

科目名 (英)	iOSプログラミング I iOS Programming I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 水曜2限
【実務経験】 ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】 iPhone、iPadとシェアの大きなデバイスについての具体的な開発技法について通年で学ぶ。また、その特徴でもある、美しいグラフィックの利用、音声の再生、タッチ操作などについて学びます。							
【到達目標】 Swift言語の基礎。開発環境Xcodeの使用方法。iOS開発手順の理解。リストや構造体などのデータ形式の実装							
【使用教科書・教材・参考書】 詳細！SwiftUI iPhoneアプリ開発 入門ノート[2022] iOS 16+Xcode 14対応				【授業外における学習】 関連するプログラミング言語との違いを考える			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 iOSと、そこで使われるSwift言語の特徴の理解する 【授業内容】 iOSの特長と開発言語の変遷。Swiftの特長とAppleの戦略について。Swiftの体験実習			9	【到達目標】 与えられたデータを「リスト」または「配列」に表示できる 【授業内容】 リスト、配列		
2	【到達目標】 開発環境Xcodeの基本操作 【授業内容】 Xcodeのインストール方法と環境整備。Xcodeの基本的操作、シミュレータ表示、Apple Developer			10	【到達目標】 複数セクションのリストを組上げることが出来る 【授業内容】 複数セクションのリストを組上げることが出来る		
3	【到達目標】 Playgroundによる実施方法の理解 【授業内容】 Xcode内でのPlaygroundを使用した算術演算			11	【到達目標】 リストからのページ移動をコーディングできる 【授業内容】 リストからの移動		
4	【到達目標】 与えられた条件に従って「制御文」をプログラミングできる 【授業内容】 制御文 (for文、if文)			12	【到達目標】 「構造体」と「ユーザー定義関数」について理解する 【授業内容】 構造体、ユーザー定義関数		
5	【到達目標】 ライブラリからの部品追加 【授業内容】 ライブラリから部品(ボタン等)を追加する際のコーディング、シミュレータでの確認			13	【到達目標】 Swift言語を用いたWEBページ作成が出来ると 【授業内容】 SwiftによるWEBページのコーディング		
6	【到達目標】 テキスト・アトリビュートの理解と実施 【授業内容】 各種テキスト・アトリビュートの設定			14	【到達目標】 UI部品が使える 【授業内容】 UI部品のコーディング、シミュレータでの確認		
7	【到達目標】 Xcodeシミュレータ内で「イメージの表示」ができる 【授業内容】 イメージの表示とシミュレータでの確認			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 与えられた課題を時間内でコーディング		
8	【到達目標】 SFシンボルへのアクセスと利用 【授業内容】 SFシンボル登録、SFシンボルの利用			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	JavaScript I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 水曜1限
【実務経験】 ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】 WEBプログラミングの第1言語であるJavaScript。その基礎から高度な応用までの1年間で学びます。前期は基本的なプログラミング技法を学習します。この技法は他の言語にも応用が出来ます。また、ブラウザがあればどのようなデバイスでも表示が可能で、最新のHTML5を使えばメディアの再生も可能です。							
【到達目標】 JavaScriptの記述方法の理解。制御や配列などの基礎プログラミング技法の習得。マルチメディアのコントロールが出来る。WEBフォームとの連携を理解							
【使用教科書・教材・参考書】 いちばんやさしいJavaScriptの教本				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 プログラミング言語の特徴を理解。WEBにおけるJavaScriptの有 用性を理解する。 【授業内容】 プログラミング言語、各種処理の違い、JavaScriptについて			9	【到達目標】 統合(2) 【授業内容】 第6回から第8回までを統合したプログラミング		
2	【到達目標】 変数の違いと宣言の方法の理解。与えられた条件で「制御文(for)」 がコーディングできる 【授業内容】 変数、forによるカウント、繰り返し			10	【到達目標】 canvasを使った画像作成ができる 【授業内容】 canvas、各種描画エレメント		
3	【到達目標】 与えられた条件で「条件分岐」ができる 【授業内容】 制御文 (if)			11	【到達目標】 音、画像、動画のコントロール 【授業内容】 マルチメディア系エレメントの使用法		
4	【到達目標】 Mathオブジェクトにより算術処理が出来る 【授業内容】 Mathオブジェクト(算術、三角関数、対数、比較、etc)			12	【到達目標】 統合(3) 【授業内容】 第10回から第12回までのマルチメディア系を統合したプログラミング		
5	【到達目標】 統合(1) 【授業内容】 第4回までの授業内容を統合したプログラミング			13	【到達目標】 JavaScriptを使ったform作成が出来る 【授業内容】 HTMLのform、JavaScriptのform、formのコントロール		
6	【到達目標】 functionを使用する意義と使用したプログラム作成 【授業内容】 functionの働き、記述方法、利用方法			14	【到達目標】 その他各種オブジェクトの利用ができる 【授業内容】 各種オブジェクトを使ったプログラム作成		
7	【到達目標】 配列を設定でき、利用が出来る 【授業内容】 配列設定、配列からの出力			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 前期習得内容を統合したプログラミング課題		
8	【到達目標】 Dateオブジェクトを利用して日時に関する制御が出来る 【授業内容】 Dateオブジェクト、タイマー、タイマーID			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	Webコーディング基礎演習 I Web Coding Foundation Practice I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 水曜4限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 シンプルなWebページのコーディングを通して実践形式でHTMLとCSSについて学びます。							
