

# 科目名 ポートフォリオ

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

就職活動に必要となる『ポートフォリオ』。  
ポートフォリオを制作しながら、授作品を制作します。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

クリエイター分野に就職希望の学生へ向けた授業です。  
就職活動で履歴書と同じくらい重要になる、  
『ポートフォリオ』の制作方法や個人作品の制作時間とし、夢を叶えられるようにサポートします。

## 授業項目

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・ポートフォリオについて
- (2) 演習 (1) ポートフォリオを見て模写をしてみよう
- (3) 演習 (2) ポートフォリオを見て模写をしてみよう
- (4) 実習 (1) ポートフォリオ作成① ～プロフィールの作成～
- (5) 実習 (2) ポートフォリオ作成② ～ポートフォリオのデザイン (ラフ案) ～
- (6) 実習 (3) ポートフォリオ作成③ ～ポートフォリオのデザイン (Illustrator) ～
- (7) 実習 (4) ポートフォリオ作成④ ～ポートフォリオのデザイン (Illustrator) ～
- (8) グループで制作したポートフォリオを見せあいディスカッションをしよう。
- (9) 座学 (1) 個人面談予定 (他の人は、自習)
- (10) 座学 (2) 個人面談予定 (他の人は、自習)
- (11) 座学 (3) 個人面談予定 (他の人は、自習)
- (12) 実習 (1) 課題説明・個人作品の制作を行う① (企画)
- (13) 実習 (2) 個人作品の制作を行う② (企画)
- (14) 実習 (3) 個人作品の制作を行う③ (絵コンテ)
- (15) 実習 (4) 個人作品の制作を行う④ (撮影 or 編集)
- (16) 実習 (5) 個人作品の制作を行う⑤ (撮影 or 編集)
- (17) 実習 (6) 個人作品の制作を行う⑥ (撮影 or 編集)
- (18) 実習 (7) 個人作品の制作を行う⑦ (撮影 or 編集)
- (19) 実習 (8) 個人作品の制作を行う⑧ (確認・編集)
- (20) 実習 (9) 個人作品の制作を行う⑨ (確認・微調整)
- (21) 実習 (10) 個人作品の制作を行う⑩ (完成)

(22) 作品提出・好評会・最終課題説明

(23) 実習（１）ポートフォリオ制作①～ポートフォリオの構成を考える（ラフ案）～

(24) 実習（２）ポートフォリオ制作②～ポートフォリオの構成を考える（素材準備）～

(25) 実習（３）ポートフォリオ制作③（Illustratorにて制作～授業作品～）

(26) 実習（４）ポートフォリオ制作④（Illustratorにて制作～授業作品～）

(27) 実習（５）ポートフォリオ制作⑤（Illustratorにて制作～グループ作品～）

(28) 実習（６）ポートフォリオ制作⑥（Illustratorにて制作～個人作品～）

(29) 実習（７）ポートフォリオ制作⑦（Illustratorにて制作～最終ページ作り込む～）

(30) 実習（８）ポートフォリオ制作⑧（印刷作業・ファイルへ格納）

(31) 実習（９）ポートフォリオ制作⑨（印刷作業・ファイルへ格納）

(32) グループで制作したポートフォリオを見せあいディスカッションをしよう。

## 授業の進め方

---

授業はゼミ形式で個人作品の制作時間とする。

第1Qは、ポートフォリオの理解を深める時間。

第2Qは、学生の夢を聞き、その夢にあうような課題を与える時間。

第3Qは、課題を進めながら第4Qにかけてポートフォリオの形にしていく。

ポートフォリオが出来上がったら、グループでディスカッションを行い、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

夢を叶えるための準備期間とし、ポートフォリオ完成に向けて授業を進めます。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 ビジネス検定 I

担当教員	服部 文夫				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	3 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネス能力検定 3 級の合格を目指す。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要についての解説  
キャリアと仕事へのアプローチ
- (2) 会社の基本とルールについて
- (3) 仕事の基本となる 8 つの意識  
顧客意識、品質意識、納期意識
- (4) 仕事の基本となる 8 つの意識 (2)  
時間意識、目標意識、協調意識  
改善意識、コスト意識
- (5) コミュニケーションとビジネスマナーの基本  
円滑なコミュニケーションについて、コミュニケーションを支えるマナー、
- (6) コミュニケーションとビジネスマナーの基本 (2)  
社会人としての身だしなみ、感じの良い挨拶
- (7) コミュニケーションとビジネスマナーの基本 (3)  
お辞儀の基本、工作中的態度と健康管理、入社から退社までと休暇のルール
- (8) 単位認定試験
- (9) 指示の受け方と報告・連絡・相談  
指示を受けるポイント、報告と連絡の仕方  
指示の受け方と報告・連絡・相談 (2)  
連絡と相談の仕方と忠告の仕方

- (10)話し方と聞き方のポイント  
ビジネスにふさわしい話し方、ビジネスにふさわしい言葉遣い、
- (11)話し方と聞き方のポイント  
敬語の種類と必要性、
- (12)話し方と聞き方のポイント（2）  
敬語と尊敬語の使い分け、聞き方の基本
- (13)来客の対応と訪問の基本マナー・会社関係での付き合い
- (14)授業概要についての解説・仕事への取り組み方（1）  
・業務の流れとスケジュール、定型業務と否定形業務、マニュアル  
・効率的・合理的な仕事の進め方、PDCAについて
- (15)仕事への取り組み方（2）  
・スケジュール管理と情報整理、パソコンと情報ネットワークについて  
・電子メールの活用
- (16)単位認定試験
- (17)ビジネス文書の基本  
・ビジネス文書の役割、ビジネス文書の種類について  
・社内文書の種類と作成例
- (18)ビジネス文書の基本  
・社外文書の種類と作成例、ビジネス文書のあいさつと様式について  
・封筒・はがきの使い方、電子メールの書き方
- (19)電話対応  
・電話の受け方
- (20)電話対応  
・電話のかけ方、電話の取次ぎと携帯電話のマナー
- (21)統計・データの読み方・まとめ方  
・表とグラフの役割と特徴、表の読み方とまとめ方  
・グラフの作り方と特徴
- (22)情報収集とメディアの活用  
・情報の取捨選択、インターネットなどからの情報収集  
・新聞からの情報収集
- (23)会社を取り巻く環境と経済の基本  
・新聞の読み方について
- (24)単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

