

シラバス

科目の基礎情報①					
授業形態	講義	科目名	未来デザインプログラムA		
必修選択	必修	(学則表記)	未来デザインプログラム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Jテキスト 夢のスケッチブック（WEBアプリ）		出版社	FCEエデュケーション	
科目の基礎情報②					
授業のねらい	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分を身につける。				
到達目標	・7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 ・7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体现することができる。				
評価基準	テスト：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	・出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目					
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	言葉～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？	なりたいたい自分になるために優先すべき「大切なこと」には、夢の実現や目標達成に直接関係することだけではなく、間接的に必要なこともあることを学ぶ			
12	一番大切なことを優先する	スケジュールの立て方を学ぶ 自らが決意したことを実際の行動に移すことの大切さを学ぶ			
13	時間管理のマトリクス	第2領域（緊急性はないが重要なこと）を優先したスケジュール管理について学ぶ			
14	私的成功の振り返り	前期授業内容（私的成功）の振り返りを行う			
15	リーダーシップを発揮する	リーダーシップを発揮するためには、「主体性」が問われることを学ぶ			

シラバス					
科目の基礎情報①					
授業形態	講義	科目名	未来デザインプログラムB		
必修選択	必修	(学則表記)	未来デザインプログラム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」テキスト 夢のスケッチブック（WEBアプリ）		出版社	FCEエデュケーション	
科目の基礎情報②					
授業のねらい	7つの習慣を体系的に学ぶことを通じ、三幸学園の教育理念である「技能と心の調和」のうち「心」の部分を身につける。				
到達目標	・ 7つの習慣について、自身の言葉で説明することができる。 ・ 7つの習慣を自らの生活と紐づけ、前向きな学習態度として体现することができる。				
評価基準	テスト：20% 授業態度：40% 提出物：40%				
認定条件	・ 出席が総時間数の3分の2以上ある者 ・ 成績評価が2以上の者				
関連資格	なし				
関連科目					
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		実務経験		
実務内容					
習熟状況等により授業の展開が変わることがあります					
各回の展開					
回数	単元	内容			
1	信頼貯金箱	信頼貯金箱の概念を理解し、周囲から信頼されるための考え方を学ぶ			
2	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	将来のやりたい姿を描き、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基礎実践		
必修選択	選択	(学則表記)	PC基礎実践		
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	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	パソコン全般に関する基本的なスキルを学ぶ。 officeソフトのWord、Excel、PowerPointの基本操作を学び、架空テーマを通して資料作成のコツを習得する。		
到達目標	基礎的なパソコン操作の理解と実践ができる。 Word、Excel、PowerPointを一人で操作できるようになる。 テーマに沿った資料制作を、ある程度一人で考え作成できるようになる。		
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	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格	マイクロソフトオフィススペシャリスト（MOS）		
関連科目			
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	藤沼 幸士郎	実務経験	○
実務内容	大手芸能事務所にてデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年／大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義していく。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	オリエンテーション	○講師自己紹介/生徒自己紹介
2		○授業内容ガイダンス(授業内容/ルール/試験や評価など)
3	PCの基本事項①	○「パソコン」ってナニ？
4		○正しい電源のON/OFF（＋シャットダウン、スリープ） ○マウス操作の意味合いについて ○画面構成について ○キーボードの各部名称・使い方について
5	PCの基本事項②	○タイピング基礎 →タイピング特有のローマ字入力方法／打ち方のコツ
6		○タイピング実践 →タイピングゲームで模写／クイズやチャット形式で自分の意見を考えながら打つ
7	PCの基本事項③	○フォルダ／ファイルの扱い方について（違い・扱い方・名前の付け方コツ・拡張子）
8		○圧縮データの扱い方について ○キーボードショートカットを覚えよう ○トラブル解決マスターへの道（フリーズ・ア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的な検索方法について
10		○AI系サービスの活用方法

