科目名 (英)	プロジェクト実習Ⅱ (webプログラミング) Project Practical Training II (Web Programming)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	愛澤伯友
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 月曜 1・2限
【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。Html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】 インターネット関連において黎明期から携わってきたので、単なる制作だけに陥るのではなく、規準を読み解くことで将来にわたって応用のできる技術と知識をBootstrapを題材に習得する。							
【到達目標】 ・Bootstrapを利用したサイト制作ができる ・既設のサイトをBootstrapを利用したリニューアルができる							
【使用教科書・教材・参考書】 Bootstrap5(技術評論社刊、WINGSプロジェクト著)、資料配付				【授業外における学習】 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】 Bootstrapと、その利便性の理解する 【授業内容】 Bootstrapとは、Bootstrapに必要な環境設定			9	【到達目標】 Bootstrapのナビゲーション機能を利用できる 【授業内容】 ナビゲーション、ナビゲーションバー、パンくずリスト、リストグループ、ページネーション		
2	【到達目標】 Bootstrapを使ったレイアウトの実施ができる 【授業内容】 グリッドシステム、自動レイアウト、レスポンシブ・デザイン			10	【到達目標】 Bootstrapのフォーム機能を利用できる 【授業内容】 フォーム、入力グループ、ボタン、ボタングループ、ドロップダウン		
3	【到達目標】 Bootstrapを利用したコラムレイアウトの実施ができる 【授業内容】 カラムの整列、カラムの並べ替え、レイアウトユーティリティ			11	【到達目標】 JavaScriptを利用したコンポーネントを実施できる 【授業内容】 BootstrapとJavaScript、カルーセル、折りたたみ、モダール、オフキャンパス、ポップオーバー、スクロールスバイ、トースト、ツールチップ		
4	【到達目標】 Bootstrapを利用した装飾とテーブルが実施できる 【授業内容】 タイポグラフィ、コード表示、テーブル			12	【到達目標】 Bootstrapのユーティリティを利用できる 【授業内容】 Colorsユーティリティ、Backgroundユーティリティ、Bordersユーティリティ、他各種ユーティリティ、ヘルパークラス		
5	【到達目標】 Bootstrapを利用した図表の表示ができる 【授業内容】 画像、図表、Rebootの利用			13	【到達目標】 モックアップを制作できる 【授業内容】 モックアップの制作。サイト作成概要、ナビゲーション、コンテンツの作成、リンクの作成、下層ページの作成		
6	【到達目標】 基本的コンポーネントの利用ができる(1) 【授業内容】 アラート、バッジ、プログレス			14 (対面)	【到達目標】 Bootstrapをカスタマイズし、利用できる 【授業内容】 オリジナルスタイルの利用、Sassを使ったカスタマイズ法、CSS変数の利用		
7	【到達目標】 基本的コンポーネントの利用ができる(2) 【授業内容】 カード、スピナー、プレースホルダー			15	【到達目標】 これまで学習してきたBootstrapの技法を応用したサイト制作ができる。 【授業内容】 最終課題制作。最終課題の評価、課題のフィードバック		
8 (対面)	【到達目標】 これまでの技術を応用した制作ができる 【授業内容】 中間課題。中間課題の評価、中間課題のフィードバック			【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】 クラスの授業進度によっては、授業内容の短縮・延長などが起こる場合があります。							

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	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 月曜 3, 4限
【実務経験】							
AI・機械学習分野において、プログラム開発だけでなく、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。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】							
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。クラウド開発に必要なスキルを習得することを目的とする。Linux 初学者も含まれるため、前半は Linux の基本操作を学び、後半で AWS を活用したクラウドアプリケーション開発に取り組む。							
【到達目標】							
ネットワークやログ監視などのインフラ管理の内容は省略し、開発者向けのクラウド活用に焦点を当てる。また、サーバーレスコンピューティングの概念を学び、クラウドネイティブな開発手法の基礎を理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
Linux標準教科書、Linuxサーバー構築標準教科書、AWSAcademy教材				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】 ターミナルで基本的な操作ができる 【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 (OS の役割、CLI の操作) ターミナルの使い方 ('ls', 'cd', 'mkdir', 'rm') ファイルの閲覧 ('cat', 'less', 'head', 'tail')			9	【到達目標】 EC2 上で Web アプリを設定・公開できる 【授業内容】 EC2 に Web サーバー (Apache / Nginx) をインストール Python (Flask) / PHP を使った簡単な Web アプリを構築 セキュリティグループの設定 (HTTP/HTTPS の開放) ブラウザからクラウド上の Web サーバーにアクセス		
