

科目名 (英)	プロジェクト実習 I (Webプログラミング)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	愛澤伯友
	Project Practical Training I (Web Programming)	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前 期 月 曜 1・2 限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】							
1992年JPNICの創設と共にhtml、1995年JavaScriptの登場と共に普及活動に努めた。JavaScriptはあらゆる業務、研究でプロトタイプとして活用してきた							
【授業の学習内容】							
1年次に学習したJavaScriptを復習し、さらにサーバーサイドプログラミングへの橋渡しとなるさまざまなJavaScriptの用法を学習する 具体的には、(1)JavaScript文法の深部の解説、(2)JavaScriptを使ったゲームに繋がる動的視覚表現について解説・実習をする							
【到達目標】							
・JavaScriptを用いたフロントエンドについてより深く知る JavaScriptの中級レベルの文法を理解する 動的視覚表現処理が実行できる							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
改訂3版JavaScript本格入門、配付資料				授業内で取り扱ったコードは、自分なりにカスタマイズし応用できるようにすること			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 対面	【到達目標】 JavaScriptについて概略の理解 【授業内容】 ES6について、Nodeについて、JavaScriptにおけるVSCの使用について、サーバーサイド、フレームワーク、AWS			9	【到達目標】 JavaScriptにおけるオブジェクトについて理解している 【授業内容】 JavaScriptにおけるオブジェクトの基礎、プロトタイプ、連想配列、正規表現、オブジェクト指向		
2	【到達目標】 JavaScriptの基礎的なコードが作成できる 【授業内容】 文字コード、変数、配列などの基礎文法をモダン様式で再確認、ゲーム理論概説、「15ゲーム」			10	【到達目標】 JavaScriptにおけるオブジェクト、特にカプセル化や継承などについて理解している 【授業内容】 クラスの基礎、クラス、カプセル化、継承、モジュール、「テーブルテニス」		
3	【到達目標】 JavaScriptの各種演算子について理解している 【授業内容】 算術、代入、比較、論理、ビット、順位などの各種演算子の使用方法、「リバーシ」を考える(初級)			11	【到達目標】 DOMについて理解している 【授業内容】 クライアントサイドの前提知識、属性値取得、フォームにアクセス、ノード、「テトリス」		
4	【到達目標】 JavaScriptにおける制御文について理解し、コードが作成できる 【授業内容】 条件分岐、繰り返し、ループの制御、Number、Date、「リバーシ」のプログラム(応用)			12	【到達目標】 クライアント・サイド開発について理解している 【授業内容】 ブラウザオブジェクト、デバッグ、ストレージ、Fetch		
5	【到達目標】 String、Number、Arrayなどのオブジェクトについて理解し、コードが作成できる 【授業内容】 オブジェクトに関する概論、String、Number、Data、Array、pushとpop、全画面での対戦			13	【到達目標】 非同期処理について理解し、コードを作成できる 【授業内容】 非同期プログラミング		
6	【到達目標】 Mapや正規表現について理解している 【授業内容】 Map、Set、2次元配列の応用、function			14 対面	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 学習した内容について知識(筆記)と実技で評価する		
7	【到達目標】 関数について理解し、コードを作成できる 【授業内容】 関数の記述法、オブジェクト、スコープ、「リバーシ」続き			15	【到達目標】 講評と解説 【授業内容】 期末試験の講評と解説。さらなる学習ポイントについて		
8 対面	【到達目標】 【授業内容】 中間試験			【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)	基本情報技術者試験 Fundamental Information Technology Engineer Examination Preparation I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤康平
		授業 形態	講義	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 月曜3, 4限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】							
システムエンジニアとして設計から開発、テスト、導入、インフラ構築、運用まで10年あまりの実務経験を有する。 システムアーキテクト、ネットワークスペシャリスト、セキュリティスペシャリストなど情報処理系国家資格のほか、中小企業診断士、ITコーディネータの資格を保有している。							
【授業の学習内容】							
ITパスポートレベルの知識を振り返る問題演習を中心に、基本情報処理技術者試験で問われる論点についてピンポイントで解説を加える。 小テストでは本試験レベルの実力テスト問題を出题する。							
【到達目標】							
ITパスポート試験全体の試験範囲を復習する。基本情報処理試験レベルから問われる可能性のある知識を習得する。 問題演習を通じて基本情報処理技術者試験の午前試験を平均70%の正答率で合格できる知識の習得を目指す。							
【使用教科書・教材・参考書】 インフォテック・サーブ「ITワールド」および「IT戦略とマネジメント」				【授業外における学習】 1日10問を目標に、過去問演習を行う。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 4/21「IT戦略とマネジメント」第1章			9	【到達目標】 6/23「ITワールド」第2章		
	【授業内容】 企業活動、企業会計、経営科学、法務と標準化				【授業内容】 情報処理システムの処理形態、高信頼化システムの構成、情報処理システムの評価、ヒューマンインタフェース、マルチメディア		
2	【到達目標】 4/28「IT戦略とマネジメント」第2章			10	【到達目標】 6/30「ITワールド」第3章		
	【授業内容】 経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、ビジネスインダストリ				【授業内容】 ソフトウェアの分類、OS、プログラム言語と言語プロセッサ、ファイル		
3	【到達目標】 5/12「IT戦略とマネジメント」第3章～第4章			11	【到達目標】 7/7「ITワールド」第4章		
