

科目名 (英)	Webデザイン応用Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	塩谷 正樹
	Applied Web DesignⅡ	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分	後期
学科・コース	情報技術科					曜日・時間	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】 CSS設計を理解する① 【授業内容】 CSS設計とは			9	【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】 企画発表		
2	【到達目標】 CSS設計を理解する② 【授業内容】 ヘッダーの設計を考える			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③ 【授業内容】 デザインカンパの制作 デザインのカスタマイズ		
3	【到達目標】 CSS設計を理解する③ 【授業内容】 カード型一覧の設計を考える ボタンの設計を考える			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④ 【授業内容】 構築の準備とコーディング		
4	【到達目標】 CSS設計を理解する④ 【授業内容】 見出しの設計を考える 余白の設計を考える			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⑤ 【授業内容】 進捗状況の確認 作業項目の洗い出し		
5	【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			13 【対面】	【到達目標】 オリジナルサイトの構築と発表ができるようになる 【授業内容】 定期試験:オリジナルWebサイトの発表 作品のフィードバックなど		
6	【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			14 【対面】	【到達目標】 オリジナルサイトの構築と発表ができるようになる 【授業内容】 定期試験:オリジナルWebサイトの発表 作品のフィードバックなど		
7 【対面】	【到達目標】 CSS設計、アクセシビリティに配慮したマークアップを理解する 【授業内容】 中間試験(内容は別途告知)			15	【到達目標】 オリジナルサイトの構築と発表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	【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】 企画作成、サイト仕様や動作保証環境の確認 デザインカンパの確認			【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】 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)	スマートフォンアプリ制作Ⅱ Smart Phone Application DevelopmentⅡ	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	後期 土曜 3・4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。 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】 ConstaraintLayout、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 【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】 「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			【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)	キャリアデザインⅣ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	飯島 由香利
	Career DesignⅣ	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分	後期 月曜 3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】			
新社会人の基礎力109							
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（学生便覧の学科目標）			9	【到達目標】 社会人基礎力について理解する② 【授業内容】 考え抜く力（課題発見力・計画力・想像力）		
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③ 【授業内容】 チームで働く力（発信力・傾聴力・柔軟性・状況把握力）		
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③ 【授業内容】 チームで働く力（発信力・傾聴力・柔軟性・状況把握力）		
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】 社会人基礎力について理解する④ 【授業内容】 チームで働く力（規律力・ストレスコントロール力）		
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】 組織のなかで働くということ 【授業内容】 会社組織の上下関係、序列、全体観を持って仕事		
6	【到達目標】 自分を成長させるキャリアパス 【授業内容】 キャリアの基礎を築く、内定先の研修、集合研修、キャリアパス、ビジネススキルとマネジメントスキルの融合			14 対面	【到達目標】 学びのまとめ 【授業内容】 定期試験		
7 対面	【到達目標】 振り返り（「働く」について理解する） 【授業内容】 中間試験			15	【到達目標】 2年間で振り返り、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① 【授業内容】 社会人基礎力について、求められる3つの能力と12の能力要素前に踏み出す力（主体性・働きかけ力・実行力）			【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、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。内容が変更になる場合は早めにお知らせします。							

科目名 (英)	JavaScript応用Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	山本 航大
	Applied JavaScriptⅡ	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 金曜 3限
学科・コース	情報技術科						
【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応用Ⅱを土台に、教科書の Chapter6～7 を通して動きのある Web制作を学習する。 アニメーション、複数要素の制御、Intersection Observer、画面遷移、画像ギャラリーを扱う。 作例の再現と改造、最終制作、エラー確認を通して、1ページ作品を完成まで進める力を養う。							
【到達目標】							