【到達目標】 シングルページのコーディングができるようになる。 レスポンシブレイアウトのページコーディングができるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	<b>【到達目標】</b> HTMLの構造と基本的なタグを理解する。  <b>【授業内容】</b> HTMLタグのマークアップ入門 HTMLの構造と基本的なタグについて ヘッダー・フッター・メインコンテンツのタグを使ったサイトの基本構成の作成			9	<b>【到達目標】</b> Headerのスタイリングができるようになる。  <b>【授業内容】</b> Headerブロックのスタイリング ハンバーガーメニューのスタイリング		
2	<b>【到達目標】</b> CSSの基本を理解する。  <b>【授業内容】</b> CSSスタイリング入門 CSSの概要と基本的なプロパティについて テキストスタイルの変更方法			10	<b>【到達目標】</b> デザインカンパに沿った適切なスタイリングができるようになる。  <b>【授業内容】</b> Mainブロックのスタイリング1 Flexboxによるレスポンシブレイアウト		
3	<b>【到達目標】</b> Webサイト構築の準備ができるようになる。  <b>【授業内容】</b> サイト設定とディレクトリの作成 原稿とデザインカンパの確認			11	<b>【到達目標】</b> デザインカンパに沿った適切なスタイリングができるようになる。  <b>【授業内容】</b> Mainブロックのスタイリング2 margin/padding/border		
4	<b>【到達目標】</b> HTMLのブロック構成を理解する。  <b>【授業内容】</b> 全体のブロック作成 HTMLマークアップ1 Header周りのコーディング			12	<b>【到達目標】</b> デザインカンパに沿った適切なスタイリングができるようになる。  <b>【授業内容】</b> Footerブロックのスタイリング		
5	<b>【到達目標】</b> リスト、表組みのマークアップを理解する。  <b>【授業内容】</b> HTMLマークアップ2 リスト・表組みのコーディング			13	<b>【到達目標】</b> 高度なHTMLマークアップについて理解する。 高度なCSSスタイリングについて理解する。  <b>【授業内容】</b> 定期試験対策:HTMLマークアップの補足 定期試験対策:CSSスタイリングの補足		
6	<b>【到達目標】</b> フォームのマークアップを理解する。  <b>【授業内容】</b> HTMLマークアップ3 フォームのコーディング Footer周りのコーディング			14	<b>【到達目標】</b> 適切なマークアップとスタイリングが出来るようになる。  <b>【授業内容】</b> 定期試験1:HTMLマークアップ+CSSスタイリング		
7	<b>【到達目標】</b> 外部コンテンツの読み込みができるようになる。  <b>【授業内容】</b> HTMLマークアップ4 Google MAPやYoutubeなど埋め込み要素の配置			15	<b>【到達目標】</b> 適切なマークアップとスタイリングが出来るようになる。  <b>【授業内容】</b> 定期試験2:HTMLマークアップ+CSSスタイリング		
8	<b>【到達目標】</b> メディアクエリについて理解する。  <b>【授業内容】</b> CSSスタイリングの準備(ブレイクポイントの設定) クロスブラウザ対応方法			<b>【評価について】</b> 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 コーディングツールは、Dreamweaverを使用する予定です。 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン演習 Web Design Practice	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 水曜3限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 Webページのデザインやレイアウトを学びます。 また、デバイスごとのレイアウトについても学びます。							
【到達目標】 適切なWebフォントの選択やWebページでの表示が出来るようになる。 レスポンシブに対応したWebページのデザインができるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 レスポンシブに対応したデータの作成方法を理解する。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインのレイアウト作成 レスポンシブWebデザインにおけるレイアウトの基本 Photoshopでのグリッドシステムを使用したレイアウトの作成方法 ビューポートの考慮によるレイアウトの調整方法			9	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践6 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 メインブロックのデザイン4		
2	【到達目標】 ペーパーワイヤーフレームが作成できるようになる。  【授業内容】 ワイヤーフレーム1 ワイヤーフレームの定義と作成方法 ワイヤーフレームを使ったデザインの検討方法 デザインの4原則と余白			10	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践7 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 フッターブロックのデザイン 全体のレイアウト調整		
3	【到達目標】 Photoshopでワイヤーフレームが作成できるようになる。  【授業内容】 ワイヤーフレーム2 ワイヤーフレームの作成方法 制作したWebデザインのブラウザでの確認方法 Webフォントの読み込みとテキストの扱い			11	【到達目標】 独自のテーマで構成を考えられるようになる。  【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作1 制作内容の説明 ワイヤーフレームと素材収集		
4	【到達目標】 画像ファイルの扱い方を理解する。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践1 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 使用画像の補正と加工 スマートオブジェクト			12	【到達目標】 コンセプトに沿ったデザインができるようになる。  【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作2 デザイン制作		