2	【到達目標】 ファイルの編集・検索・スクリプトの作成ができる 【授業内容】 テキストエディタ ('vim' / 'nano') の基本操作 'grep', 'find', 'sed', 'awk' でのテキスト処理 簡単なシェルスクリプト ('bash', 'echo', 'read')			10	【到達目標】 SQL を使ってデータを管理し、AWS RDS に適用できる 【授業内容】 RDS の基本概念 (リレーショナルデータベースの仕組み) RDS (MySQL/PostgreSQL) の作成と接続 'mysql' / 'psql' コマンドを使った基本的な SQL 操作 AWS RDS の接続設定 (セキュリティグループ、バーストワンド管理)		
3	【到達目標】 Git を使ったバージョン管理と Docker の基本を理解する 【授業内容】 Git の基本操作 ('git init', 'clone', 'commit', 'push', 'pull') GitHub の活用 (リポジトリ作成、ブランチ管理) Docker の基本操作 ('docker run', 'docker ps', 'docker stop') Dockerfile の作成とイメージのビルド			11	【到達目標】 クラウド環境でのアプリデプロイと運用の基本を理解し、手動でデプロイできる 【授業内容】 クラウド環境での手動デプロイの流れ GitHub から AWS へのデプロイ方法 Docker コンテナを EC2 上にデプロイ S3 を活用したフロントエンドのデプロイ		
4	【到達目標】 Docker を活用して開発環境を構築できる 【授業内容】 'docker-compose' の使い方 (複数コンテナの管理) データ永続化 (ボリュームとバインドマウント) 環境変数の管理 ('.env' ファイル) VPC と Docker を使った開発環境構築			12	【到達目標】 サーバーレスの概念を理解し、クラウド開発における活用方法を知る 【授業内容】 サーバーレスとは何か? (従来のサーバー運用との違い) サーバーレスアーキテクチャのメリットとデメリット AWS Lambda を使うと何が出来るのか? 実際のユースケース (ファイル処理、イベント駆動開発、オートスケーリング)		
5	【到達目標】 AWS の基本概念と主要サービスを理解する 【授業内容】 クラウドの概念 (オンプレミス vs クラウド) AWS のサービス概要 (EC2, S3, IAM, Lambda, RDS) AWS マネジメントコンソールの基本操作 AWS CLI の基本コマンドと基本操作 ('aws configure', 'aws s3 ls')			13	【到達目標】 クラウド環境でのアプリケーション開発を実践できる 【授業内容】 クラウド環境を活用したアプリ開発演習 AWS を活用したフルスタックアプリの構築 受講生によるチーム開発と発表		
6	【到達目標】 EC2 上でアプリケーションを実行できる 【授業内容】 EC2 インスタンスの作成 (OS 選択、ストレージ設定) SSH 接続とインスタンス管理 EC2 上で Docker を実行し、Web アプリをデプロイ セキュリティグループの設定 (ポート管理)			14	【到達目標】 定期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 中間テスト (Linux・Git・Docker・AWS基礎) 【授業内容】			15	【到達目標】 クラウド環境でのアプリ開発を統合的に理解する 【授業内容】 フルスタッククラウドアプリの構築 チームでのシステム設計・プレゼンテーション クラウド開発のベストプラクティス		
8	【到達目標】 AWS CLI を使って S3 の基本操作を実行できる 【授業内容】 S3 バケットの作成と管理 (CLI SDK) ファイルのアップロード・ダウンロード・アクセス制御 静的ウェブサイトのホスティング S3 の課金紹介			【評価について】 中間テスト (第7回): 20% 期末テスト (第14回): 80% 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デザイン応用 I Applied Web Design I	必修 選択	選択	年次	2	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	後期
						曜日・時間	火曜 1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」「初心者からちゃんとしたプロになるHTML+CSS標準入門」 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】 HTML+CSSコーディングの確認テスト			9	【到達目標】 表組を理解する 【授業内容】 表組みのレスポンス対応		
2	【到達目標】 HTML+CSSコーディングを理解する 【授業内容】 HTML+CSSコーディングの確認テストの解説			10	【到達目標】 フォームを理解する 【授業内容】 入力フォームのレイアウト		
3	【到達目標】 基本レイアウトを理解する。① 【授業内容】 レスポンスの基本、カードタイプレイアウト			11	【到達目標】 CSS設計を理解する① 【授業内容】 CSS設計とは、ヘッダーの設計		
4	【到達目標】 基本レイアウトを理解する。② 【授業内容】 レイアウト手法と使い分け			12	【到達目標】 CSS設計を理解する② 【授業内容】 ボタンの設計、見出しの設計		
5	【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、カードレイアウト			13	【到達目標】 CSS設計を理解する③ 【授業内容】 余白の設計 定期試験対策		
6	【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			14 対面	【到達目標】 CSS設計に基づいたコーディングができるようになる。 【授業内容】 定期試験:Webサイトのカスタマイズと発表		
7	【到達目標】 応用レイアウトを理解する③ 【授業内容】 フローングリッドレイアウト			15	【到達目標】 CSS設計に基づいたコーディングができるようになる。 【授業内容】 Webサイト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 対面	【到達目標】 レスポンスコーディングの応用をマスターする 【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を行います。							