アニメーションとスクロール連動を用い、要件を満たす動きのあるUIを実装できるようになること。 複数要素の制御や画面遷移を組み合わせ、1ページのWeb作品としてまとめられるようになること。 エラーを確認・修正し、改善を重ねながら作品を完成できるようになること。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
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】 アニメーションの役割と基本を理解し、基本的な動きを実装できる。			9	【到達目標】 画像ギャラリーの動きを実装し、複数要素を forEach で制御できる。		
	【授業内容】 ガイダンス、小テスト、Chapter6-1～6-5確認、セクション演習、まとめ課題				【授業内容】 小テスト、Chapter7-5～7-8確認、セクション演習、まとめ課題		
2	【到達目標】 複数のアニメーションを組み合わせ、要素の動きを調整できる。			10	【到達目標】 スライドメニューや表示切り替えを実装し、状態変化を整理できる。		
	【授業内容】 小テスト、Chapter6-6～6-8確認、セクション演習、まとめ課題				【授業内容】 小テスト、Chapter7-9～7-11確認、セクション演習、まとめ課題		
3	【到達目標】 複数画像の順次表示を実装し、繰り返し処理で要素を制御できる。			11	【到達目標】 スクロールで要素を表示し、クラス制御で見せ方を調整できる。		
	【授業内容】 小テスト、Chapter6-9～6-12確認、セクション演習、まとめ課題				【授業内容】 小テスト、Chapter7-12～7-15確認、セクション演習、まとめ課題		
4	【到達目標】 Intersection Observer を理解し、スクロール連動の表示を実装できる。			12	【到達目標】 Chapter7で完成した1ページの構成を理解し、仕様を変えて改造できる。		
	【授業内容】 小テスト、Chapter6-13～6-16確認、セクション演習、まとめ課題				【授業内容】 小テスト、Chapter7総復習、完成した1ページの仕様変更演習、まとめ課題		
5	【到達目標】 複数の動きとスクロール連動を組み合わせ、1画面の演出を実装できる。			13	【到達目標】 期末課題に向けて、動きのある1ページ作品を設計し制作開始できる。		
	【授業内容】 小テスト、Chapter6総復習、ヒーローセクション演習、まとめ課題				【授業内容】 小テスト、期末課題仕様確認、セクション演習、期末課題制作開始		
6	【到達目標】 中間課題に向けて、動きのあるUIを設計し完成に近づけられる。			14 【対面】	【到達目標】 期末課題に向けて、1ページ作品を完成に近づけられる。		
	【授業内容】 小テスト、中間課題仕様確認、セクション演習、中間課題準備				【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、アニメーションとスクロール連動を使うUIを完成・提出する。			15	【到達目標】 後期の制作を振り返り、自分の作品の工夫や改善点を説明できる。		
	【授業内容】 中間試験(提出物課題)の最終調整・提出、個別確認				【授業内容】 作品講評、制作の振り返り、良い実装例の共有、次の制作への導入		
8	【到達目標】 ローディングと画面遷移の動きを理解し、時間差のある表示を実装できる。			【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			
	【授業内容】 小テスト、Chapter7-1～7-4確認、セクション演習、まとめ課題						
【特記事項】							

科目名 (英)	UI/UX I・II User Interface /User Experience I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	塩谷 正樹
		授業 形態	演習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 火曜 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 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とUXの違いについて理解する 【授業内容】			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		
2	【到達目標】 様々なリサーチ方法を理解する① 【授業内容】 競合リサーチ インタビュー内容の策定			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		
3 【対面】	【到達目標】 ユーザー調査について理解する① 【授業内容】 ユーザーインタビューの実施 インタビュー結果の分析			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】 企画について理解する① 【授業内容】 ペルソナの定義 カスタマージャーニーマップの作成			12 【対面】	【到達目標】 UI/UXについて理解する 作品についてフィードバックが出来るようになる。□ 【授業内容】 ユーザビリティテスト 作品のフィードバック UXデザインの改善		
5	【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			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】 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 情報整理軸、行動軸、機能軸、ビジネス軸 基本設計の決定			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 【対面】	【到達目標】 UI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) App企画の確認			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	【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】 ワイヤーフレーム			【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)	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 水曜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パスポート、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。試験本番で確実に得点するための解法パターンや時間配分など、試験対策に特化した演習を行う。							
【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(前半)・基本演習 【授業内容】 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 リスト 【授業内容】 単方向リスト・双方向リスト 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 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		