11	PCの基本事項 確認試験	○「PCの基本事項」の内容を踏まえた試験を実施（映像出題 or Googleフォーム完結型） →即時返却・答え合わせ
12		
13	Word①	○Wordについて知ろう！（特徴・アプリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作） ○テーマ①：送付状を作ってみよう！ →新規文書の作成／文字・行の範囲選択と移動コピー切り取り・文字／段落の書式設定／pdfへのエクスポート方法
14		
15	Word②	○テーマ②：運営マニュアルを作ってみよう！ →表／ワードアート／画像／図形／目次生成／印刷のやり方
16		
17	Excel①	○Excelについて知ろう！（特徴・アプリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作） ○テーマ①：架空イベントのタイムテーブルを作ってみよう！ →入力・表の編集（野線・色・文字編集関連）／印刷のやり方（Excel特有の機能紹介）
18		
19	Excel②	○テーマ②：分析用データ資料を作ってみよう！ →四則演算／関数・相対参照／絶対参照・ワークシート操作／グラフ／データベース機能
20		
21		
22		
23	PowerPoint①	○PowerPointについて知ろう！（特徴・アプリの起動・新規作成・画面構成・基本的操作） ○テーマ①：自己を売り込むスライドを作ってみよう！ →新規作成とスライドの操作／文字の入力と編集／箇条書きの編集／イラスト・写真の挿入と編集
24		
25		
26		
27	PowerPoint②	○テーマ②：プレゼン資料を作ってみよう！ →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（パワポ特有の機能紹介）
28		
29	PowerPoint③	○テーマ③：パワポでできる！バナー画像制作 →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
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅰ		
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	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界で必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30％ レポート：40％ 授業態度：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プログラミング基礎II、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	牧瀬 諒			実務経験	○
実務内容	技術商社にて自動運転委対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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	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	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	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	IT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		
17	学習習慣	①学び続ける必要性、学生の宿題と社会人の宿題、「記憶する」ではなく「慣れる」、ゴール設定 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
18		
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、質問しないことのデメリット
20		
21	コミュニケーションと関係構築	やりとりを通した関係構築、相手の発言の受け止め方
22		
23	ヒアリング演習	上手な質問と下手な質問の違い、模擬ヒアリング（ロールプレイング）
24		
25	傾聴とコミュニケーション	聴くことの重要性、傾聴の姿勢、聴き手と話し手の関係構築、メモの効果
26		
27	インターネット検索概要	①調べることの必要性、よく使う調べ方の振り返り、インターネット検索ツールの紹介、インターネット検索ツールの利用方法、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 ②Webページ内検索の方法、外国語のWebページの調べ方、キーワード順の違いによる検索結果の違い、情報源の種類（ネットリテラシー）
28		
29	インターネット検索演習	①インターネット検索 ②利用頻度の多いWebページの保存方法、IT関連の調べ物に長けたWebページ、IT技術書での調べ方（索引の使い方）
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅱ		
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	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界に必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30％ レポート：40％ 授業態度：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プログラミング基礎Ⅰ、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	牧瀬 諒			実務経験	○
実務内容	技術商社にて自動運転委対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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	調査演習Ⅰ	模擬調査
2		
3	インプットとアウトプット	考えることの必要性、インプットとアウトプット、考えるためのステップ（状況把握、仮定、検証）
4		
5	仮説思考	状況把握のコツ、仮定のコツ、検証のコツ
6		
7	調査演習Ⅱ	検証模擬ハンズオン、見切りをつけるコツ
8		
9	チームワーク	複数人で考えることのメリット、ブレインストーミング
10		
11	仮説検証演習	グループ別模擬検証
12		
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
14		
15	期限と計画	期限を守る必要性、計画どおりに進まない原因、目的と目標
16		
17	計画演習	計画を立てるコツ、模擬計画
18		
19	Scratch概要、「動き」、「見た目」、「変数」、「制御」ブロック	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、「制御」に関するブロック
20		
21	「演算」ブロック、「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
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	ゲーム作成演習Ⅰ	ゲームを作ってみよう
26		
27	ゲーム作成演習Ⅱ	ゲームを作ってみよう
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
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	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クリエイター科	1	30
使用教材	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界に必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30％ レポート：40％ 授業態度：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プログラミング基礎Ⅰ、Ⅱ、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	牧瀬 諒			実務経験	○
実務内容	技術商社にて自動運転委対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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	個人オリジナル作成演習Ⅱ	個人オリジナル作品作成、進捗報告会
2		
3	個人オリジナル作成演習Ⅲ	個人オリジナル作品作成、進捗報告会
4		
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	スケジュール設計	スケジュール設計、進捗報告会
12		
13	要件定義Ⅰ	要件定義、進捗報告会
14		
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		
23	製造Ⅱ	設計、進捗報告会
24		
25	製造Ⅲ	製造、進捗報告会
26		
27	製造Ⅳ	製造、進捗報告会
28		
29	製造Ⅴ	製造、進捗報告会
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	プログラミング基礎Ⅳ		
必修選択	選択	(学則表記)	プログラミング基礎Ⅳ		
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	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラミングとIT業界の基礎知識を習得する。				
到達目標	IT業界に必要な姿勢を習得したうえで模擬システムの製造ができる。				
評価基準	演習：30％ レポート：40％ 授業態度：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格					
関連科目	プログラミング基礎Ⅰ、Ⅱ、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	牧瀬 諒			実務経験	○
実務内容	技術商社にて自動運転委対応したMaaSシステムの構築や車載技術開発に3年間従事。PythonやC++を使用したROSでの開発やAIを活用した運行管理システムの運用の経験を基に、IT業界についてやプログラマーとしての必要な考え方を体系的に理解できるよう教授する。				

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	製造Ⅵ	製造、進捗報告会
2		
3	製造Ⅶ	製造、進捗報告会
4		
5	製造Ⅷ	製造、進捗報告会
6		
7	テストⅠ	テスト、進捗報告会
8		
9	テストⅡ	テスト、進捗報告会
10		
11	プ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
12		
13	報告準備Ⅰ	報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会
14		
15	報告準備Ⅱ	報告資料作成の説明、報告資料作成、進捗報告会
16		
17	報告準備Ⅲ	報告資料作成
18		
19	報告リハーサル	報告リハーサル
20		
21	チーム成果報告会Ⅰ	チーム成果報告会
22		
23	チーム成果報告会Ⅱ	チーム成果報告会
24		
25	チーム成果報告会Ⅲ	チーム成果報告会
26		
27	チーム成果報告会Ⅳ	チーム成果報告会
28		
29	まとめ	まとめ、ゴール振り返り
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエイター科	2	30
使用教材	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	効率的に効果性の高いプログラムを記述するためのアルゴリズム基礎知識を身につける。		
到達目標	順次構造・分岐（選択）構造・反復構造が混在するフローチャートを読み解き、プログラムの作成ができる。 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できる。 複雑な数学問題をプログラムで表現できる。		
評価基準	試験：20％　レポート：5％　演習：50％　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	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
備考	原則、この科目は対面授業形式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	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。

各回の展開

回数	単元	内容
1	ガイダンス	ガイダンス、環境構築、基本的な制御構造（順次、選択、反復構造）、レポート
2		
3	フローチャート	フローチャート記法（順次、選択、反復構造）、練習問題
4		
5	変数、文字、文字列、数値	変数、文字、文字列、数値、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（フローチャート）、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		
15	Scratch活用	Scratch
16		
17	分岐（選択）構造のプログラミング	分岐（選択）構造（フローチャート、プログラム）、練習問題
18		
19	反復構造Ⅰ	反復構造（フローチャート）、練習問題
20		
21	反復構造Ⅱ	反復構造（フローチャート）、練習問題
22		
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		
25	入れ子の考え方Ⅰ	様々なネスト、ネストの例、練習問題
26		
27	入れ子の考え方Ⅱ	練習問題
28		
29	まとめ	まとめ、総復習、振り返り
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	アルゴリズム基礎知識Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエイター科	2	30
使用教材	なし			出版社	なし