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	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	後期 曜日・時間 火曜 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」「初心者からちゃんとしたプロになるHTML+CSS標準入門」 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】 マークアップを理解する① 【授業内容】 マークアップの役割 アクセシビリティに配慮したマークアップ			9	【到達目標】 Flexboxを使ったサイト制作を理解する③ 【授業内容】 メインコンテンツのスタイリング フッターのスタイリング		
2	【到達目標】 マークアップを理解する② 【授業内容】 WAI-ARIAによるスクリーンリーダーに対応する アクセシビリティに配慮したマークアップ			10	【到達目標】 オリジナルサイトの構築ができるようになる① 【授業内容】 サイト仕様や動作保証環境の確認 デザインカンプの確認		
3	【到達目標】 マークアップを理解する③ 【授業内容】 アクセシビリティに配慮したマークアップの確認			11	【到達目標】 オリジナルサイトの構築ができるようになる② 【授業内容】 デザインのカスタマイズ 構築の準備		
4	【到達目標】 シンプルなWebページ制作を理解する① 【授業内容】 事前準備と完成形の確認 マークアップ、CSSスタイリング			12	【到達目標】 オリジナルサイトの構築ができるようになる③ 【授業内容】 サイト構造とページのマークアップ		
5	【到達目標】 シングルページのサイト制作を理解する① 【授業内容】 事前準備と完成形の確認 マークアップ、CSSスタイリング			13	【到達目標】 オリジナルサイトの構築ができるようになる④ 【授業内容】 CSSスタイリングとサーバーアップロード 動作確認		
6	【到達目標】 シングルページのサイト制作を理解する② 【授業内容】 CSSスタイリング、レスポンシブ対応、カスタマイズ			14 対面	【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サイトの発表とブラッシュアップ 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 Flexboxを使ったサイト制作を理解する① 【授業内容】 完成形と全体構造の確認 大枠のマークアップ			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】 Webサイト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 対面	【到達目標】 Flexboxを使ったサイト制作を理解する② 【授業内容】 ヘッダーのスタイリング 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。							

科目名 (英)	PHP Hypertext Preprocessor	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	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 火曜 3・4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等も行ってました。							
【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】(翔泳社)				【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】 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を学ぶ。 printの表示の仕方の色々な方法を学ぶ。			9	【到達目標】 mail送信のプログラムを作成し、自分のサーバにアップし実際にメールを送信する 【授業内容】 メール送信のコード作成およびサーバへのアップを学ぶ		
2	【到達目標】 変数の使い方の理解、四則計算ができる。 【授業内容】 変数の使い方や計算の方法などを学ぶ。			10	【到達目標】 MySQLを通じてリレーションを含むSQLを理解できる。 MySQLにPHPから接続できる。 【授業内容】		
3	【到達目標】 if分岐などが理解できる。 【授業内容】 ifやswitchなどの分岐の方法を順番に学ぶ。			11	【到達目標】 SQLの理解を深めるため様々なSQLを自ら考えて記述することができる。 【授業内容】		
4	【到達目標】 繰り返し処理 (for, foreach, while)を理解できる。 【授業内容】 多くの例題を試しループ処理に慣れていながら学ぶ。			12	【到達目標】 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】 フォームからPHPを呼び出しSQLを使って登録することを学ぶ。		
5	【到達目標】 繰り返し処理 (for, foreach, while)を理解を深める 配列や連想配列を理解できる。 【授業内容】 配列を学び、ループと合わせた作り方も学ぶ。			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(一覧表示) 【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】 日付関数、文字列関数、数学関数を理解できる。 【授業内容】 日付を求めやり計算、文字列加工、乱数を含む数学関数を学ぶ。			14 対面	【到達目標】 後期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 基本的なフォームのパーツを使いこなせる。 【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。			15	【到達目標】 振替し 【授業内容】		
8 対面	【到達目標】 中間試験 【授業内容】			【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Ⅱ (Webデザイン) User Interface /User Experience I	必修 選択	選択	年次	2	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	60	開講区分	後期
