムを作ってみよう 対価を作成 選挙報告会 対していた。選挙報告会 対していた。 対面を立ていた。										
16		40 m 1. el -		#0 m + ph = 2 = 11	= V*.11-# * * · · · ·	45 to D. 4=				
17		刺限と計画		劇阪を守る必要性、計	叫とおりに進まない原因、目	的と日標				
計画楽習 計画を立てるコツ、模擬計画 計画を立てるコツ、模擬計画 18	10									
18										
19		計画演習		計画を立てるコツ、模	擬計画					
Scratch機要、「動き」、「見た目」、「蒙 Scratchとは、アカウント作成、「動き」に関するブロック、「見た目」に関するブロック、「柔致」に関するブロック	18									
Scratch機要、「動き」、「見た目」、「蒙 Scratchとは、アカウント作成、「動き」に関するブロック、「見た目」に関するブロック、「柔致」に関するブロック	19				·			-		
20 21 「演算」プロック、「イベント」プロック 「演算」、「イベント」に関するプロック、画面キャプチャ方法 23 「調べる」プロック、「作ったプロック」 24 プロック グーム作成演習 I グームを作ってみよう 28 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I						プロック、「見た	:目」に関するブロッ	ク、「変数」に関する		
(演算」プロック、「イベント」プロック 「演算」、「イベント」に関するプロック、画面キャプチャ方法 23		Series (1900 Per V Pr	•	> > Tabled to						
(演算」プロック、「イベント」プロック 「演算」、「イベント」に関するプロック、画面キャプチャ方法 23	21									
22 23 「調べる」ブロック、「作ったブロック」 24 プロック 25 グーム作成演習 I グームを作ってみよう 27 グーム作成演習 I グームを作ってみよう 28 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I	21	「演算」プロック	「イベント」 ブロック	「演算」、「イベント	に関するブロック 画面 キ・	ャプチャ方法				
23	22			5004 11 91.	- 10 / 0 - 11 / 2 / Million					
「調べる」ブロック、「作ったブロック」 「調べる」と「作ったブロック」に関するブロック フロック 25 ゲーム作成演習 ゲームを作ってみよう 26 27 グーム作成演習 ゲームを作ってみよう 28 個人オリジナル作成演習 側人オリジナル作品作成、進捗報告会										
24 プロック 25 ゲーム作成演習 I 26 ゲームを作ってみよう 27 ゲーム作成演習 I 28 ゲームを作ってみよう 29 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作品作成、進捗報告会	23	「調べる」プロック.	「作ったブロック」	Fem						
25 26 7 4 27 7 4 28 29 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作成演習 I	24			調べる」と「作った	フロック」に関するブロック					
グーム作成演習 I グームを作ってみよう 27 グーム作成演習 II 28 グームを作ってみよう 29 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作品作成、進捗報告会	24									
26 27 28 グームを作ってみよう 29 個人オリジナル作成漢習 個人オリジナル作成漢習	25									
27 グーム作成演習 II グームを作ってみよう 29 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作品作成、進捗報告会		ゲーム作成演習Ⅰ		ゲームを作ってみよう						
グーム作成演習 II ゲームを作ってみよう 28 (ロール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	26									
グーム作成演習 II ゲームを作ってみよう 28 (ロール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	27									
28 29 個人オリジナル作成演習 I 個人オリジナル作品作成、進捗報告会		ゲーム作成演習Ⅱ		ゲームを作ってみよう						
個人オリジナル作成演習 個人オリジナル作品作成、進捗報告会				22						
個人オリジナル作成演習 個人オリジナル作品作成、進捗報告会										
30		個人オリジナル作成》	(E)	個人オリジナル作品作	以、進捗報告会					
	30									

	シラバス									
				目の基礎情報①						
	授業形態	演習	科目名	科目名 プログラミング基礎Ⅲ						
	必修選択	選択	(学則表記)		プログラミ	ング基礎III				
			開講			単位数	時間数			
	年次	1年	学科	WEBクリコ		1	30			
	使用教材		1 11	日の世界神紀念	出版社					
:	授業のねらい	プログラミングと	IT業界の基礎知識を	目の基礎情報② を習得する。						
	到達目標		勢を習得した上で		ができる。					
	評価基準		ポート:40% 授業		.,,					
			3分の2以上ある							
	認定条件	成績評価が2以上								
	関連資格									
	関連科目	プログラミング基	.礎I、II、IV							
	備考	原則、この科目は	は対面授業形式また	は同時双方向型遠隔	易授業形式にて実施	する。				
	担当教員	牧瀬 諒			実務	経験	0			
	実務内容	たROSでの開発や	加運転委対応したMa PAIを活用した運行 な体系的に理解でき	管理システムの運用						
					冒熱状況等により授	豪業の展開が変わる	ことがあります。			
回数	12	単元		各回の展開	内容					
	4	-,0			T 3 127					
1	個人オリジナル作成》	審習Ⅱ	個人オリジナル作品作	成、進捗報告令						
2	MAX 2 2 2 7 PO TENNO	M H II	IMAXO 7 2 7 7 FIRMIT	MA E沙林日五						
3										
4	個人オリジナル作成》	寅智	個人オリジナル作品作	成、進捗報告会						
_										
5										
	チーム成果報告会		チーム成果報告会							
6										
7										
	システム開発概要		システム開発の流れ、	チーム内での「報告、	連絡、相談」の仕方					
8										
9										
	開発演習概要		演習説明、スケジュー	ル設計、進捗報告会						
10										
11										
11	スケジュール設計		スケジュール設計、進	排報告令						
12	.,									
13	東ルウギ 1		悪体中美 牙状和牛人							
14	要件定義		要件定義、進捗報告会							
-										
15										
	要件定義Ⅱ		要件定義、進捗報告会							
16										
17										
	設計Ⅰ		設計、進捗報告会							
18										
19										
	設計Ⅱ		設計、進捗報告会							
20										
21										
	製造Ⅰ		製造、進捗報告会							
22										
22										
23	製造Ⅱ		設計、進捗報告会							
24										
25	製造Ⅲ		製造、進捗報告会							
26	w. AC ***		CALL ADVINIT							
27	Medicals in a		Marine Contract							
28	製造Ⅳ		製造、進捗報告会							
-0										
29										
	製造V		製造、進捗報告会							
30										

### 1985 (1987年) 1985 (1987年) 71977ミング基礎W		シラバス									
本学校 1次					<u> </u>						
		授業形態	演習	科目名		プログラミ	ング基礎IV				
事業 1年 学科 WESPUILE 1 30 20 20 20 20 20 20 20		必修選択	選択	(学則表記)		プログラミ	ング基礎IV				
投資を対していっている。											
新日の基礎製造 17回 クラミング 17回 クラ 17回 クラミング 17回 クラング 17回			1年	学科	WEBクリコ		1	30			
対数高度		使用教材		14 E	1 A # 7##### #7 (A)	出版社					
野道田標 打工所での手を書物を目得した上で検診システムの製造ができる。	:	授業のねらい	プログラミングと								
野田龍華 東京 30% レボート・40% 投票側面:30%						ができる。					
野田東林 対抗性性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性 対抗性性性 対抗性性 対抗性											
関連製験											
関連		認定条件	成績評価が2以上	:の者							
数字		関連資格									
製造製質 次原		関連科目	プログラミング基	礎 、 、							
実施内容				対面授業形式または	:同時双方向型遠隔			ı			
大照の名の		担当教員									
対象 単元 方容 方容 方容 方容 方容 方容 方容 方		実務内容	たROSでの開発や	AIを活用した運行管	理システムの運用						
数数 事元 内容 内容 対談 対談 対談 対談 対談 対談 対談 対			の必安なちん力を	神术的に注解できる		引熟状況等により授	業の展開が変わる	ことがあります。			
1				:							
製造性 製造	回数	È	単元			内容					
2	1										
3	2	製造VI		製造、進捗報告会							
製造機											
1	3										
5 製造機器会会 6 製造、運動報告会 7 テスト、運動報告会 8 テスト、運動報告会 10 テスト、運動報告会 11 プレゼンテーション概要 12 信えることの重要性、プレゼンテーションのコア 13 報告資料作成の説明、報告資料作成、運動報告会 14 報告資料作成の説明、報告資料作成、運動報告会 15 報告資料作成 16 報告資料作成 17 報告資料作成 18 報告資料作成 19 報告リハーワル 20 テーム成庫報告会 21 テーム成庫報告会 22 チーム成庫報告会 23 テーム成庫報告会 24 チーム成庫報告会 25 チーム成庫報告会 26 チーム成庫報告会 27 チーム成庫報告会 28 チーム成庫報告会 29 まとめ、ゴール振り返り	_	製造VII		製造、進捗報告会							
大大 大大 大大 大大 大大 大大 大大 大	4										
6 アスト: テスト、連捗報告会 9 テスト: サスト、連抄報告会 10 デスト: 一方のでは、アレゼンテーションのコワ 12 がレゼンテーション観要 伝えることの重要性、プレゼンテーションのコワ 13 概告責料介成の説明、報告責料介成、進抄報告会 16 報告責料介成の説明、報告責料介成、進抄報告会 17 報告責料介成 18 報告責料介成 20 報告リハーサル 21 テーム成果報告会 22 テーム成果報告会 23 テーム成果報告会 24 チーム成果報告会 25 テーム成果報告会 26 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 28 チーム成果報告会 29 まとめ、ゴール振り返り	5										
7 テスト、差渉報告会 9 テスト 差渉報告会 10 テスト、差渉報告会 11 プレゼンテーション閲要 伝えることの重要性、プレゼンテーションのコワ 12 概念準備目 概念責料作成の設明、報金責料作成、進捗報告会 15 報念準備目 報金責料作成の説明、報金責料作成、進捗報告会 16 報金責料作成 17 報金責料作成 18 報金責料作成 19 報金責料作成 20 サーム成果報金会 21 チーム成果報金会 22 チーム成果報金会 23 チーム成果報金会 25 チーム成果報金会 26 チーム成果報金会 27 チーム成果報金会 28 チーム成果報金会 29 まとち、ゴール振り返り		製造WI		製造、進捗報告会							
9 テスト 連捗報合会 10 テスト、連捗報合会 11 デレゼンテーション概要 伝えることの重要性、プレゼンテーションのコツ 13 概合資料行成の設明、報合資料行成、進捗報合会 14 報合資料行成の設明、報合資料行成、進捗報合会 15 報合資料行成 16 報合資料行成 17 報合資料行成 18 報合資料行成 20 報告資料行成 21 テーム成果報告会 22 チーム成果報告会 23 テーム成果報告会 24 チーム成果報告会 25 チーム成果報告会 26 チーム成果報告会 27 テーム成果報告会 28 チーム成果報告会 29 まとめ、ゴール振り返り	6										
8 9 10 テスト、選挙報告会 11 プレゼンテーション概要 12 伝えることの重要性、プレゼンテーションのコツ 13 概告書稿目 14 報告責料作成の設明、報告責料作成、選渉報告会 15 報告書稿目 16 報告責料作成 17 報告責料作成 18 報告責料作成 19 報告 リハーサル 20 報告 リハーサル 21 チーム成果報告会 22 チーム成果報告会 23 チーム成果報告会 24 チーム成果報告会 25 チーム成果報告会 26 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 28 チーム成果報告会 29 まとめ、ゴール振り返り	7										
9		テストI		テスト、進捗報告会							
TAN TA	8										
10	9										
11		テストⅡ		テスト、進捗報告会							
Tut'ンテーション観要	10										
Tut'ンテーション観要	11										
13 報告準備 報告資料中成の説明、報告資料中成、進捗報告会 日		プレゼンテーション	筑要	伝えることの重要性、プレゼンテーションのコツ							
報告業権 報告責料作成の説明、報告責料作成、進捗報告会 報告責料作成の説明、報告責料作成の説明、報告責料作成、進捗報告会 報告責料作成 基本提供有法 表述 表述 表述 表述 表述 表述 表述 表	12										
報告業権 報告責料作成の説明、報告責料作成、進捗報告会 報告責料作成の説明、報告責料作成の説明、報告責料作成、進捗報告会 報告責料作成 基本提供有法 表述 表述 表述 表述 表述 表述 表述 表	13										
15 報告準備 報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会 報告資料作成の説明、報告資料作成 選抄報告会 報告リハーサル 報告リハーサル 報告リハーサル 報告リハーサル 20 チーム成果報告会 チーム成果 チーム成果 チーム成果 チーム成果 チーム成果 チームの表 チーム		報告準備		報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会							
報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任	14										
報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任 報告責任	15										
17 報告準備 報告責料作成 報告責料作成 報告責料作成 報告リハーサル 報告リハーサル 20		報告準備Ⅱ		報告資料作成の説明、非	吸告資料作成、進捗報	告会					
報告専作 報告責料作成 報告責料作成 報告 19	16										
報告専作 報告責料作成 報告責料作成 報告 19	17										
19 報告リハーサル 報告リハーサル 報告リハーサル 19 報告リハーサル 19 19 19 19 19 19 19 1		報告準備Ⅲ		報告資料作成							
報告リハーサル 報告リハーサル 報告リハーサル 20 21 チーム成果報告会 1 チーム成果報告会 22 23 チーム成果報告会 1 チーム成果報告会 24 25 チーム成果報告会 1 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 28 まとめ、ゴール振り返り	18										
報告リハーサル 報告リハーサル 報告リハーサル 20 21 チーム成果報告会 1 チーム成果報告会 22 23 チーム成果報告会 1 チーム成果報告会 24 25 チーム成果報告会 1 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 28 まとめ、ゴール振り返り	19										
21 チーム成果報告会 I 22 チーム成果報告会 I 24 チーム成果報告会 I 25 チーム成果報告会 II 26 チーム成果報告会 II 27 チーム成果報告会 IV 28 チーム成果報告会 II 29 まとめ、ゴール振り返り	13	報告リハーサル		報告リハーサル							
チーム成果報告会 チーム成果報告会 23 チーム成果報告会 24 チーム成果報告会 25 チーム成果報告会 26 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 28 チーム成果報告会 29 まとめ、ゴール振り返り	20										
チーム成果報告会 チーム成果報告会 23 チーム成果報告会 24 チーム成果報告会 25 チーム成果報告会 26 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会 28 チーム成果報告会 29 まとめ、ゴール振り返り	21										
22 23 24 プーム成果報告会目 プーム成果報告会目 プークーム成果報告会目 プークーム成果報告会目 プークーム成果報告会目 プーム成果報告会目 プール振り返り	21	チーム成果報告会Ⅰ		チーム成果報告会							
チーム成果報告会目 チーム成果報告会 25 チーム成果報告会目 26 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会N 28 チーム成果報告会N 29 まとめ、ゴール振り返り	22										
チーム成果報告会目 チーム成果報告会 25 チーム成果報告会目 26 チーム成果報告会 27 チーム成果報告会N 28 チーム成果報告会N 29 まとめ、ゴール振り返り	22										
24 25 26 27 チーム成果報告会IV 28 29 まとめ、ゴール振り返り	23	チーム成果報告会Ⅱ		チーム成果報告会							
チーム成果報告会目 26 27 チーム成果報告会V 28 29 まとめ、ゴール振り返り	24										
チーム成果報告会目 26 27 チーム成果報告会V 28 29 まとめ、ゴール振り返り											
26 27 チーム成果報告会IV 28 29 まとめ、ゴール振り返り	25	チーム成果報告会!!!		チーム成果報告令							
27 チーム成果報告会W 28 29 まとめ、ゴール振り返り	26	MAKH(DXIII									
チーム成果報告会IV チーム成果報告会 28 まとめ、ゴール振り返り											
28 29 まとめ、ゴール振り返り	27	z_/####*^		五一/ 计图和产人							
29 まとめ、ゴール振り返り	28	, 一ム以来報告號Ⅳ		,一厶以来報古雲							
まとめ、ゴール振り返り											
	29	+ 1- 14		+64	1						
	30	まとの		まとの、コール振り返り	,						

