

2023年度

Webクリエイター科 講義計画集

— 第2学年 —

氏名

.....
船橋情報ビジネス専門学校

〒273-0005 船橋市本町7-12-16

電話:047-425-1051
.....

前期												後期																							
4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月		
1 土	休館日		1 月	月4回		1 木	木8回		1 土	休館日		1 火			1 金			1 日			1 水	水7回		1 金	金11回		1 月	元日		1 木	木16回		1 金		
2 日			2 火	木曜振替4回		2 金	金7回		2 日			2 水			2 土			2 月	月3回		2 木	木8回 ひろえば船橋		2 土			2 火			2 金	金16回		2 土		
3 月	始業式 ガイダンス (職)		3 水	憲法記念日		3 土			3 月	月13回 (職)		3 水			3 日			3 火	火4回		3 金	文化の日		3 日	ジョブパス		3 水			3 土			3 日		
4 火			4 木	みどりの日		4 日			4 火	火12回		4 金			4 月			4 水	水4回		4 土			4 月	月11回		4 木			4 日			4 月		
5 水			5 金	こどもの日		5 月	月9回 (職)		5 水	水12回		5 土			5 火			5 木	木4回		5 日			5 火	火12回		5 金			5 月	月16回		5 火		
6 木			6 土	休館日		6 火	火8回		6 木	木12回		6 日			6 水			6 金	金4回		6 月	月7回		6 水	水12回		6 土			6 火	火16回		6 水		
7 金			7 日			7 水	水8回		7 金	金12回		7 月			7 土			7 火	火8回		7 木	木12回		7 水	木12回		7 日			7 水	追試		7 木	卒業生登校日	
8 土	休館日		8 月	月5回		8 木	木9回		8 土	休館日		8 火			8 金			8 日			8 水	水8回		8 金	金12回		8 月	成人の日		8 木			8 金	卒業式	
9 日			9 火	火4回		9 金	金8回		9 日			9 水			9 土			9 月	スポーツの日		9 木	木9回		9 土			9 火			9 金			9 土		
10 月	前期スタート 月1回		10 水	水4回		10 土	休館日		10 月	月14回		10 木			10 日			10 火	火5回		10 金	金8回		10 日			10 水	水13回		10 土			10 日		
11 火	火1回		11 木	木5回		11 日			11 火	火13回		11 金	山の日		11 月	後期スタート 月1回 (職)		11 水	水5回		11 土			11 月	月12回		11 木	木13回		11 日	建国記念日		11 月		(職)
12 水	水1回		12 金	金4回		12 月	月10回		12 水	水13回		12 土			12 火	火1回		12 木	木5回		12 日	色彩検定		12 火	火13回		12 金	金13回		12 月	振替休日		12 火		
13 木	木1回		13 土	休館日		13 火	火9回		13 木	木13回		13 日			13 水	水1回		13 金	金5回		13 月	月8回		13 水			13 土			13 火	卒研プレ発表会		13 水		
14 金	金1回		14 日			14 水	水9回		14 金	金13回		14 月	受付業務 停止		14 木	木1回		14 土			14 火	火9回		14 木			14 日			14 水	卒業研究発表会		14 木		
15 土			15 月	月6回		15 木	県民の日 オープンキャンパス①		15 土			15 火			15 金	金1回		15 日			15 水	水9回		15 金			15 月	月13回		15 木			15 金	終業式	
16 日			16 火	火5回		16 金	金9回		16 日			16 水			16 土			16 月	月4回		16 木	木10回		16 土			16 火	火13回		16 金			16 土		
17 月	月2回		17 水	水5回		17 土			17 月	海の日		17 木			17 日			17 火	火6回		17 金	金9回		17 日			17 水	水14回		17 土			17 日		
18 火	火2回		18 木	木6回		18 日			18 火	火14回		18 金			18 月	敬老の日		18 水	水6回		18 土	24卒就職G(保護者)		18 月			18 木	木14回		18 日			18 月		
19 水	水2回		19 金	金5回 24卒就職G		19 月	月11回		19 水	水14回		19 土			19 火	火2回		19 木	木6回		19 日			19 火			19 金	金14回		19 月	卒業生 単位未取得者発表 (職)		19 火		
20 木	木2回		20 土			20 火	火10回		20 木	木14回		20 日			20 水	水2回		20 金	金6回		20 月	月9回 (職)		20 水			20 土	漢字検定		20 火			20 水		
21 金	金2回		21 日			21 水	水10回		21 金	金14回		21 月			21 木	木2回		21 土	若幸祭前日準備		21 火	火10回		21 木			21 日			21 水			21 木		
22 土	休館日		22 月	月7回		22 木	木10回		22 土			22 火	単位未取得者発表		22 金	金2回		22 日	若幸祭当日		22 水	水10回		22 金			22 月	月14回		22 木			22 金		
23 日			23 火	火6回		23 金	金10回 24卒就職G		23 日			23 水			23 土	秋分の日		23 月	若幸祭振替休日		23 水	勤労感謝の日		23 土			23 火	火14回		23 金	天皇誕生日		23 土		
24 月	月3回		24 水	水6回		24 土	漢字検定		24 月	月15回		24 木			24 日			24 火	若幸祭振替休日		24 金	金10回		24 日			24 水	水15回		24 土			24 日		
25 火	火3回		25 木	木7回		25 日			25 火	火15回		25 金			25 月	月2回		25 水	月曜振替5回		25 土			25 月			25 木	木15回		25 日			25 月		
26 水	水3回		26 金	金6回		26 月	月12回		26 水	水15回		26 土			26 火	火3回		26 木	木7回		26 日			26 火			26 金	金15回		26 月			26 火		
27 木	木3回		27 土			27 火	火11回		27 木	木15回		27 日			27 水	水3回		27 金	金7回		27 月	月10回		27 水			27 土			27 火			27 水		
28 金	金3回		28 日			28 水	水11回		28 金	金15回		28 月			28 木	木3回		28 土	漢字検定		28 火	火11回		28 木			28 日			28 水	再試発表		28 木		
29 土	昭和の日		29 月	月8回		29 木	木11回		29 土			29 火	再試発表		29 金	金3回 24卒就職G		29 日			29 水	水11回		29 金			29 月	月15回 (職)		29 月			29 金		
30 日			30 火	火7回		30 金	金11回		30 日			30 水	24卒就職G		30 土			30 月	月6回		30 木	木11回		30 土			30 火	火15回					30 土		
			31 水	水7回					31 月	追試		31 木	24卒就職G					31 火	火7回					31 日			31 水	水16回					31 日		