						曜日・時間	水曜 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。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 教科書を使用して、UI設計におけるポイントやデザインの検討方法などを実際に画面デザインを行いなが学習していく。							
【到達目標】 コンセプトや要件定義の内容をもとにアプリUIの基本設計ができるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 「プロセス・オブ・UI/UX[UIデザイン編] 実践形式で学ぶワイヤーフレームからビジュアルデザイン・開発連携まで」Udemy他、YouTubeなど動画教材				【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】 UIの基礎知識を理解する① 【授業内容】 UI検討のプロセス、プラットフォーム、OSの違い 小テスト			9	【到達目標】 ビジュアルデザインについて理解する 【授業内容】 デザイン要件、デザインの方向性 UIのデザイン案、基本ルールの定義とUIデザイン 小テスト		
2	【到達目標】 UIの基礎知識を理解する② 【授業内容】 開発手法、UI設計の原則 小テスト			10	【到達目標】 UIデザインのポイントを理解する① 【授業内容】 感情や思考に寄り添うデザイン 視覚設計、グラフィック、カラー、ボタン 小テスト		
3	【到達目標】 基本設計を理解する① 【授業内容】 UIの基本設計、情報整理軸、行動軸 小テスト			11	【到達目標】 UIデザインのポイントを理解する② 【授業内容】 フォント、インタラクション 端末での確認 OSへの最適化		
4	【到達目標】 基本設計を理解する② 【授業内容】 機能軸、ビジネス軸、基本設計の決定 小テスト			12	【到達目標】 開発とUI/UXについて理解する 【授業内容】 開発プロセスの課題 開発に向けたUI/UXの最適化 ツールを活用したUIのチェック 小テスト		
5	【到達目標】 ワイヤーフレームが作成できるようになる① 【授業内容】 構造設計、タブ、検索機能、詳細画面 小テスト			13 対面	【到達目標】 目的に沿ったUI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UIの制作と発表① 作品のフィードバックなど		
6	【到達目標】 ワイヤーフレームが作成できるようになる② 【授業内容】 周辺画面、設定画面 小テスト			14 対面	【到達目標】 目的に沿ったUI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UIの制作と発表② 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 ワイヤーフレームが作成できるようになる③ 【授業内容】 通常の起動フローと初回の起動フロー ライティングの見直し 小テスト			15	【到達目標】 目的に沿ったUIの改善案を提案出来るようになる。 【授業内容】 フィードバックによるUI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 対面	【到達目標】 基礎知識からワイヤーフレームまでを理解する 【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。							

科目名 (英)	プロジェクト実習Ⅱ (Webデザイン)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	塩谷 正樹
	Project Practical Training II (Web Design)	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科					曜日・時間	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、YouTubeなど動画教材				【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】 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 小テスト			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 小テスト			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 小テスト			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 小テスト			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 小テスト			13 対面	【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 対面	【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】 Webサイト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 対面	【到達目標】 デザイン制作が出来るようになる① 【授業内容】 中間テスト(内容は別途告知) サイト構築に必要なWordPressの準備			【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を行います。							

科目名 (英)	データベース Databases	必修 選択	必須	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	講義	総単位 時間	30	開講区分	後期
						曜日・時間	木曜 2限
【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】 情報システムではデータベースの利用が不可欠である。リレーショナルデータベースの特徴を学び、データベースソフトウェアの操作や基本的なデータ操作を身につける。							
【到達目標】 データベースの役割、SQLの基礎、トランザクション制御、パフォーマンス最適化、バックアップ・リカバリについて説明できる。データベースの構成とその運用の設計を検討できる							