科目の基礎情報②

授業のねらい	プログラムの読解を行い、また効率的に効果性の高いプログラムの記述を行う。				
到達目標	順次構造・分岐（選択）構造・反復構造が混在するフローチャートを読み解き、プログラムの作成ができる。 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できる。 複雑な数学問題をプログラムで表現できる。				
評価基準	試験：20％ レポート：5％ 演習：50％ 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	アルゴリズム基礎知識Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式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	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。

各回の展開

回数	単元	内容
1	順次構造・分岐（選択）構造・反復構造	順次構造、分岐（選択）構造、反復構造振り返り、練習問題
2		
3	反復構造の制御の流れを変える命令Ⅰ	break文、練習問題
4		
5	反復構造の制御の流れを変える命令Ⅱ	continue文、練習問題
6		
7	多重ループ	多重ループ（フローチャート）
8		
9	多重ループのプログラミング	多重ループ（プログラム）
10		
11	フローチャート応用	「プログラミング基礎」教科作成物のフローチャート作成
12		

13	3つの制御構造の混合Ⅰ	混合制御構造、練習問題
14		
15	3つの制御構造の混合Ⅱ	混合制御構造、練習問題
16		
17	探索アルゴリズム	探索アルゴリズム（線形探索、二分探索）
18		
19	探索アルゴリズム	探索アルゴリズム（線形探索、二分探索）、再帰的アルゴリズム
20	再帰的アルゴリズム	
21	ソートⅠ	ソート（バブルソート、単純挿入ソート、シェルソート）
22		
23	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、度数ソート）
24		
25	その他のアルゴリズム	木構造、二分木、二分探索木
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	まとめ	まとめ、総復習、振り返り
30		

シラバス

科目の基礎情報①

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	(学則表記)	AI&クロステック入門Ⅰ		
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もって学ぶためのマインドを身につける。		
到達目標	ITが非IT分野にどのように影響を与えることができるのかについて説明できる。 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について説明できる。 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。 ディープラーニングを含めた機械学習を概観し、その大略を理解する。		
評価基準	授業態度70% / レポート30%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格			
関連科目			
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	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。

各回の展開

回数	単元	内容
1	ITがもたらす現在と未来Ⅰ (動機付け)	ITが現代の社会にどのような影響をもたらしたかを知る。 ITスキルを学び、活かすことの重要性を知る。
2	ITがもたらす現在と未来Ⅱ (動機付け)	ITが未来の世界にどのような影響をもたらすかを知る。
3	クロステック概要	クロステックという概念の根幹にあるものとしてIoT、ビッグデータ、AIの概要を知る。 クロステックにおける「テック」がインターネット接続を前提にしていることを知る。
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る。
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て知る。
6	AI入門	AI技術の役割とメリットについて知る。
7	グループワークⅠ	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とめて、発表する。

8	グループワークⅡ	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とめて、発表する。
9	AWS入門Ⅰ	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。 (科目「資格対策Ⅱ」の布石)
10	AWS入門Ⅱ	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。 (科目「資格対策Ⅱ」の布石)
11	AWSクロステック事例紹介Ⅰ	AWSサ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。 機械学習関連のAWS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Ⅱ	AWSサ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。 機械学習関連のAWSサービスを導入実例を紹介する。
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して文書にまとめて、発表する。
14	グループワークⅣ	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。
16	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。
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。
18	グループワークⅥ	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。
19	クロステックとビジネスⅠ	ク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。 プロジェクト、事業の開設につながる知識を学ぶ。
20	クロステックとビジネスⅡ	ク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。 プロジェクト、事業の開設につながる知識を学ぶ。
21	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解決できるか、そしてビジネスに繋がられるかをグループ内で考える。
22	グループワークⅧ	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解決できるか、そしてビジネスに繋がられるかをグループ内で考える。
23	グループワークⅨ	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解決できるか、そしてビジネスに繋がられるかをグループ内で考える。 グループごとにまとめた内容を発表する。
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	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
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

シラバス

科目の基礎情報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もって学ぶためのマインドを身につける。		
到達目標	ITが非IT分野にどのように影響を与えることができるのかについて説明できる。 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について説明できる。 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。 ディープラーニングを含めた機械学習を概観し、その大略を理解する。		
評価基準	授業態度70% / レポート30%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格			
関連科目			
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	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。

各回の展開

回数	単元	内容
1	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。
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	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。
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	歴史的導入	AIの定義、第1次AIブームとその後登場した技術「ELIZA」、第2次AI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.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h28/html/nc142120.html チャットボットの歴史 https://mobilus.co.jp/lab/chatbot/history-of-chatbot/

8	歴史的導入	AIの定義、第1次AIブームとその後登場した技術「ELIZA」、第2次AI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	ディープ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	ディープ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	ディープ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。
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/JjgaeMw3Q6w
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」を知る。
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	IT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)	IT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 いちばんやさしいITパスポート絶対合格の教科書			出版社	SBクリエイティブ株式会社

科目の基礎情報②

授業のねらい	IT業界における基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	システムを構成するソフトウェアの開発手法を身に付けることができる。 目的を達成するための業務や、プロジェクトを成功させるための手法・技術を学習し、情報処理技術者としてのスキルを向上することができる。				
評価基準	授業態度：50％ 小テスト：20％ 期末テスト：30％				
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者				
関連資格	ITパスポート試験				
関連科目	IT戦略&マネジメントワークショップ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	岩崎 利信			実務経験	○
実務内容	大学にて留学生を3年間指導、その後企業や商工会で社会人向けの講師を合計8年間担当。宅地建物取引士講座や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。その他にも企業でシステム構築や保守として3年間勤務した経験を基に、IT業界における基本的な企業戦略および組織マネジメントを教授する。				