5	【到達目標】 パーツデザインができるようになる。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践2 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 ヘッダーブロックのデザイン			13	【到達目標】   【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作3 中間発表		
6	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践3 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 メインブロックのデザイン1			14	【到達目標】   【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作4 デザイン確認と調整		
7	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践4 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 メインブロックのデザイン2			15	【到達目標】   【授業内容】 定期試験：プロフィールページの発表		
8	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。  【授業内容】 レスポンシブWebデザインの実践5 Photoshopを使用したレスポンシブWebデザインの実践演習 メインブロックのデザイン3			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 コーディングツールは、Dreamweaverを使用する予定です。 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン概論 I Introduction to Web Design I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 月曜1・2限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 Web分析を通して、各種Webデザインにおける最新のトレンドとこれからの傾向について調査、研究する。 また、ターゲット層やペルソナから見るWebデザインについて考察する。							
【到達目標】 Web分析でサイトの構成、フォントや配色などの仕様を調査できるようになる。 各ジャンルごとのサイトデザインについてトレンドを把握できるようになる。 Webサイトからターゲット層(区分)やペルソナを考えられるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。 参考書: なるほどデザイン				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	<b>【到達目標】</b> Web分析とデベロッパーツールを理解する。  <b>【授業内容】</b> Web分析の概要と調査方法について デベロッパーツールの使用方法 拡張機能の利用方法 デザインのトレンドを調べる方法について			9	<b>【到達目標】</b> 適切なペルソナ設定ができるようになる。  <b>【授業内容】</b> ペルソナの設定方法と使い方 ペルソナの想定場面とユーザーシナリオの作成		
2	<b>【到達目標】</b> デザインのトレンドについて理解する。  <b>【授業内容】</b> デザインシステムのトレンドと傾向 デザインのアクセシビリティに関するトレンドと傾向			10	<b>【到達目標】</b> ターゲット層に沿ったデザイン要素の選択ができるようになる。  <b>【授業内容】</b> ターゲット層別の色彩やフォントの選び方 ターゲット層別のUI/UXデザイン手法		
3	<b>【到達目標】</b> レスポンシブデザインのトレンドをUXを通して理解する。  <b>【授業内容】</b> UI/UXデザインのトレンドと傾向 レスポンシブデザインのトレンドと傾向 プロトタイプングツールのトレンドと傾向			11	<b>【到達目標】</b> ターゲット層別の内容を提案できるようになる。  <b>【授業内容】</b> ターゲット層別の画像の使い方と設計手法 ターゲット層別のコンテンツの設計手法		
4	<b>【到達目標】</b> タイポグラフィについて理解する。  <b>【授業内容】</b> グラフィックデザインのトレンドと傾向 タイポグラフィのトレンド			12	<b>【到達目標】</b> Webサイト分析ができるようになる。  <b>【授業内容】</b> ターゲット層別のアクセシビリティに対する設計手法 ターゲット層別のWebサイト分析と改善方法		
5	<b>【到達目標】</b> コンテンツデザインについて理解する。  <b>【授業内容】</b> フラットデザインとネオンカラーのトレンドと傾向 コンテンツデザインのトレンドと傾向			13	<b>【到達目標】</b> レポート作成に必要な情報をまとめることができる。  <b>【授業内容】</b> デザインと開発の連携に関するトレンドと傾向 定期試験対策: レポートの作成準備		
6	<b>【到達目標】</b> インタラクティブとアニメーションについて理解する。  <b>【授業内容】</b> アニメーションデザインのトレンドと傾向 インタラクティブデザインのトレンドと傾向			14	<b>【到達目標】</b>   <b>【授業内容】</b> 定期試験: レポートの作成		
7	<b>【到達目標】</b> Webにおける3Dデザインについて理解する。  <b>【授業内容】</b> 3Dグラフィックデザインのトレンドと傾向 ブランディングデザインのトレンドと傾向			15	<b>【到達目標】</b>   <b>【授業内容】</b> 定期試験: レポートの発表		
8	<b>【到達目標】</b> ターゲット層の基本概念について理解する。  <b>【授業内容】</b> ターゲット層とペルソナの基本概念 ターゲット層の年齢層別特性 ターゲット層の性別や職業による特性			<b>【評価について】</b> 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン技能検定 I Web Design Proficiency Examination I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜4限
【実務経験】 出版社などを中心とした企業のウェブサイト制作会社を20年運営。ウェブサイトの制作プロデューサーを中心に、いくつかのサイトは実際にHTML構築から行っている。ウェブ技能士2級取得							
