

科目名 (英)	UI/UX I・II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	塩谷 正樹
	User Interface /User Experience II	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水曜 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「コンバージョンを上げるWebデザイン改善集」を使用して、Webサイトの問題点やコンバージョンを上げるための改善Tipsを学びます。また、様々な事例を参考に独自の目線で改善案としてプロトタイプツールで再現します。ノーコードツールにも触れて、アプリとの連携などを体験します。							
【到達目標】 Webデザイン改善Tipsを理解し、UI/UXを基にした最適なデザインをプロトタイプツールで再現出来るようになる。 ノーコードツールの仕組みと操作を理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、その他動画教材など				【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	【到達目標】 改善案作成で使用するアプリ操作を理解する① 【授業内容】 アプリの概要と基本操作①			9	【到達目標】 改善が必要なサイトを探せるようになる。① もしくは、新たなサービスの提案 【授業内容】 定期試験対策:題材の選定		
2	【到達目標】 改善案作成で使用するアプリ操作を理解する② 【授業内容】 アプリの概要と基本操作②			10	【到達目標】 改善が必要なサイトを探せるようになる。② もしくは、新たなサービスの提案 【授業内容】 定期試験対策:題材の確認		
3	【到達目標】 改善案作成で使用するアプリ操作を理解する③ 【授業内容】 改善Tipsをアプリで再現して確認する			11	【到達目標】 プロトタイプを作成して情報をまとめることができる① 【授業内容】 定期試験対策:プロトタイプの作成準備		
4	【到達目標】 改善案作成で使用するアプリ操作を理解する④ 【授業内容】 改善Tipsをアプリで再現して確認する			12	【到達目標】 プロトタイプを作成して情報をまとめることができる② 【授業内容】 定期試験対策:プロトタイプの作成準備		
5	【到達目標】 ノーコードツールとの連携を理解する① 【授業内容】 ノーコードツールの概要を確認し設置の準備をする			13	【到達目標】 プロトタイプを作成して改善案を提案出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:テーマに沿った改善案の発表① 作品のフィードバックなど		
6	【到達目標】 ノーコードツールとの連携を理解する② 【授業内容】 連携のための準備とデザインデータの作成			14	【到達目標】 プロトタイプを作成して改善案を提案出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:テーマに沿った改善案の発表② 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 ノーコードツールとの連携を理解する③ 【授業内容】 デザインデータとの連携と調整			15	【到達目標】 プロトタイプを作成して改善案を提案出来るようになる。 【授業内容】 定期試験:テーマに沿った改善案の発表③ 作品のフィードバックなど		
8	【到達目標】 ノーコードツールとの連携を理解する④ 【授業内容】 デザインデータとの連携と調整			【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)	Webデザイン応用 II Applied Web Design II	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	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 火曜 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。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 単なる静的なデザインカンプの制作ではなく、ページの動作もデザインの一部と考えてサイト制作全体を含めて「Webデザイン」と考えます。これまで学習してきた内容を少し掘り下げて、よりデザインに優れたサイト制作が出来るようにしていきます。							
【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】 「ほんの一手間で劇的に変わるHTML & CSSとWebデザイン実践講座」 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	【到達目標】 コーポレートサイトのデザインが出来るようになる①  【授業内容】 完成サンプルの確認とレイアウトの準備			9	【到達目標】 ギャラリーサイトのデザインが出来るようになる④  【授業内容】 ライトボックスの導入		
2	【到達目標】 コーポレートサイトのデザインが出来るようになる②  【授業内容】 枠からはみ出す要素の配置 グラフの導入			10	【到達目標】 ギャラリーサイトのデザインが出来るようになる⑤  【授業内容】 アニメーションの導入とダークモード対応について		
3	【到達目標】 コーポレートサイトのデザインが出来るようになる③  【授業内容】 互い違いの表示方法 タイムラインの表示			11	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトのデザイン制作が出来るようになる①  【授業内容】 定期試験対策 デザインのカスタマイズ		
4	【到達目標】 コーポレートサイトのデザインが出来るようになる④  【授業内容】 フォームの装飾と調整			12	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトのデザイン制作が出来るようになる②②  【授業内容】 定期試験対策 デザインのカスタマイズ		
5	【到達目標】 練習問題をクリアする。  【授業内容】 練習問題とカスタマイズ			13	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトのデザインができるようになる。  【授業内容】 定期試験：制作したWebサイトの発表① 作品のフィードバックなど		
6	【到達目標】 ギャラリーサイトのデザインが出来るようになる①  【授業内容】 完成サンプルの確認とレイアウトの準備 背景動画の表示方法/レスポンス対応			14	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトのデザインができるようになる。  【授業内容】 定期試験：制作したWebサイトの発表② 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 ギャラリーサイトのデザインが出来るようになる②  【授業内容】 マルチカラムレイアウトについて CSSグリッドについて			15	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトのデザインができるようになる。  【授業内容】 定期試験：制作したWebサイトの発表③ 作品のフィードバックなど		