	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								
	必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム	基礎知識				
			開講		単位数	時間数			
	年次	1年	学科	WEBクリエイター科	2	30			
	使用教材		彩目a	出版社 D基礎情報②					
3	授業のねらい	効率的に効果性の		/釜啶目報 ⊘ ボするためのアルゴリズム基礎知識	歳を身につける。				
				= 造が混在するフローチャートを読。		ムの作成ができ			
	到達目標	る。							
			・ソートを理解し、? :プログラムで表現で?	フローチャートから読み解くこと <i>!</i> きる.	ができる。				
	評価基準			0% 授業態度:25%					
			3分の2以上ある者						
	認定条件	成績評価が2以上							
	関連資格								
	関連科目	アルゴリズム基礎	知識Ⅱ						
	備考	原則、この科目に	対面授業形式または	司時双方向型遠隔授業形式にて実	施する。				
	担当教員	西田 康祐		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。			
回数	34	 ^近 元	各	内容					
	4	-/-		门台					
1	ガイダンス		ガイダンス. 理暗様悠 コ	基本的な制御構造(順次、選択、反復構造	i)、レポート				
2	21222		27.1 2 2 2 C off off of the section	e中可体则即将是(原外、应外、及该特定	0 (0 0 1				
3									
4	フローチャート		フローチャート配法 (順)	欠、選択、反復構造)、練習問題					
*									
5									
	変数、文字、文字列、	数值	変数、文字、文字列、数(直、練習問題					
6									
7									
	基本的なデータ構造		基本的なデータ構造(リスト、ハッシュ、スタック、キュー)						
8									
9									
	分岐(選択)構造		分岐(選択)構造(フロ・	-チャート)、練習問題					
10									
11	多分岐命令		多分岐命令、練習問題						
12									
13	Scratch紹介		Scratch						
14	-Scratcing)		Scratch						
15									
16	Scratch活用		Scratch						
10									
17									
10	分岐(選択)構造の	プログラミング	分岐(選択)構造(フロ・	- チャート、プログラム)、練習問題					
18									
19									
	反復構造		反復構造(フローチャー	ト)、練習問題					
20									
21									
	反復構造		反復構造(フローチャー	ト)、練習問題					
22									
23									
-23	反復構造のプログラ:	ミング	反復構造(プログラム)、	練習問題					
24									
or.									
25	入れ子の考え方!		様々なネスト、ネストのf	列、練習問題					
26									
27	入れ子の考え方Ⅱ		練習問題						
28			PAG						
29	まとめ		まとめ (200万円 4円1)で						
30	まとめ		まとめ、総復習、振り返	7					
<u> </u>									

	シラバス								
	科目の基礎情報① **** *******************************								
	授業形態 必修選択	選択	科目名 (学則表記)	アルゴリズム					
	0.0.20	AS J/	開講	,,,,,	単位数	時間数			
	年次	1年	学科	WEBクリエイター科	2	30			
	使用教材		44	出版社					
	授業のねらい	プログラムの読解		目の基礎情報② ぎ的に効果性の高いプログラムの記述を	を行う。				
		順次構造・分岐		夏構造が混在するフローチャートを読む		ムの作成ができ			
	到達目標	る。 探索アルゴリズム	・ソートを理解し	、フローチャートから読み解くことが	ができる。				
		複雑な数学問題を	とプログラムで表現	できる。					
	評価基準			:50% 授業態度:25%					
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上	D 3 分の 2 以上ある L の者	71					
	関連資格								
	関連科目 備考	アルゴリズム基礎		よは同時双方向型遠隔授業形式にて実	施する				
	担当教員	西田 康祐	4.列回技業ルスまた	実務					
	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。			
回数	н	並元		各回の展開 内容					
1	9	-70		内台					
-	順次構造・分岐(選	択)構造・反復構造	順次構造、分岐(選打	沢) 構造、反復構造振り返り、練習問題					
2									
3									
4	反復構造の制御の流	れを変える命令!	break文、練習問題						
5	反復構造の制御の流:	れを変える命令=	continue文、練習問題	ũ.					
6									
7									
	多重ループ		多重ループ(フロー	チャート)					
8									
9				- ()					
10	多重ループのプログ	フミング	多重ループ(プログ:	74)					
11	フローチャート応用		「プログラミング基础	差」教科作成物のフローチャート作成					
12									
13				·					
14	3つの制御構造の混合	î l	混合制御構造、練習問題						
15	3つの制御構造の混合	; II	混合制御構造、練習問	問題					
16									
17									
	探索アルゴリズム		探索アルゴリズム(#	象形探索、二分探索)					
18									
19	探索アルゴリズム		資物マルブリブ / 作	g影響等 一心響楽/ 五編がっ。フロブ・					
20	再帰的アルゴリズム		s*※ アルコリズム(A	泉形探索、二分探索)、再帰的アルゴリズム					
21									
21	ソートI		ソート (パブルソー)	ト、単純挿入ソート、シェルソート)					
22									
23									
24	ソートⅡ		ソート(クイックソー	- ト、マージソート、ヒープソート、度数ソー	F)				
25	その他のアルゴリズ	4	木構造、二分木、二分	分探索木					
26									
27									
	3つの制御構造の混合	\$III	混合制御構造、練習「	問題					
28									
29									
30	まとめ		まとめ、総復習、振り	り返り					
<u> </u>									