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・導入	IT業界の動向について
2		
3	企業活動Ⅰ・Ⅱ	"株式会社と経営理念／企業の責任／経営資源／経営組織"についての演習
4		
5	企業活動Ⅲ・Ⅳ	"業務分析と業務計画／経営者の意思決定と問題解決手法／損益分岐点／財務諸表と6つの利益"についての演習
6		
7	法務Ⅰ・Ⅱ	"3つの知的財産権／産業財産権とその他の権利／セキュリティ関連法規 労働関連法規と取引関連法規／その他の法律／標準化"についての演習
8		
9	経営戦略マネジメントⅠ・Ⅱ	"経営戦略とSWOT分析／PPM／経営戦略に関する重要用語／事業戦略と経営管理システム"についての演習
10		
11	技術戦略マネジメントⅠ・Ⅱ	"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／IoTシステム・組み込みシステム"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／業務プロセス／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	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	開発技術Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	"システム開発技術／システム要件定義／システム設計／プログラミング テ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"についての演習
18		
19	プロジェクトマネジメントⅠ・Ⅱ	"プロジェクトマネジメントと3つの制約／PMBOKとは 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"についての演習
20		
21	プロジェクトマネジメントⅢ	"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"についての演習
22		
23	サービスマネジメントとシステム監査Ⅰ・Ⅱ	"サービスマネジメントとITIL／SLMと可用性管理／サービスサポート ファシリティマネジメント／システム監査／内部統制"についての演習
24		
25	総合演習Ⅰ	問題演習・ITパスポート過去問対策
26		
27	総合演習Ⅱ	問題演習・ITパスポート過去問対策
28		
29	総合演習Ⅲ	問題演習・ITパスポート過去問対策／期末テスト
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	IT戦略&マネジメントワークショップB		
必修選択	選択必修	(学則表記)	IT戦略&マネジメントワークショップB		
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	ビジネスフレームワーク図鑑―すぐ使える 問題解決・アイデア発想ツール70		出版社	株式会社アンド	

科目の基礎情報②

授業のねらい	IT業界における基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、身に付ける。		
到達目標	システムを構成するソフトウェアの開発手法を身に付けることができる。 目的を達成するための業務や、プロジェクトを成功させるための手法・技術を学習し、情報処理技術者としてのスキルを向上することができる。		
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	IT戦略&マネジメントワークショップ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	岩崎 利信	実務経験	○
実務内容	大学にて留学生を3年間指導、その後企業や商工会で社会人向けの講師を合計8年間担当。宅地建物取引士講座や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。その他にも企業でシステム構築や保守として3年間勤務した経験を基に、IT業界における基本的な企業戦略および組織マネジメントを教授する。		

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・導入	ビジネスフレームワークを活用するために
2		
3	問題・課題を発見する①	問題をあぶりだす
4		問題を整理する
5	問題・課題を発見する②	優先順位の決定
6		
7	市場を分析する①	マクロ環境や自社について分析する
8		
9	市場を分析する②	顧客について分析する
10		競合について分析する
11	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
12		
13	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る
14		アイデアの評価と選択

15	戦略を立案する①	戦略の方向性を考える
16		
17	戦略を立案する②	どのように実現するかを考える
18		目標を設定する
19	業務を改善する①	結果を振り返る
20		業務の状態を可視化する
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
24		メンバー間の関係性の質を高める
25	組織をマネジメントする②	メンバーのモチベーションを高める
26		
27	他者に伝える・共有する	情報を伝える
28		
29	まとめ	フレームワークの活用MAP
30		全体のまとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン基礎Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエイター科	1	30
使用教材	これだけで基本がしっかり身につくHTML/CSS&Webデザイン1冊 目の本 デザインの学校 これからはじめるIllustrator & Photoshopの本		出版社	翔泳社 技術評論社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	社会で必要となるインターネット・webの基礎知識を学ぶ。 その後コーディングの基礎となるHTML/cssのマークアップ方法、デザイン制作に欠かせないIllustrator/Photoshopの操作を習得する。		
到達目標	インターネット・webに関するリテラシー（仕組みや歴史）を理解できる。 コーディング基礎としてHTML/cssを一人でマークアップできる。 簡単なWebページ（SNSリンク集）を制作できるようになる。 デザインアプリケーションの基礎としてIllustrator/Photoshopを一人で扱えるようになる。		
評価基準	テスト50%、授業内課題10%、授業内制作物35%、授業態度5%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅱ、WEBデザイン基礎Ⅲ、WEBデザイン基礎Ⅳ、WEBデザイン基礎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	藤沼 幸士郎	実務経験	○
実務内容	大手芸能事務所にてデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年／大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義していく。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	Web基礎知識	・インターネットとWebの基礎知識（両者の違い / 歴史 / データ通信の仕組み / その他）
2		・コーディング基礎知識（HTMLとcssとは / 歴史 / その他） →授業内にて確認問題を実施
3	HTML基礎①	・アプリケーションやデータの準備
4		・情報の整理をしよう ・HTMLのきほんの「き」（書き方,属性値,骨格,構造）
5	HTML基礎②	・HTMLマークアップ（h1-h6, p, br, ul/li, ol/li, dl/dt/dd, a, img, ニュアンスタグ, table,address）
6		・読みやすいコードの書き方

7	css基礎①	・ SNSリンク集を作ろう └ css基本の「き」 (書き方) └ デベロッパーツールの使い方 └ cssとHTMLをリンクさせる └ デフォルトcssをリセット (reset.css) └ ボックスモデルの理解 └ cssを書く (bg-color, font-●●●)
8		
9	css基礎②	・ SNSリンク集を作ろう《前回からの続き》 └ cssを書く (border, 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
10		
11	デザイン基礎知識①	・ 印刷物とwebの違いについて ・ デザインの四大原則 →授業内にて確認問題を実施
12		
13	デザイン基礎知識②	・ IllustratorとPhotoshopについて ・ 画面の見方～基本操作関連～画面セットアップ
14		
15	Illustrator①	・ 基本図形で絵を描く(図形ツール、複製、拡大・縮小、色)
16		
17	Illustrator②	・ 下絵をトレースして線画を描く(レイヤーの追加、鉛筆ツール) ・ 線画に色を塗る(色を流し込む、線の調整)
18		
19	Illustrator③	・ ペンツールで下絵をトレースする(ペンツール)
20		
21	Illustrator④	・ ロゴタイプを作る(文字入力・調整、パスに変換) ・ 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、整列、グループ化、変形)
22		
23	Photoshop①	・ 写真を編集する(不要箇所の削除、色調補正、選択範囲、一部分の修正)
24		
25	Photoshop②	・ 写真を加工する(背景補完、一部分のコピー・編集)
26	Photoshop③	・ 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、特定部分の色変更)
27	Photoshop④	・ レストランのメニューデザイン制作 (ブラシ、パターン作成、枠作成、配置と整列、テキスト入力、書き出し)
28		
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
30		