8	【到達目標】 ギャラリーサイトのデザインが出来るようになる③  【授業内容】 画像フィルタについて 画像要素の装飾			【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)	Webデザイン技能検定Ⅲ Web Design Proficiency Examination	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	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 火曜 1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級取得済み							
【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として、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2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&CSSデザイン現場の新標準ガイド 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】 Photoshopを使ったアニメGIFが書き出せるように 【授業内容】 アニメーションGifの作成			9	【到達目標】 VDT作業における労働英瀬管理のためのガイドラインを学ぶ 【授業内容】 学科試験対策		
2	【到達目標】 ナビゲーションなどで使われるボタンをPhotoshopを使ってロールオーバー出来るよう出力する 【授業内容】 ロールオーバーのJavaScript			10	【到達目標】 試験に出るJavaScriptで間違いやすい変数など確認 【授業内容】 JavaScript		
3	【到達目標】 CSSを使ったアニメーションなどの設定 【授業内容】 HTML・CSSコーディング			11	【到達目標】 試験に出るPHPの構成などを確認 【授業内容】 PHP		
4	【到達目標】 フォームで使われるHTMLを確認する 【授業内容】 HTML・CSSコーディング フォーム			12	【到達目標】 過去にどのような筆記問題が出たか、対策問題を実施 【授業内容】 過去問題対策		
5	【到達目標】 実際の2級実技の過去問を行い補足を行う 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定2級過去問			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2級筆記 過去問に挑戦		
6	【到達目標】 使えるツールなど限定されることが想定されるので、そのツールに合わせた構築を確認する 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定2級過去問 2			14	【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】 ウェブデザイン技能検定 模擬試験		
7	【到達目標】 対面形式で過去問を試験時間と同じ形式で実施していく 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定 実技 模擬試験			15	【到達目標】 想定した得点が取れるようポイントを押さえる 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定 模擬試験 振り返り		
8	【到達目標】 デッサンなどの手法を学びながらアナログスケッチを学ぶ特別授業 【授業内容】 特別講座 絵の描き方			【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)	キャリアデザインⅡ Career DesignⅡ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	小野 真由美
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	後期 木曜 2限
【実務経験】 専門学校教育に従事して24年目。教務・広報・就職と幅広い業務経験を有し、専門学校生に必要なサポートを熟知している。							
【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になる ・職業人として必要な「見構え」「気構え」「心構え」を身に付ける ・「働く自分」を具体的にイメージし、自分のキャリアを考えられるようになる							
【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		
	【到達目標】 後期スケジュールについて理解し、有意義な学校生活を送れるようになる。 【授業内容】 ・後期スケジュールの確認 ・後期目標設定			9	【到達目標】 社会人基礎力について理解する 【授業内容】 ・社会人基礎力とは④		
2	【到達目標】 「働く」について理解する① 【授業内容】 ・社会人としての心構え ・人生設計とキャリアデザイン			10	【到達目標】 自分の将来の暮らし方について考える 【授業内容】 ・マナー教育		
3	【到達目標】 「働く」について理解する② 【授業内容】 ・ワークライフバランスを考えよう			11	【到達目標】 「世の中」について理解する 【授業内容】 ・マナー教育		
4	【到達目標】 「働く」について理解する③ 【授業内容】 ・会社、企業について知るⅠ			12	【到達目標】 「世の中」について理解する 【授業内容】 特別講師講演		
5	【到達目標】 「働く」について理解する④ 【授業内容】 ・会社、企業について知るⅡ			13	【到達目標】 自分のキャリアプランを考える 【授業内容】 ・キャリアプラン作成		
6	【到達目標】 社会人基礎力について理解する 【授業内容】 ・社会人基礎力とは①			14	【到達目標】 学びのまとめ 【授業内容】 ・定期試験		
7	【到達目標】 社会人基礎力について理解する 【授業内容】 ・社会人基礎力とは②			15	【到達目標】 2年間を振り返り、卒業に向けての準備を整える 【授業内容】 総まとめ		
8	【到達目標】 社会人基礎力について理解する 【授業内容】 ・社会人基礎力とは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】							

科目名 (英)	PHP PHP Programming	必修 選択	必須	年次	2	担当教員	高橋直幸
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	後期 金曜日 1,2限