【授業の学習内容】 □企業などが要求する一般的なウェブサイト構築を通して必要なタグなどを理解、活用できるようにしていく □HTMLタグ、CSSなどの利用活用をとおして、ウェブデザイン技能検定に出題される項目について理解できるようにする □実技で要求されるphotoShopやillustratorなどのアプリケーション、また試験時に使用可能なDreamweaverなどのソフトの特性について理解する □実技で毎回要求されるアニメGIFなど作成を行う							
【到達目標】 授業内で実際にHTMLに触れるほかにウェブデザイン技能検定3級の過去問を実際に行っていく。 問題を数多く解くことにより国家資格の合格を目指す。さらに、情報モラルや情報倫理などの関連知識についても学ぶ。							
【使用教科書・教材・参考書】 HTML5&CSS3デザイン 現場の新標準ガイド【第2版】 ウェブデザイン技能検定の過去問などは配布していく				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 これから勉強しているウェブサイト構築に必要な知識と制作環境について確認していく 【授業内容】 イントロダクション、Webサイトの概要			9	【到達目標】 フォームの作成に必要なタグ、JavaScriptの導入、PHPなどの導入などの準備を考えていく 【授業内容】 HTML・CSSコーディング フォーム		
2	【到達目標】 基本的なHTMLを使い画面表示できるように、またファイルのリンクがわかるパスの設定を理解する 【授業内容】 HTMLコーディング 基本構成			10	【到達目標】 要件に合うレイアウト、バナーなどHTML内に使える素材を用意する 【授業内容】 フォトショップを使ったバナー作成の確認		
3	【到達目標】 画像の配置を中心にAltや画像の位置情報など設定していく 【授業内容】 HTMLコーディング 画像の設定			11	【到達目標】 PhotoshopでアニメーションGIFの作り方を学習する 【授業内容】 フォトショップを使ったアニメーションGIFの作成		
4	【到達目標】 サイト内リンクの設定、外部リンクの設定、ページ内リンクの設定など 【授業内容】 HTMLコーディング リンク			12	【到達目標】 試験ではどのような問題が出されるか実際に体験をしていく。ウェブデザイン技能検定は似た問題の傾向がたかいため、試験慣れも狙い 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定3級実技 過去問に挑戦 1		
5	【到達目標】 HTMLで文章をコーディングしていく。文章に必要な見出し、A71構成やルビなど 【授業内容】 HTMLコーディング 文章			13	【到達目標】 試験ではどのような問題が出されるか実際に体験をしていく。ウェブデザイン技能検定は似た問題の傾向がたかいため、試験慣れも狙い 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定3級筆記 過去問に挑戦 1		
6	【到達目標】 CSSを取り入れたコーディングができるように理解を行う 【授業内容】 HTML・CSSコーディング			14	【到達目標】 実際に行ったウェブデザイン技能検定の回答について解説 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定振り返り		
7	【到達目標】 CSSを取り入れたコーディング、色の設定などを可能にするよう作成 【授業内容】 HTML・CSSコーディング テキスト			15	【到達目標】 今までの学習を振り返る試験問題を行う 【授業内容】 模擬試験		
8	【到達目標】 HTMLのテーブル作成を中心にCSSでの調整など確認していく 【授業内容】 HTML・CSSコーディング テーブル			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	Web制作概論 I Introduction to Web Development I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 月曜4限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 Webサイト構築の工程と各ポジションの役割について CMSの概要とCMSを利用したWebサイトの構築方法について							
【到達目標】 Webサイトの種別ごとの構築行程を理解する。 各ポジションの役割を理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Webサイト構築の流れを理解する。 【授業内容】 一般的なWebサイト構築の概要 一般的なWebサイト構築の流れ 制作に関わるひとたちとその役割			9	【到達目標】 各ポジションの役割を理解し、実行する。 【授業内容】 サービスサイトの構築について		
2	【到達目標】 CMSの概要を理解する。 【授業内容】 CMSの概要と構築の流れ 代表的なCMSの紹介 CMSの活用と運用方法 Webサイトの保守と運用			10	【到達目標】 各ポジションの役割を理解し、実行する。 【授業内容】 サービスサイトの発表		
3	【到達目標】 各ポジションの役割を理解する。 【授業内容】 プロジェクトマネージャー (PM) の役割 ウェブディレクターの役割 デザイナーの役割			11	【到達目標】 要件に合わせたサイトマップとフローを理解する。 【授業内容】 CMSサイトの企画・要件定義 要件に合わせたCMSの選定と開発		
4	【到達目標】 各ポジションの役割を理解する。 【授業内容】 フロントエンドエンジニアの役割 バックエンドエンジニアの役割 コンテンツ制作者の役割 テスターの役割			12	【到達目標】 各ポジションの役割を理解し、実行する。 【授業内容】 ポータルサイトの構築について		
5	【到達目標】 要件に合わせたサイトマップを理解する。 【授業内容】 コーポレートサイトの企画・要件定義 要件に合わせたサイトマップの作成			13	【到達目標】 各ポジションの役割を理解し、実行する。 【授業内容】 ポータルサイトの発表		
6	【到達目標】 各ポジションの役割を理解し、実行する。 【授業内容】 コーポレートサイトの構築について			14	【到達目標】 【授業内容】 定期試験：レポート		
7	【到達目標】 各ポジションの役割を理解し、実行する。 【授業内容】 コーポレートサイトの発表			15	【到達目標】 【授業内容】 定期試験：レポートの発表		
8	【到達目標】 要件に合わせたサイトマップを理解する。 【授業内容】 サービスサイトの企画・要件定義 要件に合わせたサイトマップの作成 デバイスやプラットフォームの選択			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	インターネット概論 I Introduction to the Internet I	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜2限