シラバス

科目の基礎情報①

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

科目の基礎情報②

授業のねらい	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践する。		
到達目標	さらなるHTML/cssのタグ・プロパティを理解できる。 シングルカラム・2カラムのWebページを制作できる。 レスポンシブに対応したWebページを制作できる。 複数ページのWebサイトを制作できる。		
評価基準	テスト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3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅰ、WEBデザイン基礎Ⅲ、WEBデザイン基礎Ⅳ、WEBデザイン基礎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	藤沼 幸士郎	実務経験	○
実務内容	大手芸能事務所にてデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年／大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義していく。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	2カラムページ制作①	・サイトを構成するパーツについて ・文章構造タグ（header, nav, main, article, aside, footer, section） ・その他HTMLタグ（time, figure/figcaption, small）
2		
3	2カラムページ制作②	・フレックスボックス（flex） ・ページ全体/ヘッダーのcss（構築＋bg-image） ・グローバルナビゲーションのcss（構築＋セレクタの書き方、text-decoration）
4		
5	2カラムページ制作③	・メイン/サイドバーの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） ・サーバーアップロード
6		
7	シングルカラムページ制作①	・ページ構造について ・ページ内リンクの設置 ・フォームのマークアップ(form, input, select/option, textarea, label)
8		
9	シングルカラムページ制作②	・cssの準備 ・webフォントを使う ・レイアウトに関するcss
10		

11	シングルカラムページ制作③	・ 共通部分のcss(構築 + letter-spacing) ・ ヘッダー部分のcss(構築 + bg, position) ・ グローバルナビゲーションのcss(構築 + z-index)
12		
13	シングルカラムページ制作④	・ セクションのcss(構築 + content, vertical-align) ・ フッターのcss(構築、パララックス効果) ・ cssアニメーション
14		
15	レスポンス①	・ レスポンスとは？ ・ レスポンス対応作業(viewport, @media)
16		
17	レスポンス②	・ レスポンス対応作業(画像の高解像度化) ・ サーバーアップロード
18		
19	複数ページサイト制作①	・ 制作の流れとデザイン概要(UX/UIデザイン) ・ Webデザインの基本について
20		
21	複数ページサイト制作②	・ 作成時のポイント ・ TOPページのcss(構築 + max-width, filter) ・ CONCEPTページのcss(構築 + text-transform, bg-clip, object-fit/position)
22		
23	複数ページサイト制作③	・ MENUページのcss(構築) ・ INFOページのcss(構築 + iframe, grid)
24		
25	複数ページサイト制作④	・ PC版cssのコーディング(構築 + align-self)
26		
27	複数ページサイト制作⑤	・ ハンバーガーメニューについて ・ ファビコン、OGPの設定 ・ サーバーアップロード
28		
29	試験	範囲：2カラムページ制作、シングルカラム制作、レスポンス、複数ページサイト制作
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン基礎Ⅲ		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅲ		
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	確かな力が身につくJavaScript「超」入門 第2版		出版社	SBクリエイティブ	

科目の基礎情報②

授業のねらい	JavaScriptを学び、動的なサイトを作る技術を身につける。		
到達目標	JavaScriptについての基礎知識を理解できる。 JavaScriptの構文を理解し、Webページに実装することができる。 jQueryやWeb APIを理解し、Webページに実装することができる。		
評価基準	テスト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3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅰ、WEBデザイン基礎Ⅱ、WEBデザイン基礎Ⅳ、WEBデザイン基礎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	藤沼 幸士郎	実務経験	○
実務内容	大手芸能事務所にてデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年／大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義していく。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	JavaScript基礎知識	・ JavaScriptの概要
2		・ コンソールにアウトプット ・ JavaScriptはどこに書く？
3	JavaScript①	・ ダイアログボックスの表示(window.alert)
4		・ HTMLを書き換える ・ 条件分岐(if)
5	JavaScript②	・ 変数/定数(let、const、代入演算子)
6		・ 条件分岐(else if)
7	JavaScript③	・ 数当てゲーム(比較演算子)
8		・ 時間で異なるメッセージを表示(論理演算子)
9	JavaScript④	・ 繰り返し処理(while/for)
10		・ 税込み価格の計算(function、fizzbuzz)

11	JavaScript⑤	・項目をリスト表示(配列)
12		・アイテムの価格と在庫を表示(オブジェクト)
13	JavaScript⑥	・フォームの入力内容を取得(イベント)
14		
15	JavaScript⑦	・日時の表示(date)
16		・小数第〇位で切り捨て(Math)
17	JavaScript⑧	・カウントダウンタイマーを作成しよう
18		・プルダウンメニューで指定ページへリンクさせよう
19	JavaScript⑨	・プライバシー承認パネルを作ろう
20		・イメージの切り替え機能を作ろう
21	jQuery	・jQueryとは？
22		・開閉するナビゲーションメニューを作ろう
23	Ajax/JSON	・空き状況をチェックする機能を作ろう
24		
25	navigator.geolocation	・位置情報を取得し表示させよう
26		
27	Web API	・Web APIを使ってみよう
28		
29	試験	範囲：JavaScript基礎知識、JavaScript、jQuery、Ajax/JSON、navigator.geolocation、Web API
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン基礎Ⅳ		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅳ		
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	デザイン初心者のためのPhotoshop Illustrator 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		出版社	インプレス	