ビジネス能力検定 3 級 公式問題集

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 ビジネス検定Ⅱ

担当教員	服部 文夫				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

ビジネス能力検定試験 3 級の合格を目指す。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネス能力検定 3 級の合格を目指す。講義については、ビジネス検定Ⅰにて修得し、試験対策を本講座にて行う。

## 授業項目

---

- (1) 過去問・模擬試験  
過去問の解答と解説を行う。
- (2) 過去問・模擬試験
- (3) 過去問・模擬試験
- (4) 過去問・模擬試験
- (5) 過去問・模擬試験
- (6) 過去問・模擬試験
- (7) 過去問・模擬試験
- (8) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業時間内は、過去の検定試験の問題演習を中心に行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

ビジネス能力検定 3 級に合格する事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

過去問に対する評価の平均得点（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

ビジネス能力検定 3 級 公式問題集

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 コンピュータリテラシー

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

コンピュータを操作して、目的とする作業を行い、必要な情報を得ることができる知識と能力を身に付けることを目的としたもの。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

カリキュラム共通で利用するパソコン環境やその使用方法を習得する。学校側からパソコン上で提供される情報や資料の観覧方法、また学生側からの課題提出方法、テスト受験方法などを理解し、授業で使用できるようになること。

## 授業項目

- (1) メール操作、Google ドライブ
- (2) 統合システム、Zoom、Moodle 操作
- (3) ノート PC のセットアップ、ネットワーク接続
- (4) ブラウザ、エディタのインストールと操作
- (5) Windows11 の基本操作
- (6) Windows11 のアプリケーション
- (7) Windows11 の設定
- (8) パソコンの活用

## 授業の進め方

授業時間内には講義と演習を交互に行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Windows11 の基本操作が理解でき、学校で使用するツール類の操作が理解できる事。

## 成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価



## 教科書

---

講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

特になし

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 ビジネス文書

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Word 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Windows パソコン操作の基礎より順を追って学び、Word の活用（ドキュメント作成）が可能になる様にする。

## 授業項目

---

- (1) Windows11 の基礎
- (2) Word 文章の作成：書式設定
- (3) Word 文章の作成：文章の入力
- (4) Word 文章の作成：文書の保存と読み込み
- (5) Word 文章の作成：文書の保存
- (6) Word 文章の作成：文書の読み込み
- (7) Word 文章の作成：印刷ページの設定
- (8) Word 文章の作成：余白の設定
- (9) Word 文章の作成：印刷
- (10) Word 文章の作成：複写・削除・移動
- (11) Word の活用：右揃え、中央揃え（センタリング）、箇条書きの入力
- (12) Word の活用：フォントの変更、下線（アンダーライン）、表の作成
- (13) Word の活用：均等割り付け、文字の網かけ
- (14) Word の活用：表の編集、行・列の挿入
- (15) Word の活用：画像の貼り付け・サイズ変更・移動、テキストボックスの挿入
- (16) Word の活用：実習問題

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Word 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Windows 操作及び Word の活用が出来る様になる事

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

実教出版 30 時間でマスター Word&Excel2019

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 表計算

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Excel 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

表計算を基礎より順を追って学び、Excel の活用（ドキュメント作成）が可能になる様にする。

## 授業項目

---

- (1) Excel 入門：データの入力の手順、数値のデータ入力、文字列の入力
- (2) Excel 入門：データの消去、ファイルの保存と読み込み、印刷
- (3) Excel 入門：セルの挿入・削除、移動・コピー、データの修正
- (4) Excel 入門：連続データの入力、数式の入力
- (5) Excel 入門：列幅と行の高さの変更、セル内の改行、表示形式
- (6) Excel 入門：文字の配置とフォント、罫線・塗りつぶし
- (7) Excel 入門：グラフの用途と基本構成、棒グラフの作成
- (8) Excel 入門：円グラフの作成
- (9) Excel 入門：グラフの設定の変更
- (10) Excel の活用：オート SUM ボタンの利用
- (11) Excel の活用：最大値・最小値（MAX・MIN）、数値の個数（COUNT）
- (12) Excel の活用：順位づけ、四捨五入、判定、条件による集計、表の検索
- (13) Excel の活用：データベース機能
- (14) Excel の活用：データの集計
- (15) Excel の活用：Word と Excel の連携
- (16) Excel の活用：アプリ間のデータ活用

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Excel 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

表計算を理解し、Excel の活用が出来る様になる事

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

実教出版 30 時間でマスター Word&Excel2019

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 MOS 対策 (Excel)

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Microsoft Office Specialist Excel の合格に向け、試験形式で演習を中心に実施する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネスで使用される表計算ソフト Excel の操作に関する技術を、Excel MOS 資格の取得を通じて身に着ける。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要と、Excel MOS 資格についての受験についての概要を説明する。  
Excel のワークシートやブックの作成管理について学習する
  - ・新規ブックの作成方法、テンプレートからのブックの作成について学習する
  - ・テキストファイルからのインポート、シート名の変更・追加・コピーについて学習する
- (2) ワークシートやブックの書式の設定について理解する
  - ・名前ボックスを使ったセルの移動、ハイパーリンクの設定について理解する
  - ・用紙のレイアウトの設定、テーマについて学習する
  - ・ヘッダーやフッターについての設定について学習する
  - ・列の高さや、行の幅についての設定について学習する
- (3) ワークシートやブックのオプションと表示をカスタマイズする方法について理解する
  - ・表示モードの切り替えや表示倍率、ウィンドウ分割について学習する
  - ・ブックのプロパティ、クイックアクセスツールバーについて学習する
  - ・印刷設定や、異なるファイルの形式への出力について学習する。
- (4) ワークシートやブックの作成と管理について学習する
  - ・複数ページでタイトルを設定、ブック内の個人情報の削除やアクセシビリティについて
- (5) セルやセル範囲のデータ管理について学習する
  - ・オートフィル、ラッシュフィル、コピーと様々な貼り付け、セルの削除について学習する
  - ・データの置換方法、セルの書式設定、インデント、折り返し、結合について理解する
  - ・セルの表示形式とスタイルの適用方法について理解する