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	【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		
4	【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			12	【到達目標】 擬似言語 問題演習(1) 【授業内容】 擬似言語の問題演習 など		
5	【到達目標】 擬似言語 ありえない選択肢 擬似言語 再帰 【授業内容】 ありえない選択肢・再帰 など			13	【到達目標】 擬似言語 問題演習(2) 【授業内容】 擬似言語の問題演習 など		
6	【到達目標】 擬似言語 木構造 【授業内容】 木構造 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) ☆必ず対面で出席すること。		
7 【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】 中間試験 ☆必ず対面で出席すること。 中間試験の回答/解説			15	【到達目標】 定期試験(期末試験)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 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			【評価について】 中間試験(筆記形式)、定期試験(期末試験)(筆記形式)、および平常点(小テスト・アンケート提出状況)により評価する。 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)	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
		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
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】 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(インストール) データベースの作成など制作の準備			9	【到達目標】 オリジナルテーマのデザイン制作が出来るようになる 【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ベースのページ構築		
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 【対面】	【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 進捗状況の確認と作業内容の洗い出し		
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				【到達目標】 オリジナルテーマでサイト構築ができるようになる 【授業内容】 動作チェック:Webサイトの発表 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】 オリジナルテーマでサイト構築ができるようになる 【授業内容】 定期試験:Webサイトの発表 作品のフィードバックなど		
7 【対面】	【到達目標】 CMSでのサイト構築による企画を提案出来るようになる 【授業内容】 中間テスト(内容は別途告知) 企画案の発表とチェック				【到達目標】 オリジナルテーマでサイト構築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	【到達目標】 オリジナルテーマのワイヤーフレーム制作が出来るようになる 【授業内容】 サイト構築に必要なWordpressの準備(インストール) Figmaでのワイヤーフレーム制作			【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。							

科目名 (英)	人工知能 Artificial Intelligence	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	後期 木曜 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】 機械学習・深層学習・強化学習の基礎を理解し、Google Colaboratoryを用いた実習を通してAIモデルの作成と評価の基本手法を学ぶ。							
【到達目標】 機械学習の基本的な仕組みを理解し、PythonとGoogle Colaboratoryを用いて簡単なAIモデル(回帰・分類など)を実装できるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Google Colaboratoryで学ぶ！あたらしい人工知能技術の教科書 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】 AIの概要について学ぶ 【授業内容】 ガイダンス / AI体験			9	【到達目標】 評価指標・混同行列について学ぶ 【授業内容】 精度改善		
2	【到達目標】 前処理／特徴量について学ぶ 【授業内容】 データ理解			10	【到達目標】 自然言語処理入門について学ぶ 【授業内容】 NLP		
3	【到達目標】 分類(概念部分)について学ぶ 【授業内容】 分類の概念			11	【到達目標】 生成AI・プロンプトについて学ぶ 【授業内容】 生成AI・プロンプト		
4	【到達目標】 回帰分析について学ぶ 【授業内容】 回帰の体験			12	【到達目標】 AIの活用企画を考える 【授業内容】 AI企画ワーク		
5	【到達目標】 Python・Colab基礎について学ぶ 【授業内容】 Python・Colab基礎			13	【到達目標】 チーム開発を実践してみる 【授業内容】 チーム開発		
6	【到達目標】 回帰モデルの実装について学ぶ 【授業内容】 回帰モデル実装			14 【対面】	【到達目標】 学習した内容を理解していることを確認する 【授業内容】 期末試験		
7 【対面】	【到達目標】 ここまで学習した内容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】 分類モデルの実装について学ぶ 【授業内容】 分類モデル実装			【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Ⅱ Project PracticeⅡ	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	後期 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、プロジェクト実習1で学んだ内容を踏まえ、個人でWebアプリ制作に取り組みます。提示されたテーマや条件をもとに、必要な機能や画面を自ら整理し、設計、実装、テスト、修正までの一連の工程を段階的に進めます。既に学習したHTML、CSS、JavaScriptの基礎を活用しながら、要件に沿って形にする力に加え、自分で判断しながら機能や構成を工夫する力を養います。制作を通して、Webアプリを完成まで作り上げるための実践力を高めるとともに、今後のより発展的な制作や開発につながる基礎を身に付けます。							