2学年

本校の教育方針	1
評価について／出欠席ルール	3
FJBネットID登録とメールアドレス	4
実習室・インターネット使用上のルール・マナー	4
個人情報保護に関する基本方針	5
教育目標と検定スケジュール	6
Web制作演習応用	寺原 美由紀	7
DTP応用	松本 沙耶	8
卒業制作	寺原 美由紀・山田 博人・松本 沙耶	9
Webデザイン特論Ⅰ・Ⅱ	三浦 敦史	10
グラフィックソフト演習応用Ⅰ・Ⅱ	松本 沙耶	12
HTML5ゲーム制作演習Ⅰ・Ⅱ	松木 栄一	14
動画制作演習応用Ⅰ・Ⅱ	松木 栄一	16
Webアプリケーション演習基礎	須藤 健一郎	18
Webアプリケーション演習応用	須藤 健一郎	19
CG・キャラクターデザイン演習	松本 沙耶	20
Office演習応用Ⅰ・Ⅱ	松本 沙耶、寺原 美由紀	21
就職講座A応用	田邊 悦子・遠藤 幹雄	23
社会人基礎力応用Ⅰ・Ⅱ	寺原 美由紀	24

本校の教育方針

船橋情報ビジネス専門学校
校長 鳥居高之

教育理念「若者をハッピーに」

これが本校の教育理念です。しかし幸せの形は人によって違いますし、卒業式で「はいどうぞ」と手渡しできるものではありません。在学中だけハッピーならよい訳でもありません。その後こそ重要です。従って私たち教職員の使命とは、学生のみなさんが職業人・社会人として豊かな人生を送るために、その土台作りのお手伝いをするという事になります。あくまでも主役は学生本人です。また社会に出てハッピーになる最低条件としては、大人として自立していなければなりません。その自立に欠かせないのが自律です。自律とは自分と闘うということです。ただ欲望や本能のままに行動するなら動物と同じです。すなわち、「自律 → 自立 → ハッピー」という順番です。私達もみなさんのお手伝いに全力を尽くしますが、自立した大人になる独力を忘れないでください。

勉強は教わるものではない

初年度のみ先生方は手取り足取り親切に教えてくれます。高校までに自分なりの勉強方法が身に付いていない人もいますからです。しかし2年目からは最後まで教えません。「まずは自分で考えてみなさい」と指導します。なぜでしょうか。将来みなさんが就職する会社に、そんな面倒見のよい上司や先輩がいるでしょうか。みな仕事を抱えています。社会に出れば自分で勉強するのが当たり前です。質問・相談もできますが、自分で調べて考えるのが大原則です。その姿勢を在学中に身に付けてください。2年生になって先生の態度が変わるのはそのためです。急に厳しくなったと勘違いする学生がいますが、みなさんの真の成長を望んでいるのだということに気付いて欲しいです。

またスピード制限もしていません。もし授業の内容を既に理解していると感じる人は申し出てください。指導教員がそう判断すれば別メニューを設定します。クラス全体に歩調を合わせる必要はありません。どんどん前に進んでください！

人間教育の重視

人と接するのが苦手だからコンピュータの仕事に就きたいという学生がいます。大きな勘違いです。コンピュータの向こうには生身の人間がいます。どんなビジネスでも主役は人です。技術や資格ではなく人が仕事をするのです。そして人は一人では生きて行けない生き物です。仕事にせよ日常生活にせよ、常に他者との係わりの中で生きています。本校は単なる就職予備校ではないのです。人間教育を技術教育以上に重視しています。特に次の2つを心がけて欲しいです。

元気に明るく挨拶（あいさつ）

明るい人はみんなに好かれます。明るさの第一歩は、自分から元気に挨拶することです。そのような新入社員は職場でも愛されます。学校の先生方や来校されるお客様に練習台になっていただき、どんどん自分から挨拶しましょう。

3つの守り

本校がとても大切にしている3つの守りとは、「時間を守る、約束を守る、ルールを守る」です。単純ですが、当たり前のことを当たり前にやるのは実は大変なことです。自律できない人は自分と闘えません。つまり自立もできません。

「ルールを守る」に関しては考えて欲しいことがあります。学校生活だけでなく今後の生き方にも係わることです。ルールや法律を守るのは、叱られない罰せられないためでしょうか。世の中を見渡すと、法に触れなければいい、見つからなければいい、と考える者もいます。真の大人になり損ねた、自己中心のニセ大人です。みなさんには、「そんなことをしたら人として、大人として恥ずかしい」と自分を律して行動できる、良識ある職業人・社会人になって欲しいと願っています。以下校内のルールやマナーについて、少し補足しておきます。

通学

- (1) バイク・自動車通学全面禁止。
- (2) 自転車は学生課に登録し所定の駐輪場所を利用。

エレベーター

- (1) 学生はドアの注意書きに従うこと。下りは全面禁止。
- (2) 授業開始前および終了後の5分間は使用禁止。(教員優先)
- (3) 3号館は全面使用禁止。

禁煙

教職員、学生、成年、未成年者にかかわらず校内及び天沼公園・学校周辺は全面禁煙。

※船橋駅前から本校までの路上喫煙は条例により禁止され罰金の対象です

交通ルール

3号館前の大通りは横断絶対禁止。過去に死亡事故あり。横断歩道を使うこと。

重大なルール違反やマナー違反をした場合は、校長面接の上、停学や退学処分になることもありますので、学生の本分を守り勉学や学校生活に励んでください。なお本校では、学生が直接メールを校長宛に出すことができます。何か要望や相談があれば、いつでもメールしてください。 takatorii@mitsuhashi.ac.jp

以上

評価について

- (1) 評価とは成績証明書にS～Dで表現され記載される、その科目の最終的な成績のことを指す。
- (2) 評価は、合計点を用いて算出する。合計点とは、定期試験の素点に授業態度や出席状況、課題提出等の平常点を合計して算出したものである。

評価は以下の基準を用いる。(点または%)

S	90以上
A	80～89
B	50～79
C	40～49
D	39以下

- (3) 評価Dの者は、単位未修得者として処理される。
- (4) 評価Dの者には所定の手続きの後、再試験を実施する。ただし、再試験は特別の場合を除き、レポートに代替する。再試験に合格した場合その科目の評価はCとする。(特別な努力が認められたものは、B評価になることもある。)

GPA(Grade Point Average)

GPAとは、学生の成績の平均値を表したもので学期ごとにGPAを算出する。算出方法は以下の通り科目の評価(S～Dの5段階)に応じて、4.0～0.0の得点(GP)を設定し、科目ごとの得点(GP)に科目の単位数をかけた値を全履修科目分合算し、その値を履修科目の総単位数で割り、少数点第二位を四捨五入したものをGPAとする。