- (6) データをまとめて整理する方法について学習する
  - ・スパークライン、アウトライン、表に集計行を付加することについて学習する
  - ・テーブルに対して、条件付き書式の設定、カラースケールの適用などについて学習する
- (7) テーブルの作成と管理、スタイルの設定とフィルターなどの機能について学習する
  - ・セル範囲からテーブルを作成する方法、行と列の追加と削除、セル範囲の変換について
  - ・テーブルスタイルの適用方法について学習する
  - ・テーブルレコードの並び替えと抽出について学習する
- (8) 数式や関数を使用した演算の実行
  - ・相対参照、絶対参照、複合参照について学習する
  - ・sum 関数、average 関数、min 関数、max 関数、count 関数について理解する
- (9) 数式や関数を使用した演算の実行
  - ・if 関数、sumif 関数、averageif 関数、countif 関数について学習する
- (10) 数式や関数を使用した演算の実行
  - ・right 関数、left 関数、mid 関数、upper 関数、lower 関数、proper 関数について学習する
  - ・concatenate 関数について理解する
- (11) グラフやオブジェクトの作成について学習する
  - ・データ範囲を適切に選択し、グラフを作成する方法について学習する
  - ・グラフの調整方法について学習する
- (12) グラフやオブジェクトの作成について学習する（2）
  - ・グラフオブジェクトにたいして、図やテキストボックスの挿入について学習する
  - ・グラフオブジェクトの操作方法について学習する
- (13) 模擬試験
- (14) 模擬試験
- (15) 模擬試験
- (16) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業時間内にパソコンで実習を行う。毎時、授業終了時に当日の授業内容についての演習記録の提出を課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Microsoft Office Specialist Excel を合格する事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数もしくは MOS Excel の受験時のスコア（80%）、授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

「Microsoft Office Specialist MOS Excel 365&2019 対策テキスト& 問題集」（FOM 出版）

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名：知的財産権概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

知的財産権の基本的な概念および権利分類の説明

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

知的財産権の基本的な概念を説明し、どのような権利があるのかを理解させることが目的です。

## 授業項目

---

- (1) 知的財産権の概要と基本分類
- (2) 特許と発明の保護
- (3) 商標とブランド
- (4) 理解度確認（レポート）
- (5) 意匠権とデザイン
- (6) 著作権侵害と対策
- (7) 国際的な知的財産権
- (8) 単位認定試験（レポート）

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。4回目と8回目時、理解度確認のため、レポートを提出。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

知的財産権の概念を理解し、法律に沿った社会活動ができることを目標としています。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

教科書

---

なし

参考書

---

なし

実務経験

---

備考

---

# 科目名 情報検定対策

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容について学習する

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

情報活用試験 3 級の合格を目指し、最終的には情報活用検定 3 級の試験を受験する。

## 授業項目

---

- (1) 情報とは：情報とデータ、2 進数について
- (2) 基数変換：2 進数 $\leftrightarrow$ 10 進数
- (3) 情報とは：デジタルとアナログ、ビットとバイトについて
- (4) 情報とは：単位と補助単位
- (5) 情報を収集するための検索方法：いろいろな情報検索・情報の整理方法について  
インタビュー、アンケート、バズセッション、ブレンストーミング、KJ 法等の手法について  
学ぶ
- (6) 記憶装置の種類、入出力 I/F について  
各種メディアの容量について学習する
- (7) オペレーティングシステム  
オペレーティングシステムの構造とその仕組みについて学習する
- (8) Window の操作とファイル管理・拡張子について
- (9) インターネットについて  
インターネットについての概略について  
プロトコルとドメイン名
- (10) インターネットについて  
ネットワークの接続形態と回線形態について
- (11) ナローバンドとブロードバンド回線について  
回線の特性とメディアについて
- (12) WWW の仕組み  
HTML タグ・CSS と WEB サーバーについての仕組み  
URL とドメインについて

- (13) WEB 技術・検索エンジン・プラグインなど周辺技術
- (14) 電子メールの仕組み・電子メールの書き方・マナー
- (15) 中間試験
- (16) ワープロについて 演習
- (17) 様々なアプリケーション 概要  
コンピュータ上で使用されるアプリケーションの種類について学習する
- (18) 身近なコンピュータと暮らし  
身近にあるコンピュータシステムについて概要を学習する
- (19) 情報社会の光と闇  
情報化社会による発展について学習する  
デジタルデバイドなど情報社会についての負の面について学習する
- (20) 情報社会と情報モラル：情報社会の問題点
- (21) 情報社会と情報モラル：情報社会における個人
- (22) 情報社会と情報モラル：知的財産権と著作権
- (23) 情報モラルについてまとめ
- (24) ネットワークの利用とエチケット  
ネットワークの利用とセキュリティ、ネチケットに対する基礎的な知識
- (25) 過去問題演習 令和 5 年 演習と解説
- (26) 過去問題演習 令和 4 年 演習と解説
- (27) 過去問題演習 令和 3 年 演習と解説
- (28) 過去問題演習 令和 2 年 演習と解説
- (29) 過去問題演習 令和 1 年 演習と解説
- (30) 過去問題演習 平成 30 年 演習と解説
- (31) 過去問題演習 平成 29 年 演習と解説
- (32) 単位認定試験 (CBT による試験実施)

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

情報処理活用試験 3 級 公式テキスト・問題集 実教出版

## 実務経験

---

金 峰 : IT 企業において、プログラマ/システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 ITP 資格対策 I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジー」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける

## 授業項目

- (1) セキュリティー情報セキュリティー情報セキュリティーの概要
- (2) セキュリティー情報セキュリティーマルウェア・不正プログラムの種類と特徴
- (3) セキュリティー情報セキュリティーサーバー攻撃の種類と特徴
- (4) セキュリティー情報セキュリティー演習問題
- (5) セキュリティー情報セキュリティー管理－リスクマネジメント
- (6) セキュリティー情報セキュリティー管理－情報セキュリティーマネジメント
- (7) セキュリティー情報セキュリティー管理－演習問題
- (8) セキュリティー情報セキュリティー対策・実装技術－情報セキュリティー対策の種類と対策
- (9) セキュリティー情報セキュリティー対策・実装技術－さまざまなセキュリティー対策
- (10) セキュリティー情報セキュリティー対策・実装技術－暗号技術
- (11) セキュリティー情報セキュリティー対策・実装技術－演習問題
- (12) 技術要素－データベース－データベースの方式
- (13) 技術要素－データベース－データベース設計
- (14) 技術要素－データベース－データ操作
- (15) 技術要素－データベース－トランザクション処理
- (16) 技術要素－データベース－演習問題
- (17) 技術要素－ネットワーク－ネットワーク方式
- (18) 技術要素－ネットワーク－通信プロトコル
- (19) 技術要素－ネットワーク－インターネットの仕組み
- (20) 技術要素－ネットワーク－通信サービス
- (21) 技術要素－ネットワーク－演習問題
- (22) コンピュータシステム－システム構成要素－システムの処理形態・利用形態
- (23) コンピュータシステム－システム構成要素－システムの構成

- (24) コンピュータシステム－システム構成要素－システムの信頼性設計
- (25) コンピュータシステム－システム構成要素－システムの評価指標
- (26) コンピュータシステム－システム構成要素－演習問題
- (27) コンピュータシステム－ソフトウェア－OS（オペレーティングシステム）
- (28) コンピュータシステム－ソフトウェア－アプリケーションソフトウェア
- (29) 基礎理論－アルゴリズムとプログラミング－プログラミング・プログラム言語
- (30) 基礎理論－アルゴリズムとプログラミング－マークアップ言語
- (31) コンピュータシステム－ソフトウェア－演習問題  
基礎理論－アルゴリズムとプログラミング－演習問題
- (32) 単位認定

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報処理技術者の基本的な知識を身につける  
IT パスポート試験 合格

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

インプレス出版 徹底攻略 IT パスポート教科書

## 実務経験

---

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 画像制作

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Illustrator 及び Photoshop の基礎知識を身につけ、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Illustrator 及び Photoshop で制作を行う。

Illustrator では、ソフトの使い方、各媒体のレイアウトの仕方などを学びます。

また Photoshop では、ソフトの使い方と主にカメラで撮影した写真の色編集の仕方など学びます。

多岐にわたるが、各段階で資料をまとめ、プレゼンテーションを行う。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・課題の説明・フライヤー (広告) 説明
- (2) 座学 (2) 冊子 (写真集) 説明・ラフ案作成
- (3) カメラの機能について・校外撮影へ
- (4) Illustrator (ソフト) 主な機能の使い方
- (5) Photoshop) ソフト) 主な機能の使い方
- (6) 実習 (1) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (7) 実習 (2) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (8) 実習 (3) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (9) 実習 (4) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (10) 実習 (5) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (11) 実習 (6) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (12) 実習 (7) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (13) 実習 (8) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (14) 実習 (9) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する
- (15) 課題提出方法の説明・課題提出
- (16) 好評会



## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。課題は2つ行う。

学生にテーマを与え、考え、制作を行い、

制作に入る前には、各制作物の特徴や基本的なレイアウトなどの説明を行、

制作への理解を深め各自作業をしてもらいます。

制作が終わりには、各自制作した作品の好評会を行い、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Illustrator 及び Photoshop の基礎をマスターしながら、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 HTML・CSS

担当教員	小野 浩一				
カテゴリ	専門	単位区分	選択	単位数	6 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Web 開発環境を整える～HTML と CSS の基本

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

「Web」という技術を学んでいく為の最初に必要となる知識をしっかりと身に付ける

## 授業項目

---

- (1) Step01 HTML と WWW サーバー
- (2) Step01 HTML と WWW サーバー
- (3) Step01 HTML と WWW サーバー
- (4) Step02 タグの基本と改行
- (5) Step02 タグの基本と改行
- (6) Step02 タグの基本と改行
- (7) Step03 見出しと段落
- (8) Step03 見出しと段落
- (9) Step03 見出しと段落
- (10) Step 04 文字の装飾
- (11) Step 04 文字の装飾
- (12) Step 04 文字の装飾
- (13) Step 04 文字の装飾
- (14) Step 04 文字の装飾 演習
- (15) Step 04 文字の装飾 演習
- (16) 確認テスト
- (17) Step 05 画像の掲載
- (18) Step 05 画像の掲載
- (19) Step 05 画像の掲載
- (20) Step 05 画像の掲載 演習

- (21) Step 05 画像の掲載 練習問題
- (22) Step 05 画像の掲載 練習問題
- (23) Step 06 リンクの作成-1
- (24) Step 06 リンクの作成-1
- (25) Step 06 リンクの作成-1
- (26) Step 06 リンクの作成-1 演習
- (27) Step 06 リンクの作成-1 練習問題
- (28) Step 06 リンクの作成-1 練習問題
- (29) Step 07 リンクの作成-2
- (30) Step 07 リンクの作成-2
- (31) Step 07 リンクの作成-2
- (32) 確認テスト
- (33) Step 07 リンクの作成-2
- (34) Step 07 リンクの作成-2 演習
- (35) Step 07 リンクの作成-2 練習問題
- (36) Step 07 リンクの作成-2 練習問題
- (37) Step 08 CSS の基本- 1
- (38) Step 08 CSS の基本- 1
- (39) Step 08 CSS の基本- 1
- (40) Step 08 CSS の基本- 1
- (41) Step 08 CSS の基本- 1 演習
- (42) Step 09 CSS の基本- 2
- (43) Step 09 CSS の基本- 2
- (44) Step 09 CSS の基本- 2
- (45) Step 09 CSS の基本- 2
- (46) Step 09 CSS の基本- 2 演習
- (47) Step 09 CSS の基本- 2 演習
- (48) 確認テスト

## 授業の進め方

---

- 1) 教科書に記載されている文法等の講義
- 2) 講義した文法を使用したパソコンによるプログラミング実習
- 3) 授業担当者からのアドバイス など

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

HTML&CSS の基本が理解出来ている事

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし、講義資料を用意し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

カットシステム HTML5&CSS ワークブック

## 実務経験

---

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 JavaScript

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

JavaScript プログラミングができる基礎的な知識及び技術を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