【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】 この授業では、PHPの基本的な概念と文法から始め、データ型、制御構造、関数の定義と使用方法について学びます。また、データベースとの連携、フォームデータの処理も取り上げます。それに伴い、MySQLの基本的な使い方も学びます。実践的な演習を通じて、PHPによるウェブアプリケーション開発の基本を習得します。							
【到達目標】 PHPの基本文法を理解し、簡単なプログラムを自ら作成できるようになります。また、データベースとの接続やフォームの処理方法を習得し、基本的なウェブアプリケーションを構築できる能力を身に付けます。							
【使用教科書・教材・参考書】 よくわかるPHPの教科書【PHP7対応版】				【授業外における学習】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 環境設定を理解し、PHPのプログラムをサーバー上で実行できる。基本的なブラウザ上の表示ができる。 【授業内容】 PHP言語の説明、MAMP、サーバーへのアップロードを学ぶ。printの表示の仕方の色々な方法を学ぶ。			9	【到達目標】 テキストファイルを扱ったチャットプログラムを作ることができる。 【授業内容】 DBを使わない、テキストファイルを扱ったチャットプログラムを作成する方法を学ぶ。		
2	【到達目標】 変数の使い方の理解、四則計算ができる。if分岐などが理解できる。 【授業内容】 変数の使い方や計算の方法などを学ぶ。ifやswitchなどの分岐の方法を順番に学ぶ。			10	【到達目標】 テキストファイルを扱った掲示板プログラムを作ることができる。 【授業内容】 DBを使わない、テキストファイルを扱った掲示板プログラムを作成する方法を学ぶ。		
3	【到達目標】 繰り返し処理 (for、foreach、while)を理解できる。配列や連想配列を理解できる。 【授業内容】 例題をたくさん作り、ループ処理に慣れていながら学ぶ。配列を学び、ループと合わせた作り方も学ぶ。			11	【到達目標】 MySQLを通じてSQLを理解できる。 【授業内容】 SELECT、INSERT、DELETE、UPDATE、CREATEなどの基本的なSQLを学ぶ。		
4	【到達目標】 クラスなどを使ったオブジェクト指向プログラムを理解できる。配列とループを使って大量のデータから表を作成できる。 【授業内容】 オブジェクト指向の考え方を順番に学ぶ。大量のデータからtableタグを使って表を作成する。			12	【到達目標】 DBで会員データから、その一覧を表示する事ができる。入力フォームから会員データをDB上に追加できる。 【授業内容】 PHP上から、SQLを使ってデータを呼び出したり、書き換えたり削除したりすることを学ぶ。		
5	【到達目標】 テキストファイルの読み書きができる。フォームからの送信でGETとPOSTを理解できる。 【授業内容】 テキストファイルを読んだり、書いたりしてファイルの扱いを学ぶ。フォームからボタンを押して次のページにデータを渡す方法を学ぶ。			13	【到達目標】 DBを使ったWeb上の会員登録システムを作ることができる 【授業内容】 簡易的なフォームを使った会員登録システムを作成する。		
6	【到達目標】 基本的なフォームのパーツを使いこなせる。メール送信をするフォームを作れる。 【授業内容】 フォームの作り方とデータの渡し方を順に学ぶ。メール送信をする機能を学ぶ。			14	【到達目標】 後期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 会員データがあるとして、その一覧を表示することができる。入力フォームから会員データを追加できる。 【授業内容】 テキストファイルを読み込み、自由自在に整形して表示する。入力フォームから既存のファイルに追加して、それを再度表示する。			15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験 【授業内容】			【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ビジネスⅡ	必修 選択	必修	年次	2年	担当教員	亀井 昭宏
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	後期 火曜 2限
【実務経験】 ウェブマーケティング会社の部門責任者としてウェブビジネス全般の実務現場を管理、マーケターとしてクライアントへの提案や施策実行経験を持つ。							
【授業の学習内容】 これまでのビジネスでの具体的な提案や打ち合わせなどでの内容、その施策実行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講義を行う。ウェブ関連従事者としての実務経験を生かした具体的な説明を含んだ講義・質疑応答を繰り返し、記憶の定着を図る授業を行なう。将来のウェブ関連のビジネスシーンで自身の考えていることや実行したいことを具現化する手法を理解し身に付ける。前期では、主に手法を理解し自分自身でこれからのWebビジネスを考えられるようにする							
【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】 未来ビジネス図解 最新デジタルマーケティング				【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> 顧客関係強化:CRMそのもの、デジタル活用方法を理解する  <b>【授業内容】</b> 購買後の顧客ともつながり続けるメリットを説明しそのビジネスへの貢献やインパクトを理解する、身の周りのCRMを確認してみる			9	<b>【到達目標】</b> ウェブビジネスの落とし穴:企業としての仕組みと体制の整備を理解する  <b>【授業内容】</b> トラブルが発生しないため、発生した場合に対応するプライバシーポリシーやエスカレーションルール、対応マニュアルの整備の説明をする		
2	<b>【到達目標】</b> 顧客関係強化:顧客体験とは、体験をデジタルで創出できることを理解する  <b>【授業内容】</b> 印象に残り続ける顧客体験の作り方を具体例で説明し自分でイメージできるようにする			10	<b>【到達目標】</b> 実行プランづくり:ウェブビジネスの実行プロセスを理解する  <b>【授業内容】</b> 評価指標と目標設定、ターゲット設定と理解、顧客理解のための仕組みづくり、分析と評価について説明する		
3	<b>【到達目標】</b> 顧客関係強化:顧客育成とその意味と方法、効果測定を理解する  <b>【授業内容】</b> ロイヤル顧客の説明、その育成の仕方、自己実現価値、効果計測方法の説明をしサンプル企業でその方法を考えることができるようにする、プレミアム戦略にも触れる			11	<b>【到達目標】</b> 実行プランづくり:体制整備について理解する  <b>【授業内容】</b> 役割分担と規模や人数、必要なスキルセット、他部門との連携、予算設定と確保を具体的に説明		
4	<b>【到達目標】</b> 顧客関係強化:ファンとのつながり、ファンマーケティングの理解をする  <b>【授業内容】</b> ファンマーケティングにおける第三者評価、コミュニティの理解と重要性を具体例で説明する			12	<b>【到達目標】</b> 実行プランづくり:システムか活用ツールの整備について理解する  <b>【授業内容】</b> データベースやマーケティングツールの必要性、システム部門との連携や支援例などを説明する		