				シ	ラバス				
金藤藍統 名称		科目の基礎情報①							
1年		授業形態	講義	科目名		AI&クロス	テック入門I		
		必修選択	必修			AI&クロス		T	
接換		te vin	145		WED A II	T / カー利			
対象性性			14	- -17	WEB/ 9		2	30	
対域的性				科目	の基礎情報②				
製造機能 (クラウド、ビッグデータ、A) の持つ機能とメリットを説明できる。 MySP を対すすることであられることである。	1	授業のねらい							
野田田県									
		到達目標	AWSを利用する	ことでどのようなこ	とができるかを訪	钝できる。			
設定条件								:身につける。	
調整		評価基準	授業態度70% /	レポート30%					
関連責権		認定条件			者				
商書		関連資格	成績評価が2以	上の者					
数当教養養養									
			原則、この科目	は対面授業形式また	は同時双方向型透	隔授業形式にで	実施する。		
野熱吹突布により投表の傾倒が変わることがあります。		担当教員	西田 康祐			実	務経験		
選定 選定 選定 選定 選定 選定 選定 選定		実務内容							
野市						熟状況等により	受業の展開が変わる	っことがあります。	
1	回数	Ä	単元		пполи	内容			
17 かんたらず鬼窟と末期	1		未来!						
10		(40,001,177)	未来Ⅱ						
3 プロステックに対ける「テック」がインターネット接触を制度にしていることを知る。 4 クラクド入門 クラクド技術の段割とメリットについて知る。 5 ピッグデータ入門 ピッグデータ技術の役割とメリットについて知る。 6 AXP A技術の役割とメリットについて知る。 7 アループワーク1 フランド、ピッグデータ、AVEテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 8 グループワーク1 フランド、ピッグデータ、AVEテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 9 AWSAP11 フランド・ビングデータ、AVEテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 10 AWSAP11 (利日 「食食対理」の本石) 11 AWSP ロステック事例紹介1 MSP サービンスと対力を持合かでとひように活用されているのかを知る。 機械学習問課のがMSサービスと導入実例を紹介する。 12 AWSクロステック事例紹介1 MSP サービスを持つをロージスとは、国際内を関わている。 13 グループフーク目 AWS サービスと場入実例を紹介する。 14 グループワークW AWS サービスと場入実例を紹介する。 15 業別人による協議 業界人に表てもい、「国業庁の現状と今後の動向について、これからの「展界に求められる人材については、発表する。 16 業別人による協議 業界人に表てもらい、「国業庁の現状と今後の動向について、これからの「展界に求められる人材については、発表する。 17 グループワークV 現底でいた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 18 アルファークV 現底でいた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 19 クルステックとピジネス カンステックを添かしてピンネスに立ているが自己議をする。 19 クルステックとピジネス プルステックを添かしてピンネスに立てはずる美力について学説、テンプロジェクト、事業の関係につながも関係を呼ぶ。 20 フルテックとピジネス プルテックを添かしてピンネスに交が活動車を押いてどのように解決できるか、そしてビジネスに製げられるかをグループ内で考える。 21 グループワークロ <t< th=""><th>2</th><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></t<>	2								
5 ピッグデータ入門 ピッグデータ技術の役割とメリットについて知る。 6 AX月 A技術の役割とメリットについて知る。 7 グループワーク1 フラット、ピッグデータ、AVEテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 8 グループワーク1 フラット、ピッグデータ、AVEテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 9 AWSA/P1 グラット・ピンスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。 (特別 日間数計画」の本品) 10 AWSA/P1 (特別 日間数計画)の本品。 (特別 日間数 アループローク目 12 AWSクロステック事例紹介 日間を入りにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 14 グループワーク目 AWSをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 15 業界人による講話 業界人にまてもらい、日業界の設別と今後の動向について、これからの日業界に求められる人材について話が表する。 (またしまで、大力できなり、アループロークループ的できまに求したれる人材について話がますみ。) (またしまた)の、日業界の設定してがら書を入り上でいて、これからの日業界に求められる人材について話がます。 (またしまた)の音をクループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 (またしまた)の書をデータループのできる。 (カステックを活かしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ、プロステックを活めしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ、プロステックを活めしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ、プロステックを活めしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ。 イフト・プロープでで考える。 クループロープので考える。 クループロープローグをリークをいるのできるが表の表でのよりに関係を用いてどのように解決できるが、そしてビジネスに関げられるかをグループ的で考える。 クループローグで考える。 クループローグをしたの表でのでが出来を表し、そしてビジネスに関げられるかをグループがで考える。 クループローグをしたのがとのよりに関係を用いてどのように解決できるが、そしてビジネスに関げられるかをグループがで考える。 クループローグをしたの表でのよりに解決できるが、そしてビジネスに関げられるかをグループがで考える。 クループローグをよる。 クループローグをよる。 クループローグをよる。 クループローグをよる。 クループローグをよる。 クループローグをよる。 クループローグをよるの表でのよりに対しているよりに対しているように解決できるが、それでいるように対しているように対しているように対しているよりに対しているように対しているように対しているように対しているように対しているように対しているように対しているように対しているように対しているように対しているように	3	クロステック概要							
A以前の必割とメリットについて知る。	4	クラウド入門		クラウド技術の役割と	メリットについて知	ō.			
7 クループワーク1 2 クラウド、ピッグデータ、AIをテーマにして、これまでに守んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発素する。 8 グループワーク目 2 クラウド、ピッグデータ、AIをテーマにして、これまでに守んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発素する。 9 AVS入門 1 (75 日 清朝内別 1) の布容) 10 AVS入門 1 (75 日 清朝内別 1) の布容) 11 AVSクロステック事例紹介 1 (75 日 清朝内別 1) の布容) 11 AVSクロステック事例紹介 1 (75 日 イ	5	ビッグデータ入門		ビッグデータ技術の役	割とメリットについ	で知る。			
イン・ファーク目 て、発表する。 タループワーク目 クラウド、ピッグデータ、Alをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 9 AVSA内目 クラウドリービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。(信目「資格対策Ⅱ」の布容) 10 AVSA内目 クラウドリービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。(信目「資格対策Ⅱ」の布容) 11 AVSクロステック事例紹介! AVS9ービスが社会の中でどのように活用されているのかを知る。機械等国面域のMS9ービスと表現表別を紹介する。 12 AVSクロステック事例紹介! AVS9ービスが社会の中でどのように活用されているのかを知る。機械等国面域のMS9ービスと表現表別を紹介する。 13 グループワーク目 AVSをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書によとめて、発表する。 14 グループワーク目 AVSをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書によとめて、発表する。 15 業界人による講話 業界人に来てもらい、「「業界の限校と今後の動向について、これからの打業界に求められる人材について話が聞きずよ。 16 業界人による講話 業界人に来てもらい、「「業界の限校と今後の動向について、これからの打業界に求められる人材について話が聞きずよ。 17 グループワークリ 講話で聞いた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 18 グループワークリ 講話で聞いた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 20 クロステックとビジネスI プロステックを添かしてビジネスにつながる問題を受力。 21 グループワークリ コステックを添かしてビジネスにつながる問題を受力。 22 グループワーク目 コステックを添かしてビジネスに関係を利用でどのように解決できるか、そしてビジネスに関げられるかをグループ所で考える。 22 グループワーク目 自分たちの身上が下がで考える。 23 グループワーク目 自分たちの身上が開発を見らいてどのように解決できるか、そしてビジネスに製げられるかをグループがで考える。 24 裏別返り 全体を通しての間のを見られて、売機財の参加について学習を行う 25 データリイエンス入門目 Aと複解、作成するにあたって必要不可欠な	6	AI入門		AI技術の役割とメリッ	トについて知る。				
8	7	グループワーク I						理して文書にまとめ	
9 AWSA/FII クラケドサービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。 (特目「資格対策目」の布石) 10 AWSA/FII クラケドサービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。 (特目「資格対策目」の布石) 11 AWSクロステック専列総介! AWSサービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。 (特別、メリットについて知る。 (報酬学習関連のAWSサービスと導入実例を紹介する。 AWSサービスと導入実例を紹介する。 AWSサービスと構入実例を紹介する。 (報学習関連のAWSサービスと導入実例を紹介する。 (報学習関連のAWSサービスと導入実例を紹介する。) 13 グループワーク目 AWSをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 (報学習関連のAWSサービスと導入実例を紹介する。) 15 雇界人による講話 票別人に来てもらい、IT業界の限技と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話が高学学ぶ。 (報学別、た内容をデーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。) 17 グループワークV 講話で聞いた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。 (別話で聞いた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。) 19 クロステックとビジネスII フロステックを活かしてビジネスにつなげる考え方について学ぶ、	8	グループワーク II		クラウド、ビッグデー	クラウド、ビッグデータ、AIをテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にま				
AWS PATH	9	AWSAP9 I		クラウドサービスを代	クラウドサービスを代表する「AWS」の機能、特徴、メリットについて知る。				
MWSクロステック事例紹介 機械学習関連のAWSサービスと導入実例を紹介する。	10	AWSAP9 II				能、特徴、メリット(について知る。		
AWSクロステック事例紹介 機械学習関連のAWSサービスを導入実例を紹介する。	11	AWSクロステック事	例紹介!				5.		
14	12	AWSクロステック事	例紹介 II				š.		
20	13	グループワークIII		AWSをテーマにして、	これまでに学んだ内!	容をグループ内で整理	里して文書にまとめて、	発表する。	
15	14	グループワークⅣ							
16	15	業界人による講話		聞き学ぶ。					
3				聞き学ぶ。					
18				ō.					
20			271		てビジネスにつなげ?	る考え方について学ふ	***		
プロシェフド、事業の同版について学習する。				クロステックを活かし	てビジネスにつなげる	る考え方について学ぶ	**************************************		
おかをグループロータス				自分たちの身近な問題	を見つけて、先端技		こ解決できるか、そして	ビジネスに繋げられ	
23		グループワークVII		自分たちの身近な問題	を見つけて、先端技	術を用いてどのように	に解決できるか、そして	ビジネスに繋げられ	
24 振り返り 全体を通しての振り返り 25 データサイエンス入門 I Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 26 データサイエンス入門 I Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 27 データサイエンス入門 II Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 28 データサイエンス入門 II Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 29 データサイエンス入門 III 確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う	23	グループワークIX		自分たちの身近な問題を見 で考える。	己つけて、先端技術を用	いてどのように解決でき	るか、そしてビジネスに弊	見げられるかをグループ内	
26 データサイエンス入門 I AIを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 27 データサイエンス入門 II AIを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 28 データサイエンス入門 II AIを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う 29 データサイエンス入門 II 体率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う	24	振り返り			グループごとにまとめた内容を発表する。				
27 データサイエンス入門 Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数字知識、統計学について学習を行う 28 データサイエンス入門 Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数字知識、統計学について学習を行う 29 データサイエンス入門	25	データサイエンス入り	79 I	AIを理解、作成するに	あたって必要不可欠	な基礎数学知識、統計	十学について学習を行う		
28 データサイエンス入門 II AIを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数字知識、統計学について学習を行う 29 データサイエンス入門 III 確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う	26	データサイエンス入り	79 I	AIを理解、作成するに	Alを理解、作成するにあたって必要不可欠な基礎数学知識、統計学について学習を行う				
29 データサイエンス入門III 確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う	27	データサイエンス入り	²⁹ II	AIを理解、作成するに	あたって必要不可欠に	な基礎数学知識、統計	+学について学習を行う		
	28	データサイエンス入り	² 9 II	AIを理解、作成するに	あたって必要不可欠	な基礎数学知識、統計	+学について学習を行う		
30 データサイエンス入門 確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う	29	データサイエンス入り	² 9 III	確率論及び相関関係に	ついて学習する。相	関関係の理論と活用	事例を紹介しながら学習	を行う	
	30	データサイエンス入り	79 III	確率論及び相関関係に	ついて学習する。相	関関係の理論と活用	事例を紹介しながら学習	を行う	

		科目の	D基礎情報①			
授業形態	講義	科目名		AI&クロス	.テック入門 II	
必修選択	必修	(学則表記)		AI&クロス	.テック入門 II	
		開講			単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエ	イター科	2	30
使用教材	なし			出版社	なし	
		科目の	D基礎情報②			
授業のねらい	AI、クロステック	について当事者意識	を持って学ぶため	5のマインドを:	身につける。	
到達目標	先端技術(クラウ AWSを利用するご 数学部分について	ITが非T分野にどのように影響を与えることができるかを説明できる。 先端技術 (クラウド、ビッグデータ、AI) の持つ機能とメリットを説明できる。 AWSを利用することでどのようなことができるかを説明できる。 数学部分については統計学に関する基本事項を理解し、データに基づく数量的な思考法を身につける。 ディーブラーニングを含めた機械学習を概頼し、その大略を理解する。				
評価基準	授業態度70% / し	ポート30%				
認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上	3分の2以上ある者 の者				
砂ル米汁						
関連資格						
関連資格	原則、この科目は	対面授業形式または	同時双方向型遠隔	易授業形式にて	実施する。	