科目の基礎情報②

授業のねらい	Web制作フローを学び、一人でデザイン案を考えられるようになる。 より実践的なWebデザインを制作できるよう、プロトタイプ制作アプリケーションの操作方法を学ぶと同時に、デザイン制作アプリケーションでの画像制作を行う。		
到達目標	Webサイトの制作フローを理解する。 一人で1からデザイン案を制作することができる。 プロトタイプ制作アプリケーションの操作ができる。 デザイン制作アプリケーションを用いた画像制作ができる。		
評価基準	テスト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3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格	なし		
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅰ、WEBデザイン基礎Ⅱ、WEBデザイン基礎Ⅲ、WEBデザイン基礎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	藤沼 幸士郎	実務経験	○
実務内容	大手芸能事務所にてデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年／大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義していく。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	Webサイト制作基礎知識	・Webサイト制作の流れ(おさらい)
2		・ラフスケッチ/ワイヤーフレームについて
3	サイト設計①	・ラフスケッチ/ワイヤーフレーム作成実践
4		
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
6		
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
8		
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パを作る
10		

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
12		
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
14		
15	サイトデザイン制作④	・ワイヤーフレーム/デザインカンプからマークアップのメモを入れる
16		
17	画像制作①	・Photoshopで簡単なバナーを作る
18		
19	画像制作②	・Illustratorで簡単なバナーを作る①
20		
21	画像制作③	・Illustratorで簡単なバナーを作る②
22		
23	画像制作④	・Illustratorで簡単なバナーを作る③
24		
25	画像制作⑤	・Illustratorで簡単なバナーを作る④
26		
27	画像制作⑥	・Illustrator/Photoshopを用いた総合的なバナー制作
28		
29	試験	範囲：Webサイト制作基礎知識、サイト設計、サイトデザイン制作、画像制作
30		

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	演習	科目名	WEBデザイン基礎Ⅴ		
必修選択	選択	(学則表記)	WEBデザイン基礎Ⅴ		
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	なし		出版社	なし	

科目の基礎情報②

授業のねらい	個人のポートフォリオサイトを企画・制作し、プレゼンテーションを行う。		
到達目標	個人を表現するWebサイトを制作できる。 企画書の作り方を理解し、実際に作成することができる。 プレゼンテーションの準備から発表ができる。		
評価基準	制作物・プレゼン内容90%、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	なし		
関連科目	WEBデザイン基礎Ⅰ、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	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	大手芸能事務所にデジタルコンテンツ関連スタッフとして4年間従事（公式ファンサイトのデザイン/コーディング/アクセス分析、Web配信番組のデザイン/現場オペレーター）。その後フリーランス（活動歴3年／大手エンタメ企業のグラフィックデザイン、動画編集等）として独立すると共に、2校の専門学校でPC関連/Web制作の講師として3年間登壇。実際の現場で感じた観点を基に、身になる・社会で役立つ内容を講義していく。		

習熟状況等により授業の展開が変わることがあります。

各回の展開

回数	単元	内容
1	Webサイト制作実践基礎	・Webサイト企画(ディレクション)について ・企画書の作り方 ・制作ガイダンス
2		
3	Webサイト制作実践①	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)
4		
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》 (企画立案～企画書作成～ラフ～ワイヤーフレーム～デザイン)
8		
9	Webサイト制作実践④	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)
10		
11	Webサイト制作実践⑤	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)
12		

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》 (デザイン～コーディング、プレゼンテーション準備)
16		
17	Webサイト制作実践⑦	ポートフォリオサイト制作《後半》 (デザイン～コーディング、プレゼンテーション準備)
18		
19	Webサイト制作実践⑧	ポートフォリオサイト制作《後半》 (デザイン～コーディング、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制作《後半》 (デザイン～コーディング、プレゼンテーション準備)
22		
23	Webサイト制作実践⑩	ポートフォリオサイト制作《後半》 (デザイン～コーディング、プレゼンテーション準備)
24		
25	Webサイト制作実践11	ポートフォリオサイト制作《後半》 (デザイン～コーディング、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デザイン基礎全体のまとめ

シラバス

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	データベース基礎Ⅰ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	データベース基礎Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエイター科	2	30
使用教材	『Oracle Database』第7版(2023)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	データベースの基本知識とSQLを利用したデータの操作方法を身につける。		
到達目標	データベースに新しいユーザとテーブルを作成することができる。 SQLを利用してテーブルにレコードの追加・検索・更新・削除を行うことができる。 SQLで述語、演算子、関数を利用し、複数のテーブルのレコードから任意の情報を抽出できる。 複雑な条件を指定したSQLを利用してデータの更新・削除・検索を行うことができる。		
評価基準	試験：15％　レポート：30％　演習：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		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	ガイダンス、データベースとは	データベースについて、Oracle環境構築
2		
3	データベースの用例	リレーショナルデータベース、キーバリュ型データベース、カラム型データベース、ドキュメント型データベース
4		
5	RDBMS概要	RDBMSとOracle、確認試験
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	テーブル変更／削除	テーブル変更と削除、確認試験
12		

13	CRUD I	レコードの登録と表示、確認試験
14		
15	CRUD II	レコードの更新と論理削除／物理削除、確認試験
16		
17	SQL演習 I	ユーザおよびテーブル作成とCRUD処理の演習
18		
19	SQL演習 II	ユーザおよびテーブル作成とCRUD処理の演習
20		
21	演算子	算術演算子・比較演算子・論理演算子、確認試験
22		
23	述語／関数	述語による検索と平均値・合計値・最小値・最大値・最新日付の出力、確認試験
24		
25	グループ化／並び替え	グループ化と並び替えを行う句について、確認試験
26		
27	SQL演習 III	演算子、述語、関数、グループ化、並び替えの演習
28		
29	まとめ	SQL演習 III とデータベース基礎 I 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	データベース基礎Ⅱ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	データベース基礎Ⅱ		
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』第7版(2023)		出版社	東京ITスクール	