	【授業内容】 情報システム戦略の概要、情報システムの企画。システム開発企画(SLCP開発プロセス)				【授業内容】 データベースの概要、SQL、いろいろなデータベース		
4	【到達目標】 5/19「IT戦略とマネジメント」第4章			12	【到達目標】 7/14「ITワールド」第5章		
	【授業内容】 ソフトウェア開発技術、システム開発技術、Webアプリケーション開発技術				【授業内容】 インターネット、ネットワークアーキテクチャ、LAN、ネットワークの仕組み、ネットワーク管理		
5	【到達目標】 5/26「IT戦略とマネジメント」第5章			13	【到達目標】 8/25「ITワールド」第6章		
	【授業内容】 プロジェクトマネジメントの概要、プロジェクトマネジメントのプロセス				【授業内容】 情報セキュリティの概要、情報セキュリティ対策		
6	【到達目標】 6/2「IT戦略とマネジメント」第6章～第7章			14 (対面)	【到達目標】 9/1 定期試験、「ITワールド」第7章		
	【授業内容】 サービスマネジメントの概要、サービスマネジメントの手法、システム監査、内部統制				【授業内容】 定期試験、データ構造、基本アルゴリズム		
7	【到達目標】 6/9 中間テスト、実力養成テスト			15	【到達目標】 9/8 定期試験の振り返り		
	【授業内容】 中間テスト、実力養成テスト				【授業内容】 定期試験の振り返り		
8	【到達目標】 6/16「ITワールド」第1章			【評価について】 中間テスト(第7回): 20% 期末テスト(第14回): 80%			
	【授業内容】 コンピュータの基本構成、コンピュータのデータ表現、中央処理装置と主記憶装置、補助記憶装置、入出力装置			○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】 2コマ分の授業内容を記載している。							

科目名 (英)	セルフデザイン Self-Selective Subjects	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岡田 祐一
		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
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】							
大手電機メーカー系開発会社で、ソフトウェア開発技術者として官公庁向け大規模音声システムなどを25年以上扱う。その後独立し、eパワカメラ教室を立ち上げ、写真撮影・動画編集を中心に、のべ1000人以上にレクチャーする。							
【授業の学習内容】							
フロントエンドのWebページを制作するために必要な、実践を交えた授業を行う。 1年次に学んだ、HTML/CSS/JavaScriptの授業の補完を中心に、スマホ(一眼カメラ)での写真撮影や、LightroomClassicを用いたRAW現像、Photoshopを用いた画像編集などを網羅的に扱う。写真撮影のLightingや、記事のWeb Writingなども視野に入れ、受講者の興味にできるだけマッチした授業とする。このため、到達目標に合致していれば、授業内容は随時見直しを行う。また、参加人数によっても内容は変更する可能性がある。							
【到達目標】							
目指す職種で求められる知識・技術を学び、その学習成果を相手にわかりやすく伝えられる。 教育機関や企業から提供されるオンライン教材等を活用し、キャリア形成、自己実現に必要な学び方を身につける。 この授業では、フロントエンドのWebページを制作するために必要なスキルを身につけ、実践できるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
『ゲームで学ぶJavaScript入門 増補改訂版～ブラウザゲームづくりでHTML & CSSも身につく!』(インプレス)				現在は、Webライターでもちよっとした撮影は自分で行うのがあたり前の時代となった。視野を広く持って、幅広いスキルを身につけ、それと同時に、自分の本当に好きなもの、得意なものを見つけるべく、学んだことを実践してほしい。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 ☆対面授業 オリエンテーション 1年次の「プログラミング演習Ⅱ」で制作した課題の振り返り。 【授業内容】 これからの授業の方向性を共有する。			9 (対面)	【到達目標】 一眼カメラを使ってみよう ☆対面授業(オンラインでは参加できない) 【授業内容】 露出の基本		
2	【到達目標】 HTML・CSSの理解を深める 【授業内容】 1年次で制作した課題をもとに、HTML・CSSの総復習			10	【到達目標】 写真の仕上げ方 【授業内容】 LightroomClassicを用いたRAW現像、Photoshopを用いた画像編集		
3	【到達目標】 JavaScriptの理解を深める(前半) 【授業内容】 1年次で制作した課題をもとに、JavaScriptの			11	【到達目標】 Webライティングの基本を学ぶ① 【授業内容】 キャッチコピーの作り方		
4	【到達目標】 JavaScriptの理解を深める(後半) 【授業内容】 JavaScriptの新たなテクニック			12	【到達目標】 Webライティングの基本を学ぶ② 【授業内容】 ターゲットに合わせた文章の書き方		
5	【到達目標】 写真撮影の基本 写真の仕上げ方の基本 ☆対面授業(オンラインでは参加できない) 【授業内容】 写真の本質・写真が上達するための3つのポイント 写真のイメージを形にする4つのポイント スマホアプリでの写真の仕上げ方			13	【到達目標】 習った内容の理解度を実践を通して向上・定着する 【授業内容】 ＜修了課題制作＞ フロントエンドのWebページを実際に制作する		
6	【到達目標】 写真撮影における光の向き・光の質 ☆対面授業(オンラインでは参加できない) 【授業内容】 写真撮影におけるライティングの基本			14 (対面)	【到達目標】 習った内容の理解度を実践を通して向上・定着する ☆対面授業(オンラインでは参加できない) 【授業内容】 ＜修了課題発表＞ ※期末試験の位置づけなので必ず出席すること。		
7	【到達目標】 習った内容の理解度を実践を通して向上・定着する 【授業内容】 ＜中間課題制作＞ フロントエンドのWebページを実際に制作する			15	【到達目標】 学んだ内容の理解を深めて定着する 【授業内容】 総復習・ふりかえり (修了課題発表の予備日)		
8	【到達目標】 ここまでまでに習った内容の理解度を向上する 【授業内容】 ＜中間課題発表＞ ※中間試験の位置づけなので必ず出席すること。			【評価について】 定期試験(実技試験(作品制作および作品発表))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】							
教科書は必ず購入すること(1年次に配布したものを使用する)。 欠席した場合は自習して補うこと。 写真撮影には各自のスマホを使用する。							

科目名 (英)	ネットワーク Networks	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	岡田 祐一
		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