なお、GPAを算出するタイミングは各学期の成績発表時点とする。その時点で評価がDの科目のGPは、後日再試験に合格していても0.0となる。

$GPA = \frac{【GP \times 履修科目の単位数】の合計}{履修科目の総単位数}$

出欠席ルール

- (1) 遅刻3回で欠課1回、欠課6回(1年生はSHR分の遅刻1回を含む)で1日の欠席とみなし、次の条件で換算する
 - ・SHRの遅刻及び欠席で「遅刻1」※SHRは1年生のみ
 - ・授業開始15分までの入室で「遅刻1」
 - ・授業開始15～45分までの入室で「欠課1」
 - ・授業開始45～60分までの入室で「欠課1+遅刻1」
※90分授業の前半45分の欠課1、後半15分までの遅刻1という考え方でカウントする
 - ・授業開始60分以降の入室で「欠課2」
- (2) 年間55日の欠席で進級停止、退学勧告。
- (3) 交通機関の乱れによる遅刻の場合は「遅延証明をもらう」。ただしバスは適用外。

レベル	欠席日数	学校側からのアクション	備考
1	無断欠席	担任が自宅へ電話する	
2	累積10日欠席	自宅へ警告書を郵送する	警告書の郵送は累積10日になった時点で行う。
3	累積25日欠席	校長面接を行う	警告書の郵送は累積25日になった時点で行う。
4	累積40日欠席	校長面接において「退学警告」を行う	保護者同伴で行う。
5	累積50日欠席	校長面接において「最終警告」を行う	同上
6	累積55日欠席	①自宅へ退学勧告通知書を郵送する ②掲示板に名前を張り出す	退学を勧告する。

※「退学勧告」とは・・・1ヶ月以内に退学届けを提出すれば「自主退学」扱いとなります。以後は「強制退学処分」とします。

卒業認定

以下の条件に基づき学校長と教職員による卒業判定会議を経て学校長に認められた者について卒業を認定する

- (1) 履修した全ての科目において単位修得していること
- (2) 原則として各年度において年間55日以上欠席がないこと

FJBネットID登録とメールアドレス

1. ユーザID登録について

本校では、学生1人ひとりにユーザIDを発行しております。このIDでログインすると、学校内のネットワーク環境が利用できます。課題の保存、教材の受け渡し、メールでのコミュニケーションなどに活用して下さい。

2. メールアドレスについて

(1) 科によってメールアドレスが設定されています。

詳細は担任から説明があります。

(2) 「FJBインターネット&イントラネット」画面の「先生へのメール」をクリックして電子メールを活用して下さい。

(3) Webメールでの各個人に与えられている容量は50MBまでです。整理せずに企業からの大切なメールを受理できないケースがありました。不必要なメールはこまめに消去してください。

3. 緊急連絡について

クラスの諸連絡、台風や大雪等の休校等の連絡はグループコミュニケーションツールを使用します。(スマートフォンでも使用可能)各自、常に最新の投稿を確認するようにしてください。投稿を確認していない場合、自己責任です。またツールを使用する環境がない場合は担任に申し出てください。

実習室・インターネット使用上のルール・マナー

1. 実習室の放課後開放について

放課後、午後6時まで実習室を開放します。開放時間中に清掃(清掃時間を入り口に掲示)が入ります。その際は一度退出をお願いします。気持ちよく使えるよう、ご協力ください。

2. 実習室に、飲食物は持ち込んではいけません

パソコンは精密な電子機械です。水、粘着質の糖分、細かなゴミ、小さな金属物などを嫌います。実習室では、飲食行為も持ち込みも、厳禁です。

3. 本校のパソコンに、ゲーム(その他ソフト)をインストールしてはいけません

雑誌の付録のCD-ROMを持ち込んだり、インターネットでダウンロードしたりして、ゲームなどのソフトを本校のパソコンにインストールしてはいけません。

4. USBなどの記憶媒体は必ずウイルスチェックをするようにして下さい

記憶媒体を本校で使用する場合は、監督の先生に申し出てウイルスチェックをしてもらって下さい。その後、許可します。

5. 実習ファイルを保存するための領域をIドライブに用意してあります

必要なファイルのみ保存し、常に整理を心がけてください。ゲームファイル、過度な容量のファイルの保存を禁止します。(卒業研究等、必要な場合を除く)

6. インターネットを利用して、画像、音楽などを不正使用してはいけません

画像・音楽データなどはすべて、著作権があります。さらに、人物の写真には肖像権、アイドルの写真にはパブリシティ権があります。個人的な利用の範囲を超えて、使用してはいけません。HPやブログに貼り付けることはこれらの権利の侵害で、犯罪行為です。

7. インターネットに、非常識な書き込みをしてはいけません

インターネットの世界は、限られた若者のギャグやチャレの場ではありません。善意ある人達の、世界的に開かれた場です。匿名性を利用した破廉恥な書き込みは、卑怯者の行為です。一見匿名ですが、アクセス記録は残りますから、必ず追跡されます。

以上の約束が守れない場合は、指導の対象となります。

また、悪質な場合は、停学・退学を含めた処置を検討します。

学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校
個人情報保護に関する基本方針（プライバシーポリシー）

船橋情報ビジネス専門学校

船橋情報ビジネス専門学校は、教育機関としての社会的責任を果たすために、以下の個人情報保護方針(プライバシーポリシー)を定め、教職員およびその他の関係者に周知徹底し、これを実行します。

1. 個人情報の取り扱いについては、教育上または業務上必要な範囲内において利用目的をできるだけ特定した上で、権限を与えられた者のみに許可します。
2. 個人情報に対する不正アクセス、紛失、破壊、改ざんおよび漏えい等を防止するために、適切な安全対策を講じます。
3. 取得した個人情報は、以下の目的に利用します。
 - (1) 本校の授業、検定試験、行事等の通知・連絡・管理を行うため
 - (2) 就職指導および就職活動支援を行うため
 - (3) 入学相談および募集活動を行うため
 - (4) 入学選考試験業務を行うため
 - (5) 各種証明書等の発行業務を行うため
 - (6) 上記のほか、教育上必要と判断される業務や活動を行うため
4. 本校は以下のような場合において、必要とされる範囲内で個人情報を関係者または第三者に提供もしくは公開することがあります。
 - (1) 在学生の保護者に対し、本人の学業成績、出欠席状況、資格取得状況等の提供
 - (2) 在学生もしくは卒業生の出身校に対し、本人の出欠席状況、資格取得状況、就職状況等の提供
 - (3) 学内での定期試験合格者、資格取得者、就職内定者情報等の公開
 - (4) 就職指導室における、在学生もしくは卒業生の就職先、就職活動記録等の公開
 - (5) 本校への入学希望者に対する、在学生もしくは卒業生の就職または就職内定先情報および、学校案内や本校ホームページに記載されている情報等の提供
 - (6) 上記のほか、本校の教育上もしくは業務上必要と判断される場合
5. 上記以外の利用目的で個人情報を収集する場合は、別途本人および保護者に通知します。
6. 以上のように、本校による関係者および第三者への個人情報の提供は、教育上もしくは業務上必要であると判断した上で行ってはおりますが、希望しない場合は所定の手続による請求をすることで停止できます。