【使用教科書・教材・参考書】 おうちで学べるデータベースのきほん 第2版				【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】 データベースの役割や用途を理解する。 【授業内容】 データベースが情報管理において重要な役割を果たす理由を理解し、その基本概念を学ぶ。			9	【到達目標】 正規化を理解し、適切なテーブル設計ができる。 【授業内容】 データの重複や不整合を防ぐためのテーブル設計技法を学ぶ。		
2	【到達目標】 RDBの特性を理解し、他のデータベースとの違いを説明できる。 【授業内容】 リレーショナルデータベースの特性と、他のデータベースとの違いを学ぶ。			10	【到達目標】 データ損失を防ぐ方法を理解する。 【授業内容】 データを安全に保管し、障害発生時に迅速に復旧するための手法を学ぶ。		
3	【到達目標】 データベースの導入・運用コストの違いを理解する。 【授業内容】 データベースのコスト構造を学び、導入・運用のコストパフォーマンスを考える。			11	【到達目標】 DBのパフォーマンスを向上させる方法を理解する。 【授業内容】 データベースの処理を高速化し、システムの負荷を軽減する方法を学ぶ。		
4	【到達目標】 システムアーキテクチャにおけるDBの役割を理解する。 【授業内容】 データベースのシステム構成と、パフォーマンスや冗長性を考慮した設計手法を学ぶ。			12	【到達目標】 テーブル設計・正規化・インデックス設計を適用できる。 【授業内容】 学習した設計手法を実践し、システム要件に合ったデータベースを構築する。		
5	【到達目標】 DBMSの基礎を理解し、適切に設定・管理できる。 【授業内容】 データベース管理システム(DBMS)の基本概念を理解し、管理の基礎を学ぶ。			13	【到達目標】 運用計画を立案し、運用管理の実務的な視点を持つ。 【授業内容】 運用計画の立案を通じて、データベースの持続的な管理の重要性を学ぶ。		
6	【到達目標】 SQLの基本構文を理解し、データを取得・操作できる。 【授業内容】 データの取得・加工に用いるSQLの基本構文を学び、実際に操作する。			14 対面	【到達目標】 データベースに関する総合的な理解を確認する。 【授業内容】 期末試験		
7	【到達目標】 トランザクションの仕組みを理解し、整合性を維持できる。 【授業内容】 データの整合性を保つためのトランザクション管理と同時実行制御の重要性を学ぶ。			15	【到達目標】 学習を振り返り、実務で活かせるポイントを整理する。 【授業内容】 振り返り		
8 対面	【到達目標】 ここまでの理解度を確認する。 【授業内容】 中間試験			【評価について】 定期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 IV Career Design IV	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	飯島 由香利
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	後期
						曜日・時間	木曜 3限
【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】 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③ 【授業内容】 チームで働く力＝「コミュニケーション力」を考える		
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】 社会人基礎力について理解する④ 【授業内容】 前に踏み出す力＝「主体性」を考える		
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】 社会人基礎力について理解する⑤ 【授業内容】 考え抜く力＝「粘り強さ」を考える		
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】 自分の将来の暮らし方について考える 【授業内容】 ・マネー教育		
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① 【授業内容】 傾聴力を考えよう			14 対面	【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② 【授業内容】 傾聴力を高める実践（グループワーク）			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 対面	【到達目標】 振り返り（働くとは・傾聴力） 【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】 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)	基本情報技術者試験対策Ⅱ [科目B] Fundamental Information Technology Engineer Examination Preparation II	必修 選択	選択	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	後期 金曜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/バスポート、基本情報技術者、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標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。情報セキュリティ分野の詳細は「情報セキュリティ」の授業にて扱う。 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 対面	【到達目標】 ☆対面授業 ガイダンス・擬似言語の文法・基本演習 【授業内容】 講師自己紹介・基本情報技術者試験について・擬似言語問題(条件・繰り返し・配列の基本)			9	【到達目標】 擬似言語 スタック・キュー (擬似言語 リスト) 【授業内容】 スタック・キュー など		
2	【到達目標】 擬似言語 文法(後半) 【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			10	【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		
3	【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			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】 擬似言語 二次元配列(前半) 【授業内容】 二次元配列・配列の配列・関係演算子の否定 など			12	【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		