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

		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	合凹の展用 内容
1	データサイエンス入門IV	佐率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う。
2	データサイエンス入門IV	確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う。
3	データサイエンス入門V	破率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う。
4	データサイエンス入門V	確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う。
5	データサイエンス入門VI	確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う。
6	データサイエンス入門VI	確率論及び相関関係について学習する。相関関係の理論と活用事例を紹介しながら学習を行う。
7	歷史的導入	Alの変態、第1次Alブームとその後登場した技術「ELIZA」、第2次Alブームのエキスパートシステムについて知る。 歴史の概要 https://www.soumu.go.jo/johotsusintokei/whitepaper/ja/h28/html/nc142120.html チャットボットの歴史 https://mobilus.cojo/jabc/hatbot/history-of-chatbot/
8	歷史的導入	Alの定義、第 1 次Alブームとその後登場した技術「ELIZA」、第 2 次Alブームのエキスパートシステムについて知る。
9	AIが影響を与えた産業	第3次AIブームからAIが社会に与えた影響、いち早くAIに取り組んだ代表的な企業、技術を知る。
10	AIが影響を与えた産業	第4次AIブームからAIが社会に与えた影響、いち早くAIに取り組んだ代表的な企業、技術を知る。
11	レポート	第1次、第2次AIブームにて本格的にビジネス展開されなかった要因、不足していたものについてグループで 調べ、内容をレポートにまとめる。
12	レポート	第1次、第3次AIブームにて本格的にビジネス展開されなかった要因、不足していたものについてグループで 調べ、内容をレポートにまとめる。
13	ディープラーニング概論	ディープラーニングが生まれた背景、できること、理論を知る。
14	ディープラーニング概論	ディーブラーニングが生まれた背景、できること、理論を知る。
15	ディープラーニング導入事例紹介	ディーラーニングの広がり、実際に導入されている技術やサービスを知る。
16	ディープラーニング導入事例紹介	ディーラーニングの広がり、実際に導入されている技術やサービスを知る。
17	レポート	ディープラーニング導入事例の紹介とディープラーニングが使われる理由をレポートとして作成。
18	レボート	ディープラーニング導入事例の紹介とディープラーニングが使われる理由をレポートとして作成。
19	未来に活用されるであろう新技術の紹介	現代の事例として「変なホテル」を通し、さらに未来の技術「デジタルヒューマン」、「デジタルツインズ」を知る。 デジタルヒューマン https://www.digitalhumans.jp/ 変なホテルhttps://youtu.be/ljgaeMw3Q6w
20	未来に活用されるであろう新技術の紹介	現代の事例として「変なホテル」を通し、さらに未来の技術「デジタルヒューマン」、「デジタルツイン ズ」をしる。
21	業界人による講話	業界人に来てもらい、IT業界の現状と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話を聞き学ぶ。
22	業界人による講話	業界人に来てもらい、IT業界の現状と今後の動向について、これからのIT業界に求められる人材について話を聞き学ぶ。
23	グループワーク X	講話で聞いた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。
24	グループワークXI	講話で聞いた内容をテーマにして、これまでに学んだ内容をグループ内で整理して文書にまとめて、発表する。
25	発表準備	黎明期にある新技術たちの活用方法を考え、ビジネスとのクロステックを発表する準備を行う。
26	発表準備	黎明期にある新技術たちの活用方法を考え、ビジネスとのクロステックを発表する準備を行う。
27	発表	新技術を用いたビジネスを発表する。
28	発表	新技術を用いたビジネスを発表する。
29	まとめ	全体を通してのまとめ。
30	まとめ	全体を通してのまとめ。
		-

	シラバス								
			科	目の基礎情報①					
	授業形態	演習	科目名	l.	「戦略&マネジメン	トワークショップ	A		
	必修選択	選択必修	(学則表記)	ľ	「戦略&マネジメン	トワークショップ	A		
			開講			単位数	時間数		
	年次	1年	学科	WEBクリ:	エイター科	1	30		
	使用教材	令和6年度 いちばん	PさしいITバスポート#	色対合格の教科書	出版社	SBクリエイティフ	7株式会社		
			科	目の基礎情報②					
	授業のねらい		本的な企業戦略お	よび組織マネジメン	トをワークショッ	プ形式で実践的に	学習し、身につけ		
		る。							
	到達目標			開発手法を身に付け ジェクトを成功さも		(街を学羽) 椿椒	加冊は街老として		
	利用口标	のスキルを向上す		> 1 > 1.5 bx 2) C G	. 5/C0007/L . 1)	(別)を子自し、旧和	20年1次前旬として		
	評価基準	授業態度:50%	小テスト:20%	期末試験: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							
	関連資格	ITパスポート試験							
	関連科目		ントワークショッ						
	備考		対面授業形式また	は同時双方向型遠隔					
	担当教員	岩崎 利信			実務	経験	0		
	実務内容	やDX化セミナーな	ど、資格講座から	を企業や商工会で社 IT研修まで様々な: IT業界における基	ジャンルで登壇。?	その他にも企業でシ	ノステム構築や保		
					習熟状況等により打	受業の展開が変わる	ことがあります。		
回数	Ш	 [[] 元		各回の展開	内容				
	*	=7.0			N t				
1	ガイダンス・導入		IT業界の動向について						
2									
3	企業活動 ・		"株式会社と経営理念,	/企業の責任/経営資源	i/経営組織"				
4	近栗活劇 ・		についての演習						
5			"華務分析と華務計画。	/経営者の意思決定と問	顕解決手法/指益分的	5占/財務諸表と6つの8	11 本**		
-	企業活動 III・IV		についての演習		Manney III Dellary	OND 7720HP-C	7.88		
6									
7			"3つの知的財産権/産	業財産権とその他の権	刊/セキュリティ関連	法規			
	法務I・Ⅱ		労働関連法規と取引関 についての演習	連法規/その他の法律	/標準化"についての渉	[習"についての演習"			
8									
9									
	経営戦略マネジメント	1 • 11	"経営戦略とSWOT分析 についての演習	折∕PPM/経営戦略にB	する重要用語/事業率	X略と経営管理システム			
10									
11									
	技術戦略マネジメント	1 - 11	*技術開発戦略の立案・技術開発計画/ビジネスシステム/エンジニアリングシステム 生産管理の計算問題/e-ビジネス/loTシステム・組込みシステム*についての演習						
12									
13									
	システム戦略I・Ⅱ		"情報システム戦略/棄務プロセス/業務プロセスを改善する方法/ソリューションビジネス" についての演習						
14									
15									
Ë	システム戦略III・IV		"システムの活用促進と評価/システム企画/企画プロセスと要件定義プロセス/調達計画・実施" についての演習						
16									
17					-, -, -, -,				
-11	開発技術 ・ ・		テストとソフトウェア	システム要件定義/シス '受入れ/運用プロセス					
18			についての演習						
10									
19	プロジェクトマネジメ	ントエ・Ⅱ		メントと3つの制約/PN		. 1 11			
20			ノロンエクトタイムマ	ネジメント/プロジェ:	・ドハの复源マネシメ)	・」についくの演習			
-									
21	プロジェクトマネジメ	> F III		ニケーションマネジメン	ト/プロジェクトリス	クマネジメント"			
22			についての演習						
23	#=ピフマラバン・・	とシステム監査I・Ⅱ		トとITIL/SLMと可用性					
24	· ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	こくへくみ加貫Ⅰ・Ⅱ		ント/システム監査/I					
25 飲み味噌! 関係体等・17パフポート湯土即分体									
総合演習 問題演習・ITバスポート過去開対策									
20									
27									
総合演習 II 問題演習・ITパスポート過去問対策									
20									
29									
30	総合演習Ⅲ		問題演習・ITバスボー	ト過去問対策/期末試	换				
30									

			シ	ラバス			
				目の基礎情報①			
	授業形態	演習	科目名			トワークショップ[
	必修選択	選択必修	(学則表記) 開講		収哈&マネジメン	トワークショップ E 単位数	時間数
	年次	1年	学科	WEB 2 U	エイター科	平12 数 1	30
	使用教材	ビジネスフレームワー 問題解決・アイデア発	ク図鑑一すぐ使える		出版社	株式会社アンド	
		问题所从 7 17 7 元		目の基礎情報②			
ŧ	受業のねらい	る。				, ブ形式で実践的に	学習し、身につけ
	到達目標					技術を学習し、情報:	処理技術者として
	評価基準	授業態度:50%	演習:30% 小テ	スト:20%			
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上	3 分の 2 以上ある i の者	¥			
	関連資格	ITWhen a - 2 20 4					
	関連科目 備考		ントワークショッラ 対面授業形式またに		福授業形式にて実施	する。	
	担当教員	岩崎 利信	77-12-1-10	-17.77.0017.12.22.		経験	0
	実務内容	やDX化セミナーな	ど、資格講座から	IT研修まで様々な	ジャンルで登壇。	合計8年間担当。宅 その他にも企業でシ よび組織マネジメン	ステム構築や保
				各回の展開	習熟状況等により打	受業の展開が変わる	ことがあります。
回数	単	元		H =1 */ 15(1H)	内容		
1							
2	ガイダンス・導入		ビジネスフレームワー	クを活用するために			
3							
4	問題・課題を発見する	1	問題をあぶりだす 問題を整理する				
5							
6	問題・課題を発見する	2	優先順位の決定				
7							
8	市場を分析する①		マクロ環境や自社につ	いて分析する			
9							
10	市場を分析する②		顧客について分析する 競合について分析する				
11							
12	課題解決のためのアイ	デアを練る①	制限なくアイデアを発:	想する			
13			_ ,				
14	課題解決のためのアイ	デアを練る②	アイデアを形にしてみ アイデアの評価と選択	Ś			
15							
16	戦略を立案する①		戦略の方向性を考える				
17							
18	戦略を立案する②		どのように実現するか 目標を設定する	を考える			
19	業務を改善する①		結果を振り返る 業務の状態を可視化す	õ			
20							
21	業務を改善する②		改善策を考える				
22							
23	組織をマネジメントす	· る①	目的を共有する メンバー間の関係性の!	質を高める			
24				50年の日本			
25	enser e . 3 - 2	-7.00					
26	組織をマネジメントす	26	メンバーのモチベーシ	コンを向める			
27							
28	他者に伝える・共有す	-6	情報を伝える				
29							
30	まとめ		フレームワークの活用! 全体のまとめ	MAP			
50							