バックエンドシステム開発を仕事にする上で知っておきたい基本の知識を学ぶ。

## 授業項目

---

- (1) JavaScript の記述ルール
  - ・ JavaScript の概要
  - ・ JavaScript を記述する場所
  - ・ JavaScript の記述ルール
- (2) イベントハンドラ
  - ・ イベントハンドラとは？
  - ・ クリック時に JavaScript を実行する
  - ・ マウスの移動時に JavaScript を実行
  - ・ ページが読み込まれた直後に JavaScript を実行
  - ・ その他のイベントハンドラ
- (3) イベントハンドラ（確認課題）
  - ・ 画面をクリックするとメッセージが表示される
- (4) コンソールの使い方
  - ・ コンソールとは？
  - ・ コンソールの表示
  - ・ コンソールに文字を表示
  - ・ エラーメッセージの確認
  - ・ コンソールに JavaScript を記述して実行
- (5) コンソールの使い方（確認課題）
  - ・ 画像をクリックするとコンソールにメッセージが表示される

- (6) 関数の基本
  - ・関数とは？
  - ・関数の作成方法
  - ・関数名に指定できない文字
  - ・イベントハンドラから関数を呼び出す
  - ・確認課題
- (7) 変数の利用
  - ・変数の宣言
  - ・変数に数値を代入
  - ・変数に文字を代入
  - ・変数の表示
- (8) 変数の利用（確認課題）
  - ・ボタンをクリックすると問題の解答をコンソールに表示する
- (9) 変数の演算
  - ・演算子の記述
  - ・プログラムならではの記述方法
  - ・インクリメントとデクリメント
  - ・文字の足し算
  - ・変数に文字を追加して表示
- (10) 変数の演算（確認課題）
  - ・2つの変数に格納されている数値を足し算、引き算、掛け算、割り算した計算結果をコンソールに表示する
- (11) 配列の利用
  - ・配列とは？
  - ・配列の宣言とデータの代入
  - ・配列の読み込み
  - ・配列の長さ
- (12) 配列の利用（確認課題）
  - ・配列を2つ用意し、ボタンのクリックにより SNS を配列 1[0] \* 配列 2[0]、配列 1[1] \* 配列 2[1]、配列 1[2] \* 配列 2[2]の計算結果をコンソールに表示する
- (13) 関数の引数
  - ・関数の引数とは？
  - ・引数の指定方法
  - ・引数を利用して関数を汎用化
  - ・複数の引数を指定する場合
- (14) 関数の引数（確認課題）
  - ・配列の利用（確認課題）で作成した内容を1つの関数で処理できるようにする

- (15) 要素の取得と内容の変更
  - ・要素の取得
  - ・要素内の文字の変更
  - ・要素内の HTML を書き換える
- (16) 要素の取得と内容の変更（確認課題）
  - ・ボタンをクリックすると（予約受付中）の文字を（予約済み）に変更する
- (17) 複数の要素の取得
  - ・セレクトを使った要素の取得
  - ・取得する要素を絞り込む方法
  - ・要素内の文字の変更
- (18) 複数の要素の取得（確認課題）
  - ・ボタンをクリックすると「国名」を「国旗」に変更する
- (19) 要素の追加と削除
  - ・要素の追加
  - ・要素を追加するときの注意点
  - ・要素の削除
- (20) 要素の追加と削除（確認課題）
  - ・ボタンをクリックすると、div 要素の中の写真を一覧表示する
- (21) 繰り返し処理－1
  - ・繰り返し処理とは？
  - ・for 文の記述方法
  - ・比較演算子
  - ・繰り返し処理の例（1）
  - ・繰り返し処理の例（2）
- (22) 繰り返し処理－1（確認課題）
  - ・要素の追加と削除（確認課題）の THML ファイルのプログラムで関数コールの記述を 1 回で済むように変更する
- (23) 繰り返し処理－2
  - ・2重ループの繰り返し処理
  - ・多重ループを使った表の作成
- (24) 繰り返し処理－2（確認課題）
  - ・入場料金一覧表を作成する
- (25) 条件分岐－1
  - ・条件分岐とは？
  - ・if 文の記述方法
  - ・if～else で処理を2つに分岐
  - ・if～else 文のサンプルプログラム

(26) 条件分岐－1（確認課題）

- ・ ボタンをクリックした回数に応じて、実行する処理を分岐させる

(27) 条件分岐－2

- ・ `else if` で処理を3つ以上に分岐
- ・ `else if` のサンプルプログラム
- ・ 論理演算子
- ・ `switch` 文で処理を分岐

(28) 条件分岐－2（確認課題）

- ・ 条件分岐－1（確認課題）で作成したプログラムの分岐部分を `switch` 文へ変更する

(29) `break` と `continue`

- ・ `break` の活用方法
- ・ `continue` の活用方法
- ・ `while` 文を使った繰り返し処理

(30) `break` と `continue`（確認課題）

- ・ 変数 `x` が 1、2、3・・・と変化する `for` 文を使って、三次方程式の解を求める

(31) `while`（確認課題）

- ・ `break` と `continue`（確認課題）を `while` 文で作成する

(32) 単位認定

- ・ 課題提出にて実施する

## 授業の進め方

---

授業時間内にパソコンで実習を行う。毎時、小規模なプログラミング作成を課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

授業項目に記した内容の JavaScript プログラミングができるようになる事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

ステップ 30 JavaScript ワークブック カットシステム

## 参考書

---

ステップ 30 JavaScript ワークブック カットシステム



## 実務経験

---

金 峰：IT企業において、プログラマ/システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 Webデザイン I

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Web サイトのデザインができる基礎的な知識及び技術を習得する。  
HTML/CSS の基本について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Web デザインを仕事にする上で知っておきたい基本の知識を学ぶ。  
Web デザインを仕事にする上で知っておきたい HTML タグの基本と、デザインの指定を行う DOM 構造と CSS の基本について学習する。

## 授業項目

---

- (1) Web サイトを作る時に考えること
  - ・ Web サイトとは何か
  - ・ どのような Web サイトを作るのか
- (2) Web サイトを作る時に考えること
  - ・ Web サイト制作の流れ
- (3) Web デザインとは情報を整理すること
  - ・ 情報を設計 (デザイン) する
  - ・ 正しく伝わる文字情報が重要
- (4) Web サイトを設計していく方法
  - ・ サイトマップ/ワイヤーフレーム
  - ・ デザインカンパ
- (5) Web サイトのプロトタイピング
  - ・ プロトタイピングとは
  - ・ Web サイト制作時のプロトタイピング
- (6) HTML で意味を与え、CSS で見た目を決める
  - ・ HTML で文章の役割を決める
  - ・ CSS で文章の見せ方を決める
- (7) 画像や映像、地図を入れる
  - ・ 画像を入れる