【実務経験】 ウェブ制作会社を運営。出版社などがクライアントのため著作権の範囲など慎重に扱っている。また議員秘書経験もあるので法律制定過程や厚生労働委員会、消費者問題に関する特別委員会委員や参議院法制局ともやり取りの経験あり。							
【授業の学習内容】 ハードウェアに対する基本的な考え方や仕組みを通して理解し、ITパスポートレベルの知識が理解できる程度の基本知識を身に付ける。							
【到達目標】 ITパスポートの問題などを見てもひるむことなく対応できるよう学習を行う							
【使用教科書・教材・参考書】 キタミ式イラストIT塾 基本情報技術者 令和05年				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 コンピュータの基本的な機材などを確認する  【授業内容】 コンピュータの5大装置			9	【到達目標】 ハッキング手法と暗号化  【授業内容】 セキュリティ		
2	【到達目標】 CPUの歴史と進化について学ぶ  【授業内容】 CPUについて			10	【到達目標】 コンピュータを動かす形  【授業内容】 システム構成		
3	【到達目標】 0と1の2進数を理解する  【授業内容】 デジタルデータの表し方			11	【到達目標】 変数について  【授業内容】 プログラムの作り方1		
4	【到達目標】 記録について学ぶ  【授業内容】 ファイルとディレクトリ、ハードディスク			12	【到達目標】 構造化プログラム  【授業内容】 プログラムの作り方2		
5	【到達目標】 オペレーションシステムについて理解する  【授業内容】 OSとアプリケーション			13	【到達目標】 アルゴリズムとフローチャート  【授業内容】 プログラムの作り方3		
6	【到達目標】 LANとWANなど  【授業内容】 ネットワーク1			14	【到達目標】 データの持ち方、データの抽出  【授業内容】 プログラムの作り方4		
7	【到達目標】 TCP/IPなど  【授業内容】 ネットワーク2			15	【到達目標】 実際の過去問などを用いて試験を行う  【授業内容】 振り返り試験		
8	【到達目標】 行と列、そしてDBMS  【授業内容】 表計算とデータベース			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							



科目名 (英)	インターネット関連法規 I Laws and Regulation Pertaining to the Internet I	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜3限
【実務経験】 ウェブ制作会社を運営。出版社などがクライアントのため著作権の範囲など慎重に扱っている。また議員秘書経験もあるので法律制定過程や厚生労働委員会、消費者問題に関する特別委員会委員や参議院法制局ともやり取りの経験あり。							
【授業の学習内容】 ネットのコンテンツ制作において、著作権などの様々な法律を知らないことと業務ができないこともあるので、法的に不利にならないよう学習を行う							
【到達目標】 コンテンツ作成において、安心して著作権を守った制作物を作成できるように法令遵守の内容を知っておく。 また、医薬品などの商品によっては法的に問題になることもある。不利な立場にならないように法令を理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】 条文の読み方〔第2版〕				【授業外における学習】 政府の方針によって法律は変わる。ニュースなど確認しておくこと			
回	授業概要			回	授業概要		
1	【到達目標】 法律を学ぶためなぜ知らなければならないかを考える  【授業内容】 なぜ法律を知らなければいけないか			9	【到達目標】 不利な契約書はどんなものか、実際に契約書を確認する過程をみていく  【授業内容】 契約書3		
2	【到達目標】 そもそも法律とはいったい何か、あらためて学んでいきます  【授業内容】 法の概念 法とは何か			10	【到達目標】 コンテンツ制作にかかわる景品表示法について学ぶ  【授業内容】 景品表示法1		
3	【到達目標】 法律は専門用語が多くあります、読み方を学んでいきましょう  【授業内容】 法の概念 法令の読み方			11	【到達目標】 実際に景品表示法に触れないようにコンテンツ作成を行う  【授業内容】 景品表示法2		
4	【到達目標】 制作する際にかかわる著作権について学ぶ  【授業内容】 著作権			12	【到達目標】 薬や化粧品の商品を紹介するときにかかわる法律を学ぶ  【授業内容】 薬機法		
5	【到達目標】 著作権フリーといった形で運用されているパブリックドメインについて学ぶ  【授業内容】 著作権とパブリックドメイン			13	【到達目標】 実際に薬機法に触れないようにコンテンツ作成を行う  【授業内容】 薬機法2		
6	【到達目標】 著作権を運用している出版社はどのように運用しているかインタビューを収録したので確認する  【授業内容】 著作権は出版社はどう思っているか			14	【到達目標】 実際に事例を見ながらケースごとのケーススタディを行う  【授業内容】 法律のケーススタディ		
7	【到達目標】 業務を引き受ける契約について学ぶ  【授業内容】 契約書			15	【到達目標】 今までの学習内容を振り返る  【授業内容】 今までの振り返りの試験		
8	【到達目標】 契約書にあらわされる有限責任無限責任について確認する  【授業内容】 契約書2			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	デザイン基礎技法 I Applied Design Techniques I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 月曜3限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 Webデザインに必要なグラフィックソフトの基本操作を学びます。							
【到達目標】 使用ソフトの基本操作を理解し、さまざまな制作を通して、それぞれのデータ形式や注意点などを理解する。 印刷用のデータ作成ができるようになる。印刷用データとWeb用データの違いを理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。 参考書:なるほどデザイン				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Illustratorの基本操作とベクターデータを理解する。 【授業内容】 Illustratorの基本的なインターフェースの紹介 パスの描画、編集、削除 シェイプツールの使い方(矩形、楕円、多角形など) カラーパレットの使い方(カラーピッカー、グラデーション)			9	【到達目標】 Photoshopで扱うマスクについて理解する。 【授業内容】 画像の選択と調整の方法 レイヤーマスクの使用法		