投票形形 決別 特別		シラバス									
本学校 1年 7年 7年 7年 7年 7年 7年 7年											
本次 1年 1年 1年 1月 30 30 30 30 30 30 30 3		授業形態	演習			WEBデ	ザイン基礎I				
		必修選択	選択			WEBデ:					
おおける世界によっまっての行動に関われている。 当版社 特別方式 日本		年次	1年		WEB クリニ	エイター科					
			これだけで基本がしっ	かり身につくHTML/CSSi	&Webデザイン1冊目の本		翔泳社	- 55			
注意である。		50,730,7	デザインの学校 これか			P=1707 136	技術評論社				
Hack Train Processionの 関係を習取する。		原業のねらい		5インターネット・	・webの基礎知識を		ザイン制作に欠かせる	tela			
野道田田		1×2×0×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×1×				, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,) 1) III IPIC X II E I	. v			
#報告化物かー・プ (SKS) ソクタ) を制作できるようになる。 *** ********************************							3.				
野菜塩等 対応が0%、度素内濃度10%、授業の特件的55%、授業配達的		到達目標	簡単なWebペー	(SNSリンク集) を制作できるようになる。							
		評価基準					20,000,000				
関連責任		認定条件			5者						
画明		関連資格	八利 IT III / 7・2 5人。	LOG							
# 20		関連科目	WEBデザイン基础	楚II、WEBデザイ	ン基礎Ⅲ、WEBデサ	「イン基礎IV、W	/EBデザイン基礎 V				
大手芸能事務所に「ギジタルコンテンソ関連スタッフとして4年期に著(公式ファンサイトのデザイン/コーキ・ソグアウェス分析、WebEitを超のデザイン/別番ネベレーター)。その後フリーランス(活動記書・イングキエンタルを取りプラインのデザイン 制面機の として3年間を見た。200 年間を持たいては 別がわめ折りの消息として3年間の第一、東京の登場であじた投資を基に、身になる・社会で位立つ内容を誘義 していて、				は対面授業形式また	とは同時双方向型遠						
大学 シング アッチ マッチ マッチ マッチ マッチ マッチ マッチ マッチ マッチ マッチ マ		担当教員		こてデジタルコンテ	テンツ関連スタッフ						
記録のおかけの通知として3年間を度、実際の現場であじた観点を基に、身になる・社会で改立の内容を講像していて、			ディング/アクセ	ス分析、Web配信	番組のデザイン/現場	易オペレーター)	。その後フリーラ	ンス(活動歴3年			
		実務内容									
特定 特元			していく。			44. J ty von 444 -		_ , ,,,			
1						熟状況等により	授業の展開が変わる	ことがあります。			
************************************	回数	ì	単元			内容					
	1						マ通信の仕組み / その他)				
HTML基限D	2	Web基礎知識				歴史 / その他)					
HTML基限D											
HTML 基礎②	3	HTML基礎①									
HTML 工商のアファブ (1) High p. br. u/lh, o/lh, u/lh, u/	4			・HTMLのきほんの「き」(書き方、属性値、骨格・構造)							
「日本の表現の	5										
10 10 10 10 10 10 10 10	-	HTML基礎②				/li, dl/dt/dd, a, img	, ニュアンスタグ, table,a	ddress)			
Prica*ローン・ののののの	0										
***********************************	7	css基礎①		► デベロッパーツールの使い ►cssとHTMLをリンクさせる							
SNS リンク集を作う (約回からの味き)	8	033 1140 (0)		► デフォルトcssをリセット (nsset.css) ► ポックスモデルの理解							
Coorder, padding, margin, width, text-align, border-radius, 単位について、display, color, font-weight) サーバにアップロードする	9										
11		css基礎②		(border, padding, margin, width, text-align, border-radius, 単位について, display, color, font-weight)							
アザイン基礎知識①	10			■サーバにアップロードする							
13	11	デザイン甘醂知識①									
****	12	7 7 1 2 mm (Alance)									
****	13										
15		デザイン基礎知識②				ップ					
****	14										
17	15	Illustrator®		#+@~~**	/ (開放v)	e_L = (e).					
Tikkをトレースして設備を強く(レイヤーの追放、粉音ツール) ・ 報酬に色を塗る(色を表し込む、線の調整) ・ 報酬に色を塗る(色を表し込む、線の調整) ・ パンツールで下絵をトレースする(ペンツール) ・ パンツールで下絵をトレースする(ペンツール) ・ パンツールで下絵をトレースする(ペンツール) ・ ロゴタイプを作る(文字入力・調整、パスに変物) ・ ロゴタイプを作る(文字入力・調整、パスに変物) ・ ロゴタイプに添えるマークを作る(角丸化、パスファインダー、差別、グループ化、変形) ・ 写真を編集する(不要策所の削除、色調補正、選択範囲、一部分の修正) ・ 写真を編集する(不要策所の削除、色調補正、選択範囲、一部分の修正) ・ 写真を加工する(常意構定、一部分のコピー・磁集) ・ 写真の切り抜き合成(自動選択機能、Adobe sensei、細かく切り抜く、別の画像に合成、レイヤーを色で塗りつより、特定部分の色変更) ・ レストランのメニューデザイン制作 (プラシ、パターン中戌、特件成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) ・ レストランのメニューデザイン制作 (プラシ、パターン中戌、特件成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) ・ 以際 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	16	mustrator(1)		・基本図形で絵を描	\ (図形プール、複製、Ì	44人・頼小、色)					
Tikkをトレースして設備を強く(レイヤーの追放、粉音ツール) ・ 報酬に色を塗る(色を表し込む、線の調整) ・ 報酬に色を塗る(色を表し込む、線の調整) ・ パンツールで下絵をトレースする(ペンツール) ・ パンツールで下絵をトレースする(ペンツール) ・ パンツールで下絵をトレースする(ペンツール) ・ ロゴタイプを作る(文字入力・調整、パスに変物) ・ ロゴタイプを作る(文字入力・調整、パスに変物) ・ ロゴタイプに添えるマークを作る(角丸化、パスファインダー、差別、グループ化、変形) ・ 写真を編集する(不要策所の削除、色調補正、選択範囲、一部分の修正) ・ 写真を編集する(不要策所の削除、色調補正、選択範囲、一部分の修正) ・ 写真を加工する(常意構定、一部分のコピー・磁集) ・ 写真の切り抜き合成(自動選択機能、Adobe sensei、細かく切り抜く、別の画像に合成、レイヤーを色で塗りつより、特定部分の色変更) ・ レストランのメニューデザイン制作 (プラシ、パターン中戌、特件成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) ・ レストランのメニューデザイン制作 (プラシ、パターン中戌、特件成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) ・ 以際 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	17										
19		Illustrator(2)				追加、鉛筆ツール)					
Substrator	18										
20	19	Illustració (III)			#11	43					
Hustrator®	20	illustrator(3)		ベンツールで下給	をトレースする(ペンツ-	·ル)					
Hustrator®	21										
23		Illustrator@					整列、グループ化、変用	§)			
・ 写真を編集する(不要質所の削除、色調補正、選択範囲、一部分の修正) 24	22						0.1				
24 - 写真を加工する(骨景橋完、一部分のコピー・細葉) ・ 写真の切り抜き合成(自動選択機能、Adobe sensei、細かく切り抜く、別の画像に合成、レイヤーを色で塗りつぶす、物変部分の色変更) 26 ・ レイヤーを色で塗りつぶす、物変部分の色変更) ・ レストランのメニューデザイン制作 (プラシ、パターン作成、特件成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) 29 試験 29 試験 29 試験	23										
25	24	Photoshop(1)		写真を編集する(オ	下要箇所の削除、色調補正	E、選択範囲、一部	分の修正)				
Photoshop② ラス・フェー・デス・ファン・フェー・ 類ののできる。 レイヤーを色で塗り つぶす、特定部分の色変更) 26 ・・ 写真のの可数を含成(自動選択機能、Adobe semsel、細かく切り抜く、別の画像に合成、レイヤーを色で塗り つぶす、特定部分の色変更) 27 ・・ レストランのメニューデザイン制作 (プラン、パターン作成、特件成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) 29 試験 試験 範囲:Web基礎知識、HTML基礎、css基礎、デザイン基礎知識、Illustrator、Photoshop											
27	25			・写真の切り抜き合	成(自動選択機能、Adobe		り抜く、別の画像に合成	、レイヤーを色で塗り			
Photoshop② (プラシ、パターン作成、特作成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) 28 29 此族	26			つぶす、特定部分の	色変更)						
Photoshop(3) (ブラシ、バターン作成、称作成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) 28 (ガラシ、バターン作成、称作成、配置と整列、テキスト入力、書き出し) 29 (試験 範囲:Web基礎知識、HTML基礎、css基礎、デザイン基礎知識、Illustrator、Photoshop	27			.1.71=							
29 試験 範囲:Web基礎知識、HTML基礎、css基礎、デザイン基礎知識、Illustrator、Photoshop	28	Photoshop@				リ、テキスト入力、1	書き出し)				
試験 範囲:Web基礎知識、HTML基礎、css基礎、デザイン基礎知識、Illustrator、Photoshop											
	29	試験		範囲:Web基礎知識	、HTML基礎、css基礎、	デザイン基礎知識、	. Illustrator、Photoshoo				
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	30										

	シラバス									
	411 00 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1	140.00		の基礎情報①	WED=#	Z 5.4 1 7 1 1				
	授業形態 必修選択	選択	科目名 (学則表記)			イン基礎 II イン基礎 II				
	~ IV AS 31	AS3/\	(子別衣記) 開講		***************************************	単位数	時間数			
	年次	1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 目の本	かり身につくHTML/CS	SS&Webデザイン1冊	出版社	翔泳社				
		日の本	科目	の基礎情報②						
:	授業のねらい	HTML/cssのさら	なるマークアップを	·理解し、さまざま	なレイアウトの	コーディングを実	残する。			
			ssのタグ・プロパラ							
	到達目標		2カラムのWebベー †応したWebベージを							
			サイトを制作できる							
	評価基準		制作物45%、授業制							
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上) 3 分の 2 以上ある† · の者	Ħ						
	関連資格	MARITIMO E SALE	-7 H							
	関連科目	WEBデザイン基礎	₿Ⅰ、WEBデザイン	基礎Ⅲ、WEBデザ	イン基礎IV、WE	Bデザイン基礎V				
	備考	原則、この科目は	対面授業形式またに	は同時双方向型遠隔	同授業形式にて実	施する。				
	担当教員	藤沼 幸士郎				 络経験	0			
	実務内容	ディング/アクセン /大手エンタメ企	: てデジタルコンテンス分析、Web配信番 業のグラフィックラ 新として3年間登壇。	組のデザイン/現場 デザイン、動画編集	オペレーター) 等) として独立	。その後フリーラ すると共に、2校の	ンス(活動歴3年 専門学校でPC関			
				習: 各回の展開	熱状況等により打	受業の展開が変わる	ことがあります。			
回数	- 単	 元			内容					
1			サイトを構成するバー	-ツについて						
2	2 カラムページ制作(3	D	・文章構造タグ(head ・その他HTMLタグ(ti)				
3			・フレックスボックス	(flex)						
4	2 カラムページ制作(2	D	ページ全体/ヘッダーグローバルナビゲー?	-		xt-decoration)				
4										
5			・メイン/サイドパーのcss(構築+box-shadow, idとclassについて, list-style-type, height, overflow) ・記事エリア・フッターのcss(構築+bg-repeat, line-height)							
6	2カラムページ制作③	D	・記事エリア・フッター・サーバーアップロート		eat, line-height)					
7	シングルカラムペーシ	神能衝	ページ構造についてページ内リンクの設計	#						
8		100	・フォームのマークア		t/option, textarea, la	abel)				
9	シングルカラムペーシ	² 制作②	・cssの準備 ・webフォントを使う							
10			・レイアウトに関するc	SS						
11			・共通部分のcss(構築・							
	シングルカラムペーシ	7制作③	・ヘッダー部分のcss(#	隽築 + bg, position)						
12			・グローパルナビゲーションのcss(構築+z-index)							
13			・セクションのcss(構築+content,vertical-align)							
	シングルカラムペーシ	制作④	・フッターのcss(構築、バララックス効果)							
14			・cssアニメーション							
15			レスポンシブとは?							
16	レスポンシブ①		・レスポンシブとは?・レスポンシブ対応作別	€(viewport, @media)						
10										
17	1 7 41		レスポンシブ対応作3	章(画像の高解像度化)						
18	レスポンシブ②		・サーバーアップロート	F						
-										
19	複数ページサイト制作	F(I)	制作の流れとデザイン	100201-10-10-1						
20			・Webデザインの基本に	こついて						
21			4 -000							
	複数ページサイト制作	F2	・作成時のポイント・TOPページのcss(構築)							
22			・CONCEPTページのc	ss(構築 + text-transfo	m, bg-clip, object-f	it/position)				
23										
-	複数ページサイト制作	F3	・MENUページのcss(株・INFOページのcss(株							
24										
25										
20	複数ベージサイト制作	F(4)	・PC版cssのコーディン	ング(構築 + align-self)						
26										
27		_	・ハンバーガーメニュー							
28	複数ページサイト制作	FS)	・ファビコン、OGPのj ・サーバーアップロー l							
29	u sa		施田・2	ui <i>ii</i>	14-	Markey Street Committee				
30	試験		範囲:2カラムページ制	BSTF、ソンクルカラム#	ITF、レスポンシブ、	1女奴ペーシサイト制作				
<u> </u>										