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 大手電機メーカー系開発会社で、構内電子交換機(EPBX)・音声サーバーのソフトウェア開発技術者として官公庁向け大規模音声システムなどを25年以上扱う							
【授業の学習内容】 インターネットはコンピュータを相互接続した世界規模のネットワークであり社会基盤となっている。情報システムにおいても必要不可欠なネットワーク技術の基礎を身につける。基本情報処理技術者試験合格レベル以上の基礎知識を理解するとともに、実際に生活や仕事に役立て、トラブルシューティングも行えるように身の回りの機器に当てはめて理解できるスキルまで到達できることを意識して取り組んでほしい。							
【到達目標】 ・通信プロトコルや階層モデルを説明できる ・TCP/IPについて理解し説明できる ・各種インターネット技術について説明できる							
【使用教科書・教材・参考書】 『この一冊で全部わかるネットワークの基本【第2版】』（SBクリエイティブ）				【授業外における学習】 学んだ手法を実際に各自のPCや自宅のLANなどに当てはめて実践するITパスポート試験や基本情報処理技術者試験の過去問を解いてみる			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 ☆対面授業 ネットワークの基礎知識(前半) 【授業内容】 コンピュータとネットワーク・通信プロトコル・レイヤー など			9	【到達目標】 ネットワークのサービス(前半) 【授業内容】 Web・HTTP/HTTPS・SSL/TLS・SMTP・POP3・IMAP・FTP・SSH・DNS・NTP など		
2	【到達目標】 ネットワークの基礎知識(後半) 【授業内容】 OSI参照モデル・回線交換とパケット交換・進数 など			10	【到達目標】 ネットワークのサービス(後半) 【授業内容】 ロードバランサ・HTML/XML・文字コード など		
3	【到達目標】 TCP/IPの基礎知識(前編) 【授業内容】 TCP/IPのレイヤー構成・TCPの通信手順 など			11 (対面)	【到達目標】 ここまで習った内容の理解度を向上する 【授業内容】 定期試験(中間試験) ☆対面授業(オンライン受験は認められない)		
4	【到達目標】 TCP/IPの基礎知識(中編) 【授業内容】 IPアドレス・ポート番号・グローバルIPアドレスとプライベートIPアドレス・ネットマスク など			12	【到達目標】 ネットワークのセキュリティ 【授業内容】 情報セキュリティの3大要素・暗号化と電子証明書・ファイアウォールとDMZ・IDSとIPS・セキュリティポリシーの策定・ゼロトラスト など		
5	【到達目標】 TCP/IPの基礎知識(後編) 【授業内容】 ハブ/スイッチ/ルーターの役割と機能・IPv6・通信速度と遅延・AND演算 など			13	【到達目標】 ネットワークの構築と運用 【授業内容】 ネットワーク構成の設計・トラブルシューティング など		
6	【到達目標】 TCP/IPで通信するための仕組み(前半) 【授業内容】 MACアドレス・ARP・ドメイン名・ルーティング・デフォルトゲートウェイ など			14 (対面)	【到達目標】 習った内容の理解度を確認するとともに知識を定着する 【授業内容】 定期試験(期末試験) ☆対面授業(オンライン受験は認められない)		
7	【到達目標】 TCP/IPで通信するための仕組み(後半) 【授業内容】 DHCP・NAT/NAPT・TCP/IPの動作確認に用いるコマンド など			15	【到達目標】 習った内容の理解度を確認するとともに知識を定着する 【授業内容】 定期試験の回答/解説・ふりかえり		
8	【到達目標】 ネットワーク機器と仮想化 【授業内容】 イーサネット・スイッチ・ルーター・無線LAN・VLAN・VPN・仮想化・クラウド など			【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】 教科書は必ず購入すること。 欠席した場合は自習して補うこと。							

科目名 (英)	プロジェクト実習(Webデザイン)Ⅰ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	塩谷 正樹	
	Project Practical Training (Web Design)Ⅰ	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 水曜 1・2限	
学科・コース	情報技術科							
【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。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。								
【授業の学習内容】 教科書や動画教材を使用して、まずはWordPressの機能やWebサイトの構築方法を学びます。一通り制作の流れを理解した上で、後半ではチームで題材を考え、情報発信に適したテーマのカスタマイズを行います。素材写真については、外部講師を招いて情報発信に効果的な画角や撮影時のポイントなどを伺います。 ※撮影会日については対面での授業となります。								
【到達目標】 WordPressの設置からブロック編集でオリジナルのWebサイト構築が出来るようになる。 チームによる共同制作を通してWebサイト構築が出来るようになる。								
【使用教科書・教材・参考書】 「1冊ですべて身につくWordPress入門講座」 Udemy他、YouTubeなどの動画教材					【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行い授業に備える。 授業内で完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。 チーム制作において取材や素材収集を行います。			
回	授 業 概 要				回	授 業 概 要		
1 対面	【到達目標】 WordPressの基礎を理解する 【授業内容】 WordPressの仕組みと概要について WordPressの設置準備 小テスト				9	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを企画・構築できるようになる① 【授業内容】 テーマについての情報収集 企画案の作成(調査・分析、ターゲット、題材、必要素材の選定など) ※対面授業の場合があります		
2	【到達目標】 WordPressでWebサイト制作が出来るようになる① 【授業内容】 サイト制作の流れと完成サイトの確認 レンタルサーバーやドメインについて 小テスト				10	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを企画・構築できるようになる② 【授業内容】 企画案の発表とテーマ(レイアウト)の選定		
3	【到達目標】 WordPressでWebサイト制作が出来るようになる② 【授業内容】 WordPressの初期設定 管理画面の構成チェック 小テスト				11	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを企画・構築できるようになる③ 【授業内容】 写真素材の準備 ※対面授業の場合があります		