5	<b>【到達目標】</b> ウェブビジネスの落とし穴:コンプライアンス対応の理解する  <b>【授業内容】</b> 法遵守と現代のウェブビジネスのお作法として、嘘をつかない、正々堂々、潔さを説明する			13	<b>【到達目標】</b> 実行プランづくり:ウェブトレンドや最新テクノロジーの情報収集とその方法の理解  <b>【授業内容】</b> 情報収集のアンテナの貼り方、インプットした情報のビジネスへの活用方法の説明をする		
6	<b>【到達目標】</b> ウェブビジネスの落とし穴:個人情報保護について理解する  <b>【授業内容】</b> 個人情報保護法の最新理解と重要ポイントであるCookieデータ活用について説明する			14	<b>【到達目標】</b> 前期最終試験:Microsoft Teamsを利用したテスト  <b>【授業内容】</b> 記述式と選択式の入力フォームでのテスト、基本登校参加。		
7	<b>【到達目標】</b> ウェブビジネスの落とし穴:パーソナルデータの正しい活用法について理解する  <b>【授業内容】</b> ポリシー作成とその開示、同意取得とオプトイン対応、同意管理プラットフォームについて説明する			15	<b>【到達目標】</b> 前期最終試験:採点返却、振り返りとフィードバック  <b>【授業内容】</b> 試験の解説、振り返りと全体総評、採点状況の説明を行う。		
8	<b>【到達目標】</b> ウェブビジネスの落とし穴:企業倫理と社会規範の理解  <b>【授業内容】</b> 法遵守だけでは不十分であること、表現の配慮や広告との境界、ステマ規制についてを説明する			<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】 毎回前回の振り返りをするために理解度確認の小テストと説明を実施。最終試験は基本リアル登校。							

科目名 (英)	スマートフォンアプリ制作Ⅱ Smartphone App Development Ⅱ	必修 選択	必須	年次	2	担当教員	高橋直幸
学科・コース	デジタルクリエイター専攻	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 土曜日 3,4限
【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】 android、iPhoneの両方のスマートフォンアプリ制作を学びます。前期はandroid、後期はiPhone。基本的なプログラムの作り方から始まり、クイズソフトや電卓や簡単なゲームを作る過程で、ある程度の長いソースコードに慣れていきます。 後期は、androidアプリの開発をvisual studioというソフトを使い、Kotlinという言葉で学びます。							
【到達目標】 別科目の「iOSプログラミング」との区別分けとしては、なるべく何か形になるものを作るという事を目標としています。							
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル教材を使用				【授業外における学習】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 基本的なレイアウトを作れるようになる  【授業内容】 使用する言語Swiftの基本から学び、簡単なレイアウトを作ってみて開発環境に慣れるようにする			9	【到達目標】 4択クイズを作れる  【授業内容】 難易度を3段階で、クイズアプリを作っていく、その過程でソフトを作り上げていく手法を学ぶ		
2	【到達目標】 ラベル、テキストボックス、ボタンについて理解できる 四則計算プログラムを作れる  【授業内容】 テキストボックスからの値の取得やテキストボックスに対する表記など、ボタンイベントなどこれから使う内容の基本を学ぶ			10	【到達目標】 タッチ・ザ・ナンバーゲームを作れる  【授業内容】 ゲーム性のある有名なタッチ・ザ・ナンバーを作り、何かを作り上げる喜びを感じてもらう。		
3	【到達目標】 if分岐、forループ、配列などを理解できる  【授業内容】 ifを使った条件分岐、forやwhileを使った繰り返し処理、配列を使ったデータ管理の方法などを学ぶ			11	【到達目標】 神経衰弱ゲームを作れる  【授業内容】 神経衰弱ゲームを作り、様々な判定処理や、遅延処理などを学ぶ		
4	【到達目標】 画面遷移と画像表示について理解できる  【授業内容】 ボタンを押すと次の画面に切り替わるなどの処理を学ぶ 画像の表示の方法を学ぶ			12	【到達目標】 電卓アプリを作れる  【授業内容】 iPhoneで使われている電卓アプリと瓜二つの同じ見栄えの電卓アプリの作り方を学ぶ		
5	【到達目標】 トースト表示とアラート表示について理解できる  【授業内容】 何かのイベントが起きた時にお知らせをするトーストやアラートの表示方法について学ぶ			13	【到達目標】 トランプゲームのブラックジャックを作れる  【授業内容】 処理や判定がより複雑になってくるブラックジャックの作り方を2週にわたって学ぶ		
6	【到達目標】 カウントアップタイマー、カウントダウンタイマーなどを作ることができる  【授業内容】 時間を扱う処理を学び、基本的なタイマー処理の使い方を学ぶ			14	【到達目標】 後期試験  【授業内容】 与えられた課題を時間内でコーディング		
7	【到達目標】 アニメーション処理について理解できる  【授業内容】 画面内を画像が動く処理を学ぶ			15	【到達目標】 振り返り  【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験  【授業内容】 前期前半の内容から出題			【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)	デザイン応用技法	必修 選択	必修	年次	2	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	後期 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】 ■デザインに関する理論的思考を鍛える。 ■数多く制作する事で経験値を上げる。 ■作品の添削や生徒個別へFBをする事で品質の向上や気づきを与える。							
【到達目標】 ■webデザインの基本を理解し、実践できるようになる ■デザインやUIを深掘りし、「素人臭さ」の脱却(品質の向上)を目指す ■デザイン力を上げる。							
【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	【到達目標】 いままで学んだデザインする上での基本や、デザインの4原則を使いバナーを作成する。成果物の説明をできるようにする。 【授業内容】 バナー作成			9	【到達目標】 カラーセル、タブUI、アコーディオン、ドロップダウンなど、よく使うUIデザインの基礎を学ぶ 【授業内容】 よく使うUIの研究		
2	【到達目標】 ブランドを訴求するデザインができる 【授業内容】 LPデザインの作成			10	【到達目標】 スマホアプリUIの研究 【授業内容】 架空アプリのUIデザイン(1)		