2	【到達目標】 自分が考えた形状が作成できるようになる。 【授業内容】 イラストの制作			10	【到達目標】 レイヤーの活用方法について理解する。 【授業内容】 レイヤースタイルの使用法(影、グラデーション、ベベルなど) クリッピングの使用法		
3	【到達目標】 パスファインダーを理解し、複雑な形状が作成できるようになる。 【授業内容】 パスファインダーを使用して、複雑な形状を簡単に作成する方法について シェイプツールとペンツールを使用してピクトグラムを描画する方法 カラーの使用と、シンプルなデザインの重要性について学びます			11	【到達目標】 サムネイルの構成について理解する。 【授業内容】 YOUTUBEなど動画サイトのサムネイル制作		
4	【到達目標】 マークの構成を理解し、オリジナルのマークが作成できるようになる。 【授業内容】 パーソナルロゴマークの制作 ロゴの基本的な要素とデザインの考え方について フォントとタイポグラフィの選択方法について			12	【到達目標】 画像サイズと加工方法について理解する。 【授業内容】 WebページやSNSのカバー画像の制作		
5	【到達目標】 デザインの基本原則を理解し、反映できるようになる。 【授業内容】 デザインの4つの基本原則について テキストの配置とフォントの選択方法について ビジネスカードのサイズや形式についての基本的な知識			13	【到達目標】 IllustratorとPhotoshopを組み合わせた制作を理解する。 【授業内容】 ポストカードの制作 画像解像度		
6	【到達目標】 印刷用データの作成方法を理解し、作成できるようになる。 【授業内容】 名刺の制作 ビジネスカードのサイズや形式についての基本的な知識			14	【到達目標】 Illustratorで課題に沿った制作が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験1:Illustratorの振り返り		
7	【到達目標】 Photoshopの基本操作とラスターデータを理解する。 【授業内容】 Photoshopの基本的なインターフェースの紹介 レイヤーの作成、編集、削除 画像の選択と調整の方法(フリーセクションツール、選択範囲の拡張、色調整) テキストレイヤーの作成、編集、フォントの変更			15	【到達目標】 Photoshopで課題に沿った制作が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験2:Photoshopの振り返り		
8	【到達目標】 画像の配置と文字の扱いを理解する。 【授業内容】 バナーの制作 スマートオブジェクト			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100~90点=A評価 点数 89~80点=B評価 点数 79~70点=C評価 点数 69~60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 名刺やポストカードなどは、実際の入稿を行います。※印刷費用が掛かります。 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	プレゼンテーション Presentation	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	亀井 昭宏
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜1限
【実務経験】 事業会社の部門責任者として現場担当者向けの社内講師やメーカーとして自社開催でのセミナー登壇や2万人が来場するビジネスカンファレンスでのトークセッションでの登壇経験を持つ。							
【授業の学習内容】 これまでのビジネスでの具体的な商談や打ち合わせなどでの1on1、セミナーやイベント登壇などでの1対多のプレゼンテーションでの経験から得られた事例や知識を生かして独自情報にまとめ演習を行う。ウェブメーカーとしての実務経験を生かした具体的な説明と演習・質疑応答を繰り返し、記憶の定着を図る授業を行なう。将来のビジネスシーンでの自身の考えていることや伝えたいことを表現するアウトプット手法を理解し身に付ける。また、日常にもあふれる伝えるというところにも活用できるようにする。							
【到達目標】 社会における(プレゼンテーション)の意義と役割、そして基本的な方法を理解(知識)し、その方法を実践できる(技能・思考)こと。その際には、「聞き手」を分析・調査し「聞き手」に応じた内容・表現・手法(態度)が求められるので、発信者としてだけでなく「聞き手」の役割と態度、そして「聞く」能力も身に付けていくこととなる。実践はプレゼンテーション後の質疑・応答も含まれる。							
【使用教科書・教材・参考書】 これだけは知っておきたい「プレゼンテーション」の基本と常識 改訂新版2版				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 現状レベル確認と自己紹介  【授業内容】 自己紹介と他己紹介を活用して現在の自身のレベルを確認する。特に他己紹介を実演することでプレゼンテーションの意味を理解する			9	【到達目標】 1対多で行うプレゼンやスピーチでの知識とテクニックの習得2  【授業内容】 効果的な身振り手振り、アイコンタクト、効果的な声をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
2	【到達目標】 プレゼン基礎内容組み立て(話す内容の組み立て、ストーリー)  【授業内容】 テクニックやノウハウよりも先に話す中身を決定、伝えるということに興味をもってもらう。すでに、何かを話したい、伝えたい内容があるか確認、初期として大切なのは1番話やすいもの話したいものを内容に選定させる			10	【到達目標】 ビジュアルツールを使ったプレゼンの知識とテクニックの習得1  【授業内容】 タイトルの工夫、プレゼンの流れ、本編の構成、わかりやすいスライドの作成をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
3	【到達目標】 プレゼンスキルの必要性の理解、プレゼンに必要な5つの要素の理解、自分の癖の確認  【授業内容】 日常によくあるシーンを使ってプレゼンの必要と5つの要素を理解する、その日常シーンの演習により自分の癖を他人から指摘をもらって理解する			11	【到達目標】 ビジュアルツールを使ったプレゼンの知識とテクニックの習得1  【授業内容】 つかみの工夫、聴衆の反応の捉え方、質疑応答、クロージング、リハーサル、あがり対策をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