4	【到達目標】 セキュリティ対策とエラーの対処法を理解する 【授業内容】 セキュリティ対策について リカバリモードについて 小テスト				12	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを企画・構築できるようになる④ 【授業内容】 素材の調整とテーマのカスタマイズ ※写真撮影準備日		
5	【到達目標】 テーマのカスマイズが出来るようになる① 【授業内容】 完成サイトの確認と作業工程の確認 フルサイト編集について テーマの作成方法について 小テスト				13	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを企画・構築できるようになる⑤ 【授業内容】 Webサイトの調整と確認		
6	【到達目標】 テーマのカスマイズが出来るようになる② 【授業内容】 ホームの作成 ヘッダーの作成 小テスト				14 対面	【到達目標】 制作サイトの公開ができるようになる 【授業内容】 定期試験:Webサイトの発表① 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 テーマのカスマイズが出来るようになる③ 【授業内容】 投稿と固定ページのヘッダー作成 フッターの作成 小テスト				15	【到達目標】 制作サイトの公開ができるようになる 【授業内容】 定期試験:Webサイトの発表② 作品のフィードバックなど		
8 対面	【到達目標】 「人に伝える」ことを考え、理解する 【授業内容】 中間テスト(内容は別途告知)				【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、課題のいずれか)により評価する。 ○成績評価(中間テスト20%＋定期試験80%) 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。 授業の理解度を図るため小テスト、中間テストを行います。 チームでの制作が中心となります。外部講師を迎える回については、登校になりま あす。								

科目名 (英)	Linux 演習 Linux Practice	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	伊藤愛主
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 水曜 3, 4限
【実務経験】 AI・機械学習分野において、開発、ネットワークやサーバー、DBの構築、運用・保守を行った経験を有する。これらの実務経験に加え基本情報技術者、応用情報技術者、G検定、Pythonエンジニア認定基礎試験、Linux等のIT関連資格を有している。							
【授業の学習内容】 基本的なLinux操作やコマンド、基礎的なシステム管理スキルを習得する。演習や実践的なアクティビティも組み込んで、学習の定着を促進する。各セッションでの実習やデモンストレーションを通じて、学生の自主的な学びを促す。下記の内容はそれぞれ2コマ分の内容を記載している。							
【到達目標】 Linux初学者が基本的なスキルを身につけ、システム管理に必要な知識を習得できるようになる。各セッションでの演習や質疑応答を通じて、実践的なスキルの向上と深い理解を得る。各学生が受け身ではなく、自分の力で疑問点や問題点を解決できるように促す。							
【使用教科書・教材・参考書】 Linux標準教科書、最短突破 Linuxレベル1バージョン10.0合格教本 Udemy教材、TrackTraning				【授業外における学習】 Udemy,Ping-T,TrackTraning			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 Linuxの概念と役割を理解し、環境をセットアップできる 【授業内容】 授業オリエンテーションを対面で行う Linuxの基本概念と特徴 Linuxディストリビューションの選択と基本インストール			9	【到達目標】 プロセスとジョブを適切に管理できる 【授業内容】 ps, top, killコマンドの活用 バックグラウンドジョブの管理		
2	【到達目標】 仮想マシンを構築し、Linuxをインストールできる 【授業内容】 仮想マシンソフトウェア(VirtualBox) Linuxのインストール手順(ISOの準備と設定) ユーザーアカウントの作成と初期設定			10	【到達目標】 必要なパッケージを適切に管理できる 【授業内容】 パッケージ管理システム (APT, YUM, DNF) ソフトウェアのインストールと削除 依存関係の解決とアップデート		
3	【到達目標】 Linuxの基本的なファイル管理コマンドを習得し、ターミナルでの操作に慣れる。 【授業内容】 Linuxのディレクトリ構造 基本コマンド(ls, cd, mkdir, rm, cp, mv) 絶対パス・相対パスの概念			11	【到達目標】 ファイルシステムの基本操作を理解し、適切に管理できる 【授業内容】 Linuxのファイルシステムの構造、マウントとアンマウントの方法、ディスク使用量の確認(df, du)、ファイルシステムのチェック(fsck)		
4	【到達目標】 Linuxの標準入出力の概念を理解し、リダイレクトやパイプを活用できるようにする。 【授業内容】 標準入力(stdin)、標準出力(stdout)、標準エラー出力(stderr) リダイレクト(>, >>, 2>, &>, <) パイプ()の活用			12	【到達目標】 システムのリソースを監視し、ログ管理を適切に行える Gitを活用し、バージョン管理の流れを実践できる 【授業内容】 システムモニタリング(top, htop, free, df) ログ管理(journalctl, dmesg, logrotate) バックアップと復元(tar, rsync, cron) Gitのインストールと基本操作		
5	【到達目標】 viエディタの基本操作を習得し、Linux環境でのテキスト編集に慣れる。 【授業内容】 viエディタのモード(ノーマルモード、挿入モード、コマンドモード) 基本操作(カーソル移動、コピー&ペースト、検索と置換) ファイルの保存と終了			13	【到達目標】 クラウド環境でWebサーバーを適切に構築・運用できる 【授業内容】 AWS EC2の基本操作(インスタンス作成、セキュリティグループ設定) Webサーバー(Apache/Nginx)の構築 サーバーの公開と運用の基本		
6	【到達目標】 Linuxのユーザー管理と権限設定を適切に行える Gitの基本操作を理解し、バージョン管理の流れを実践できる 【授業内容】 ユーザー管理(whoami, id, useradd, usermod, passwd, groupadd) アクセス権限(chmod, chown, groups, sudo) Gitの概要(バージョン管理の必要性、開発フローでの活用例) Gitのインストールと基本操作			14	【到達目標】 定期試験 【授業内容】 定期試験		
7	【到達目標】 中間テスト 【授業内容】 中間テストと振り返り			15	【到達目標】 学習内容を総合的に振り返り、実務での応用力を高める 【授業内容】 これまでの学習内容の総復習 実践演習(仮想マシンとクラウド環境の比較、適用方法の検討) ディスカッション: 実務でのLinux活用方法		