5	【到達目標】 擬似言語 二次元配列(後半) 擬似言語 ありえない選択肢 【授業内容】 二次元配列・ありえない選択肢 など			13	【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		
6	【到達目標】 擬似言語 再帰 【授業内容】 再帰 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】 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】 定期試験のふりかえり 情報セキュリティ 虎の巻・問題演習 【授業内容】 定期試験のふりかえり 情報セキュリティの問題演習 など		
8	【到達目標】 擬似言語 木構造 (擬似言語 スタック・キュー) 【授業内容】 木構造 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演習を実施すること。							

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
	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 金曜2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。セキュリティ意識が低いと、被害者になるだけでなく、気づかないうちに加害者になってしまうこともあります。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) 初版 第4刷以降推奨				【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 対面	【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・DMZ 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 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】 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】 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 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】 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)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演習を実施すること。							

科目名 (英)	デザイン応用技法 Applied Design Techniques	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、UX/UI、情報設計に特化。							
【授業の学習内容】 ■より実践的(実案件に限りなく近い)内容の課題を作成する事で実務のシュミレーションを図る ■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、応用できるようになる ■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 ■品質の高いwebデザインがつかれるようになる							
【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		
1 対面	【到達目標】 いままで学んだデザインの上での基本や、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】 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		
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】 インタラクション研究 【授業内容】 ベアブリックシリーズTOPページの作成02		
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】 インタラクション研究 【授業内容】 ベアブリックシリーズTOPページの作成03		
4	【到達目標】 webデザインにおける文字組みができるようになる 【授業内容】 記事サイトのデザイン(1)			12	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC,SP)(1) 【授業内容】 TOPページ、商品一覧、商品詳細の3ページを作成する		
5	【到達目標】 webデザインにおける文字組みができるようになる 【授業内容】 記事サイトのデザイン(2)			13	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC,SP)(2) 【授業内容】 TOPページ、商品一覧、商品詳細の3ページを作成する		
6	【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4ページ03			14	【到達目標】 ECサイトの研究と作成(PC,SP)(3) 【授業内容】 TOPページ、商品一覧、商品詳細の3ページを作成する		
7	【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4ページ03			15 対面	【到達目標】 期末試験(対面授業) ECサイト作成の成果を試験評価とする。 【授業内容】 1限目:制作と提出 2限目:発表とフィードバック		
8 対面	【到達目標】 中間試験(対面授業) 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4ページの完成と提出を試験課題とする			【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。 モーショングラフィックソフトの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ソフトと組み合わせてさらに完成度を高められるようにする。これにより、クリエイターとしての単金アップも期待できる。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、若者ならではの獨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】							