- (8) 画像や映像、地図を入れる
  - ・地図を入れる
- (9) 画像や映像、地図を入れる
  - ・映像を入れる
- (10) Web サイトを見つけてもらう
  - ・検索サイトとは
  - ・実は単純な SEO の基本
- (11) ソーシャルメディアと連携する
  - ・ソーシャルメディアとは
  - ・SNS と Web サイトの連携
- (12) ソーシャルメディアと連携する
  - ・SNS を活用する
- (13) Web サイトを運用する
  - ・Web サイトの運用
- (14) Web サイトを運用する
  - ・Google のツールを活用する
- (15) Web サイトは見る側に依存したメディア
  - ・見る環境によって見え方がちがう
  - ・見る環境による体験のちがい
- (16) 課題提出
- (17) 授業の概略について・HTML のタグについて (1)
  - ・HTML の全体の設定 (HEAD) セクションの記述方法について学習する
  - ・META タグ、スタイルシート、JavaScript などのテンプレート的に記述される要素について
- (18) HTML のタグについて (2)
  - ・コンテンツを構成する基本的なタグについて学習する
  - ・HTML、BODY、HEADER、NAV、SECTION、FOOTER、ASIDE のタグについて
- (19) HTML のタグについて (3)
  - H1~H6、BR、
- (20) HTML のタグについて (4)
  - ・レイアウトの単位となる DIV、SPAN タグについて
  - ・ブロックタグの特徴について
- (21) DOM 構造について (1)
  - ・HTML には構造がある。文章のタイトル・本文がツリー上に配置される DOM について
- (22) DOM 構造について (2)
  - ・DOM 構造の把握について、他のソースコードを使って実現方法を理解する

- (23) セレクタについて
  - ・ id 属性と、class 属性について学習する
  - ・ id と class の二つの属性の組み合わせで、HTML 文書の中のすべての要素を指定できることを理解する
- (24) CSS について (1)
  - ・ デザインの適用要素となるセレクタについて学習する
  - ・ 基本的な書き方について学習する
  - ・ コメントなどについて学習する
  - ・ セレクタの組み合わせ方法について学習する
  - ・ CSS の適用ルールについて学習する
- (25) CSS について (2)
  - ・ 代表的な CSS プロパティについて学習する  
文字に関するプロパティ、枠線に関するプロパティ、背景に関するプロパティ、  
横幅・縦の高さに関するプロパティ、余白に関するプロパティ
- (26) CSS について (3)
  - ・ プロパティを使ったデザインの練習
- (27) CSS について (4)
  - ・ FlexBox を使用したレイアウト
- (28) ファイルの分割について  
CSS, JavaScript のファイルの分割について理解する
- (29) 課題演習 (1)
- (30) 課題演習 (2)
- (31) 課題演習 (3)
- (32) 単位認定試験  
課題提出

## 授業の進め方

---

授業時間内にパソコンで実習を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

授業項目に記した Web サイトのデザインができるようになる事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数 (80%)、授業態度 (20%) として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

デザインの学校 これからはじめるWebデザインの本 技術評論社

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 WebデザインII

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

HTML や CSS などの Web ブラウザ側の技術を習得する。

Web サイトの構成要素（画像・文字・映像）について学習する

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Web デザインを仕事にする上で知っておきたい基本の知識を学ぶ。

## 授業項目

---

- (1) Web サイトを構成する要素
  - ・ 文字情報が基本
  - ・ 写真や映像の情報量は膨大
  - ・ Web サイトのページ構成
- (2) HTML は文章の構造定義
  - ・ HTML とは
- (3) HTML は文章の構造定義
  - ・ HTML の構造
- (4) HTML の見えている部分 body 要素
  - ・ HTML を正しく使う
- (5) HTML の見えている部分 body 要素
  - ・ よく使う body 内のタグ
  - ・ リンクタグ
- (6) HTML の見えない部分 head 要素
  - ・ よく使う head 内のタグ
  - ・ SNS に Web ページの内容を伝える
- (7) CSS で Web ページを見やすくする
  - ・ CSS の役割
- (8) CSS で Web ページを見やすくする
  - ・ ボックスモデル

- (9) CSS で Web ページを見やすくする
  - ・CSS による指定の方法
- (10) CSS で Web ページを見やすくする
  - ・グリッドレイアウトと CSS フレームワーク
- (11) Web サイトのデザインの考え方
  - ・デザインの基本的な考え方
  - ・レイアウト
- (12) Web サイトのデザインの考え方
  - ・モバイルファースト
  - ・レスポンシブウェブデザイン
  - ・ディスプレイは縦長にも横長にもなる
- (13) ユーザーインターフェース
  - ・見るから使うへ
  - ・タッチパネルを前提に
- (14) ユーザーインターフェース
  - ・アクセシビリティ
  - ・オリジナリティは必要ない
- (15) スマートフォンでの表示を確認する
  - ・動作モックアップの確認
  - ・エミュレータ
  - ・Chrome
  - ・実機で確認
- (16) 課題提出
- (17) ディスプレイの大きさや解像度
  - ・さまざまな大きさのディスプレイ
  - ・色
  - ・解像度
  - ・論理解像度
- (18) 画像ファイルの種類と特徴
  - ・さまざまな画像ファイル
  - ・ビットマップ画像とベクター画像
- (19) 画像ファイルの基本はビットマップ
  - ・ビットマップ画像の主なファイル形式
  - ・JPEG
  - ・PNG
  - ・GIF

