

科目名 (英)	Webビジネス	必修 選択	必修	年次	2年	担当教員	松口 賢士
	Web Business	授業形態	演習	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2年						
【実務経験】							
Web制作会社 (Duo Partner Design 合同会社) 代表として、企業のWebサイト制作、SEO対策、Webマーケティング支援、広告運用、アクセス解析、ブランディング支援などを多数実施。中小企業・製造業・教育機関などのWebマーケティング支援の実務経験をもとに、実践的なWebビジネス企画・マーケティング設計・改善手法を教育する。							
【授業の学習内容】							
本授業ではWebマーケティングの基本を理解するとともに、仮想企業・仮想店舗を題材としたケーススタディを通じて、実践的なWebビジネスの企画・分析・改善の考え方を学習する。 授業は以下の構成で実施する。 WebビジネスⅠ：講義を中心にマーケティングの基本概念や実務事例を学ぶ。 WebビジネスⅡ：仮想クライアントの課題をもとにワークを行い、解決策を考え簡単な発表を行う。 授業の後半では、学生がWebコンサルタントの立場となり、企業のWebマーケティング課題に対して改善提案を行う演習を行う。							
【到達目標】							
【Ⅰ】Webビジネスの歴史や種類について理解する。Webブランディングの概要について理解する。 【Ⅱ】これからのWebビジネスについて考えられるようになるWebブランディングの手法を理解し、独自でブランディングできるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
WebビジネスⅠ：『いちばんやさしいWebマーケティングの教本 第2版』 WebビジネスⅡ：『沈黙のWebマーケティング』 参考資料：講師作成資料・実務事例				特別な課題は設けないが、日常生活の中で・企業のWebサイト・SNS広告・検索結果・ECサイトなどを観察し、「どのような集客方法を使っているのか」など、マーケティングの視点を養って下さい。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 【対面】	【到達目標】 Webビジネスの種類や基本構造を理解し、基本的な集客の考え方を説明できる。 【授業内容】Webビジネスの全体像 【対面】・Webビジネスとは何か・EC／SNS／広告 【個人ワーク (AI使用可)】ドーナツ店の集客施策を考える			9	【到達目標】 検索エンジンの仕組みとSEOの基本を理解する。 【授業内容】SEO (AI使用可) ・検索・キーワード 【グループワーク】農家のSEO戦略		
2	【到達目標】 提案内容を整理して共有し、改善できる。 【授業内容】Webビジネスの全体像 【個人ワーク】・数名発表・講師フィードバック・周囲と共有・改善ワーク			10	【到達目標】 検索エンジンの仕組みとSEOの基本を理解する。 【授業内容】SEO (AI使用可) 【グループワーク】・模擬社内レビュー・フィードバック・改善ワーク・プレゼン資料制作		
3	【到達目標】 マーケティングの基本を理解し、施策を考えられる 【授業内容】マーケティングの基本 ・顧客価値・ターゲット 【個人ワーク (AI使用可)】カフェの集客戦略			11	【到達目標】 SNSを活用した集客方法を理解する。 【授業内容】SNSマーケティング (AI使用可) 【グループワーク】かき氷店のSNS戦略		
4	【到達目標】 マーケティングの基本概念と顧客視点の重要性を理解する 【授業内容】マーケティングの基本 【個人ワーク】・数名発表・講師フィードバック・周囲と共有・改善ワーク			12	【到達目標】 SNSを活用した集客方法を理解する。 【授業内容】SNSマーケティング (AI使用可) 【グループワーク】・模擬社内レビュー・フィードバック・改善ワーク・プレゼン資料制作		
5	【到達目標】 競合との差別化の考え方を理解する。 【授業内容】差別化戦略 ・競合・USP 【個人ワーク (AI使用可)】タピオカ店の差別化			13	【到達目標】 現状を分析し、Webマーケティングの課題を整理できる。 【授業内容】Webコンサルティング演習 (AI使用可) 【対面】・Webマーケティングの全体設計・課題抽出の考え方 (現状 → 問題 → 原因) 【グループワーク】「実在企業 (または仮想企業)」の分析		
6	【到達目標】 競合との差別化の考え方を理解する。 【授業内容】差別化戦略 【個人ワーク】・数名発表・講師フィードバック・周囲と共有・改善ワーク			14 【対面】	【到達目標】※定期試験 Webマーケティングの改善提案を作成できる。 【授業内容】Webコンサルティング演習 (AI使用可) 【グループワーク】改善提案の作成 内容・集客施策 (SEO／SNSなど)・サイト改善・導線設計・コンセプト		
7 【対面】	【到達目標】※中間試験 Webサイトの役割と企業サイトの基本構成を理解する。 【授業内容】Webサイト戦略 Webサイト・構造・役割 【個人ワーク (AI使用可)】町工場サイト設計			15	【到達目標】 提案内容を論理的に説明し、他者に伝えることができる。 【授業内容】最終発表 【グループワーク】グループ発表・講評・まとめ		
8	【到達目標】 Webサイトの役割と企業サイトの基本構成を理解する。 【授業内容】Webサイト戦略 【個人ワーク】・数名発表・講師フィードバック・周囲と共有・改善ワーク			【評価について】 中間試験 (20点)、定期試験 (80点) 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)	ウェブデザイン技能検定対策Ⅱ Web Design Proficiency Examination II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	松口 賢士