3	【到達目標】 ブランドを訴求するデザインができる 【授業内容】 LPデザインの作成			11	【到達目標】 スマホアプリUIの研究 【授業内容】 架空アプリのUIデザイン(2)		
4	【到達目標】 toB企業のwebサイトのトンマナ検討・デザイン作成を行う 【授業内容】 コーポレートサイトの作成(TOPページ)(1)			12	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC.SP)(1) 【授業内容】 会員登録フォーム、TOPページ、商品一覧、商品詳細の4ページを作成する		
5	【到達目標】 toB企業のwebサイトのトンマナ検討・デザイン作成を行う 【授業内容】 コーポレートサイトの作成(TOPページ)(2)			13	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC.SP)(2) 【授業内容】 会員登録フォーム、TOPページ、商品一覧、商品詳細の4ページを作成する		
6	【到達目標】 webサイトの下層ページ作成を行う TOPのトンマナを踏襲したデザインができるようになる 【授業内容】 下層ページの作成(1)			14	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC.SP)(3) 【授業内容】 会員登録フォーム、TOPページ、商品一覧、商品詳細の4ページを作成する		
7	【到達目標】 webサイトの下層ページ作成を行う TOPのトンマナを踏襲したデザインができるようになる 【授業内容】 下層ページの作成(2)			15	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC.SP)(4) 【授業内容】 ECサイト作成の成果を試験評価とする。		
8	【到達目標】 フォームUIの開発をする事で入力フォームデザインの基礎を学ぶ 【授業内容】 フォームUIの研究			【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)	動画制作・編集Ⅱ Video Creation and Editing II	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岡田 祐一
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	後期 土曜1・2限
【実務経験】 e/パワカメラ教室を運営。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。 モーショングラフィックスソフトのAdobe After Effectsを用いて動画作品に仕上げられるスキルを習得する。また、『動画制作・編集Ⅰ』でスマホやタブレットを用いて実際に動画素材を撮影し、動画編集ソフトのAdobe Premiere Proを用いて作成した動画作品などを、モーショングラフィックスソフトと組み合わせさらに完成度を高められるようにする。今後、動画を用いた情報発信スキルがますます重要になってく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)After Effects よくばり入門 CC対応(できるよくばり入門)』(インプレス)				【授業外における学習】 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	【到達目標】 MG モーショングラフィックスを作ってみる 【授業内容】 After Effectsを使って簡単なモーショングラフィックスを作ってみよう			9	【到達目標】 MG ささまざまな表現手法を学ぶ(2) 【授業内容】 シームレスなトランジション など		
2	【到達目標】 MG After Effectsの基本操作 【授業内容】 After Effectsとは・素材管理から動画の書き出しまで			10	【到達目標】 MG ささまざまな表現手法を学ぶ(3) 【授業内容】 カラー調整・実写合成 など		
3	【到達目標】 MG アニメーションを作ってみよう(1) 【授業内容】 シェイプアニメーション・イージング・グラフィエディター など			11	【到達目標】 実際にモーショングラフィックスを作成できるようになる② 【授業内容】 冬期休暇前までに習った内容で実際に動画を撮影して編集してみよう		
4	【到達目標】 MG アニメーションを作ってみよう(2) 【授業内容】 マスクアニメーション・テキストアニメーター など			12	【到達目標】 作成したモーショングラフィックスの講評会② 【授業内容】 作成したモーショングラフィックスを鑑賞して意見交換をしよう		
5	【到達目標】 MG アニメーションを作ってみよう(3) 【授業内容】 アニメーションプリセット・楕円形ツール・エクスプレッション・グラデーショ ン など			13	【到達目標】 MG こだわりのアニメーション 【授業内容】 インフォグラフィック・はめこみ合成(カメラレイヤー) 自分の作品をブラッシュアップする		
6	【到達目標】 実際にモーショングラフィックスを作成できるようになる① 【授業内容】 実際にモーショングラフィックスを作成してみよう			14	【到達目標】 Premiere ProとAfter Effectsの連携 【授業内容】 ダイナミックリンク・モーショングラフィックステンプレート など 自分の作品をブラッシュアップする		
7	【到達目標】 作成したモーショングラフィックスの講評会① 【授業内容】 作成したモーショングラフィックスを鑑賞して意見交換をしよう			15	【到達目標】 作成した動画の講評会③ 【授業内容】 作成したモーショングラフィックスを鑑賞して意見交換をしよう		
8	【到達目標】 MG ささまざまな表現手法を学ぶ(1) 【授業内容】 手書き風アニメーション・タービュレントディスプレイ など			【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】 教科書は必ず購入すること。 『動画制作・編集Ⅰ』を習得したもの、または同等以上の知識を保有するものの受講を前提とする。							

科目名 (英)	基本情報技術者試験対策Ⅱ Fundamental Information Technology Engineer Examination Preparation II	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	岡田 祐一
	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
【実務経験】 大手電機メーカー系開発会社で、ソフトウェア開発部門に所属し、実時間性と高信頼性が求められるシステム開発に25年以上携わる。 情報処理技術者試験は、ITパスポート、第二種情報処理技術者(旧基本情報)、第一種情報処理技術者(旧応用情報)、初級システムアドミニストレータ、アプリケーションエンジニア、プロジェクトマネージャに合格。							