8	【到達目標】 SSHを使い、安全にリモート接続できる 【授業内容】 IPアドレスとネットワークの基本 SSH接続とリモート管理			【評価について】 中間テスト(第7回): 20% 期末テスト(第14回): 80% ○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】 2コマ分の授業内容を記載している							

科目名 (英)	iOSプログラミングⅡ	必修 選択	必須	年次	2	担当教員	高橋直幸
	iOS ProgrammingⅡ	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜 1限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。							
【授業の学習内容】 iPhone、iPadで使われるiOSのプログラミングを学びます。使用される言語のSwiftUIの基礎から学び、ボタンやリストなどのスマートフォンアプリ制作に必要な知識を順番に学びます。							
【到達目標】 Swift言語の基礎を理解できる。開発環境Xcodeの使用方法がわかる。Swift言語を理解しユーザー定義関数、引数、戻り値を理解する							
【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】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 対面	【到達目標】 ラベル、テキストボックス、ボタンの作り方を復習する(対面必須、オンラインは不可とします) 【授業内容】 iOSプログラミングⅠから期間が空いてしまったので復習から入る Vstack,Hstackの使い方の復習			9	【到達目標】 飲み会割り勘計算アプリを作成する 【授業内容】 中間試験の振り返りをした後、割り勘計算アプリを作成する		
2	【到達目標】 配置するパーツの前後の位置関係を理解する 【授業内容】 Zstackと背景色の設定を学ぶ			10	【到達目標】 飲み会割り勘計算アプリの完成度を上げる 【授業内容】 割り勘計算アプリの完成度を上げる		
3	【到達目標】 テキストボックスに入力した値を型変換して計算に利用できる 【授業内容】 四則計算アプリを作成して入力した値を利用できるようになる			11	【到達目標】 画面遷移の基本を理解できる 【授業内容】 画面遷移を実装する		
4	【到達目標】 四則計算アプリを改良して関数化短縮化を学ぶ 【授業内容】 四則計算アプリを改良			12	【到達目標】 画面遷移の基本を理解できる 【授業内容】 画面遷移を実装する		
5	【到達目標】 四則計算アプリを改良して関数化短縮化を学ぶ 【授業内容】 四則計算アプリを改良			13	【到達目標】 画面遷移からBMI計算の画面に飛ぶ、割り勘アプリに飛ぶなどソフトとしての完成度を上げる 【授業内容】 トップから2画面の分岐の流れを学ぶ		
6	【到達目標】 ユーザー定義関数を作る 【授業内容】 引数の渡し方、戻り値の戻し方			14 対面	【到達目標】 後期試験(対面必須、オンラインは不可とします) 【授業内容】		
7	【到達目標】 BMI計算アプリを作成する 【授業内容】 BMI計算アプリを作成する			15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】 試験内容を振り返り解説する		
8 対面	【到達目標】 中間試験(対面必須、オンラインは不可とします) 【授業内容】 ここまでの内容の試験を行います			【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)	キャリアデザインⅢ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	飯島 由香利
	Career DesignⅢ	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜 2限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】							
PCスクールにて20年以上講師として従事。パソコンの基本操作、Microsoft Office、MOS試験対策、ホームページ作成等の講習・実務経験を持つ。離職者職業訓練の講師・事務運営等幅広く業務に係わる。国家資格キャリアコンサルタントを所持。日々の授業やキャリア面談を通じ、受講生の再就職へのサポート経験を持つ。							
【授業の学習内容】							
・1年後に社会に出ることを意識し、「働く自分」をイメージしながら、社会人基礎力を養う。 ・社会のマナー、ルールについて知る。 ・自分の「キャリア」について考える。							
【到達目標】							
・自ら目標を掲げ、主体的に行動できるよう ・職業人として必要な「身構え」「気構え」「心構え」を身に付ける ・相手の時間を大切にして行動できるようになる							
【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 対 面	【到達目標】 2年生の1年間を理解し、卒業時の自分をイメージできるようになる 【授業内容】 ・就職活動と学校生活 ・年間スケジュールの確認と必要なマインドについて			9	【到達目標】 ストレスコントロールについて理解する 【授業内容】 ストレッサー、ストレスコントロール法を理解する		
2	【到達目標】 ジョブ・カード活用① 【授業内容】 キャリア・プラン作成補助シートの活用			10	【到達目標】 セルフ認知行動療法について理解する 【授業内容】 認知と感情、認知と歪みについて理解する		
3	【到達目標】 ジョブ・カード活用② 【授業内容】 キャリア・プラン作成補助シートの活用(自分史を作成してみよう)			11	【到達目標】 セルフ認知行動療法について実践する 【授業内容】 非合理的な思い込み「べき思想」を緩和しよう		
4	【到達目標】 一緒に働きたい人とは、どんな人か① 自分の理想を考える 【授業内容】 ・自己理解 ・価値観探し			12	【到達目標】 学生生活最後の夏休みの過ごし方について考える 【授業内容】 ・時間の使い方について ・夏休みの計画を立てる		
5	【到達目標】 一緒に働きたい人とは、どんな人か② 他者理解、アサーション 【授業内容】 ・意見交換会(グループワーク) ・振り返り(多様性を理解する)			13	【到達目標】 4月に設定した目標を再確認 【授業内容】 ・授業の受け方の再確認 ・行動目標の見直し		
6	【到達目標】 一緒に働きたい人とは、どんな人か③ 自分の課題・目標設定 【授業内容】 ・意見交換会(グループワーク) ・振り返り(自分の課題・目標の設定)			14 対 面	【到達目標】 振り返り(自分の課題・目標設定に対し、どうだったか、必要に応じて目標を修正) 【授業内容】 定期試験		
7	【到達目標】 バイアス、ヒューリスティックの存在を知る 【授業内容】 自分の判断や思考にバイアスやヒューリスティックの影響があることを自覚する			15	【到達目標】 働く意義を考える 【授業内容】 職場でのマナー(内定式に向けて)		