個人情報の開示、訂正、利用停止の請求および取り扱いに対する問い合わせは下記までお願いします。

校長 鳥居 高之
047-425-1051
takatorii@mitsuhashi.ac.jp

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	Web制作演習応用	分類	専門、必修科目
担当	寺原 美由紀		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	スライド資料、デジタルハリウッド動画教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	6
	30%	0%	40%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

1年次に学んだHTML、CSSの知識を深め、レスポンシブ対応や現場で使われている技術を学ぶ。

2. 授業の目標(検定取得など)

レスポンシブWebデザインを習得し、ポートフォリオサイトを作成する。

3. 注意点・要望

コーディングのルールを守り、見やすいHTML・CSSファイルにしましょう。また、課題の提出期限を守りましょう。

4. 関連科目

Webデザイン特論、Webアプリケーション演習基礎、卒業制作

週	テーマ	内容
1	画像フォーマットと軽量化	レスポンシブに対応する画像の作成と設定方法
2	セマンティックWeb	検索エンジンへの最適化、アクセシビリティ
3	メタ情報	head内の記述について
4	デザインカンパからの設計	コンテンツ領域のマークアップ構造
5	レスポンシブWebデザイン(1)	フルードWebデザインの考え方
6	レスポンシブWebデザイン(2)	メディアクエリの考え方、ブレイクポイント
7	レスポンシブWebデザイン(3)	モバイルファースト、モバイルサイトのデザイン、ナビゲーション
8	レスポンシブWebデザイン(4)	モバイルファースト、PCサイトのデザイン
9	ポートフォリオサイト作成(1)	企画、コンセプト、ワイヤーフレーム
10	ポートフォリオサイト作成(2)	企画、コンセプト、ワイヤーフレーム
11	ポートフォリオサイト作成(3)	モバイルサイトデザイン
12	ポートフォリオサイト作成(4)	モバイルサイトデザイン
13	ポートフォリオサイト作成(5)	PCサイトデザイン
14	ポートフォリオサイト作成(6)	PCサイトデザイン
15	ポートフォリオサイト作成(7)	レイアウト調整

備考	
----	--

科目	DTP応用	分類	専門、必修科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	新版DTPベーシックガイドンス(公益社団法人日本印刷技術協会)		
参考資料	授業で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	40%	0%	40%	0%	0%	20%	100%		

1. 授業の概要

印刷についての高度な知識と技術を身につける。

2. 授業の目標(検定取得など)

印刷についての高度な知識と技術、InDesignの操作ができるようになる。

3. 注意点・要望

感覚ではなく、印刷物の決まりごとと守れるようになること。

4. 関連科目

グラフィックソフト演習応用

週	テーマ	内容
1	色について	印刷データに適した色の扱いについて
2	印刷について	印刷データを作成するにあたって
3	組版、レイアウトについて	多ページものを作成する場合の基本について
4	InDesignについて(1)	InDesignの使用、操作方法
5	InDesignについて(2)	文字や画像の配置について
6	InDesignについて(3)	ノンブルや書き出し方について
7	InDesign課題制作(1)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した1枚ものの作品を作成する
8	InDesign課題制作(2)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した1枚ものの作品を作成する
9	InDesign課題制作(3)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した1枚ものの作品を作成する
10	InDesign課題制作応用(1)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した冊子を作成する
11	InDesign課題制作応用(2)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した冊子を作成する
12	InDesign課題制作応用(3)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した冊子を作成する
13	InDesign課題制作応用(4)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した冊子を作成する
14	InDesign課題制作応用(5)	InDesignを使用し、印刷されることを想定した冊子を作成する
15	前期試験期間	

備考

各種グラフィック・デザイナー業務実績をもとに授業を行う

科目	卒業制作	分類	専門、必修科目
担当	寺原 美由紀・山田 博人・松本 沙耶		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	配付資料、各科目テキスト類		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	12
	0%	20%	30%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要

Web制作のワークフローに沿って、グループでWebサイトを構築する。

2. 授業の目標(検定取得など)

Webサイトの企画から作成まで行い、卒業制作としてその内容をプレゼンテーションできるようにする。

3. 注意点・要望

グループでの作業となります。「報連相」をしっかりと行い円滑なコミュニケーションを心掛けてください。

4. 関連科目

Webデザイン特論、Web制作演習応用、グラフィックソフト演習応用、Webアプリケーション演習基礎

週	テーマ	内容
1	Web制作のワークフロー	スケジュールの確定
2	チームサイト制作(1)	チームコンセプト、デザインコンセプト、ロゴデザイン、名刺デザイン
3	チームサイト制作(2)	ワイヤーフレーム作成、デザインカンパ作成
4	チームサイト制作(3)	コーディング
5	チームサイト制作(4)	プレゼンテーション準備、発表
6	依頼サイト制作(1)	ターゲット、デザインコンセプト
7	依頼サイト制作(2)	コンテンツ企画、サイトマップ作成
8	依頼サイト制作(3)	ワイヤーフレーム作成、デザインカンパ作成
9	依頼サイト制作(4)	コーディング
10	依頼サイト制作(5)	コーディング
11	依頼サイト制作(6)	中間プレゼンテーション
12	依頼サイト制作(7)	コーディング
13	依頼サイト制作(8)	コーディング
14	依頼サイト制作(9)	最終プレゼンテーション準備
15	依頼サイト制作(10)	最終プレゼンテーション
16	振り返り	自己評価 他己評価

備考

科目	Webデザイン特論 I	分類	専門、必修科目
担当	三浦 敦史		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業でのスライド資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	40%	0%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

マーケティング、制作工程分析、調査・分析、SEO、アクセシビリティなどを、演習を交えながら学ぶ。

2. 授業の目標(検定取得など)