【授業の学習内容】 基本情報技術者試験合格を目的とした頻出問題の解説、問題演習を通して解答力をつける。 科目B試験に重点を置く。高度資格を含む各種情報処理技術者試験の合格経験と、顧客との仕様決めから、上流・下流設計、保守、プロジェクトマネジメントまで幅広い経験を活かしてスキルを伝授するので、更に上位資格の合格や実開発の即戦力になれるように意識して取り組んでほしい。							
【到達目標】 基本情報技術者試験の合格							
【使用教科書・教材・参考書】 『情報処理教科書 出るとこだけ！基本情報技術者[科目B]第4版』(翔泳社)				【授業外における学習】 基本情報処理技術者試験合格に向けて、過去問などによる自己学習が大切となる			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 擬似言語 文法  【授業内容】 擬似言語・変数・条件式・算術/関係/論理演算子・繰り返し処理・関数・変数の有効範囲 など			9	【到達目標】 擬似言語 スタック・キュー  【授業内容】 スタック・キュー など		
2	【到達目標】 擬似言語 一次元配列  【授業内容】 データ構造・一次元配列 など			10	【到達目標】 擬似言語 ビット列  【授業内容】 基数変換・加算・減算・除算・論理和・論理積・排他的論理和・論理演算の組み合わせ・論理左シフト・論理右シフト など		
3	【到達目標】 擬似言語 二次元配列  【授業内容】 二次元配列・配列の配列・関係演算子の否定 など			11	【到達目標】  冬季休暇前までに習った内容の理解度を向上する  【授業内容】 確認テストによる理解度確認、苦手問題の克服		
4	【到達目標】 擬似言語 ありえない選択肢  【授業内容】 ありえない選択肢 など			12	【到達目標】 擬似言語 問題演習  【授業内容】 擬似言語の問題演習 など		
5	【到達目標】 擬似言語 再帰  【授業内容】 再帰 など			13	【到達目標】 情報セキュリティ 虎の巻  【授業内容】 初動対応・認証・なりすまし・ログ・バックアップ・不正のトライアングル・情報セキュリティの定義 など		
6	【到達目標】 擬似言語 木構造  【授業内容】 木構造 など			14	【到達目標】 情報セキュリティ 問題演習  【授業内容】 情報セキュリティの問題演習 など		
7	【到達目標】 擬似言語 オブジェクト指向  【授業内容】 オブジェクト指向・クラス・インスタンス・コンストラクタ・インスタンスへの参照・オーバーロード・インスタンスの一次元配列 など			15	【到達目標】  習った内容の理解度を確保するとともに知識を定着する  【授業内容】 定期試験		
8	【到達目標】 擬似言語 リスト  【授業内容】 単方向リスト・双方向リスト など			【評価について】 定期試験(筆記試験およびレポート)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。							

科目名 (英)	情報セキュリティ Information Security	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	岡田 祐一
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	後期 月曜3限
【実務経験】 大手電機メーカー系開発会社で、ソフトウェア開発部門の情報セキュリティ委員として、ISO/IEC 27001 (ISMS) の推進および監査対応を行う							
【授業の学習内容】 情報化社会において、ウイルス感染や情報漏洩など情報セキュリティに対するリスクが大きくなっている。個人や企業における情報セキュリティの脅威や対策の考え方を学ぶ。基本情報処理技術者試験合格レベル以上の知識を得るだけでなく、日常生活や企業でのセキュリティ対策について活かせるレベルのスキルを身につけてほしい。							
【到達目標】 情報セキュリティに関する正しい知識とリスクに対する意識を常に持ち、セキュリティ対策を自ら実践できるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 『図解即戦力 情報セキュリティの技術と対策がこれ1冊でしっかりわかる教科書』(技術評論社)				【授業外における学習】 日々の生活にセキュリティ対策を取り入れる 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	【到達目標】 セキュリティの概念と対策の方針  【授業内容】 情報セキュリティとは、情報セキュリティを構成する7つの要素・脅威の種類・脆弱性の種類・人為的不正のメカニズム など			9	【到達目標】 情報セキュリティの管理(後半)  【授業内容】 情報セキュリティリスクアセスメント・リスクコントロール・情報セキュリティマネジメントシステム・セキュリティの評価 など		
2	【到達目標】 サイバー攻撃の手法①(前半)  【授業内容】 サイバー攻撃の攻撃者・パスワードを狙った攻撃 など			10	【到達目標】 情報セキュリティ対策の基礎知識(前半)  【授業内容】 内部不正防止ガイドライン・入口対策と出口対策・マルウェア／不正プログラム対策・ファイアウォール・WAF・IDS・IPS など		
3	【到達目標】 サイバー攻撃の手法①(後半)  【授業内容】 マルウェア・スパイウェア など			11	【到達目標】 冬季休暇前までに習った内容の理解度を向上する  【授業内容】 確認テストによる理解度確認、苦手問題の克服		
4	【到達目標】 サイバー攻撃の手法②(前半)  【授業内容】 標的型攻撃・Webブラウザを狙った攻撃・サーバーを狙った攻撃 など			12	【到達目標】 情報セキュリティ対策の基礎知識(後半)  【授業内容】 DMZ・ネットワーク認証／フィルタリング・無線通信セキュリティ・著作権保護・メール認証・ネットワーク管理・対策機器・物理対策 など		
5	【到達目標】 サイバー攻撃の手法②(後半)  【授業内容】 乗っ取り／不正アクセス／なりすまし・負荷をかける攻撃・プログラムの脆弱性を突いた攻撃 など			13	【到達目標】 セキュリティの実装に関する知識  【授業内容】 セキュア・プロトコル・ネットワークセキュリティ・データベースセキュリティ・アプリケーションセキュリティ など		
6	【到達目標】 セキュリティ確保の基礎技術(前半)  【授業内容】 暗号化技術・暗号鍵管理システム・ディスク／ファイルの暗号化 など			14	【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		
7	【到達目標】 セキュリティ確保の基礎技術(後半)  【授業内容】 危殆化・利用者に対する認証技術・生体認証技術・PKI・デジタル証明書 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】 情報セキュリティの管理(前半)  【授業内容】 情報資産と無形資産・リスクマネジメント・情報セキュリティインシデント・情報資産の調査と分類・リスクの分析と評価 など			【評価について】 定期試験(筆記試験およびレポート)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。							