モーショングラフィックスを取り入れた、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】				【授業外における学習】			
『(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)				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 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 シェイプアニメーション・イーザング・グラフエディター など			9	【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		
2	【到達目標】 MG アニメーションを作ってみよう(番外編) MG アニメーションを作ってみよう(1) 【授業内容】 SF映像(実写合成)にチャレンジ! 値グラフエディター・ など			10	【到達目標】 実際にモーショングラフィックスを制作できるようになる 【授業内容】 <中間課題制作> 実際にモーショングラフィックスを制作してみよう		
3	【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・アニメーションプリセット・楕円形ツール、エクスペリション・グラデーション、ヌルオブジェクトとピクウィップ など			11 対面	【到達目標】 実際にモーショングラフィックスを制作して、プレゼンできるようになる 【授業内容】 <中間課題発表> 制作したモーショングラフィックスを発表、鑑賞して意見交換をしよう		
4	【到達目標】 MG 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・パスのトリミング、タービュレントディスプレイス など			12	【到達目標】 小技を通してスキルを高める 短時間で自分のイメージを形にする練習 【授業内容】 ヌルオブジェクトとエクスペリションの理解を深める など 授業時間内に小課題MG短編作品を作成、鑑賞/意見交換		
5	【到達目標】 MG さまざまな表現手法を学ぶ(2) 【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ス など			13	【到達目標】 実際にモーショングラフィックスを取り入れた動画を制作できるようになる 【授業内容】 <修了課題制作> 実際にモーショングラフィックスを取り入れた動画を制作してみよう		
6	【到達目標】 MG さまざまな表現手法を学ぶ(3) 【授業内容】 シームレスなトランジション、カラー調整の基本 など			14 対面	【到達目標】 実際にモーショングラフィックスを取り入れた動画を制作して、プレゼンできるようになる 【授業内容】 <修了課題発表> 制作したモーショングラフィックスを取り入れた動画を発表、鑑賞して意見交換をしよう		
7	【到達目標】 MG さまざまな表現手法を学ぶ(4) MG こだわりのアニメーション(1) 【授業内容】 実写合成・文字列の変形、シネマティックなタイトルアニメーション など			15	【到達目標】 1年間のふりかえりと、さらなるクオリティ向上に向けて 【授業内容】 修了課題発表(予備) 応用編の小技 小課題など		
8	【到達目標】 MG こだわりのアニメーション(2) 【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)			【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、AfterEffects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)。 ★動画制作・編集1は要領1までの、または同等以上の知識を保有するもの受講を前提とする							

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	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	後期
						曜日・時間	土曜 1,2限
【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。 Windowsを用いて、Android Studio/Kotlin という環境でアプリ開発を行います。							
【到達目標】 Android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】 いきなりプログラミングAndroidアプリ開発 アプリ完成まで最短の入門書！				【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Androidアプリを作成する 【授業内容】 開発環境についての概要を学ぶ、初めてのAndroidアプリを作成する			9	【到達目標】 地図アプリを作成する 【授業内容】 Google マップ・位置情報の使い方を学ぶ		
2	【到達目標】 「フラワーシュミレーター」を作成する 【授業内容】 Kotlinの基本を学ぶ			10	【到達目標】 AIチャットアプリを作成する 【授業内容】 Web APIの使い方を学ぶ		
3	【到達目標】 「エモーショナル写真集」を作成する 【授業内容】 ConstarintLayout、スライダー機能、画面のセピア加工を学ぶ			11	【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		
4	【到達目標】 「早口言葉の達人」を作成する 【授業内容】 音声再生機能を学ぶ			12	【到達目標】 「フラワーシュミレーター」を作成する 【授業内容】 JetPack Composeを学ぶ		
5	【到達目標】 「いつでもどこでも難読漢字」を作成する 【授業内容】 ダイアログ表示、画面遷移を学ぶ			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】 「マイ推し図鑑」を作成する 【授業内容】 リストビュー、カスタムビューを学ぶ			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】 「ぜったい挫折しない日記帳」を作成する 【授業内容】 DB利用を学ぶ			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】							