1年で学んだWeb制作の技術を、さらにブラッシュアップする。

3. 注意点・要望

要点を考え、メモを取る力を身につけてください。

4. 関連科目

Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	オリエンテーション	年間予定、UIとUX
2	縦の考え方	バーティカルリズム
3	マークアップの手順	HTML構造に合わせたclass属性値
4	命名について	ファイル名やセレクター名を決めるポイント
5	CSS設計	リセットCSSとノーマライズCSS
6	レスポンシブレイアウト	メディアクエリ、ブレイクポイント
7	画像のレスポンシブ対応(1)	論理サイズ、物理サイズ、Viewポートサイズ
8	画像のレスポンシブ対応(2)	論理サイズ、物理サイズ、Viewポートサイズ
9	画像のレスポンシブ対応(3)	srcset属性、picture属性
10	疑似要素	before、after、スタッキングコンテキスト
11	CSS表現	親要素、兄弟要素
12	HTMLフォーム	CSSによる機能強化、JavaScriptによる機能強化
13	コンセプト(1)	ストーリーとコンテキスト
14	コンセプト(2)	ストーリーとコンテキスト
15	後期試験期間	

備考	デジタルハリウッド講師、またWebディレクション、制作技術支援、企画開発コンサルティング業務などに携わる
----	------------------------------------------------------

Webクリエイター科	2年
------------	----

【後期】

科目	Webデザイン特論Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	三浦 敦史		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業でのスライド資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	40%	0%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

マーケティング、制作工程分析、調査・分析、SEO、アクセシビリティなどを、演習を交えながら学ぶ。

2. 授業の目標(検定取得など)

1年で学んだWeb制作の技術を、さらにブラッシュアップする。

3. 注意点・要望

要点を考え、メモを取る力を身につけてください。

4. 関連科目

Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	レスポンシブウェブデザイン(1)	レスポンシブウェブデザインの基礎知識
2	レスポンシブウェブデザイン(2)	領域に合わせて伸縮する画像の指定
3	レスポンシブウェブデザイン(3)	レスポンシブウェブデザインの仕組みと作成方法
4	レスポンシブウェブデザイン(4)	レスポンシブイメージの指定方法
5	レスポンシブウェブデザイン(5)	メディアクエリーを利用したレイアウト作成
6	CSS Gridを利用したレイアウトの仕組み	パララックスを利用したレイアウト作成
7	優先順位と視線の移動	ユーザーの行動パターン
8	工程分析	工程分析の目的、スケジューリング
9	デザインの傾向(1)	Webデザインの変化
10	デザインの傾向(2)	重ねる、崩す、傾ける
11	HTML5コーディング(1)	HTML5の特徴を利用したロールオーバー効果
12	HTML5コーディング(2)	video要素を利用した動画再生
13	HTML5コーディング(3)	canvas要素を利用した図形描画とアニメーション
14	CSSアニメーション (1)	CSSアニメーション表現と効果の作成
15	卒業制作プレゼンテーション	卒業制作講評
16	後期試験期間	

備考	デジタルハリウッド講師、またWebディレクション、制作技術支援、企画開発コンサルティング業務などに携わる
----	------------------------------------------------------

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	グラフィックソフト演習応用 I	分類	専門、必修科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業内で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

Photoshop、Illustratorなどのグラフィックソフトを使い、作品を作成する。

2. 授業の目標(検定取得など)

就職活動で使うためのポートフォリオの質の向上、発想力や技術力の向上を目指す。

3. 注意点・要望

添削指導後の再提出や、コンテストなどに各自積極的に取り組むこと。

4. 関連科目

DTP応用

週	テーマ	内容
1	配色、色面構成	Illustratorを使用した色彩構成
2	コラージュ(1)	デジタルコラージュについて
3	コラージュ(2)	Photoshopを使用したコラージュ作品の作成
4	コラージュ(3)	Photoshopを使用したコラージュ作品の作成
5	コラージュ(4)	Photoshopを使用したコラージュ作品の作成
6	ロゴ、タイポグラフィデザイン(1)	ロゴやタイポグラフィについて
7	ロゴ、タイポグラフィデザイン(2)	Illustratorを使用し、限られた仕様内でのロゴやタイポグラフィの作成
8	ロゴ、タイポグラフィデザイン(3)	Illustratorを使用し、限られた仕様内でのロゴやタイポグラフィの作成
9	ロゴ、タイポグラフィデザイン応用(1)	Illustratorを使用し、指定した仕様でのロゴやタイポグラフィの作成
10	ロゴ、タイポグラフィデザイン応用(2)	Illustratorを使用し、指定した仕様でのロゴやタイポグラフィの作成
11	ロゴ、タイポグラフィデザイン応用(3)	Illustratorを使用し、指定した仕様でのロゴやタイポグラフィの作成
12	課題作成(1)	Photoshop、Illustratorを駆使し、商業デザインを意識した作成
13	課題作成(2)	Photoshop、Illustratorを駆使し、商業デザインを意識した作成
14	課題作成(3)	Photoshop、Illustratorを駆使し、商業デザインを意識した作成
15	前期試験期間	

備考	各種グラフィック・デザイナー業務実績をもとに授業を行う
----	-----------------------------

Webクリエイター科	2年
------------	----

【後期】

科目	グラフィックソフト演習応用Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業内で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

Photoshop、Illustratorなどのグラフィックソフトを使い、作品を作成する。

2. 授業の目標(検定取得など)

発想力や技術力の向上を目指し、よりハイクオリティな作品を作成する。

3. 注意点・要望

添削指導後の再提出や、コンテストなどに各自積極的に取り組むこと。

4. 関連科目

DTP応用

週	テーマ	内容
1	CDジャケットデザイン(1)	目を引くデザインとは何か
2	CDジャケットデザイン(2)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットを作成する
3	CDジャケットデザイン(3)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットを作成する
4	CDジャケットデザイン(4)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットを作成する
5	CDジャケットデザイン(5)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットを作成する
6	インフォグラフィックス(1)	インフォグラフィックスとは何か
7	インフォグラフィックス(2)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスを作成する
8	インフォグラフィックス(3)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスを作成する
9	インフォグラフィックス(4)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスを作成する
10	インフォグラフィックス(5)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスを作成する
11	課題作成応用(1)	美味しそうに見えたり、目を引くデザインとは何か
12	課題作成応用(2)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを作成する
13	課題作成応用(3)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを作成する
14	課題作成応用(4)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを作成する
15	課題作成応用(5)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを作成する
16	後期試験期間	

備考	各種グラフィック・デザイナー業務実績をもとに授業を行う
----	-----------------------------

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	HTML5ゲーム制作演習 I	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