		授業形態	講義	総単位 時間	30	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】 現在Web制作会社 Duo Partner Design合同会社 代表。Webサイト制作・運用支援・SEO・Webマーケティングなどの実務に20年以上従事。企業・教育機関・自治体							
【授業の学習内容】 本授業では、国家資格であるウェブデザイン技能検定2級の合格を目標とし、試験範囲に含まれる知識と技能を体系的に学習する。インターネットの仕組み、HTML・CSSなどのWeb制作技術、JavaScriptの基本概念、Webサイト設計、法律やセキュリティ、アクセシビリティなどについて理解を深める。授業では過去問題の演習を中心に出題傾向を整理しながら学習を進める。後半では実技試験対策として、HTML構造成成、CSSレイアウト、フォーム作成、JavaScript処理などの演習を行い、試験本番に対応できる技能の習得を目指す。							
【到達目標】 ・Webデザイン技能検定 2級の内容を理解する							
【使用教科書・教材・参考書】 ・ウェブデザイン技能検定2級 公式ガイドブック・過去問題集・講師作成配布資料				【授業外における学習】 ・授業で扱った過去問題の復習・実技課題の再演習			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 6/8(月) 【対面】	【到達目標】 ウェブデザイン技能検定2級の試験概要と出題範囲を理解するとともに、実技試験の基本構成を把握する。 【授業内容】 【対面】オリエンテーション・試験概要・出題傾向の解説・実技試験の概要説明・実技作業1・作業2の基本演習			9 7/6(月)	【到達目標】 インフォメーションデザインとアクセシビリティを理解する。 【授業内容】 UI/UX・アクセシビリティ・ユニバーサルデザイン		
2 6/8(月)	【到達目標】 インターネットの基本構造と通信の仕組みを理解する。 【授業内容】 インターネット概論・プロトコル・DNS・セキュリティ			10 7/6(月)	【到達目標】 過去問題を通して出題傾向を理解する。 【授業内容】 学科過去問題演習 出題傾向分析		
3 6/15(月)	【到達目標】 Web制作に関わる主要な法律を理解する。 【授業内容】 著作権・個人情報保護法・インターネット関連法規			11 7/13(月)	【到達目標】 実技試験の一連の作業手順を理解する。 【授業内容】 【対面】実技試験総合演習(作業1～5b)		
4 6/15(月)	【到達目標】 HTMLの基本構造とマークアップの考え方を理解する。 【授業内容】 HTML構造・マークアップの基本・Webページ構造			12 7/13(月)	【到達目標】 過去問題を通して出題傾向を理解する。 【授業内容】 学科過去問題演習 出題傾向分析		
5 6/22(月)	【到達目標】 CSSの基本構造とレイアウトの考え方を理解する。 【授業内容】 CSS構造・レイアウト設計・スタイル指定			13 8/17(月)	【到達目標】 実技試験の一連の作業手順を理解する。 【授業内容】 【対面】実技試験総合演習(作業1～5b)		
6 6/22(月)	【到達目標】 JavaScriptおよび動的Web技術の基本概念を理解する。 【授業内容】 JavaScript基礎・PHP概念・データベース基礎			14 8/17(月) 【対面】	【到達目標】※定期試験 過去問題を通して出題傾向を理解する。 【授業内容】 学科過去問題演習 出題傾向分析		
7 6/29(月) 【対面】	【到達目標】※中間試験 実技試験の作業内容を体験的に理解する。 【授業内容】 【対面】実技作業3・作業4・5演習			15 8/24(月)	【到達目標】 試験に向けて知識と技能の総整理を行う。 実技試験のフォーム作成問題を理解する。 【授業内容】 総復習・最終確認・試験対策 実技作業5A・フォーム作成演習		
8 6/29(月)	【到達目標】 Webサイト設計および制作工程を理解する。 デジタル表現の基本概念を理解する。 【授業内容】 ※中間試験: 学科20問・Webサイト設計・Web制作工程・画像形式・カラーコード・文字コード			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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】 令和8年8月30日(日)受験予定							

--

科目名 (英)	キャリアデザインⅢ Career DesignⅢ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	飯島 由香利
		授業 形態	講義	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】							
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 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)			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	【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			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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、7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)	JavaScript応用 I Applied JavaScript I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	山本 航大