科目の基礎情報②

授業のねらい	データベースの基本知識とSQLを利用したデータの操作方法を身につける。		
到達目標	データベースに新しいユーザとテーブルを作成することができる。 SQLを利用してテーブルにレコードの追加・検索・更新・削除を行うことができる。 SQLで述語、演算子、関数を利用し、複数のテーブルのレコードから任意の情報を抽出できる。 複雑な条件を指定したSQLを利用してデータの更新・削除・検索を行うことができる。		
評価基準	試験：15％　レポート：30％　演習：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Ⅰ		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員		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	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	外部結合について、確認試験
6		
7	SQL演習Ⅳ	結合の演習
8		
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・スカラサブクエリについて、確認試験
12		

13	ビュー／シーケンス	ビューとシーケンスについて、確認試験
14		
15	SQL演習Ⅳ	集合演算、サブクエリ、シーケンスの演習
16		
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		
19	正規化Ⅱ	課題レポート
20		
21	正規化Ⅲ	課題レポート（発表）
22		
23	JDBC/SQLインジェクション	JDBCについて（データベースを扱う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（任意）
24		
25	総合演習Ⅰ	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ー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クリエイター科	2	30
使用教材	竹政昭利, 林田幸司, 大西洋平, 三村次朗, 藤本陽啓, 伊藤宏幸 (2017), 『かんたんUML入門』			出版社	技術評論社

科目の基礎情報②

授業のねらい	システム設計の基礎知識と設計技法を習得する。				
到達目標	複数の開発モデルとそのプロセスの違いを理解する。 上流工程と下流工程で行われる作業内容を理解する。 要求仕様やユースケース、UI設計といった設計要素の内容と必要性を理解する。				
評価基準	試験：20% レポート：5% 演習：50% 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	システム設計基礎Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員				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	ガイダンス/システム設計の本質	ガイダンス、評価方法説明、システム設計、モデリング
2		
3	開発モデルとプロセス	ウォーターフォールモデル、アジャイル開発
4		
5	開発アプローチと要件定義	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、練習問題
10		
11	ユースケースⅠ	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、練習問題
14		

15	オブジェクト指向	オブジェクト指向、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、練習問題
22		
23	アクティビティ図Ⅰ	アクティビティ図、練習問題
24		
25	アクティビティ図Ⅱ	アクティビティ図、練習問題
26		
27	パッケージ図と継承	パッケージ図、練習問題
28		
29	まとめ	まとめ、総復習、振り返り
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Ⅱ		
必修選択	選択必修	(学則表記)	システム設計基礎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	竹政昭利, 林田幸司, 大西洋平, 三村次朗, 藤本陽啓, 伊藤宏幸 (2017), 『かんたんUML入門』			出版社	技術評論社

科目の基礎情報②

授業のねらい	システムの開発・テストおよび運用までの各工程の作業内容と手法を理解する。				
到達目標	複数の開発モデルとそのプロセスの違いを理解する。 上流工程と下流工程で行われる作業内容を理解する。 要求仕様やユースケース、UI設計といった設計要素の内容と必要性を理解する。				
評価基準	試験：20％ レポート：5％ 演習：50％ 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	システム設計基礎Ⅰ				
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。				
担当教員				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	ガイダンス、要求仕様とユースケース	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	UI設計	UI、UX、ユーザビリティ、アートとデザイン
4		
5	データモデルⅠ	POA、DOA、データモデル設計、中間テーブル
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（統一プロセス）、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）、練習問題
14		

15	シーケンス図Ⅰ	シーケンス図Ⅰ（基礎）、練習問題
16		
17	シーケンス図Ⅱ	シーケンス図Ⅱ（更新、削除）、練習問題
18		
19	クラス図	クラス図、属性と操作、練習問題
20		
21	テスト仕様書の作成Ⅰ	テスト仕様書とは（単体、結合、システム）
22		
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、練習問題
24		
25	システム分析事例Ⅰ	システム分析事例（コンソール予約システム）
26		
27	システム分析事例Ⅱ	システム分析事例（コ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

科目の基礎情報①

授業形態	講義	科目名	資格対策Ⅰ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅰ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエイター科	4	60
使用教材	令和6年度 いちばんやさしいITパスポート絶対合格の教科書		出版社	SBクリエイティブ株式会社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	資格（検定）試験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」を身に付ける。		
到達目標	ＩＴパスポート試験、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・情報システム試験）への合格を目標とする。		
評価基準	授業態度：50％　小テスト：20％　期末テスト：30％		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者　／　成績評価が2以上の者		
関連資格	ＩＴパスポート試験		
関連科目	全ての科目		
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員	岩崎　利信	実務経験	○
実務内容	大学にて留学生を3年間指導、その後企業や商工会で社会人向けの講師を合計8年間担当。宅地建物取引士講座や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。その他にも企業でシステム構築や保守として3年間勤務した経験を基に、実務経験を活かした資格試験に関する知識と対策を教授する。☑		

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	ITパスポートとは／試験に出題される問題／授業の進め方
2	企業活動Ⅰ	株式会社と経営理念／企業の責任
3	企業活動Ⅱ	経営資源／経営組織
4	企業活動Ⅲ	業務分析と業務計画／経営者の意思決定と問題解決手法
5	企業活動Ⅳ	損益分岐点／財務諸表と6つの利益
6	法務Ⅰ	3つの知的財産権／産業財産権とその他の権利／セキュリティ関連法規
7	法務Ⅱ	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トⅠ	経営戦略とSWOT分析／PPM
9	経営戦略マネジメントⅡ	経営戦略に関する重要用語／事業戦略と経営管理システム
10	技術戦略マネジメントⅠ	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
11	技術戦略マネジメントⅡ	生産管理の計算問題／e-ビジネス／IoTシステム・組み込みシステム