【到達目標】 プロジェクト実習1で学んだ内容を踏まえ、提示されたテーマや条件に基づいて、必要な機能や画面を自ら整理しながらWebアプリ制作を進めることができる。さらに、既に学習したHTML、CSS、JavaScriptの基礎を活用し、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、自分で判断しながら要件に沿ったWebアプリを完成させるための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、プロジェクト実習1との違いを理解できる。 【授業内容】 ガイダンス、授業の進め方、評価方法、プロジェクト実習1の振り返り、プロジェクト実習2の進め方、制作課題の概要確認			9	【到達目標】 JavaScriptを用いて、アプリに必要な基本機能を実装できる。 【授業内容】 イベント処理、条件分岐、繰り返し、配列などを用いた機能実装、制作作業		
2	【到達目標】 提示されたテーマや条件を理解し、制作するWebアプリの方向性を整理できる。 【授業内容】 課題説明、テーマの確認、目的の整理、対象利用者の想定、制作アプリの方向性の検討			10	【到達目標】 利用者の使いやすさを意識しながら、入力や表示に関する処理を改善できる。 【授業内容】 入力チェック、エラーメッセージ表示、表示内容の切り替え、操作性を意識した改善		
3	【到達目標】 制作するアプリに必要な機能を整理し、必須機能と追加機能を区別できる。 【授業内容】 要件整理、必須機能の確認、追加機能の検討、機能の優先順位付け、実装内容の明確化			11	【到達目標】 データの保存や読み込みを実装し、アプリの完成度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】 アプリ全体の画面構成や処理の流れを整理し、設計内容をまとめることができる。 【授業内容】 画面設計、ワイヤーフレーム作成、画面遷移の整理、処理の流れの確認、設計内容の検討			12	【到達目標】 追加機能や工夫を取り入れ、アプリの機能性や利便性を高めることができる。 【授業内容】 追加機能の実装、機能拡張、見やすさや使いやすさの改善、制作作業		
5	【到達目標】 設計内容に基づいて、実装の手順や作業計画を立てることができる。 【授業内容】 作業計画の作成、実装手順の整理、ファイル構成の確認、役割整理、開発準備			13	【到達目標】 動作確認を行い、不具合を修正しながら提出できる状態に仕上げる ことができる。 【授業内容】 テスト、デバッグ、修正作業、見直し、コード整理、提出準備		
6	【到達目標】 設計に基づいて、HTMLとCSSでアプリの基本画面を作成できる。 【授業内容】 基本画面の実装、HTMLによる構造成、CSSによるレイアウト調整、入力欄や表示欄の配置			14 【対面】	【到達目標】 学期を通して学んだ内容を活用し、要件に基づく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(制作物の提出、実装内容の確認、総合的な技能評価)		
7 【対面】	【到達目標】 これまでに学習した内容を活用し、要件に沿った画面設計や基礎実装ができる。 【授業内容】 中間テスト(要件整理、画面設計、HTML・CSS・JavaScriptによる基礎実装の確認)			15	【到達目標】 授業全体を振り返り、自身の制作過程や改善点を整理できる。 【授業内容】 総復習、制作過程の振り返り、工夫した点と課題の整理、今後の学習課題の確認		
8	【到達目標】 アプリの主要機能を整理し、実装作業を計画的に進めることができる。 【授業内容】 機能の再確認、実装方針の整理、主要機能の実装、制作作業			【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Ⅱ Video Creation and Editing II	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	後期 土曜1・2限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】							
e/バ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。 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で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価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】							
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】 PremiereProのトランジションの理解を深める MG モーショングラフィックスを作ってみる 【授業内容】 かっこいいトランジションを作ってみよう！ 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 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・カメラの動きを取り入れたスライドショー・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		
2	【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・イメージング・グラフエディター など 値グラフエディター・ など			10	【到達目標】 Premiere Pro他のアプリとの連携 MG さらなるステップアップを目指して(1) 【授業内容】 Premiere ProとAfter Effectsの連携 など リキッド(アーマーバー)アニメーション・リピーター・ウィグル など		
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、エクスプレッション・グラデーション、ピックウィップ など			11	【到達目標】 MG さらなるステップアップを目指して(2) 【授業内容】 リピーター・ウィグル・ヌルオブジェクト パカパカアニメーション、親犬の動き連動した子犬のアニメーション、矢印アニメーションと地図との合成 など		
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】 MG アニメーションを作ってみよう(テキストアニメーション) 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】 テキストアニメーション ＜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		
5	【到達目標】 MG 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、カラー調整の基本 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】 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			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 【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			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) 応用編の小技など		
8	【到達目標】 MG さまざまな表現手法を学ぶ(3) MG こだわりのアニメーション(1) 【授業内容】 実写合成、変形した文字列が元に戻るアニメーション、シネマティックなタイトルアニメーション 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、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。							