8 対 面	【到達目標】 ジョブ・カードを作成し、自己理解を深める 【授業内容】 中間試験(課題提出)			【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】							
1回目の講義、8回目の中間試験・14回目の定期試験は全員登校してください。							

科目名 (英)	WebビジネスⅠ・Ⅱ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	愛澤伯友
	Web Business I・II	授業 形態	講義	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前 期 木 曜 3・4 限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 Yahoo!SDA開発(委員長)。EC検定(作問委員長)、大手企業でのIT講師、戦略参画、大手広告会社2社でのビジネス提案と実施							
【授業の学習内容】 ・実践に即したWebビジネスの企画、プレゼン、仕様書作成、実施についての各段階を学習する 実務レベルでの企画書・資料書の作成 連した知識の学習							
【到達目標】 ・Webにおけるビジネスのスキルを身につける 業務に必要な書類、仕様書の制作ができる、または、その知識を持つ							
【使用教科書・教材・参考書】 教科書指定なし、資料配付				【授業外における学習】 Web制作科目で応用をする			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 Webビジネスに必要なスキル 【授業内容】 6つのWeb制作関連領域			9	【到達目標】 コンバージョンレートへの誘導が企画できる 【授業内容】 コンバージョンレート、アクセス数、エラー数		
2	【到達目標】 ビジネス要件を知る 【授業内容】 ビジネス要件とは、ビジネス要件の現実化			10	【到達目標】 IoTに関する企画ができる 【授業内容】 IoTの使用例、W3Cの読み方		
3	【到達目標】 最新のWebビジネスについて読み取れる 【授業内容】 ビジネスレビューを読む、最新のWebビジネス技法の入手法			11	【到達目標】 スマートフォン企画ができる 【授業内容】 スマホの特徴、スマホのUI		
4	【到達目標】 ビジネスを前提としたカラーコーディネイトができる 【授業内容】 ビジネス的理由のカラーコーディネイト設定			12	【到達目標】 ネットワークについての選択知識を持つ 【授業内容】 セツワークの形状、有線ネットワーク、無線ネットワーク、衛星通信		
5	【到達目標】 カラーコーディネイトを集客に活かせる 【授業内容】 デザインと集客、集客数の測定方法			13	【到達目標】 新しいデバイス提案ができる 【授業内容】 デバイスの進化、未来のデバイス		
6	【到達目標】 Webに関連するハードウェアについて選定ができる 【授業内容】 サーバについて、OS、レンタルサーバ、インターネット回線			14 (対面)	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 試験(筆記)の実施と解説、実技課題の提出		
7	【到達目標】 サーバの選定ができる 【授業内容】 サーバ用OS			15	【到達目標】 【授業内容】 期末試験振り返り		
8 (対面)	【到達目標】 【授業内容】 中間試験			【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】 ※時流の変化により順番の入れ替え、内容の変更がある場合もあります							

科目名 (英)	人工知能Ⅰ・Ⅱ Artificial Intelligence IⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	五嶋 克典	
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 金曜 1・2限	
【実務経験】 汎用機、PC(日本で最初のFTPプロトコル)、日本で最初のVODシステム、Databaseエンジニア、Web、スマホアプリ(GooglePlayStoreでベスト3、某タクシーのタブレット、郵政、携帯企業d社のpointアプリ、d社の動画エンジン)等40年以上の実務経験を有しています。また開発だけでなくコンサル業務にも携わっていました。AI系は8年前から学習しており外部でLT等も行っていました。								
【授業の学習内容】 Pythonの機械学習ライブラリであるscikit-learnを中心に簡単な分析を理解する。数理モデルの詳細までは解説しないが概念と使用方法を理解する。また、分析の際のデータの欠損値、外れ値に対する処理や可視化を行うためのpandasの理解も深める								
【到達目標】 scikit-learnの基本操作およびpandasを利用したデータ加工と可視化を理解する								
【使用教科書・教材・参考書】 スッキリわかる Pythonによる機械学習入門(インプレス)					【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要			
1 (対面)	【到達目標】 オリエンテーション、環境構築(colab) 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、環境構築			9 (対面)	【到達目標】 ここまでの復習、中間試験 【授業内容】			
2	【到達目標】 AIの概要、scikit-learnの簡単な使い方の理解 【授業内容】 AIとは何か？極めてシンプルな機械学習の実習			10	【到達目標】 回帰(住宅)を通じて特徴量エンジニアリングの概要を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			
3	【到達目標】 決定木を実際にscikit-learnを使用し概要を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明			11	【到達目標】 scikit-learnによる回帰分析(住宅)の実装を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			
4	【到達目標】 scikit-learnによる決定木の実装を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			12	【到達目標】 教師なし学習の一つクラスタリングの概要を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			
5	【到達目標】 回帰分類の概要を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明			13	【到達目標】 scikit-learnによるクラスタリングの実装を理解する 【授業内容】			
6	【到達目標】 scikit-learnによる回帰分析の実装を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			14	【到達目標】 期末試験 【授業内容】			
7	【到達目標】 分類(タイタニック)を行うにあたりpandsを使用したデータ加工を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			15 (対面)	【到達目標】 期末試験の振り返り 【授業内容】			