			シ	/ラバス			
	410 AM TIV. 600	V41200		目の基礎情報①	WED = 14	7.5.187MIII	
	授業形態 必修選択	選択	科目名 (学則表記)			イン基礎Ⅲ	
	A 19 AS V	MEDI.	(子則衣記)			単位数	時間数
	年次	1年	学科	WEBクリエイタ	-科	1	30
	使用教材	確かな力が身につく」	avaScript「超」入門第	82版	出版社	SBクリエイティフ	7
			科	目の基礎情報②			
-	授業のねらい			作る技術を身につける。			
	到達目標	JavaScriptの構文		ージに実装することができ			
	評価基準		lを理解し、Webベ i制作物45%、授業	ージに実装することがで 態度5%	きる。		
			3分の2以上ある				
	認定条件	成績評価が2以上					
	関連資格						
	関連科目 備考			レ基礎Ⅱ、WEBデザイン基 は同時双方向型遠隔授業			
	担当教員	藤沼 幸士郎	· ハ 山 (X 未 / D ×) な / C	16月月次万円主起開汉来		8経験	0
	実務内容	ディング/アクセ. 大手エンタメ企業	ス分析、Web配信制 のグラフィックデ	ンツ関連スタッフとして4 新組のデザイン/現場オペ ザイン、動画編集等)と 実際の現場で感じた観点	レーター)。 して独立する を基に、身に	その後フリーラン と共に、2校の専門 になる・社会で役立	ス(活動歴3年/ 7学校でPC関連 つ内容を講義して
				習熟状 各回の展開	況等により	受業の展開が変わる	ことがあります。
回数	单	^但 元			内容		
2	JavaScript基礎知識		・JavaScriptの概要 ・コンソールにアウト ・JavaScriptはどこに				
3	-JavaScript①		ダイアログボックスHTMLを書き換える条件分岐(if)	スの表示(window.alert) 5			
5	-JavaScript②		・変数/定数(let、cor ・条件分岐(else if)	nst、代入演算子)			
7	-JavaScript③		・数当てゲーム(比較 ・時間で異なるメッセ	演算子) セージを表示(論理演算子)			
9	-JavaScript⊕		・繰り返し処理(while ・税込み価格の計算(-, ,			
11	-JavaScript®		・項目をリスト表示(・アイテムの価格と右	配列) 圧庫を表示(オブジェクト)			
13	-JavaScript®		・フォームの入力内容	穿を取得(イベント)			
15 16	-JavaScript⑦		・日時の表示(date) ・小数第○位で切り打	舎て(Math)			
17	-JavaScript®		・カウントダウンタイ・ブルダウンメニュー	イマーを作成しよう - で指定ページへリンクさせよう	i		
19 20	JavaScript⑨		・プライバシー承認/ ・イメージの切り替え ・スライドショーを作	R機能を作ろう			
21	jQuery		・jQueryとは? ・開閉するナビゲーシ ・ドロワーを作ろう	ションメニューを作ろう			
23	-Ajax/JSON		・空き状況をチェック	ウする機能を作ろう			
25 26	navigator.geolocation	1	・位置情報を取得しま	表示させよう			
27	Web API		・Web APIを使ってる	5.L.3			
29 30	試験		範囲:JavaScript基礎	食知識、JavaScript、jQuery、Aj	ax/JSON、na	rigator.geolocation、W	eb API

	シラバス								
			科	目の基礎情報①					
	授業形態	演習	科目名		WEBデサ	デイン基礎IV			
	必修選択	選択	(学則表記)		WEBデサ	Fイン基礎IV			
	年次	1年	開購 学科	WEBクリ:	エイター科	単位数	時間数 30		
	使用教材	デザイン初心者のため	のPhotoshop Illustrat	or	出版社	インプレス	30		
	12/1132/10	先輩に聞かずに9割解	決できるグラフィック:	デザイン超基礎 目の基礎情報②	HINKTL	17757			
	授業のねらい	より実践的なWeb に、デザイン制作	学び、一人でデザ デザインを制作で	イン案を考えられ きるよう、プロト での画像制作を行	タイプ制作アプ!	ナーションの操作 だ	方法を学ぶと同時		
	到達目標	プロトタイプ制作	イン案を制作する。 アプリケーション ゚リケーションを用		きる。				
	評価基準	試験50%、授業内	制作物45%、授業	態度5%					
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上	3分の2以上ある の者	者					
	関連資格								
	関連科目	WEBデザイン基礎	きI、WEBデザイン	∨基礎Ⅱ、WEBデサ	「イン基礎Ⅲ、W	EBデザイン基礎V			
	備考		対面授業形式また	は同時双方向型遠					
	実務内容	ディング/アクセン /大手エンタメ企	ス分析、Web配信き 業のグラフィック	番組のデザイン/現 デザイン、動画編!	として4年間従事 易オベレーター) 集等)として独立	務経験 (公式ファンサイト。その後フリーランフすると共に、2校の身になる・社会で行	ノス(活動歴3年 専門学校でPC関		
					熟状況等により	授業の展開が変わる	ことがあります。		
回数	<u></u>	· ^红 元		各回の展開	内容				
1 2	Webサイト制作基礎対	印識	・Webサイト制作の流 ・ラフスケッチ/ワイ・	fiれ(おさらい) ヤーフレームについて					
3	サイト設計①		・ラフスケッチ/ワイ・	ラフスケッチ/ワイヤーフレーム作成実践					
5	サイト設計②		・ラフスケッチ/ワイヤーフレーム作成実践						
7	サイト設計③		・ラフスケッチ/ワイ・	ヤーフレーム作成実践					
9	サイトデザイン制作①)	・ワイヤーフレームからデザインカンプを作る						
11	サイトデザイン制作②		・ワイヤーフレームからデザインカンプを作る						
13	サイトデザイン制作③		・ワイヤーフレームからデザインカンプを作る						
15 16	サイトデザイン制作@)	・ワイヤーフレーム/*	デザインカンブからマー	-クアップのメモを♪	.h3			
17	画像制作①		・Photoshopで簡単な	パナーを作る					
19 20	画像制作②		・Illustratorで簡単な	パナーを作る①					
21	画像制作③		・Illustratorで簡単な	パナーを作る②					
23	画像制作④		・Illustratorで簡単な	バナーを作る③					
25 26	画像制作③		・Illustratorで簡単な	パナーを作る④					
27 28	画像制作⑥		· Illustrator/Photosh	iopを用いた総合的なバ	ナー制作				
29 30	試験		範囲:Webサイト制作	F基礎知識、サイト設計	、サイトデザイン制	作、画像制作			
_				_	_				

	シラバス									
	1-7 WI 1 Ob			目の基礎情報①						
	授業形態 必修選択	選択	科目名 (学則表記)	WEBデザ- WEBデザ-	イン基礎 V イン基礎 V					
	01221	ASIA	開講	,	単位数	時間数				
	年次	1年	学科	WEBクリエイター科	1	30				
	使用教材		彩	出版社 目の基礎情報②						
1	授業のねらい	個人のポートフォ		制作し、プレゼンテーションを行う	•					
	mist mile		ebサイトを制作で							
	到達目標		理解し、実際に作り ンの準備から発表:	或することができる。 ができる。						
	評価基準	制作物・プレゼン	テーション内容90	%、授業態度10%						
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上	3分の2以上ある の者	者						
	関連資格	770001100 - 700								
	関連科目	WEBデザイン基礎	!、WEBデザイン	基礎Ⅱ、WEBデザイン基礎Ⅲ、WEB	デザイン基礎Ⅳ					
	備考		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						
	担当教員	藤沼 幸士郎	マニバクリコンニ	実務 ンツ関連スタッフとして4年間従事(2)	経験	0				
				ンク関連ペタックとして4年前従事(3 組のデザイン/現場オペレーター)。						
	実務内容			ザイン、動画編集等)として独立する 実際の現場で感じた観点を基に、身に						
		いく。	17/14/140	your constitution of Marie Mari						
				習熟状況等により打	受業の展開が変わる	ることがあります。				
回数	単	 ¹ 元		各回の展開						
1			W L H / L A T / T							
	Webサイト制作実践基	變	・Webサイト企画(アン・企画書の作り方・制作ガイダンス	(レクション)について						
3			ポートフォリオサイト	如 <i>作《</i> 如平》						
4	Webサイト制作実践①)		成~ラフ~ワイヤーフレーム~デザイン)						
5										
	Webサイト制作実践②)	ポートフォリオサイト制作《前半》 (企画立案~企画書作成~ラフ~ワイヤーフレーム~デザイン)							
6										
7	Webサイト制作実践③)	ポートフォリオサイト	制作《前半》 成~ラフ~ワイヤーフレーム~デザイン)						
8			(正阿亚米 - 正阿書)	W - 22 - 24 (
9	Webサイト制作実践④		ポートフォリオサイト	制作《前半》						
10	Webサイト初刊失概5	,	(企画立案~企画書作	成〜ラフ〜ワイヤーフレーム〜デザイン)						
11			ポートフォリオサイト	and the State of S						
12	Webサイト制作実践⑤)		前111 《前年》 成~ラフ~ワイヤーフレーム~デザイン)						
13										
	中間経過報告		制作の進捗状況について発表 (フィードバックを経て企画・デザインのブラッシュアップへ)							
14										
15	Webサイト制作実践⑥)	ポートフォリオサイト	制作(後半) ング、プレゼンテーション準備)						
16										
17	W. I. II. Z. 1		ポートフォリオサイト	制作《後半》						
18	Webサイト制作実践⑦	,		ング、ブレゼンテーション準備)						
19										
	Webサイト制作実践®		ポートフォリオサイト (デザイン〜コーディ	制作《後半》 ング、プレゼンテーション準備)						
20										
21	·Webサイト制作実践⑨)	ポートフォリオサイト							
22			(アサイン〜コーディ	ング、プレゼンテーション準備)						
23			ポートフォリオサイト	制作《後半》	<u></u>					
24	Webサイト制作実践図			かけ (吹牛)						
25										
Webサイト制作実践11			ポートフォリオサイト (デザイン〜コーディ	制作《後半》 ング、プレゼンテーション準備)						
26										
27	プレゼンテーション①)	制作したポートフォリ	オサイトのプレゼンテーション、クラス内フ・	ィードバック					
28										
29	プレゼンテーション②)	制作したポートフォリ	オサイトのプレゼンテーション、クラス内フ・	ィードバック					
30	総括		WEBデザイン基礎全体							
	<u> </u>		<u>I</u>							

シラバス									
			科目の	D基礎情報①					
	授業形態	講義	科目名		-タベ-	- ス基礎			
	必修選択	選択必修	(学則表記)	デ	ータベ-	- ス基礎			
		T	開講			単位数	時間数		
	年次	1年	学科	WEBクリエイター科		2	30		
	使用教材	[Oracle Database])基礎情報②	社	東京ITスクール			
ž	受業のねらい	データベースの基		♪極堤間報と したデータの操作方法を身	rにつけ	る。			
				ルを作成することができる					
	到達目標			自加・検索・更新・削除を 					
				複数のテーブルのレコード データの更新・削除・検索			కేపి.		
	評価基準			30% 授業態度:25%					
	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	データベース基礎		同時亦左右刑法原提業形式	PI-マ中	歩する			
	担当教員	原則、この科目は	.刈岨授耒形式まだは	同時双方向型遠隔授業形式		経験			
	実務内容				×177	//主机			
				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	F				
1									
	ガイダンス、データへ	ミースとは	データベースについて、	Oracle環境構築					
2									
3			リレーショナルデータベ	ース、キーバリュー型データベ-	_7 h=	ラ / 刑 デニタベニフ	さも、イント刑デニ		
4	データベースの用例		タベース	X(4 //)1 E/ X/	^ , // .	/A±/ / / / / /	イコンン「王ノ		
4									
5									
	RDBMS概要		RDBMSとOracle、確認能	式験					
6									
7									
	ユーザと権限		ユーザとユーザ権限、確認試験						
8									
9									
	テーブル作成		データ型・テーブル・カ	ラムと参照制約、確認試験					
10									
11									
12	テーブル変更/削除		テーブル変更と削除、確認試験						
12									
13									
14	CRUD I		レコードの登録と表示、	確認試験					
14									
15									
16	CRUD II		レコードの更新と論理削	除/物理削除、確認試験					
10									
17									
18	SQL演習 I		ユーザおよびテーブル作	双とCRUD処理の演習					
10									
19	001 3477			* L 00U0 IT					
20	SQL演習 II		ユーザおよびテーブル作り	以とURUD処理の演習					
21	NAME OF T		and the same						
22	演算子		算術演算子・比較演算子	・遍埋演算子、確認試験					
23									
24	述語/関数		还語による検索と平均値	・合計知・最小値・最大値・最新	析日付のと	11刀、確認試験			
25	グループ化/並び替え		Mn 100 6 4 + 10 = 5 + 1	行う句について、確認試験					
26	ノルーノ10/ 亚ひ替え		ノルーノ10.C业ひ替えを	11.1.9についら、唯能試験					
	20								
27	CUI aksam		法管区 法环 明起 **	1 TA #78#3 ~ ****					
28	SQL演習III		※昇丁、池崎、関数、グ	ループ化、並び替えの演習					
29	まとめ		COI ※窓川レニ ね・	7 推歴 今け ホ * し ↓ ・ *** ^ ****	ie.				
30	まとめ		ovL演音III とナータベー.	ス基礎 全体のまとめ、総合試験	×				