HTML5 Canvasを利用した簡単なコンピューターゲームの作成

2. 授業の目標(検定取得など)

ゲーム制作を通してHTML,CSSへの理解を深めると共に Canvas延いては一般的グラフィック出力に関する知識とJavascriptによるより高度なプログラミング力を身に付ける

3. 注意点・要望

前提として 初歩的なHTMLコードの作成・編集力を既に身に付けている者を対象に想定

4. 関連科目

HTML5ゲーム制作演習 II とWeb及びメディア系授業全般

週	テーマ	内容
1	Webページ制作入門	HTML,CSS,Javascriptに関する基礎知識
2	Canvas	HTML5 Canvasについてとその扱い方
3	グラフィックス基礎	コンピューターグラフィックスの基礎知識
4	アニメーション	動的なコンピューターアニメーションの仕組みとその実現手段について
5	ユーザー入力とプログラム	ユーザーからの入力を受け結果を変化させる仕組みについて
6	ピクセルアートとアニメーション	ピクセルアートキャラクターの取り込みやそのアニメーションの仕組みについて
7	衝突判定	座標管理と衝突判定色々
8	変数とデータの管理	変数とデータ型 定数やリテラル データ構造について
9	文字列出力	文字,文字列とは何か 文字コードとフォント グラフィックスへの出力について
10	シューティングゲーム制作(1)	シューティングゲームの「弾を撃つ」とは
11	シューティングゲーム制作(2)	敵の生成 動きのアルゴリズム 自弾と敵が「当たる」には
12	シューティングゲーム制作(3)	画面遷移とデータの管理 タイトル画面とゲームオーバー リザルトを表示しタイトルへ
13	Webとデータ保管	Webベースのデータ保管場所と技術 それぞれの利点と欠点や注意点
14	音声	音声データの読み込みと再生 再生状態の管理と制御
15	前期試験期間	

備考	
----	--

Webクリエイター科	2年
------------	----

【後期】

科目	HTML5ゲーム制作演習Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

HTML5 Canvasを利用した簡単なコンピューターゲームの作成

2. 授業の目標(検定取得など)

ゲーム制作を通してHTML,CSSへの理解を深めると共に Canvas延いては一般的グラフィック出力に関する知識とJavascriptによるより高度なプログラミング力を身に付ける

3. 注意点・要望

この授業はHTML5ゲーム制作演習Ⅰの続きである

4. 関連科目

HTML5ゲーム制作演習ⅠとWeb及びメディア系授業全般

週	テーマ	内容
1	アクションゲーム制作(1)	シューティングゲームと横スクロールアクション 壁や床 ジャンプと重力
2	アクションゲーム制作(2)	グラフィックスと2次元配列の親和性 画面座標との変換について
3	アクションゲーム制作(3)	マップギミックの実装あれこれ
4	ゲームAI	ゲームAIとは より高度なアルゴリズムについて
5	パズルゲーム制作(1)	スライディングブロックパズルに挑戦
6	パズルゲーム制作(2)	ポインティングデバイスの扱い方
7	パズルゲーム制作(3)	プログラムの効率化について
8	色々なゲームのコード例を見る(1)	様々なサンプルコードの紹介と解説
9	色々なゲームのコード例を見る(2)	同上
10	ゲーム制作演習(1)	簡単なゲーム制作に自ら挑戦する
11	ゲーム制作演習(2)	同上
12	ゲーム制作演習(3)	同上
13	ゲーム制作演習(4)	同上
14	ゲーム制作演習(5)	同上
15	レビューとまとめ	振り返りとまとめ データの整理
16	後期試験期間	

備考	
----	--

科目	動画制作演習応用 I	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

動画に関する基礎知識とその制作法を学ぶ

2. 授業の目標(検定取得など)

画像・音声・映像に関する基礎知識とそれを扱う基本的な技術の修得を目指す

3. 注意点・要望

4. 関連科目

動画制作演習応用 II

週	テーマ	内容
1	Webと動画	映像に関する基礎知識 Webに於ける動画の利用形態とその効果
2	画像(1)	画像に関する基礎知識 画像データの表現法とその特徴 映像との関係
3	画像(2)	画像を扱うアプリケーションとフォーマット 留意点とテクニック
4	アニメーション画像	画像形式のまま実現される映像について
5	音声(1)	音声に関する基礎知識 音声データの表現法とその特徴 映像との関係
6	音声(2)	音声を扱うアプリケーションとフォーマット マルチメディアコンテナ
7	映像(1)	映像に関する基礎知識 映像とそのデータの表現法と分類 それぞれの特徴
8	映像(2)	映像のフォーマットとメディア 主要な規格について
9	映像(3)	映像を扱うアプリケーションとその分類 ポスプロ VFX モーショングラフィックス等
10	Adobe After Effects(1)	代表的なアプリケーションの利用法について学ぶ
11	Adobe After Effects(2)	同上
12	Adobe After Effects(3)	同上
13	映像制作演習(1)	簡単なショートムービー制作に挑戦
14	映像制作演習(2)	同上
15	映像制作演習(3)	同上

備考

Webクリエイター科	2年
------------	----

【後期】

科目	動画制作演習応用Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

動画に関する知識を深めつつ より経験を重視した演習を行う

2. 授業の目標(検定取得など)

画像・音声・映像に関する知識を基礎から理解し 利用の場面に応じ最適化されたコンテンツ制作を行える技術の修得を目指す

3. 注意点・要望

この授業は動画制作演習応用Ⅰの続きである

4. 関連科目

動画制作演習応用Ⅰ

週	テーマ	内容
1	Adobe Animate(1)	代表的なアプリケーションの利用法について学ぶ
2	Adobe Animate(2)	同上
3	Adobe Animate(3)	同上
4	Blender(1)	同上
5	Blender(2)	同上
6	Blender(3)	同上
7	Blender(4)	同上
8	Adobe Premiere(1)	同上
9	Adobe Premiere(2)	同上
10	OBS Studio	同上
11	動画制作演習(1)	課題制作演習
12	動画制作演習(2)	同上
13	動画制作演習(3)	同上
14	動画と法令(1)	Webを中心とした映像の制作・利用に関わる権利や法令と事例について
15	動画と法令(2)	同上
16	後期試験期間	—