- (20) ビットマップ画像を表示する
  - ・画像を表示する HTML
  - ・レスポンシブイメージ
  - ・CSS スプライト
- (21) イラストや図が得意なベクター画像
  - ・ベクター画像の特徴
  - ・SVG
- (22) canvas 要素と Web3D
  - ・canvas 要素とは
  - ・Web3D
- (23) 画面に文字を表示するフォント
  - ・フォントとは
  - ・Web フォント
- (24) アイコンフォント
  - ・アイコン
  - ・アイコンフォント
- (25) 映像（動画）の活用
  - ・Web サイトで映像を扱う
  - ・映像を撮る
  - ・映像の編集
  - ・映像ファイルの圧縮
  - ・映像ファイルの表示
- (26) HTML のフォーム要素
  - ・Web サーバへ情報を送る
  - ・フォーム要素の type 指定
  - ・GET と POST
- (27) JavaScript
  - ・JavaScript とは
  - ・DOM とは
- (28) JavaScript ライブラリ
  - ・JavaScript ライブラリとは
  - ・jQuery
- (29) HTML5 API
  - ・HTML5 API とは
  - ・位置情報
  - ・デバイスの制御



- (30) 外部の Web サービスを活用する
- ・外部サービスで提供されている API を使う
  - ・API キー
  - ・2 段階認証や reCaptcha の設置
- (31) シングルページアプリケーション
- ・シングルページアプリケーションとは
  - ・JavaScript フレームワーク
  - ・Chrome
  - ・実機で確認
- (32) 課題提出

## 授業の進め方

---

授業時間内にパソコンで実習を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

インターネットの設定ができるようになる事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

デザインの学校 これからはじめるWebデザインの本 技術評論社

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 コンテンツマネジメントシステム I

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

CMS(Contents Management System : コンテンツ管理システム)について、Local(※)を使用し、習得する。

※WordPress のローカル環境を簡単に構築・管理できるツール

Web サイトのコンテンツ (テキスト、画像、動画など) を作成・編集・公開。管理)

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

WordPress (Local) を使用し、プログラミング知識がなくても、Web サイトを作成・編集・公開する手法を学習する。

## 授業項目

---

### (1) WordPress とは

- ・ CMS とは
- ・ WordPress の特徴
- ・ WordPress でできること

Local とは

Local のインストール

Local にログイン・ログアウト

### (2) Web ページの土台作成

### (3) 固定ページと投稿で基本ホームページを作成

### (4) 便利なブロックの修得 I

「リスト」「段落と整形済みテキスト」「カバー」「テーブル」  
「カラム」「カスタム HTML」「横ならび」

### (5) 便利なブロックの修得 II

「動画」「メディアとテキスト」「プルクオート」「埋め込み」  
「ギャラリー」「テーマ」「スペーサー」「ボタン」

### (6) レイアウトを整えるパターン I

「使用するパターン」「価格表をわかりやすく配置」「トップページに大きな画像配置」

- (7) レイアウトを整えるパターンⅡ
  - 「お問い合わせのボタン追加」「トップページに動画を載せる」
  - 「テキストグループのパターンをわかり休む」
- (8) 第1Q 単位認定試験  
課題提出
- (9) フルサイズ編集でより見やすいホームページ作成Ⅰ
  - 「投稿と固定ページのテンプレート」「見出しのスタイル編集」
  - 「WordPress のメニューの仕組み」「メニュー作成」「メニュー階層」
- (10) フルサイズ編集でより見やすいホームページ作成Ⅱ
  - 「ロゴとサイトアイコン追加」「フッターにコピーライト追加」
  - 「各ページの下部にメニュー表示」「固定ページをトップページに表示」
- (11) フルサイズ編集でより見やすいホームページ作成Ⅲ
  - 「プラグインを使用してお問い合わせフォーム作成」「サイドバー表示」
- (12) Web サイト 運用・管理Ⅰ
  - 「検索エンジン」「アクセス解析ツール利用」
- (13) Web サイト 運用・管理Ⅱ
  - 「プラグイン管理」「サイト管理者追加」
- (14) Web サイト 運用・管理Ⅲ
  - 「他」
- (15) 第2Q 単位認定試験  
課題提出

## 授業の進め方

---

授業時間内にパソコンで実習を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

WordPress にて以下の基本的な機能を学習する。

1. コンテンツ管理機能
  - ・記事の作成・編集：ブログ記事やニュース記事など、Web サイトのコンテンツを作成・編集
  - ・ページの作成・編集：静的なコンテンツを作成・編集
  - ・メディアの管理：画像、動画、音声などのファイルをアップロード・管理
  - ・カテゴリとタグの管理：コンテンツを分類・整理
  - ・メニューの作成：ヘッダーやフッターに表示するメニュー作成
2. デザインカスタマイズ機能
  - ・テーマのインストール・変更：Web サイトのデザイン変更
  - ・ウィジェットの設定：サイドバーなどに表示するウィジェット設定

- ・メニューの編集: メニューの見た目や構造の編集
  - ・ヘッダーとフッターの編集: ヘッダーとフッターのデザインの編集
3. サイト管理機能
- ・ユーザー管理: ユーザーの追加・編集・削除、権限設定
  - ・コメント管理: コメントの承認・削除、スパムコメント対策
  - ・設定: サイト全体の各種設定の変更
  - ・プラグインのインストール・管理: プラグインを追加することで、様々な機能の追加
  - ・テーマの更新: テーマを最新バージョンの更新
  - ・バックアップと復元: サイトのバックアップや復元

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

Web サイト

WordPress Codex ([https://codex.wordpress.org/Main\\_Page](https://codex.wordpress.org/Main_Page))

WordPress 公式サポート (<https://wordpress.org/support/welcome/>)

Local の公式ドキュメント: <https://localwp.com/help-docs/getting-started/installing-local/>

Local の公式ブログ: <https://community.localwp.com/>

動画

WordPress 公式チュートリアル (<https://wordpress.com/learn/>)

YouTube の Local 解説動画: <https://m.youtube.com/watch?v=nVi13qWdcvE>

# 科目名 映像概論

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

映像の歴史を知り、映像が完成するまでの工程を理解して習得しよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