シラバス									
)基礎情報①					
	授業形態	講義	科目名		ベース基礎Ⅱ				
	必修選択	選択必修	(学則表記)	データ	ベース基礎Ⅱ				
		1	開講		単位数	時間数			
	年次	1年	学科	WEBクリエイター科	2	30			
	使用教材	[Oracle Database]		出版社	東京ITスクール				
1	受業のねらい	データベースの基)基礎情報② したデータの操作方法を身につ	つける。				
-	~~~			レを作成することができる。					
	到達目標			畠加・検索・更新・削除を行う					
				複数のテーブルのレコードから データの更新・削除・検索を行		きる。			
	評価基準			30% 授業態度:25%	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,				
			3分の2以上ある者						
	認定条件	成績評価が2以上							
	関連資格								
	関連科目	データベース基礎	1						
	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*					
	担当教員				実務経験				
	実務内容								
			久	習熟状況等により 回の展開	リ授業の展開が変わる	ことがあります。			
回数	単	·元	н	内容					
1									
-	トランザクション		トランザクションとロー	ルバック、確認試験					
2									
_									
3	内部結合		内部結合について						
4									
5	外部結合		A 部は合にのいて - 1年四:	trise					
6	外部福富		外部結合について、確認試験						
7									
8	SQL演習IV		結合の演習						
δ									
9									
	集合演算		集合演算句について						
10									
11									
	サブクエリ		サブクエリ・スカラサブ:	ウエリについて、確認試験					
12									
13									
	ビュー/シーケンス		ピューとシーケンスにつ	いて、確認試験					
14									
15									
13	SQL演習IV		集合演算、サブクエリ、	シーケンスの演習					
16									
17									
17	正規化Ⅰ		正規化と第1~第3正規形	について、課題レポート、確認試験					
18									
l									
19	正規化Ⅱ		課題レポート						
20	796 104		mary: I'						
21	T4876111		10 PK . J						
22	正規化III		課題レポート(発表)						
-									
23			JDBCについて(データベ	:-スを扱うAPIの例として)、SQL-	インジェクションについて	インデックス(仟			
24	JDBC/SQLインジェク	7ション	意)						
25									
20	総合演習!		コンソールアプリケーシ	ョン作成演習					
26									
27									
-	総合演習Ⅱ		コンソールアプリケーシ	ョン作成演習					
28									
29									
	まとめ		総合演習およびデータベ	- ス基礎全体のまとめ、総合試験					
30									

シラバス									
			科	目の基礎情報①					
	授業形態	講義	科目名		システム	.設計基礎 I			
	必修選択	選択必修	(学則表記)		システム	設計基礎Ⅰ			
			開講			単位数	時間数		
	年次	1年	学科	WEB/JJ	エイター科	2	30		
	使用教材	竹政昭利, 林田辛可, 7 (2017), 『かんたんU!	大西洋平,三村次朗,藤z ML入門』	本陽啓,伊滕太辛	出版社	技術評論社			
			科	目の基礎情報②					
ł	受業のねらい		礎知識と設計技法						
	到達目標	上流工程と下流工	·とそのプロセスの 程で行われる作業 ·ケース、UI設計と		3容と必要性を理	解する。			
	評価基準	試験:20% レオ	ペート:5% 演習	:50% 授業態度:	25%				
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上	3分の2以上ある :の者	者					
	関連資格								
	関連科目	システム設計基礎		4. 同味 四十 九 刑 法原	担業形式により	#:+·7			
	描考 担当教員	原則、この科目は	対国授業形式また	は同時双方向型遠隔		施する。 務経験			
	実務内容				**	1万市土州大			
	X3011111			The state of the s	動状況等により	授業の展開が変わる	5.アとがあります.		
				各回の展開					
回数	4	草元			内容				
1									
_	ガイダンス/システム	設計の本質	ガイダンス、評価方法	去説明、システム設計、	モデリング				
2									
3									
	開発モデルとプロセス	z.	ウォーターフォールモ	モデル、アジャイル開発					
4									
5									
	開発アプローチと要作	井定義	各種開発アプローチ、	各種開発アプローチ、要件定義、機能要件、非機能要件					
6									
7									
	基本設計、詳細設計		基本設計、詳細設計、	練習問題					
8									
9									
	UML基礎		UML、draw.io、練習	門題					
10									
11									
10	ユースケースI		ユースケース、動詞技	ユースケース、動詞抽出、練習問題					
12									
13									
	ユースケースⅡ		ユースケース図、練習	習問題					
14									
15									
	オブジェクト指向		オブジェクト指向、ス	オブジェクトとクラス、』	属性と操作、練習問	題			
16									
17									
	クラス図		クラス図、アクセス制	制御、多重度、インタフ	ェース、練習問題				
18									
19									
	ステートマシン図I		ステートマシン図、#	練習問題					
20									
21									
	ステートマシン図Ⅱ		ステートマシン図、着	練習問題					
22									
23									
	アクティビティ図I		アクティビティ図、彩	東習問題					
24									
25					_				
	アクティビティ図Ⅱ		アクティビティ図、彩	東習問題					
26									
27									
	パッケージ図と継承		パッケージ図、練習問	問題					
28									
29									
	まとめ		まとめ、総復習、振り	り返り					
30							_		

	シラバス								
		1	科目の基礎情報①						
	授業形態	講義	科目名			設計基礎			
	必修選択	選択必修	(学則表記) 開講		システム	設計基礎 単位数	D. 1999		
	年次	1年	州 膊 学科	WEBクリ:	エイター科	里位数	時間数 30		
	使用教材	竹政昭利,林田幸司,;	大西洋平, 三村次朗, 藤2		出版社	技術評論社			
) 使用权何	(2017), 『かんたんUI		日の甘醂性却②	ШЛХŤL	fX1/N at amt.L			
	授業のねらい	システムの開発・	テストおよび運用	目の基礎情報② までの各工程の作	業内容と手法を理	解する。			
			とそのプロセスの						
	到達目標		こそのプロセスの こ程で行われる作業						
		要求仕様やユース	スケース、UI設計と	いった設計要素の	内容と必要性を理	単解する。			
	評価基準	試験:20% レカ	- ト:5% 演習:50% 授業態度:25%						
	認定条件		3分の2以上ある者						
	関連資格	成績評価が2以上	の有	の者					
	関連科目	システム設計基礎	5						
	備考		対面授業形式また	は同時双方向型遠	隔授業形式にて実	能する。			
	担当教員				実務	 務経験			
	実務内容						•		
					熟状況等により摂	業の展開が変わる	ることがあります。		
回数	H	 ^近 元		各回の展開	内容				
	4	->0			112				
1	ガイダンス、要求仕村	美とユースケース	ガイダンス、評価方法	:説明、要求仕様、分析	「クラス図、ユースケ	ース図、ユースケース	(図記述、練習問題		
2									
3									
3	UI設計		UI、UX、ユーザビリ:	ティ、アートとデザイ:	>				
4									
5									
,	データモデルI		POA、DOA、データモ	Eデル設計、中間テーフ	プル				
6									
7									
·	データモデルⅡ		ER図、練習問題						
8									
9									
	要求分析とUML		Unified Process(統-	ープロセス)、ユース・	ケースモデル				
10									
11									
	ロバストネス分析I		ロバストネス分析 I (基礎) 、練習問題						
12									
13									
	ロバストネス分析Ⅱ		ロバストネス分析Ⅱ	(一覧表示、更新、削除	(i) 、練習問題				
14									
15									
10	シーケンス図Ⅰ		シーケンス図Ⅰ(基础	飲)、練習問題					
16									
17									
18	シーケンス図 II		シーケンス図Ⅱ(更新	f、削除)、練習問題					
10									
19	45.75		A	- 04: 70 pm me					
20	クラス図		クラス図、属性と操作	F、練省問題					
21	テスト仕様書の作成	I	テスト仕様書とは(単	4体、結合、システハ					
22	A STATE OF S		Liver Cia (4						
23	テスト仕様書の作成	II	テストケース抽出、テ	-スト仕様書の作成、彩	· 習問題				
24									
or.									
25	システム分析事例।		システム分析事例(コ	1ンソール予約システム	.)				
26									
27									
-1	システム分析事例Ⅱ		システム分析事例(コ	1ンソール予約システム	.)				
28									
29									
	まとめ		まとめ、総復習、振り	返り					
30									

			シラバス 料日の基礎機能①		
	授業形態 必修選択	講義 選択	科目名 資格対策 (学列表記) 資格対策		
	年次	1#	関語 単位数 時間数 学科 WEBクリエイター科 4 60		
	使用教材	会和6年度 いちばん	やましい[[バスボート能力会体の数科書 出版社 SBクリエイティブ株式会社 料日の基礎情報を		
1	受業のねらい		(の合格を目指しながら「IT基礎力」と「自分なりの勉強の仕方」を身につける。 (験、情報セキュリティマネジメント試験、情報検定(情報活用試験・情報システム試		
	到達日標 評価基準	験) への合格を日	標とする。 小テスト: 20% 期末試験: 30%		
	認定条件		3分の2以上ある者		
	関連資格		Tikk、情報セキュリティマネジメント試験、情報検定		
	関連科目 備考	原則、この科目に	対面授業形式または同時双方向型連隔授業形式にて実施する。		
	担当教員 実務内容	講座やDX化セミ	実務経験 (3年間指導、その後企業や商工会で社会人向けの議師を合計8年期回点。宅地建物取引ナ ナーなど、資格施度から11研修まで様々なジャンルで登場。その他に台企業でシステム機 可勤務化と経験を名は、実務経験を添けたが会体が展開である地と対象を使する。		
		m (m) = 0 = 0	習熱状況等により授業の展開が変わることがあります。 各個の展開		
回数		元	内容		
1	ガイダンス		(アパスボートとは/試験に出題される問題/接筆の進め方		
3	企業活動! 企業活動!		機式会社と経営理念/企業の責任 経営表演/経営組織		
4	企業活動目		南西大の/ 中の山田 森教分析と業務計画/経営者の意思次定と問題解決チ法		
5	企業活動IV		接蓋分岐点/財務維索と6つの利益		
6	注册 I		3つの効的財産復/産業財産権とその他の権利/セキュリティ関連法規		
7	上桥:		労働関連法規と取引関連法規/その他の法律/標準化		
8	経営戦略マネジメン	F.I	缩常蜘蛛とSWOT分析/PPM		
9	経営戦略マネジメン	+ II	経営物格に関する重要用逐/事業物格と経営管理システム		
10	技術戦略マネジメン	i.i	技術開発栽培の立案・技術開発計画/ビジネスシステム/エンジニアリングシステム		
11	技術戦略マネジメン	h II	生産管理の計算問題/e-ビジネス/loTシステム・組込みシステム		
12	システム戦略!		情報システム影略/薬器プロセス		
13	システム戦略Ⅱ		業務プロセスを改善する方法/ソリューションビジネス		
14	システム戦略Ⅲ		システムの活用促進と評価/システム企画		
15	システム戦略IV		企画プロセスと要件定員プロセス/同連計画・実施		
16	開発技術!		システム開発技術/システム要件変義		
17	開発技術Ⅱ		システム提供/ブログラミング		
18	開発技術 II		サストとソフトウェア受入れ/運用プロセスと保守プロセス/ソフトウェア開発モデル		
19	プロジェクトマネジ	(>FI	プロジェクトマネジメントと3つの制的/PMBOKとほ		
20	プロジェクトマネジ		プロジェクトタイムマネジメント/プロジェクト人的資源マネジメント		
21	プロジェクトマネジ	<>FII	プロジェクトコミュニケーションマネジメント/プロジェクトリスクマネジメント		