学科・コース	情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜 2限
【実務経験】 複数のプログラミング言語を使用した生化学医療機器の開発・保守経験、C++言語を使用したソフトウェアの開発経験がある。							
【授業の学習内容】 JavaScript I・IIの復習を土台に、教科書の Chapter2～5 と Chapter8 を通して Web制作向けの実装方法を学習する。 エラー確認、DOM操作、イベント処理、スクロール量取得、配列・オブジェクトによる一覧表示を扱う。 作例の再現と改造を通して、要件を満たすUIを自力で組み立てる力を養う。							
【到達目標】 DOM操作とイベント処理を用いて、指定された要件を満たすUIを自力で実装できるようになること。 配列・オブジェクト・関数を組み合わせ、複数データを扱うWebページを実装できるようになること。 エラーや意図しない動作が起きた際に、開発者ツールやコンソールを用いて原因を特定し、修正できるようになること。							
【使用教科書・教材・参考書】 教科書:「1冊ですべて身につくJavaScript入門講座」(ISBN978-4-8156-1575-8)				【授業外における学習】 授業時間内に終わらない場合、制作物の制作			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 【対面】	【到達目標】 授業の進め方を理解し、開発環境とコンソールを使えるようになる。 【授業内容】 ガイダンス、小テスト、Chapter1-2確認、環境構築とコンソール確認、まとめ課題			9	【到達目標】 計算結果と条件を用い、スクロール連動の表示を実装できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter4-16確認、セクション演習、まとめ課題		
2	【到達目標】 開発者ツールでエラーを確認し、入力値取得と表示変更を実装できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter8-1～8-2とChapter3-1～3-4確認、セクション演習、まとめ課題			10	【到達目標】 HTML文字列の挿入と配列の基本を理解し、一覧表示の準備ができる。 【授業内容】 小テスト、Chapter5-1～5-4確認、セクション演習、まとめ課題		
3	【到達目標】 DOMの取得、テンプレート文字列、定数を使い、表示内容を整理して書けるようになる。 【授業内容】 小テスト、Chapter3-5～3-8確認、セクション演習、まとめ課題			11	【到達目標】 for文を用いて、配列データから複数要素を表示できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter5-5～5-7確認、セクション演習、まとめ課題		
4	【到達目標】 関数と条件分岐を用いて、表示内容を切り替えるUIを実装できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter3-9～3-11確認、セクション演習、まとめ課題			12	【到達目標】 オブジェクトを用いて、複数属性をもつデータを扱える。 【授業内容】 小テスト、Chapter5-8～5-9確認、セクション演習、まとめ課題		
5	【到達目標】 CSSクラスの追加と切り替えで、状態変化を実装できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter4-1～4-7確認、セクション演習、まとめ課題			13	【到達目標】 配列とオブジェクトを組み合わせ、一覧UIを整理して実装できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter5-10～5-12確認、セクション演習、期末課題制作開始		
6	【到達目標】 入力イベントを使い、文字数表示と入力状態制御を実装できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter4-8～4-12確認、セクション演習、中間課題準備			14 【対面】	【到達目標】 期末課題に向けて、複数データを扱うUIを完成に近づけられる。 【授業内容】 期末課題の制作、個別確認		
7 【対面】	【到達目標】 中間試験として、DOMとイベントを使うUIを完成・提出する。 【授業内容】 中間試験(提出物課題)の最終調整・提出、個別確認			15	【到達目標】 前期の制作を振り返り、自分の実装上の工夫や改善点を説明できる。 【授業内容】 作品講評、制作の振り返り、良い実装例の共有、後期への導入		
8	【到達目標】 スクロール量とページサイズを取得し、表示に反映できる。 【授業内容】 小テスト、Chapter4-13～4-15確認、セクション演習、まとめ課題			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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)	プロジェクト実習 I (Webプログラミング) Project Practical Training (Web Programming) I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野中 和也