備考	
----	--

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	Webアプリケーション演習基礎	分類	専門、必修科目
担当	須藤 健一郎		
テキスト (出版社)	初心者からちゃんとしたプロになる PHP基礎入門(エムディエヌコーポレーション)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	20%	0%	40%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要
PHPによるWebアプリケーション開発を実践する。
2. 授業の目標(検定取得など)
Webアプリケーションの動きを理解し、使いこなすこと。
3. 注意点・要望
タイピング速度の向上は並行して行うようにしてください。
4. 関連科目
Webアプリケーション演習応用、Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	PHPとは
2	PHPの基本(1)	変数を使う、代数演算子、文字列演算子
3	PHPの基本(2)	条件によって処理を変える
4	PHPの基本(3)	if～elseによる複数の条件分岐
5	PHPの基本(4)	処理を繰り返す、配列とループ処理
6	PHPの基本(5)	2次元配列を扱う
7	PHPの基本(6)	PHPとHTMLを共存させる
8	PHPの基本(7)	別ファイルの読み込みと関数の活用
9	Webアプリケーション作成(1)	CSVファイルの処理
10	Webアプリケーション作成(2)	XSS対策、よく使う処理の関数化
11	Webアプリケーション作成(3)	適性体重アプリ1
12	Webアプリケーション作成(4)	適性体重アプリ2
13	Webアプリケーション作成(5)	APIを利用したアプリ1
14	Webアプリケーション作成(6)	APIを利用したアプリ2
15	前期試験期間	

備考	
----	--

科目	Webアプリケーション演習応用	分類	専門、任選科目
担当	須藤 健一郎		
テキスト (出版社)	初心者からちゃんとしたプロになる PHP基礎入門(エムディエヌコーポレーション)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	0%	30%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

PHPを利用したWebアプリケーションの構築を行ってまいります。

2. 授業の目標(検定取得など)

コーディングの出来るデザイナーを目指し、自己の作品を追求しましょう。

3. 注意点・要望

タイピング速度の向上は並行して行うようにしてください。

4. 関連科目

Web制作演習応用、Webアプリケーション演習基礎、卒業制作

週	テーマ	内容
1	前期の復習(1)	前期の知識を活用し、APIを連携させたプログラミングを行う
2	前期の復習(2)	入力ミスをチェックするバリデーションを使いこなす
3	データベース操作(1)	データベースについて
4	データベース操作(2)	SQLによる操作
5	データベース連携のWebアプリ(1)	PHPとDBの連携とデータ表示
6	データベース連携のWebアプリ(2)	データの追加とバリデーション
7	データベース連携のWebアプリ(3)	データベース接続処理の関数化とデータ更新
8	データベース連携のWebアプリ(4)	入力フォームとデータの更新、共通部分の別ファイル化
9	データベース連携のWebアプリ(5)	DBへの登録とログイン認証
10	データベース連携のWebアプリ(6)	ログインしなければ操作ができない処理とCSRF対策
11	ログイン処理(1)	DBへの登録とログイン認証
12	ログイン処理(2)	セッション管理
13	ログイン処理(3)	ログインしなければ操作ができない処理の実装
14	ログイン処理(4)	トークンを利用したCSRF対策
15	ログイン処理(5)	データベースを利用する為のWebアプリケーションの完成
16	後期試験期間	

備考

科目	CG・キャラクターデザイン演習	分類	専門、任選科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業内で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

キャラクターを作成することによって、表現力を身につける。

2. 授業の目標(検定取得など)

情報を的確に伝えるための手段としてキャラクターを描画できるようになる。

3. 注意点・要望

自己満足ではなく、客観的なクオリティの高さを目指すこと。

4. 関連科目

グラフィックソフト演習応用

週	テーマ	内容
1	キャラクターとは何か	キャラクターの歴史、役割と目的、日本での位置、情報を伝えるための役割について
2	キャラクター描画	Illustratorを使った基本の描画方法
3	キャラクター描画応用	基本の描画方法を応用してオリジナルキャラクターを描画する
4	キャラクター設計(1)	テーマに沿ったデザイン
5	キャラクター設計(2)	テーマに沿ったデザイン
6	キャラクター設計応用(1)	三面図を描画する
7	キャラクター設計応用(2)	三面図を描画する
8	気持ちを伝えるデザイン(1)	喜怒哀楽の表情、ポージング
9	気持ちを伝えるデザイン(2)	喜怒哀楽の表情、ポージング
10	様々な描画(1)	様々な性別、性格、体格の描き分け
11	様々な描画(2)	様々な性別、性格、体格の描き分け
12	キャラクタープロデュース(1)	使用目的やターゲットに沿って設計する
13	キャラクタープロデュース(2)	ターゲットに、意図・目的を伝えるための描画を行う
14	キャラクタープロデュース(3)	ターゲットに、意図・目的を伝えるための描画を行う
15	キャラクタープロデュース(4)	ターゲットに、意図・目的を伝えるための描画を行う
16	キャラクタープロデュース(5)	ターゲットに、意図・目的を伝えるための描画を行う

備考

各種グラフィック・デザイナー業務実績をもとに授業を行う

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	Office演習応用 I	分類	専門、必修科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	例題30＋演習問題70でしっかり学ぶ Word標準テキスト Windows10/Office2019対応版(技術評論社) PowerPoint 2019 やさしい教科書 Office 2019/Microsoft 365 対応 (SBクリエイティブ株式会社)		
参考資料	授業内で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

Word、PowerPointの機能を習得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

文書、プレゼンに役立つ資料作成ができるようになる。

3. 注意点・要望

課題提出期間を厳守すること。

4. 関連科目

卒業制作

週	テーマ	内容
1	Wordでの文書の管理・作成・編集(1)	保存、文字の編集、ページ設定、印刷
2	Wordでの文書の管理・作成・編集(2)	縦書き、装飾、レイアウト、ヘッダーとフッターについて
3	表や罫線、図形の利用	表の作成、図形の作成
4	画像やテキストの挿入	イラストの挿入、テキストボックス
5	文書作成機能	見出し、段組み
6	差し込み印刷	差し込み位置、印刷
7	ひな形を活用	テンプレートの活用
8	複雑な文章の作成	SmartArtグラフィックの挿入、ハイパーリンクの挿入
9	PowerPointでのスライドの基本	タイトル、本文、入れ替え、複製
10	スライドの表現力を上げる	テーマと配色、スライドマスター、書式設定
11	画像や図、表の挿入	写真、画像の補正
12	グラフの作成、アニメーションの設定	グラフ、図形の挿入、アニメーション
13	プレゼンテーションについて	プレゼンテーション資料の作成
14	プレゼンテーションについて	プレゼンテーション資料の作成、発表
15	前期試験期間	

備考	
----	--

Webクリエイター科	2年
------------	----

【後期】

科目	Office演習応用Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	寺原 美由紀		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	スライド教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	0%	40%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