22	サービスマネジメン		サービスマネジメントとITE_/SLMと可用性管理//サービスサポート		
23	サービスマネジメン	トとシステム製査Ⅱ	ファシリティマネジメント/システム監査/内部統制		
24	基礎理論とアルゴリス		数値の数え方/集合と論理変更		
25	基礎理論とアルゴリス		データの単位/データ構造		
26 27	基礎理論とアルゴリス		アルゴリズムとフローチャート/コンピュータ官語		
27	基礎理論とアルゴリン コンピュータシステム		プログラミング①基本知識/プログラミング②選択処理と蜂返し処理/プログラミング③関数		
29	コンピュータシステル		処理形態によるシステムの分類/利用形態やシステム構成による分類 ハードディスクの多重化/システムの評価指揮		
30	コンピュータシステル		システムの保積性/面列システムと並列システム		
31	ハードウェアト		コンピュータの種類// コンピュータの5つの役割		
32	ハードウェアリ		演算と制御/記場		
33	ハードウェアⅢ		入力と出力/入出力インタフェース		
34	ソフトウェアリ		OCの役割と4つの機能/データ管理とファイルシステム/バックアップ		
35	ソフトウェアⅡ		アプリケーションソフトウェア/ヒューマンインタフェースとソフトウェアの権利		
36	データベースト		ゲータベースの基本/関係データベース		
37	データベースⅡ		データベース設計/データベース管理システムとSQL		
38	ネットワークリ		LANとWAN/ネットワーク機器/透信プロトコル		
39	ネットワーク目		インターネットの住宅み/インターネットサービス		
40	情報セキュリティ!		情報セキュリティの脅威/リスクマネジメント		
41	情報セキュリティⅡ		情報セキュリティの脅威/論号技能の基本		
42	情報セキュリティⅡ		ディジタル著名と認証局/脅威への対策		
43	資格対策!		即應減冒・過去問題対策		
44	資格対策Ⅱ		問題消冒・過去問題対策		
45					
46	資格対策 IV~VII		問題演習 - 进止問題対策		
48					
49					
50	4				
51	資格対策 VIII~ XI		即應其智・過去問題对策		
52					
53					
54					
_	資格対策 XII~XV		物理決容・過去問題対策		
55					
55 56					
_					
56					
56 57	資格対策 XVI~XIX		物能減量 - 法点供能计器		

				ラバス			
	授業形態 必修選択	講義 選択	科目名 (学別表記)	日の基礎情報①	資格:	対策=	
	年次	1#	開講 学科	WEBクリエイタ	-84	単位数	時間数 60
	使用教材			日の基礎情報②	出版社	技術評論社	
	受業のねらい 到速日標	クラウドサービス	としてのAWSの運列	AWS認定資格取得へのへ 用面と管理面の特徴を述 本系を述べることができ	べることがて		
	評価基準	試験:50% レオ	ート:40% 演習		以上の点数を	取ることができる	0
	認定条件	出席が総時間数の 成績評価が2以上 AWS Cloud Pract		Ni .			
	関連資格 関連科日 備者			1同時双方向型遠隔授業	B(-0/ (D)4	n+ 1	
	担当教員	NAME OF THE REAL PROPERTY.	×134000000000000000000000000000000000000	I POR TO THE BOOK IN THE PERSON IN THE PERSO		経験	
				各回の展開		受業の展開が変わ	5ことがあります。
回数		玩			内容		
2	ガイダンス/AWS語I	で資格とは	本講座とAWS認定資格	について			
3	クラウドの概念/AW	SEIZ	クラウドとAWS、確認	DOM:			
5							
6	クラウド放計原理		クラウド放計、確認試	NA.			
7 8	ネットワーク模式		AWS内のネットワーク	模式、確認試験			
9	ネットワークサービス		######################################	フラストラクチャとVPC、8			
10	, , , , - 63		0.49				
12	ネットワークサービス	XII	AWSとインターネット	をつなぐ各要素、確認試験			
13	ネットワークサービス	K.III	VPCの作成および設定	の漢習			
14							
16	ネットワークセキュリ	J÷4	脳号方式・認証方式・	DMZ, HISSISH			
17	セキュリティー		AWSの責任共有モデル	, musus			
18							
20	セキュリティⅡ		IAM・セキュリティグ	シープ・Inspector、確認試	R		
21	サーバ構成/コンビュ	ューティングサービスト	AWSの3階サーバ機力	とコンピューティングサーヒ	'⊼ (EC2) , ⊞	ESTEMBR	
23							
24	コンピューティングサ	t- EXII	コンピューティングサ	ービス(EC2、ELB、Auto S	calling) & Lamb	da、確認試験	
25 26	コンピューティングサ	r-ビスIII	EC2の起動と設定の演	No.			
27	コンピューティングサ	t- K2M	EC2の起動・接続・削	ROBE			
28							
30	ストレージサービス		EBSとS3、確認試験				
31	データベースサービス		RDS - DynamoDB - E	lastiCache、確認試験			
32							
34	管理サービス		CloudWatch 2 Trustee	Advisor、確認試験			
35	請求と料金Ⅰ		AWSの科金管理・見様	はりツール、小レポート、そ	ESENSE		
36					_		
38	類求と料金Ⅱ		AWSサポートプラン、	EC2 - ELB - Lambda - EBS	· S3 · RDS o #	1室体系、小レポート	WEIGH
39 40	20股対策I		問題演習、振り返りレ	#- F			
41	放験対策目		問題清智、毎り返りレ	at- h			
42							
43	M験対策III		問題漢容、振り返りレ	#-+			
45	試験対策IV		問題演習、振り返りレ	#-1			
46 47							
48	試験対策V		問題漢容、振り返りレ	#- F			
49	試験対策VI		問題漢容、振り返りレ	#- h			
50 51							
52	SCROT WVI		問題漢容、振り返りレ	#- F			
53	20版対策VIII		問題演習、振り返りレ	#- F			
54							
56	試験対策IX		問題演習、振り返りレ	#- F			
57	試験対策X		問題漢智、振り返りレ	#- F			
58 59							
60	全体のまとめ		全体のまとめ、問題演	習の解説			
_							

シラバス 科目の基礎情報① 授業形態 科目名 講義 キャリアデザイン基礎A 必修選択 選択 (学則表記) キャリアデザイン基礎A 開講 単位数 時間数 WEBクリエイター科 年次 学科 15 1年 1 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 就職活動に向けた心構えと基本的な知識やスキルを身につける。 社会人として求められるビジネスマナーを身につける。 到達目標 後期以降から本格的に始まる就職活動に向けた準備ができる。 評価基準 出席40%、企業レポート15%、職種レポート15%、ビジネスマナーテスト15%、自己PR15% 出席が総時間数の3分の2以上ある者 認定条件 成績評価が2以上の者 関連資格 関連科目 キャリアデザイン基礎B、キャリアデザイン演習 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

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

	智熱状況寺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	本授業の目的とスケジュール	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 現状の立ち位置を把握する ビジネスマナーについて知る				
2	社会人に求められるマナー①	ビジネスマナーの意図を理解する 生活習慣を見直す・正す				
3	社会人に求められるマナー②	TPOに応じたビジネスマナーを理解する 学生と社会人の違いを理解する				
4	就職活動に向けた準備	エントリーサイトの登録 採用スケジュールの確認				
5	自己分析①	自己分析の実施① 自身の得手/不得手、好き/嫌いを把握する				
6	自己分析②	自己分析の実施② 結果の活用・自身の強み/弱みの確認				
7	自己分析③	自己分析の実施③ 説明会・インターンの概要説明と参加の促し				
8	業界・企業研究①	業界・企業研究① 企業レポートの作成				
9	業界・企業研究②	業界・企業研究② 企業レポートの作成				
10	職種研究①	職種研究① 職種レポートの作成				
11	職種研究②	職種研究② 職種レポートの作成→提出				
12	会社選び①	選社軸について考える 求人票の見方を理解する				
13	会社選び②	会社の特色を理解する(研修制度、キャリアステップ) 就労規則 給与等生活の基準について 一企業の選定基準の一つとして(見るポイント) ビジネスマナーと自己分析の復習				
14	期末考査	ビジネスマナーの習熟度を測る 自己分析の結果から自身の強みをアピールする				
15	まとめ	現状の自己分析結果と会社選びの方向性の確認				

シラバス 科目の基礎情報① 授業形態 講義 科目名 キャリアデザイン基礎B 必修選択 選択 (学則表記) キャリアデザイン基礎B 時間数 開講 単位数 年次 1年 学科 WEBクリエイター科 1 15 オリジナル教材 使用教材 Myキャリア 出版社 科目の基礎情報② 授業のねらい 就職活動に向けた心構えと基本的な知識やスキルを身につける。 到達目標 年明けから始まる説明会や一次試験に関わる就職活動に向けた準備ができる。 出席40%、企業レポート15%、職種レポート15%、ビジネスマナーテスト15%、自己PR15% 評価基準 出席が総時間数の3分の2以上ある者 認定条件 成績評価が2以上の者 関連資格 関連科目 キャリアデザイン基礎A、キャリアデザイン演習 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。 備考 担当教員 上原 在久 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	本授業の目的とスケジュール	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 現状の立ち位置を把握する			
2	進路について①	自身の進路について考える(コース選択・就職/進学)			
3	進路について②	やりたい事とできる事について 将来のなりたい姿について考える			
4	仕事に対する価値観①	仕事をする上での優先順位			
5	仕事に対する価値観②	仕事を通してどうなりたいか 仕事を通してどのような影響を与えていきたいか			
6	自己分析と価値観①	現状の自己分析と価値観について			
7	自己分析と価値観②	自身の仕事の適性について			
8	会社選びの軸を固める①	今までの結果を基にした会社選び			
9	会社選びの軸を固める②	実際に就職活動を進めていく上での注意			
10	就職活動に向けた準備①	面接時のポイント(一次~二次選考) 相手に伝わる話し方			
11	就職活動に向けた準備②	面接時のポイント(最終選考) 逆質問や答えづらい質問について			
12	就職活動に向けた準備③	履歴書の意図 作成時のポイント			
13	就職活動に向けた準備④	面接に行くための身だしなみと心構え			
14	就職活動のスケジュール確認	現状のスケジュール確認			
15	まとめ	今後の就職活動にむけた準備			

シラバス 科目の基礎情報① キャリアデザイン演習 授業形態 演習 科目名 必修選択 選択 (学則表記) キャリアデザイン演習 開講 単位数 時間数 年次 WEBクリエイター科 1年 学科 30 1 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 就職活動に向けワークと模擬面接を通し、実践的なスキルを身につける。 社会人として求められるビジネスマナーを身につける。 到達目標 面接における心構えと自身の考えや質問に対する準備ができている。 評価基準 出席40%、面接15%、履歴書15%、グループワーク発表30% 出席が総時間数の3分の2以上ある者 認定条件 成績評価が2以上の者 関連資格 関連科目 キャリアデザイン基礎A、キャリアデザイン基礎B 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。 備考

担当教員

実務内容

上原 在久

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

実務経験

	各回の展開 各回の展開				
回数	単元	内容			
1	本授業の目的とスケジュール	本授業における目的・目標・スケジュールの共有 現状の立ち位置を把握する ビジネスマナーについて知る			
2	グループディスカッション①	コンセンサスゲーム			
3	グルーブディスカッション②	ディベート			
4	グループディスカッション③	企画開発~プレゼン			
5	ビジネスマナーの復習	面接マナー 社会人としての基本的なマナー			
6	ビジネスマナー実戦②	面接時の入退室			
7	ビジネスマナー実践①	挨拶、言葉遣い(口語/文語)			
8	履歴書作成復習	履歴書作成時のポイント復習			
9	履歴書作成	履歴書作成~完成			
10	面接ポイント復習	話し方、立ち振る舞い			
11	面接練習①	自己紹介、自己PR			
12	面接練習②	志望動機、ガクチカ			
13	模擬面接試験①	グループに分かれて面接試験①			
14	模擬面接試験②	グループに分かれて面接試験②			
15	まとめ	就活におけるまとめと自身の振り返り			