		授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 火曜3,4限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 webアプリケーションの運用・保守							
【授業の学習内容】 本授業では、既に学習したHTML、CSS、JavaScriptの基礎を活用しながら、Webアプリ制作の流れを実践的に学習します。教員から提示された要件をもとに、必要な機能や画面を整理し、設計、実装、テスト、修正までの一連の工程に取り組むことで、開発の基本的な進め方を理解します。制作を通して、与えられた要件を読み取る力、画面や機能を形にする力、不具合を確認して改善する力を身に付け、Webアプリを完成まで作り上げるための基礎的な実践力を養います。							
【到達目標】 既に学習したHTML、CSS、JavaScriptの基礎を活用し、提示された要件に基づいてWebアプリ制作を進めることができる。さらに、必要な機能や画面を整理し、設計、実装、テスト、修正までの一連の流れを理解したうえで、要件に沿ったWebアプリを完成させるための基礎的な実践力を身に付ける。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】 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】 授業の全体像を把握し、Webアプリ制作の流れを説明できる。 【授業内容】 ガイダンス、授業の進め方、評価方法、Webアプリ制作の流れ、課題の概要確認			9	【到達目標】 JavaScriptを用いて、アプリに必要な主要機能を実装できる。 【授業内容】 条件分岐や繰り返しを用いた処理、配列の活用、主要機能の実装、制作作業		
2	【到達目標】 提示された課題の内容を理解し、必要な機能を整理できる。 【授業内容】 課題説明、要件の読み取り、必要機能の確認、画面や入力項目の整理			10	【到達目標】 利用者の操作を意識しながら、入力や表示に関する処理を実装できる。 【授業内容】 入力チェック、表示の切り替え、エラーメッセージの表示、操作性を意識した実装		
3	【到達目標】 アプリの画面構成を考え、必要な画面や表示内容を整理できる。 【授業内容】 画面構成の検討、ワイヤーフレーム作成、画面ごとの役割の整理、画面遷移の確認			11	【到達目標】 データの保存や読み込みを実装し、アプリの利便性を高めることができる。 【授業内容】 localStorageの活用、データ保存、データ読込、画面への反映、制作作業		
4	【到達目標】 実装に向けて、ファイル構成や作業手順を整理できる。 【授業内容】 ファイル構成の設計、HTML・CSS・JavaScriptの役割分担、作業手順の確認、実装準備			12	【到達目標】 動作確認を行い、不具合を見つけて修正できる。 【授業内容】 テスト、デバッグ、エラーの確認、修正作業、動作の見直し		
5	【到達目標】 設計に基づいて、HTMLとCSSで基本画面を作成できる。 【授業内容】 HTMLによる画面作成、CSSによるレイアウト調整、入力欄や表示欄の配置、基本画面の実装			13	【到達目標】 機能や見た目を整え、提出できる状態に仕上げることができる。 【授業内容】 機能の調整、見た目の改善、コード整理、最終調整、提出準備		
6	【到達目標】 JavaScriptを用いて、画面上の基本的な動作を実装できる。 【授業内容】 イベント処理、要素取得、入力値の取得、表示内容の変更、基本機能の実装			14 【対面】	【到達目標】 学期を通して学んだ内容を活用し、要件に沿ったWebアプリを完成させることができる。 【授業内容】 期末テスト		
7 【対面】	【到達目標】 これまでに学習した内容を活用し、要件に沿った画面や基本機能を実装できる。 【授業内容】 中間テスト			15	【到達目標】 授業全体を振り返り、Webアプリ制作の流れと自分の課題を整理できる。 【授業内容】 総復習、制作過程の振り返り、良かった点と改善点の整理、今後の学習課題の確認		
8	【到達目標】 要件に基づいて必要な機能を整理し、実装作業を進めることができる。 【授業内容】 機能整理、実装方針の確認、制作作業、画面と機能の対応確認			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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)	データベース database	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	30	開講区分 曜日・時間	前期 水曜 1限
【実務経験】 AI・機械学習分野において、プログラム開発に加え、ネットワーク、サーバー、データベースの構築・運用・保守に携わった実務経験を有する。 また、社会との接続や次年度科目への接続を意識し、学習内容を横断的につなぐ授業設計・授業展開の経験を有する。							
【授業の学習内容】 データベースの基本的な考え方と、SQLによるデータ操作の基礎を学ぶ。テーブル構造やリレーション、主キー・外部キーなどを理解したうえで、検索、抽出、並べ替え、集計、結合、更新などの基本操作を扱う。あわせて、アプリケーションやWebシステム、業務データ活用とのつながりにも触れ、演習を通して試行錯誤しながら理解を深める。							