12	システム戦略Ⅰ	情報システム戦略／業務プロセス
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義プロセス／調達計画・実施
16	開発技術Ⅰ	システム開発技術／システム要件定義
17	開発技術Ⅱ	システム設計／プログラミング
18	開発技術Ⅲ	テ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メントⅠ	プロジェクトマネジメントと3つの制約／PMBOKとは
20	プロジェクトマネジメントⅡ	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メントⅢ	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トとシステム監査Ⅰ	サービスマネジメントとITIL／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監査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ズムⅠ	数値の数え方／集合と論理演算
25	基礎理論とアルゴリズムⅡ	データの単位／データ構造
26	基礎理論とアルゴリズムⅢ	アルゴリズムとフローチャート／コンピュータ言語
27	基礎理論とアルゴリズムⅣ	プログラミング①基本知識／プログラミング②選択処理と繰返し処理／プログラミング③関数
28	コンピュータシステムⅠ	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
29	コンピュータシステムⅡ	ハードディスクの多重化／システムの評価指標
30	コンピュータシステムⅢ	システムの信頼性／直列システムと並列システム
31	ハードウェアⅠ	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Ⅱ	演算と制御／記憶
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Ⅰ	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Ⅰ	データベースの基本／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Ⅰ	LANとWAN／ネットワーク機器／通信プロトコル
39	ネットワークⅡ	インターネットの仕組み／インターネットサービス
40	情報セキュリティⅠ	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／暗号技術の基本
42	情報セキュリティⅢ	デジタル署名と認証局／脅威への対策
43	資格対策Ⅰ	問題演習・過去問題対策
44	資格対策Ⅱ	問題演習・過去問題対策
45	資格対策Ⅳ～Ⅶ	問題演習・過去問題対策
46		
47		
48		
49	資格対策Ⅷ～Ⅺ	問題演習・過去問題対策
50		
51		
52		
53	資格対策Ⅻ～Ⅾ	問題演習・過去問題対策
54		
55		
56		
57	資格対策Ⅿ～ⅲ	問題演習・過去問題対策
58		
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Ⅱ		
必修選択	選択	(学則表記)	資格対策Ⅱ		
開講				単位数	時間数
年次	1年	学科	WEBクリエイター科	4	60
使用教材	AWSの基本・仕組み・重要用語が全部わかる教科書		出版社	技術評論社	

科目の基礎情報②

授業のねらい	AWSの知識と操作方法を身に着け、AWS認定資格取得へのベースを作る。		
到達目標	クラウドサービスとしてのAWSの運用面と管理面の特徴を述べることができる。 AWS主要サービスの操作方法と料金体系を述べることができる。 問題演習でAWS Cloud Practitioner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：50% レポート：40% 演習：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	AWS Cloud Practitioner(CLF)		
関連科目			
備考	原則、この科目は対面授業形式または同時双方向型遠隔授業形式にて実施する。		
担当教員		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	ガイダンス／AWS認定資格とは	本講座とAWS認定資格について
2		
3	クラウドの概念／AWSとは	クラウドとAWS、確認試験
4		
5	クラウド設計原理	クラウド設計、確認試験
6		
7	ネットワーク構成	AWS内のネットワーク構成、確認試験
8		
9	ネットワークサービスI	AWSのグローバルインフラストラクチャとVPC、確認試験
10		
11	ネットワークサービスII	AWSとインターネットをつなぐ各要素、確認試験
12		
13	ネットワークサービスIII	VPCの作成および設定の演習
14		
15	ネットワークセキュリティ	暗号方式・認証方式・DMZ、確認試験
16		
17	セキュリティI	AWSの責任共有モデル、確認試験
18		
19	セキュリティII	IAM・セキュリティグループ・Inspector、確認試験
20		

21	サーバ構成／コンピューティングサービスI	AWSの3層サーバ構成とコンピューティングサービス（EC2）、確認試験
22		
23	コンピューティングサービスII	コンピューティングサービス（EC2、ELB、Auto Scalling）とLambda、確認試験
24		
25	コンピューティングサービスIII	EC2の起動と設定の演習
26		
27	コンピューティングサービスIV	EC2の起動・接続・削除の演習
28		
29	ストレージサービス	EBSとS3、確認試験
30		
31	データベースサービス	RDS・DynamoDB・ElastiCache、確認試験
32		
33	管理サービス	CloudWatchとTrusted Advisor、確認試験
34		
35	請求と料金I	AWSの料金管理・見積もりツール、小レポート、確認試験
36		
37	請求と料金II	AWSサポートプラン、EC2・ELB・Lambda・EBS・S3・RDSの料金体系、小レポート、確認試験
38		
39	試験対策I	問題演習、振り返りレポート
40		
41	試験対策II	問題演習、振り返りレポート
42		
43	試験対策III	問題演習、振り返りレポート
44		
45	試験対策IV	問題演習、振り返りレポート
46		
47	試験対策V	問題演習、振り返りレポート
48		
49	試験対策VI	問題演習、振り返りレポート
50		
51	試験対策VII	問題演習、振り返りレポート
52		
53	試験対策VIII	問題演習、振り返りレポート
54		
55	試験対策IX	問題演習、振り返りレポート
56		
57	試験対策X	問題演習、振り返りレポート
58		
59	全体のまとめ	全体のまとめ、問題演習の解説
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
年次	1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	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	社会人として求められるビジネスマナーを身に着ける 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ている状態にする				
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%				
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。

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
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		
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	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。		
到達目標	年明けから始まる説明会や一次試験に関わる		
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%		
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	キャリアデザイン基礎A、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。

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

授業形態	演習	科目名	キャリアデザイン演習		
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	1年	学科	WEBクリエイター科	1	30
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。		
到達目標	社会人として求められるビジネスマナーを身につける。 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ます。		
評価基準	出席40%、面接15%、履歴書15%、グループワーク発表30%		
認定条件	出席が総時間数の3分の2以上ある者 / 成績評価が2以上の者		
関連資格			
関連科目	キャリアデザイン基礎A、キャリアデザイン基礎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	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 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	グループディスカッション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