4	【到達目標】 プレゼンの基本すぎるの習得1  【授業内容】 第一印象、声のコントロール、目の使い方、話すときの癖、声のコントロールをGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			12	【到達目標】 オンラインで行うプレゼンの知識とテクニックの習得1  【授業内容】 対面とオンラインの違い、環境整備、上半身のみのアピール、オンラインで伝わる声とテンポをGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
5	【到達目標】 プレゼンの基本すぎるの習得2  【授業内容】 わかりやすく伝えるコツ、感じの良い伝え方のコツ、聞いている人が気になる言葉、ポキャブラを増やす方法をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			13	【到達目標】 オンラインで行うプレゼンの知識とテクニックの習得2  【授業内容】 オンラインでの資料の使い方、大人数でのオンラインプレゼン、オンラインプレゼンのスタートと終わり方をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
6	【到達目標】 1対1でのプレゼンで相手に伝える知識とテクニックの習得1  【授業内容】 双方向性、提案型、惹きつける表現力、権威性、話の組み立てをGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			14	【到達目標】 最終プレゼンテーションテスト: 1対1  【授業内容】 基本リアル参加でのプレゼンテーションテスト。1名づつ数分のプレゼンを行う。お互いにプレゼンしあい聞き手側も評価対象。		
7	【到達目標】 1対1でのプレゼンで相手に伝える知識とテクニックの習得2  【授業内容】 話の組み立て方と資料の見せ方をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			15	【到達目標】 最終プレゼンテーションテスト: 1対多  【授業内容】 基本リアル参加でのプレゼンテーションテスト。1名づつ数分のプレゼンを行う。プレゼンターと聞き手側も評価対象。		
8	【到達目標】 1対多で行うプレゼンやスピーチでの知識とテクニックの習得1  【授業内容】 聴衆の分析、コアメッセージの決め方、目的と効果を踏まえたストーリー作成ユーモアの取り入れをGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 毎回前回の振り返りとして授業はじめに数人チームとなり学んだことを話し合い、それを発表。最終テストは基本リアル参加でのプレゼン。							

科目名 (英)	プログラミング演習 I Programming Practice I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜2限
【実務経験】							
ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】							
各種「アルゴリズム」を実際に完動する言語で習得する。習得したアルゴリズムは、各自のプログラミングの中でモジュールとして利用するなど、発展的な学習をする。							
【到達目標】							
各種アルゴリズムの理解と実装。問題解決に必要なアルゴリズムの選択。数学的問題(またはパズル)への解答。「情報オリンピック」レベルの問題解決							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
				プログラミングで学んだ厳密置き換えを考察してみる			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 アルゴリズムとは何か、探索 【授業内容】 オリエンテーション、全探索、二分探索			9	【到達目標】 グラフ理論により最適解を求める 【授業内容】 ネットワーク構造のグラフ化、グラフ理論		
2	【到達目標】 素数判定の仕方 【授業内容】 素数判定、ユークリッド互除法			10	【到達目標】 割り算の余り(mod)の使い方の理解 【授業内容】 フェルマーの小定理によるモジュラ逆数の計算、フィボナッチ数列の余り、経路の余り		
3	【到達目標】 確率に関するプログラミング 【授業内容】 場合の数、期待値、確率			11	【到達目標】 行列表現とフィボナッチ数列を求める 【授業内容】 行列、フィボナッチ数列の高速計算		
4	【到達目標】 モンテカルロ法による数値解の理解 【授業内容】 モンテカルロ法、 $\pi$ を求める、数値積分			12	【到達目標】 足し算ピラミッド 【授業内容】 数列、足し算ピラミッドを求める		
5	【到達目標】 動的計画法による最適解を求める 【授業内容】 等差数列、漸化式			13	【到達目標】 貪欲法 【授業内容】 貪欲法、リバーシーの次の一手		
6	【到達目標】 求積を各種技法による求められる 【授業内容】 計算幾何学(面積、体積)			14	【到達目標】 A* 【授業内容】 優先度付きデータ、ヒューリスティックコスト、迷路の求積		
7	【到達目標】 プログラミングにより微分の解が求められる 【授業内容】 ニュートン法			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 課題に最適なアルゴリズムを求める		
8	【到達目標】 解を高速に求める方法 【授業内容】 エキストラのふるい(素数)			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	プロジェクト実習 I Project Practice I	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	渡辺竜亮
学科・コース	情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 金曜3・4限
【実務経験】 WEBのビジュアルデザイン、IU開発、情報設計に特化。実務経験20年以上。							
【授業の学習内容】 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 仮想のwebサイトを制作する想定に沿い、類似サイト調査、サイト構造(サイトマップ、コンテンツマップ)策定、ワイヤーフレーム、デザイン作成まで実際に作成する実習形式の授業を行う。</li> <li>■ ビジュアルデザイン領域の実習では、質よりも量を重視する事で制作経験の蓄積を図る。</li> <li>■ 講師の経験を伝える事を授業の信条とし、コマ毎に仕事現場で経験した事例や体験を紹介。実習内容の意味や目的の理解を深めると共に重要性を認識してもらう。</li> <li>■ 講師自身も生徒と共にライブで制作し、見てもらう事で実際の仕事現場での品質やスピード、考え方を学ぶ。</li> <li>■ 仕事現場ではプロジェクトチームでの制作が通常なので、本授業でもチーム制を採用。一人では気づかなかった視点や考え方があることを体験し、チームでやる事の必要性を理解する。</li> </ul>							