8	【到達目標】 scikit-learnによる分類(タイタニック)の実装を理解する 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習			【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)	JavaScript応用	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野中 和也
	Applied JavaScript	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分	前期
学科・コース	情報技術科					曜日・時間	金曜 3,4限
【実務経験】							
JavaScriptで作成されたwebアプリケーションの保守経験							
【授業の学習内容】							
本授業では、クライアントの要望に応じたWebサイトの企画・開発に必要なスキルを習得することを目的とする。担当教員の業務経験を活かし、JavaScriptの実務での活用事例や開発フローを交えながら、技術選定や実践的な開発手法を学ぶ。また、Webサイトの動的な機能の実装やライブラリの活用方法を習得し、実務で求められるJavaScriptの応用力を身につける。授業の後半では、Webアプリケーションの制作を通じて、企画から開発までを実践的に学ぶ。							
【到達目標】							
・JavaScriptを用いた基本的なプログラムを作成できる。 ・DOMを操作し、動的なWebページを実装できる。 ・イベントリスナーを活用し、ユーザー操作に応じた処理を実装できる。 ・APIを活用し、外部データを取得・表示できる。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
JavaScript本格入門				各授業の冒頭に、小テストを実施します。これまでの学習内容を確実に定着させるため、事前に復習を行ってください。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 対面	【到達目標】 JavaScriptの概要を理解する 【授業内容】 小テスト(1年生の復習) / JavaScriptの概要 / 変数 (let, const) / データ型 (数値・文字列・真偽値)			9	【到達目標】 APIを利用し、外部データを取得・表示できる口 【授業内容】 中間テストのフィードバック / fetch API (GET, POST) / JSONデータの扱い (JSON.parse, JSON.stringify)		
2	【到達目標】 基本的な演算と制御構文を理解する口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / 演算子 (+, -, *, /, %) / 条件分岐 (if, switch) / ループ処理 (for, while, forEach)			10	【到達目標】 簡単なWebアプリのプロトタイプを作成できる口 【授業内容】 小テスト / Webアプリのプロトタイプを作成 / 必要な技術を選定し、仮の動作を実装(ボタン動作、データ表示、基本的なUI要素)		
3	【到達目標】 DOMの基本を理解し、要素を取得・変更できる口 【授業内容】 小テスト / DOMツリー / 要素の取得 (getElementById, querySelector) / テキスト・属性の変更 (innerHTML, setAttribute)			11	【到達目標】 Webページ(アプリ)を設計し、基本機能を実装できる口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / フォーム付きの動的なページの作成(例: TODOリスト、お問い合わせフォーム)		
4	【到達目標】 DOMを操作し、動的なページを作成できる口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / 要素の追加・削除 (appendChild, removeChild) / class操作 (classList.add, classList.remove)			12	【到達目標】 Webページ(アプリ)にAPIを組み込み、データを取得できる口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / API連携(例: 天気予報API、ニュースAPI) / 非同期処理 (async/await)		
5	【到達目標】 イベントリスナーを活用し、ユーザー操作を処理できる口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / イベントリスナー (addEventListener) / イベントの種類(クリック、入力、マウスオーバー)			13	【到達目標】 Webページ(アプリ)を完成させる 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / 高度な機能の追加(例: データのグラフ化、地図連携) / デバッグ・最終調整		
6	【到達目標】 JavaScriptを使ってデザインやアニメーションを制御できる口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / CSSの動的操作 (style, classList.toggle) / タイマー (setTimeout, setInterval)			14 対面	【到達目標】 これまでの学習内容の理解を深める 【授業内容】 期末試験		
7	【到達目標】 ライブラリを活用し、開発を効率化できる口 【授業内容】 小テスト(前回の復習) / jQueryの基礎 (\$, .on, .append) / フォームバリデーション / モーダルウィンドウ			15	【到達目標】 期末試験の内容を振り返る 【授業内容】 期末試験のフィードバック		
8 対面	【到達目標】 これまでの学習内容の理解を深める 【授業内容】 中間テスト			【評価について】 ・筆記試験および課題提出をもとに評価を行う。 ○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】 日常的に利用しているWebサイトのコードを解析することで、仕組みへの理解が深まり、実践的な知識が身につきます。							

科目名 (英)	スマートフォンアプリ制作 I Smartphone App Development I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩下洋文
		授業 形態	演習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 土曜 1,2限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 独立系のシステム開発会社で25年ほど働いていました。開発者、プロジェクトマネージャーとして、金融系のシステムや通信会社のシステム開発のような大規模プロジェクトから、小売店のための小さなシステムの開発など様々な案件に参加してきました。 50歳で独立した後は、フリーランスの立場から開発に参加したり、企業の新入社員向けの言語研修講師を行ったりしています。							