Excelの機能を実践的に習得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

様々なデータを適切に扱い、Excel業務を迅速に行えるようにする。

3. 注意点・要望

課題の提出期限を守ること。

4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	1年次の復習	オートフィル、フォントサイズ、列幅、行高、文字の配置、表示形式、罫線
2	セル参照による計算	加減乗除、絶対参照、相対参照、構成比
3	基本関数の確認(1)	SUM、AVERAGE、MAX、MIN
4	基本関数の確認(2)	IF、IFERROR、AND、OR、RANK.EQ、比較演算子
5	基本関数の確認(3)	COUNT、COUNTA、COUNTBLANK、COUNTIF、COUNTIFS
6	基本関数の確認(4)	VLOOKUP、HLOOKUP
7	基本関数の確認(5)	ROUND、ROUNDUP、ROUNDDOWN、INT
8	グラフ	データに合ったグラフの作成
9	条件付き書式	条件に合ったデータを見やすく書式設定する
10	ページ設定	印刷に関する様々な設定を行う
11	文字列関数(1)	ASC、JIS、UPPER、LOWER、PROPER
12	文字列関数(2)	LEFT、RIGHT、MID、SEARCH
13	文字列関数(3)	REPLACE、TRIM、SUBSTITUTE
14	資料作成(1)	これまでの知識を元に指示通りの書類を作成する
15	資料作成(2)	これまでの知識を元に指示通りの書類を作成する
16	後期試験期間	

備考	
----	--

科目	就職講座A応用	分類	教養、必修科目
担当	田邊 悦子・遠藤 幹雄		
テキスト (出版社)	求められる人材になるための社会人基礎力講座(日経BP社)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	30%	40%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

社会人として必要な12の基礎力について、ケーススタディとグループディスカッションを通して理解と自己評価を行う
社会の仕組みや人間の思考の基本概念から、社会人としてのあり方を考える

2. 授業の目標(検定取得など)

夏休みまでに企業から内定をいただく
入社に向け社会人としての意識を高める

3. 注意点・要望

就職活動への取り組み状況も授業課題として評価対象とします
社会人として働くことに前向きな気持ちを持って取り組んでください

4. 関連科目

就職講座A

週	テーマ	内容
1	就職活動の準備と対策(1)	志望動機の書き方、これから意識すべきこと 企業紹介、エントリー、面接練習
2	就職活動の準備と対策(2)	内定から入社まで、内定(入社)承諾書とは、書類の送り方(メール、郵送) 企業紹介、エントリー、面接練習
3	社会人基礎力(1) 就職活動の準備と対策(3)	人生設計とキャリアデザイン、社会人になるということ、3つの能力と12の要素 企業紹介、エントリー、面接練習
4	社会システム(1) 就職活動の準備と対策(4)	ビジネス会計：企業の目的、財務諸表、損益計算書の基本と分析 自己PRの作成、面接練習、エントリー
5	社会人基礎力(2)	前に踏み出す力：主体性、働きかけ力、実行力
6	社会システム(2)	ビジネス会計：貸借対照表の基本と分析、経営活動の流れ、ROA、ROE
7	社会人基礎力(3)	前に踏み出す力：主体性、働きかけ力、実行力
8	社会システム(3)	キャッシュフロー計算書の基本と分析、現金の流れと会社の倒産
9	社会人基礎力(4)	考え抜く力：課題発見力、計画力、創造力
10	社会システム(4)	時事問題
11	社会人基礎力(5)	考え抜く力：課題発見力、計画力、創造力
12	社会システム(5)	IT技術の進化
13	社会人基礎力(6)	チームで働く力：発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力
14	社会システム(6)	社会心理と組織行動、社会人とは
15	前期試験期間	

備考

IT関連の業務経験と就職指導経験のある職員(職業紹介責任者)が、その経験に基づいて、就職活動全般及び個別の事例について、講義と指導を行う

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	社会人基礎力応用 I	分類	教養、必修科目
担当	寺原 美由紀		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要

経済産業省が提唱する社会人基礎力を、様々な学校行事(特に学園祭)の運営により養う。

2. 授業の目標(検定取得など)

リーダー・フォロワー、提案、許容、協調等の資質向上

3. 注意点・要望

相手の話を聴き、自分の意見を発信することが基本です。どちらかではなく両方出来るようにし、組織の結論を導き出しましょう。

4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	就職活動(1)	面接練習、エントリーシート
2	就職活動(2)	面接練習、エントリーシート
3	就職活動(3)	面接練習、エントリーシート
4	就職活動(4)	面接練習、エントリーシート
5	就職活動(5)	面接練習、エントリーシート
6	能力の実践(1)	企画を立てる(体育祭)
7	能力の実践(2)	各セクションに分かれて活動
8	能力の実践(3)	各セクションに分かれて活動
9	能力の実践(4)	企画を立てる(若幸祭)
10	能力の実践(5)	企画を立てる(若幸祭)
11	能力の実践(6)	予算案を作成する
12	能力の実践(7)	企画・予算・収支を発表する
13	能力の実践(8)	各セクションに分かれて活動
14	能力の実践(9)	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる
15	前期試験期間	

備考	
----	--

Webクリエイター科	2年
------------	----

【後期】

科目	社会人基礎力応用Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	寺原 美由紀		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要
前期の内容を踏まえ、経済産業省が提唱する社会人基礎力を、様々な学校行事(特に学園祭)の運営により養う。
2. 授業の目標(検定取得など)
リーダー・フォロワー、提案、許容、協調、プレゼンテーション等の資質向上
3. 注意点・要望
相手の話を聴き、自分の意見を発信することが基本です。どちらかではなく両方出来るようにし、組織の結論を導き出しましょう。
4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	能力の実践(7)	各セクションに分かれて活動
2	能力の実践(8)	各セクションに分かれて活動
3	能力の実践(9)	各セクションに分かれて活動
4	能力の実践(10)	各セクションに分かれて活動
5	能力の実践(11)	各セクションに分かれて活動
6	能力の実践(12)	各セクションに分かれて活動
7	社会人基礎力評価(2)	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる
8	振り返り	失敗要因、今後への改善
9	社会人の基礎知識(1)	慶弔マナー
10	社会人の基礎知識(2)	挨拶と言葉遣い、尊敬語・謙譲語
11	社会人の基礎知識(3)	挨拶と言葉遣い、尊敬語・謙譲語
12	社会人の基礎知識(4)	贈答マナー
13	社会人の基礎知識(5)	来客対応
14	社会人の基礎知識(6)	文章の書き方
15	社会人の基礎知識(7)	文章の書き方
16	後期試験期間	

備考	
----	--