【到達目標】 □ <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 実際に制作する事で、WEBサイト制作の基本的な流れを理解する。</li> <li>■ 講師の作業をライブで見ることで現場感を少しでも感じてもらう。</li> <li>■ 数多く制作する事で経験値を上げる。</li> </ul>							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
回	授業概要			回	授業概要		
1	<b>【到達目標】</b> 類似サイト調査・アイデア創出をする  <b>【授業内容】</b> チーム内で類似サイトを検索、評価する事で、どのようなサイトが最適か、またどのようなコンテンツがあると良いか自由にプレスト、検討する			9	<b>【到達目標】</b> webデザインのトレースを行い、ディテールやバランスの研究をする  <b>【授業内容】</b> 良質なwebデザインのトレースを行う事で、デザインの細部やバランスを研究する。		
2	<b>【到達目標】</b> サイトマップ(コンテンツマップ・コンテンツリスト)を作成する  <b>【授業内容】</b> クライアントの要望や企業の強みを元に、サイトの目的を定義、チーム内でユーザーニーズやコンテキストに沿った必要なコンテンツを洗い出す。			10	<b>【到達目標】</b> webサイトをデザインする01(PC)  <b>【授業内容】</b> 決められた条件、ワイヤーフレーム、素材、仕様を元にwebサイトのデザインをする		
3	<b>【到達目標】</b> ワイヤーフレームを作成する(PCサイト)  <b>【授業内容】</b> WEBサイトの基本的な構造を理解する。チーム内で実際にワイヤーフレームを作成する			11	<b>【到達目標】</b> webサイトをデザインする02(PC,SP)  <b>【授業内容】</b> 前回の続き。最低でもPC画面までは作成する。SP画面のデザインまで作成		
4	<b>【到達目標】</b> ワイヤーフレームを作成する(SPサイト)  <b>【授業内容】</b> PCサイトのワイヤーフレームをベースにSPサイトのワイヤーフレームを作成する			12	<b>【到達目標】</b> デザイン/UIの作成01  <b>【授業内容】</b> 4回までで作成したワイヤーフレームを元にデザインを作成する		
5	<b>【到達目標】</b> デザインの4原則(近接、整列、強弱、反復)を理解する  <b>【授業内容】</b> 名刺制作(未定)を通じて4原則を学ぶ			13	<b>【到達目標】</b> デザイン/UIの作成02  <b>【授業内容】</b> 4回までで作成したワイヤーフレームを元にデザインを作成する		
6	<b>【到達目標】</b> キービジュアルを作成する01  <b>【授業内容】</b> 提供された素材を用いてwebサイトのキービジュアルを作成する			14	<b>【到達目標】</b> デザイン/UIの作成03  <b>【授業内容】</b> 4回までで作成したワイヤーフレームを元にデザインを作成する		
7	<b>【到達目標】</b> キービジュアルを作成する02  <b>【授業内容】</b> 前回とは別の提供された素材を用いてwebサイトのキービジュアルを作成する			15	<b>【到達目標】</b> 発表会(プレゼンテーション)  <b>【授業内容】</b> チーム毎にデザインしたWEBサイトを発表する。□ □		
8	<b>【到達目標】</b> キービジュアルの作成をする03  <b>【授業内容】</b> 与えられたテーマに沿ったwebサイトのキービジュアルを作成する。素材の提供はされない			<b>【評価について】</b> 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	情報処理基礎 I Information Processing Foundations II	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜1限
【実務経験】							
ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】							
「ITパスポート試験」のテクノロジ系を学習する。この講座は試験の合格を目標としますが、それだけではなく、コンピュータについての基礎知識の拡充を目的とします。そのため、試験の範囲よりは少し広い領域を学ぶことになります。教員の試験問題作成経験から、合格のための具体的な解答方法も紹介します。							
【到達目標】							
「ITパスポート」試験の合格。コンピュータ基礎知識の拡充。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
【令和4年度】いちばんやさしいITパスポート 絶対合格の教科書+出る順問題集				用語については出題率も高いので十分な復習を求めます			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 2進数の理解 【授業内容】 オリエンテーション、2進数、データ単位、論理演算			9	【到達目標】 データベース 【授業内容】 データベースの種類、データベースの働き		
2	【到達目標】 アルゴリズム、さまざまなプログラミング言語について 【授業内容】 アルゴリズム、プログラミング言語			10	【到達目標】 SQL 【授業内容】 SQL言語とは、データベースの中のSQL、WEBの中のSQL		
3	【到達目標】 フローチャート記号の理解 【授業内容】 フローチャート、関数			11	【到達目標】 ネットワーク 【授業内容】 各種ネットワーク、無線LAN、Bluetooth、インターネット		
4	【到達目標】 コンピューターシステムについて 【授業内容】 コンピューターシステム、規模による違いについて			12	【到達目標】 プロトコル 【授業内容】 インターネットのプロトコル、TCP/IP		
5	【到達目標】 ハードウェアの各ツールとその働きについて 【授業内容】 ハードウェアの各ツール、各ツールの働き			13	【到達目標】 情報セキュリティ 【授業内容】 情報セキュリティの大切さ、情報セキュリティの設定、情報セキュリティ教育		
6	【到達目標】 OSの意義について 【授業内容】 さまざまなOS、ディレクトリ構造			14	【到達目標】 リスクマネジメント 【授業内容】 リスクマネジメント、リスクの分散技法		
7	【到達目標】 表計算のできること 【授業内容】 表計算、関数、ソルバー、図形表示			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 実践に即した筆記試験		
8	【到達目標】 情報デザイン 【授業内容】 情報デザインとは、情報デザインのWEBへの応用、UX			【評価について】 定期試験(筆記試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							