科目名 (英)	クラウド Cloud Environments	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	後期 木曜 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等のIT関連資格を有しており、資格試験取得ノウハウを有している							
【授業の学習内容】							
AWSAcademyの教育プログラムを活用して、クラウドの基礎、管理、実践に焦点を当てた授業を展開する							
【到達目標】							
AWSのクラウドサービスを用いた実践的なプロジェクトや課題を通じて、学生たちがクラウド技術を理解し、実際の業務に活かせるスキルを身につけることを目標とする。クラウドの基礎概念から始めて、段階的に管理や運用、セキュリティなどの応用的な側面についても理解する。AWS認定クラウドプラクティショナーレベルの知識の習得を目指す。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
AWSAcademy Introduction to Cloud:Semester1 AWSAcademy Introduction to Cloud:Semester2 AWSAcademy Cloud Foundations				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	【到達目標】 クラウドコンピューティングの概要と基本原則の理解  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			9	【到達目標】 ネットワークセキュリティとファイアウォール設定  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う		
2	【到達目標】 クラウドサービスモデル(IaaS、PaaS、SaaS)の理解  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			10	【到達目標】 AWSリソースを使用したウェブアプリケーションの構築とデプロイ  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う		
3	【到達目標】 AWSのクラウドプラットフォームの概要の理解  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			11	【到達目標】 ロードバランサーの設定とスケーリング戦略の理解  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う		
4	【到達目標】 Amazon EC2を使用した仮想サーバーの構築  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			12	【到達目標】 モニタリング、ログ管理、およびアラート設定の実践  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う		
5	【到達目標】 Amazon S3を使用したオブジェクトストレージの理解と活用  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			13	【到達目標】 AWS Lambdaを使用したサーバーレスアーキテクチャの概要  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う		
6	【到達目標】 Amazon RDSを使用したリレーショナルデータベースの理解  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			14	【到達目標】 定期試験  【授業内容】		
7	【到達目標】 AWS Identity and Access Management (IAM)の基礎  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			15	【到達目標】 クラウドの理解度を確認する  【授業内容】 授業の振り返りを行い、知識の定着を図る。資格試験についても案内する		
8	【到達目標】 セキュリティベストプラクティスとコンプライアンス  【授業内容】 AWSAcademyの教材を用いた講義・演習を行う			【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)	人工知能 II	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	伊藤愛主
	Artificial Intelligence II	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 木曜 1限
学科・コース	情報技術科						
【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等のIT関連資格を有しており、資格試験取得ノウハウを有している							
【授業の学習内容】							
AIの歴史や用途等を学習し、Pythonによるデータ分析、機械学習の基礎を学ぶ。データ分析の実践的な学びを通じて、ビジネスの現場に役立つデータの取り扱い、Pythonプログラミングスキルを習得していく							
【到達目標】							
AIの歴史について理解している。Pythonの基礎文法を理解している。AI実装やデータ分析のプログラミングに必要な検索能力を習得する。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
TrackTraining Python実践データ分析100本ノック AWSAcademy				Udemy等でAI実装やPythonの自習をしてもらえると理解が深まる			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 後期に行う授業の概要を理解する  【授業内容】 授業オリエンテーション			9	【到達目標】 データ分析コンペについて理解する  【授業内容】 Kaggleを用いた学習の実践		
2	【到達目標】 最適化問題を理解する  【授業内容】 物流の最適ルートをもの最適化問題の復習			10	【到達目標】 データ分析コンペについて理解する  【授業内容】 Signateを用いた学習の実践		
3	【到達目標】 自然言語処理について理解する  【授業内容】 物流ネットワークの最適化問題			11	【到達目標】 データ分析コンペについて理解する  【授業内容】 Nishikaを用いた学習の実践		
4	【到達目標】 深層学習について理解する  【授業内容】 数値シミュレーションで消費者行動を予測する			12	【到達目標】 クラウドの機械学習環境を理解する  【授業内容】 AWSAcademyのMLを触ってみる		
5	【到達目標】 画像認識について理解する  【授業内容】 模擬データを用いて画像の物体検出を行ってみる			13	【到達目標】 CSVのデータ読み込みから一連の分類ができるようになる  【授業内容】 TrackTrainingによるデータ分析の実践		