【授業の学習内容】 スマートフォンアプリの制作を学びます。基本的なプログラムの作り方から始まり、様々なバリエーションのスマートフォンアプリを作ることで、アプリ制作の作法を学習します。 Macを用いて、Xcode/Swift という環境でアプリ開発を行います。							
【到達目標】 iPhoneアプリケーションを作れるようになる							
【使用教科書・教材・参考書】 SwiftUI対応 たった2日でマスターできる iPhoneアプリ開発集中講座 Xcode16/iOS18/Swift6.0対応				【授業外における学習】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 アプリ開発の前提知識を学ぶ、初めてのiPhoneアプリを作成する 【授業内容】 SwiftとSwiftUIについての概要、初めてのiPhoneアプリ			9	【到達目標】 お菓子検索アプリを作成する 【授業内容】 Web APIとJSONの使い方を学ぶ		
2	【到達目標】 じゃんけんアプリを作成する 【授業内容】 Swiftの基本を学ぶ			10	【到達目標】 じゃんけんアプリを作成する 【授業内容】 Storyboard + UIKit を学ぶ		
3	【到達目標】 楽器アプリを作成する 【授業内容】 音の扱い方を学ぶ			11	【到達目標】 ローカルデータベースのデータを操作するアプリケーションを作成する 【授業内容】 CoreDataを学ぶ		
4	【到達目標】 マップ検索アプリを作成する 【授業内容】 MapKitとクロージャを学ぶ			12	【到達目標】 落下物回避ゲームを作成する 【授業内容】 リアルタイム処理が必要なアプリケーションを作成する		
5	【到達目標】 タイマーアプリを作成する 【授業内容】 画面遷移とデータの永続化を学ぶ			13	【到達目標】 スマートフォンアプリを作成する 【授業内容】 与えられた仕様に従って、スマートフォンアプリを作成する		
6	【到達目標】 カメラアプリを作成する 【授業内容】 カメラとSNS投稿を学ぶ			14 (対面)	【到達目標】 スマートフォンアプリを作成する 【授業内容】 期末試験		
7	【到達目標】 カメラアプリを作成する 【授業内容】 エフェクト機能を学ぶ			15	【到達目標】 学習を振り返り、今後の学習・実務での応用を考える。 【授業内容】 振り返り		
8 (対面)	【到達目標】 ここまで学習したスマートフォンアプリ制作の基礎を理解していることを確認する。 【授業内容】 中間試験			【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)	動画制作・編集Ⅰ Video Creation and EditingⅠ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岡田 祐一
		授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 土曜3・4限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 e/バカメラ教室を経営。写真撮影からスタートし、動画編集・モーショングラフィックスまで約1000人にレクチャーする。 2022年は夢気流プロジェクトとして、絵本の動画化にも取り組んだ。							
【授業の学習内容】 企画、撮影、編集の他、コミュニケーションの取り方等の映像の制作に関わる様々な要素を総合的に学び、「伝える力」を身につける。 スマホやタブレットを用いて実際に動画素材を撮影する。その上で、動画編集ソフトのAdobe Premiere Proを用いて作品に上げられるスキルを習得する。今後、動画を用いた情報発信スキルがますます重要になると予想されるので、若者ならではの独創性を活かして素晴らしい作品を生み出してほしい。							
【到達目標】 動画制作(企画・構成・撮影・編集)ができる。							
【使用教科書・教材・参考書】 『(3大特典付き)Premiere Pro よくばり入門 改訂版(できるよくばり入門)』(インプレス)				【授業外における学習】 スマホでよいので、動画を撮影して、素材を集めておくこと。 できれば実際にAdobeのサブスクリプションを学割などを活用して購入し、動画制作をしてみることを推奨する			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 ☆対面授業 動画制作の基本を理解する 【授業内容】 動画制作の流れ・基本的な用語・スマホまたはタブレットでの撮影			9 (対面)	【到達目標】 実際に動画を撮影して編集、プレゼンできるようになる 【授業内容】 ＜中間課題発表＞ 作成した動画を発表、鑑賞して意見交換をしよう		
2	【到達目標】 動画編集 Premiere Proの基本操作を覚える 【授業内容】 素材管理から動画の書き出しまで			10	【到達目標】 クオリティアップの演出方法 【授業内容】 ライトリクス・シネマライク		
3	【到達目標】 動画編集 基本テクニックをマスターする(1) 【授業内容】 Premiere Pro タイムライン・クリップ・カット編集・エフェクト・文字入れ・BGMの追加 など			11	【到達目標】 動画編集の実例を体験する(1) 【授業内容】 レシビ動画の編集体験をする		
4	【到達目標】 動画編集 基本テクニックをマスターする(2) 【授業内容】 Premiere Pro カラー補正・ホワイトバランス・図形の挿入 など			12	【到達目標】 動画編集の実例を体験する(2) 【授業内容】 プロモーション動画の編集体験をする		
5	【到達目標】 動画編集 アニメーションやエフェクトを使いこなす(1) 【授業内容】 アニメーション・スピードのコントロール・手振れ補正 など			13	【到達目標】 実際に動画を撮影して編集できるようになる 【授業内容】 ＜修了課題制作＞ 実際に動画を撮影して編集してみよう		
6	【到達目標】 動画編集 アニメーションやエフェクトを使いこなす(2) 【授業内容】 カラー調整・モザイク・音の調整 など			14 (対面)	【到達目標】 実際に動画を撮影して編集、プレゼンできるようになる 【授業内容】 ＜修了課題初回発表＞ 作成した動画を発表、鑑賞して意見交換をしよう		
7	【到達目標】 動画編集 アニメーションやエフェクトを使いこなす(3) 【授業内容】 音の調整・文字起こしベース編集・ など			15 (対面)	【到達目標】 実際に動画を撮影して編集、プレゼンできるようになる 【授業内容】 ＜修了課題最終発表＞ 作成した動画を発表、鑑賞して意見交換をしよう		
8 (対面)	【到達目標】 実際に動画を撮影して編集できるようになる 【授業内容】 ＜中間課題制作＞ 実際に動画を撮影して編集してみよう			【評価について】 定期試験(課題提出および発表)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】 ☆教科書は必ず初回授業までに購入すること。 ☆Adobeのサブスクリプション保有を含めて、自宅にてPremiereProを利用できる環境がない学生は対面授業必須である(オンラインでの出席は認められない)。							