【到達目標】 データベースの基本概念を理解し、テーブル構造やリレーション、主キー・外部キーの役割を説明できる。SQLを用いて検索、抽出、並べ替え、集計、結合、更新などの基本操作を行い、結果を確認しながら適切にデータを扱うことができる。あわせて、データベースがアプリケーションやWebシステムの中で果たす役割を理解し、自ら試行錯誤しながら学習を進めることができる。							
【使用教科書・教材・参考書】 教科書:『スッキリわかるSQL入門』教材:教員作成資料				【授業外における学習】 専門用語が多いので、用語の理解や操作の理解について自習が必要である。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 データベースの基本用語と役割を理解できる。 【授業内容】 授業概要、データベースの役割、テーブル・レコード・カラムの基礎、実習環境の確認。			9	【到達目標】 JOINを用いて複数テーブルを結合できる。 【授業内容】 INNER JOINの基本と結合条件。		
2	【到達目標】 SELECT文で基本的なデータ取得ができる。 【授業内容】 SELECT文の基本、全件取得、列指定、別名の利用。			10	【到達目標】 複数テーブルを使った検索や集計ができる。 【授業内容】 JOINと検索・集計を組み合わせた演習。		
3	【到達目標】 WHERE句で条件抽出ができる。 【授業内容】 比較演算子、複数条件、文字列条件を用いた検索。			11	【到達目標】 データの追加・更新・削除ができる。 【授業内容】 INSERT、UPDATE、DELETEの基本。		
4	【到達目標】 並べ替えや件数制限ができる。 【授業内容】 ORDER BY、LIMITを用いた検索結果の整理。			12	【到達目標】 簡単なテーブルを作成できる。 【授業内容】 CREATE TABLE、データ型、主キー、制約の基礎。		
5	【到達目標】 集計関数を使ってデータを集計できる。 【授業内容】 COUNT、SUM、AVG、MAX、MINの基本。			13	【到達目標】 データベース設計の基礎を理解できる。 【授業内容】 テーブル設計の基本、重複の回避、総合演習。		
6	【到達目標】 グループ化して集計結果を扱える。 【授業内容】 GROUP BY、HAVING、前半内容の演習。			14 (対面)	【到達目標】 後半の内容を踏まえてSQLを活用できる。 【授業内容】 定期試験		
7 (対面)	【到達目標】 前半の基本操作を用いてSQLを記述できる。 【授業内容】 中間試験を実施する。			15	【到達目標】 授業全体を振り返り、データベースの役割を説明できる。 【授業内容】 試験返却、総まとめ、Webやアプリとのつながりの確認。		
8	【到達目標】 主キー・外部キーとリレーションを理解できる。 【授業内容】 主キー、外部キー、テーブル同士の関係、試験返却			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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デザイン応用 I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	塩谷 正樹
	Applied Web Design I	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	
学科・コース	情報技術科						前期 水曜 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。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 HTML+CSS基礎の振り返りとWeb制作の実務レベルに近いスキルを身につけることを目指します。実際の現場で求められるコーディング技術を学び、より実践的な引き出しを増やしていきます。							
【到達目標】 教科書のサンプルサイトの制作を通して、HTMLやCSSの上手な管理方法を理解する。 また、完成デザインから効果的な装飾などを理解し、実践できるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 「HTML+CSSコーディングの強化書」Udemy他、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。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 【対面】	【到達目標】 HTML+CSSコーディングを理解する 【授業内容】 素材データの確認と準備 HTML+CSSコーディングの確認テスト			9	【到達目標】 応用レイアウトを理解する② 【授業内容】 市松レイアウト 背景色エリア		
2	【到達目標】 基本レイアウトを理解する。① 【授業内容】 一番簡単なレスポンス メディアクエリで段組み切り替え			10	【到達目標】 応用レイアウトを理解する③ 【授業内容】 ブローキングリッドレイアウト		
3	【到達目標】 基本レイアウトを理解する。② 【授業内容】 要素の横並びと左右中央揃え			11	【到達目標】 表組みフォームを理解する① 【授業内容】 表組みのレスポンス対応 フォーム部品の実装		
4	【到達目標】 基本レイアウトを理解する。③ 【授業内容】 基本のカード型レイアウト			12	【到達目標】 表組みフォームを理解する② 【授業内容】 入力フォームのレイアウト		
5	【到達目標】 基本レイアウトを理解する。④ 【授業内容】 3つのレイアウト手法と使い分け			13	【到達目標】 Webページのコーディングを理解する 【授業内容】 EXERCISEでこれまでの内容の振り返り		