6	【到達目標】 自然言語処理について理解する  【授業内容】 アンケートの模擬データを用いて自然言語処理を行う			14	【到達目標】 定期試験  【授業内容】		
7	【到達目標】 深層学習について理解する  【授業内容】 深層学習を用いた機械学習を体験する			15	【到達目標】 授業の振り返りを行い、知識の定着をはかる  【授業内容】 試験と授業の振り返りを行う		
8	【到達目標】 データ加工について理解する  【授業内容】 教科書第12章			【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)	Project Placticum II プロジェクト演習	必修 選択	年次	2	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術	授業 形態	総単位 時間		開講区分	後 期
					曜日・時間	月 曜 1・2 限
【実務経験】 研究業務プロセスにおける情報管理と提示の一部としてWebにおけるアプリケーションを使用						
【授業の学習内容】 Node.jsの学習を中心に、TypeScriptなど、JavaScript関連でのサーバーサイド開発の各種技法と知識について学習します						
【到達目標】 ・Node.jsの理解と簡易な実装 ・TypeScriptとJavaScriptの差異と応用例 ・ORMの利用						
【使用教科書・教材・参考書】 「Node.js」				【授業外における学習】 単元毎に独自のアイデアでのアプリケーション開発を強く勧めます		
回	授 業 概 要		回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Node.jsの基本について理解出来ている  【授業内容】 Node.jsについて、インストール、Node.jsにおけるVSC		9	【到達目標】 SQLの概念を理解し、構築ができる  【授業内容】 SQLの概念、構築、操作		
2	【到達目標】 Node.jsを使ったHTML表示の基本を理解し、実施できる  【授業内容】 HTMLでの表示		10	【到達目標】 DBの基本を理解し、Node.js上で実施できる  【授業内容】 DBの基礎、バリデーション		
3	【到達目標】 TypeScriptとJavaScriptとの違いを理解し、コードを実施できる  【授業内容】 テンプレートエンジンの利用		11	【到達目標】 ORMについて理解し、実施ができる  【授業内容】 Prismaの活用		
4	【到達目標】 Webアプリケーションにおけるデータのやり取りについて理解し、実施できる  【授業内容】 Formをつかったデータのやり取り方法		12	【到達目標】 ORM上でレコード検索ができる  【授業内容】 レコード検索法		
5	【到達目標】 Webアプリケーション(パーシヨルなど)について理解し、実施できる  【授業内容】 パーシヨル、アプリケーション、クッキー		13	【到達目標】 CRUDを理解し、実施できる  【授業内容】 PrismaのCRUD		
6	【到達目標】 Node.jsの応用ができる  【授業内容】 メッセージボードの作成		14	【到達目標】 期末試験  【授業内容】 知識(筆記)、技術(実技)で評価する		
7	【到達目標】 フレームワークの基礎概念を理解し、構築ができる  【授業内容】 フレームワークの概念と基本		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		
8	【到達目標】 フレームワーク上でデータを取り扱える  【授業内容】 フレームワークでデータを扱う		【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)	プロジェクト実習(Webデザイン)Ⅱ Project Practical Training (Web Design)Ⅱ	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	30	開講区分 曜日・時間	後期 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】 この授業はオリジナルのテーマ制作が中心となりますので、WordPressの機能やWebサイトの基本的な構築方法が理解できている前提となります。各々題材を設定し、必要なプラグインの追加やテーマのカスタマイズなどが出来るように企画、スケジュールから公開までの作業を行っていただきます。							
【到達目標】 WordPressでWebサイト制作が出来るようになる。 オリジナルのテーマ制作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、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	【到達目標】 WordPressの設置ができるようになる。 【授業内容】 WordPressの設置 データベースの作成など制作の準備			9	【到達目標】 デザイン制作が出来るようになる② 【授業内容】 テーマに必要なページのデザイン制作		
2	【到達目標】 オリジナルテーマが作成出来るようになる① 【授業内容】 オリジナルテーマとは オリジナルテーマ作成の流れ			10	【到達目標】 オリジナルテーマ制作が出来るようになる① 【授業内容】 HTMLベースのページ制作		
3	【到達目標】 オリジナルテーマが作成出来るようになる② 【授業内容】 テンプレートファイルと階層について テンプレートタグについて			11	【到達目標】 オリジナルテーマ制作が出来るようになる② 【授業内容】 WordPress仕様への変更		
4	【到達目標】 オリジナルテーマが作成出来るようになる③ 【授業内容】 ヘッダーとフッターの作成 ループ部分の作成			12	【到達目標】 オリジナルテーマ制作が出来るようになる③ 【授業内容】 管理画面での投稿チェック 機能の調整		
5	【到達目標】 オリジナルテーマが作成出来るようになる④ 【授業内容】 アーカイブページの作成 固定ページの作成			13	【到達目標】 独自にテーマを考え、Webサイトを制作できるようになる。 【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		
6	【到達目標】 Webサイトの企画ができるようになる 【授業内容】 課題内容の説明 企画案に対する調査・分析			14	【到達目標】 独自にテーマを考え、Webサイトを制作できるようになる。 【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		
7	【到達目標】 企画案が発表出来るようになる 【授業内容】 企画案の発表とチェック ワイヤーフレームの作成など			15	【到達目標】 独自にテーマを考え、Webサイトを制作できるようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイトの発表③ 作品のフィードバックなど		
8	【到達目標】 デザイン制作が出来るようになる① 【授業内容】 テーマに必要なページのデザイン制作			【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。							