6	【到達目標】 レスポンスコーディングの基本をマスターする 【授業内容】 EXERCISEでこれまでの内容の振り返り			14 【対面】	【到達目標】 Webページのコーディングが出来るようになる 【授業内容】 定期試験:Webサイトのカスタマイズと発表		
7 【対面】	【到達目標】 【授業内容】 中間試験(内容は別途告知)			15	【到達目標】 Webページのコーディングが出来るようになる 【授業内容】 Webページの改善とブラッシュアップ 作品のフィードバックなど		
8	【到達目標】 応用レイアウトを理解する① 【授業内容】 アスペクト比固定ボックス カード型レイアウト			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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。 授業の理解度を図るため小テストを行います。							

科目名 (英)	プロジェクト実習(Webデザイン)Ⅰ Project Practical Training (Web Design)Ⅰ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	塩谷 正樹
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 水曜 3・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。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のインストールとアップデート レンタルサーバーとドメインの確認、FTPアプリの設定			9 【対面】	【到達目標】 チームでWebサイトを企画できるようになる 【授業内容】 テーマについての情報収集 企画書の作成(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 WordPressの初期設定 管理画面の構成チェック セキュリティ対策について、リカバリーモードについて			10	【到達目標】 チームでWebサイトを設計できるようになる 【授業内容】 企画書の発表 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】 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			11	【到達目標】 チームでWebサイトを構築できるようになる① 【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】 ホームの作成 ヘッダーの作成			12	【到達目標】 チームでWebサイトを構築できるようになる② 【授業内容】 素材の調整とテーマのカスタマイズ ※写真撮影予備日		
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】 記事投稿と固定ページ ヘッダーの作成 フッターの作成			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③ 【授業内容】 Webサイトの動作確認 デザインの調整と確認		
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】 プラグインを使用したカスタマイズ方法など			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 【対面】	【到達目標】 Wordpressの基礎知識を理解する 【授業内容】 中間テスト(内容は別途告知) チーム制作に関する概要説明とチーム作成 チームによるテーマ選定			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、地域情報を理解する 【授業内容】 「大宮観光ボランティアガイド」による氷川神社周辺の観光研修 ※期末試験の内容に関わります。 ※雨天の場合、9回目と日程を変更する場合があります。			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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。 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、登校になりません。							

科目名 (英)	PHP Hypertext Preprocessor	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野中 和也
		授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 金曜1,2限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 webアプリケーションの運用・保守							
【授業の学習内容】 本授業では、サーバーサイドで動作するPHPを学習し、ローカル環境で動作するWebアプリケーション開発の基礎を身に付けます。変数、条件分岐、繰り返し、配列、関数などの基本文法を学ぶとともに、HTMLフォームと連携したデータの受け取りや処理について理解を深めます。さらに、includeやrequireによるファイル分割、SQLiteを用いたデータベース連携、セッションによる情報管理などを学び、簡単なWebアプリケーションを作成する力を養います。							
【到達目標】 PHPの基本を理解し、変数、条件分岐、繰り返し、配列、関数などを適切に用いながら、処理の流れを考えて記述できる。さらに、HTMLと連携したフォーム処理や、includeやrequireを用いた構成の整理、SQLiteを用いたデータベース連携、セッションによる情報管理などを通して、Webアプリケーションに必要な基本的な機能を自力で実装できる。これまでに学習したHTML、CSS、JavaScriptとあわせて活用し、利用者にとって分かりやすく使いやすいローカル環境で動作する簡単なWebアプリケーションを、自ら設計・制作できる。							
【使用教科書・教材・参考書】 初心者からちゃんとしたプロになる PHP基礎入門 改訂2版				【授業外における学習】 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】 PHPの役割を理解し、ローカル環境で基本的なPHPプログラムを実行できる 【授業内容】 PHPの概要、サーバーサイドスクリプトの基本、HTMLとの関係、ローカル実行環境の確認、PHPファイルの作成と実行、echoによる基本的な出力			9	【到達目標】 データベースの役割を理解し、PHPからSQLiteへ接続して安全にデータを登録できる 【授業内容】 データベースの基本、SQLiteの概要、PDOによる接続、テーブルの考え方、INSERT文、プリペアドステートメント、プレースホルダ、安全なデータ登録		
2	【到達目標】 変数やデータの基本を理解し、値を使った簡単な処理を記述できる 【授業内容】 文字列、数値、真偽値、変数、定数、演算子、文字列の連結、画面出力、基本的な記述ルール			10	【到達目標】 保存されたデータを取得して画面に表示し、安全なデータ操作の基本を理解できる 【授業内容】 SELECT文、取得結果の表示、一覧表示、HTMLとの組み合わせ、特殊文字のエスケープ、XSS対策の基礎、安全な表示処理		
3	【到達目標】 条件に応じて処理を分岐できる 【授業内容】 比較演算子、論理演算子、if文、else、elseif、switch文を用いた判定処理			11	【到達目標】 既存データの更新や削除を実装し、基本的なCRUD処理を構成できる 【授業内容】 UPDATE文、DELETE文、編集画面と削除処理、IDを用いたデータ操作、CRUDの流れ、データ管理の基本構成		
4	【到達目標】 繰り返し処理を理解し、反復処理を記述できる 【授業内容】 for文、while文、foreach文、繰り返し処理の考え方、条件分岐との組み合わせ、反復処理の基本			12	【到達目標】 セッションの仕組みを理解し、画面をまたいだ情報管理を活用しながら課題制作に取り組める 【授業内容】 セッションの基本、session_start、値の保持、画面間のデータ共有、簡単なログイン状態の考え方、課題制作		
5	【到達目標】 複数のデータをまとめて扱い、処理を整理して再利用できる 【授業内容】 配列、連想配列、関数の基本、引数、戻り値、処理の分割、再利用しやすい記述方法			13	【到達目標】 学習内容を活用し、要件に沿ったPHPによるWebアプリケーションを制作できる 【授業内容】 課題制作、画面設計、PHPとHTMLの連携、SQLiteを用いたデータ管理、必要に応じたセッション利用、動作確認と改善		
6	【到達目標】 フォームから送信された値を受け取り、入力内容に応じた処理を実装できる 【授業内容】 HTMLフォームとPHPの連携、GETとPOST、送信データの受け取り、入力値の表示、必須入力チェック、基本的なバリデーション			14 対面	【到達目標】 学習内容を活用し、要件に沿ったPHPによるWebアプリケーションを作成できる 【授業内容】 期末テスト		
7 対面	【到達目標】 これまでの学習内容を活用し、基本的なPHP処理を組み合わせで記述できる 【授業内容】 中間テスト、解説、前半内容の復習と理解の整理			15	【到達目標】 PHPを用いたWebアプリケーション制作の流れと要点を整理できる 【授業内容】 総復習、PHP基礎の確認、フォーム処理、includeとrequire、SQLite連携、安全なDB操作、セッション管理、Webアプリケーション制作全体の振り返り		
8	【到達目標】 処理や画面の共通部分を分割し、includeやrequireを用いて整理できる 【授業内容】 include、require、ファイルの読み込み、共通パーツ化、ヘッダーやフッターの分割、処理と表示の整理			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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)	動画制作・編集Ⅰ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岡田 祐一
	Video Creation and EditingⅠ	授業 形態	実習	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】 e/パ写カメラ教室を経営。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・2025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を用いて作品に仕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。 教科書内容に加え、実務で用いられる編集・演出テクニックにも触れる。							
【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3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、動画制作を試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 動画編集 Premiere Proの基本操作を体験する 【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 素材管理から動画の書き出しまでを体験する			9	【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 など		
2	【到達目標】 動画編集 Premiere Proの基本操作を覚える 動画編集 基本テクニックをマスターする(1) 【授業内容】 素材管理から動画の書き出しまで Premiere Pro タイムライン・クリップ・カット編集 など			10	【到達目標】 動画編集の実例を体験する(1) 【授業内容】 レジド動画の編集体験をする		
3	【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 プログラムモニターでのクリップ編集・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(2) 【授業内容】 プロモーション動画の編集体験をする		
4	【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】 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】 中間課題のブラッシュアップ 実際に動画を撮影して編集できるようになる(1) 【授業内容】 教科書に掲載されていないテクニックなど <修了課題制作> 実際に動画を撮影して編集してみよう		
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(2) 【授業内容】 カラー調整・モザイク・音の調整 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(2) 【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】 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			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】 <修了課題発表> 作成した動画を発表、鑑賞して意見交換をしよう		
7 【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			15	【到達目標】 前期の総仕上げと後期に向けて 【授業内容】 作品のクオリティ向上に向けて・ふりかえり・後期の予告 など		
8	【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】 文字起こしベース編集 など			【評価について】 中間試験(中間課題)および定期試験(修了課題)の実技試験(動画制作・制作物提出および発表)により評価する。ほか、受講後アンケートやミニ課題などの提出物も評価の対象とする。 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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】 ☆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)。							

科目名 (英)	スマートフォンアプリ制作 I Mobile Application Development I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩下洋文
	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
【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】 なし				【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】 Webサービスを利用する 【授業内容】 Web APIとJSONの使い方を学ぶ		
2	【到達目標】 タップで状態を変えるアプリケーションの作成 【授業内容】 Swiftの基本を学ぶ			10	【到達目標】 タップで状態を変えるアプリケーションの作成 【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】 画像閲覧アプリを作成する 【授業内容】 画像加工の方法を学ぶ			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】 カウンターアプリ開発で学ぶクロージャ 【授業内容】 クロージャを学ぶ			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】 地図アプリで学ぶプロトコル 【授業内容】 プロトコルを学ぶ			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 【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			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	【到達目標】 英単語カードアプリで学ぶオプション 【授業内容】 オプションを学ぶ			【評価について】 中間試験(20点)、定期試験(80点) 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】							