映画の黎明期から現代までに制作された具体的な作品を紹介しながら映像の歴史を振り返りながら、映像制作の工程で必要になる部分を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・『映像とは・・・』を話し合おう
- (2) 座学 (2) 映像の歴史①
- (3) 座学 (3) 映像の歴史②
- (4) 座学 (4) 映像の歴史③
- (5) 座学 (5) 映像の歴史④
- (6) 座学 (6) 映像の歴史⑤
- (7) 座学 (7) 映像の歴史⑥
- (8) 映像の歴史について筆記試験
- (9) 演習 (1) 課題説明・映像の制作方法①
- (10) 演習 (2) 映像の制作方法②
- (11) 演習 (3) 映像の制作方法③
- (12) 演習 (4) 映像の制作方法④
- (13) 演習 (5) 映像の制作方法⑤
- (14) 演習 (6) 映像の制作方法⑥
- (15) 課題提出方法・課題提出
- (16) グループにて好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行います。

第1Qは、プリントの記入と筆記試験で、評価を行う。

第2Qは、課題を行い、グループで作品を見て、好評会を行う。

上記の内容を確認し、評価を行います。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

映像の歴史を理解し、映像制作の工程の理解も深めてもらう。

## 成績評価の基準および評価方法

---

筆記試験（40%）、制作物の完成度（40%）出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 映像制作

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro 及び After Effect の基礎知識を身につけ、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Premiere Pro 及び After Effect で制作を行う。

Premiere Pro では、ソフトの使い方、動画制作の工程などの基礎を学びます。

After Effect では、ソフトの使い方とエフェクトの入れ方など学びます。

また、企画から完成までを各自で経験してもらい、映像制作への理解を深めてもらいます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・課題の説明
- (2) Premiere Pro (ソフト) 主な機能の使い方
- (3) After Effect (ソフト) 主な機能の使い方
- (4) 実習 (1) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (企画)
- (5) 実習 (1) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (企画)
- (6) 実習 (2) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (7) 実習 (3) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (8) 実習 (4) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (9) 制作物の状況報告
- (10) 実習 (5) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (11) 実習 (6) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (編集)
- (12) 実習 (7) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (確認)
- (13) 実習 (8) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (微調整)
- (14) 実習 (9) テーマに沿って、2 つの課題を制作 (確認)
- (15) 課題提出について・課題提出
- (16) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。課題は2つ行う。

学生にテーマを与え、企画から完成までの工程を各自で制作し、映像制作の理解を深めてもらいます。

制作終わりには、各自制作した作品の好評会を行い、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro 及び After Effect の基礎をマスターしながら、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

アドビ公式 トレーニングブック Adobe Premiere Pro

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名 映像制作プロジェクト

担当教員	塩川 実都				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro 及び After Effect の知識を使い、グループで協力をしながら作品を制作しよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Premiere Pro 及び After Effect で制作を行う。

Premiere Pro では、ソフトの使い方、動画制作の工程などの基礎を学びます。

After Effect では、ソフトの使い方とエフェクトの入れ方など学びます。

またこの授業では、グループで企画から完成までの工程を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要についての解説・課題について
- (2) 実習 (1) 作品を見てグループで話合う
- (3) 実習 (2) 作品を見て模写を行う
- (4) 実習 (3) 作品を見て模写を行う
- (5) 実習 (4) 作品を見て模写を行う
- (6) 提出方法について、課題提出
- (7) 好評会・最終課題について
- (8) 実習 (1) テーマに沿って作品を制作 (企画)
- (9) 実習 (2) テーマに沿って作品を制作 (ロケハン)
- (10) 実習 (3) テーマに沿って作品を制作 (撮影)
- (11) 実習 (4) テーマに沿って作品を制作 (撮影)
- (12) 実習 (5) テーマに沿って作品を制作 (編集)
- (13) 実習 (6) テーマに沿って作品を制作 (編集)
- (14) 実習 (8) テーマに沿って作品を制作 (微調整)
- (15) 実習 (9) 班で作品を選択・作品提出
- (16) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式でグループにて制作を協力して行う。

制作への理解を深めながら発想力やコミュニケーション能力を高めてもらう。

しかし、1人1つ編集作業を行なってもらい、

制作が終わりには、各グループで制作した作品見合い1つの作品をプレゼンし、評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

グループで制作を行う重要性や制作時の役割を学び、基礎をマスターしながら、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（60%）、グループワーク（20%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 配信技術

担当教員	塩川 実都				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

配信技術の基礎知識を身につけ、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

舞台やコンサートで使用する技術。

カメラで撮影したものを、そのままモニターに出す技術を学びます。

## 授業項目

---

- (1) 座学 (1) 授業概要についての解説・課題について・配信について
- (2) 配信技術機器の使い方について
- (3) 実習 (1) テーマに沿って、制作を行う
- (4) 実習 (2) テーマに沿って、制作を行う
- (5) 実習 (3) テーマに沿って、制作を行う
- (6) 実習 (4) テーマに沿って、制作を行う
- (7) 課題提出方法・課題提出
- (8) 好評会

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。

制作への理解を深めながらグループ形式で授業を行なってもらいます。

しかし、制作物については1人1つ制作してもらい、評価を行う。

また最終的にグループで話し合い、制作を進められたかも評価する。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

映像配信技術の基礎をマスターしながら、グループで話し合いを行い、各自話し合った内容を取り入れて作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（60%）、グループワーク（20%）出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 撮影機材実習

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

映像を制作するために必要な、撮影機材の基本的な操作方法を習得します。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

映像編集だけではなく、  
カメラやガンマイク、ライトなどの映像を撮影する上で必要な機材の基礎を学びます。

## 授業項目

- (1) 授業概要についての解説・『映像とは・・・』を話し合おう
- (2) 座学 (1) カメラの機能を学ぼう
- (3) 実習 (2) カメラを使って撮影を試みよう
- (4) 実習 (3) ガンマイクの使い方を学ぼう
- (5) 実習 (4) ライティング (ラフ板) の使い方を学ぼう
- (6) グループワーク制作 (1) テーマに沿って 15 秒の動画を撮影してみよう
- (7) グループワーク制作 (2) テーマに沿って 15 秒の動画を撮影してみよう
- (8) 課題提出方法について・課題提出・好評会

## 授業の進め方

授業は講義形式でグループにて制作を協力して行う。  
機材の基本的な操作方法の理解を深めながら発想力やコミュニケーション能力を高めてもらう。  
しかし、1人1つ撮影作業は行なってもらい、  
制作が終わりには、みんなが撮影した動画を見て好評会を行い、評価を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

撮影機材の基礎をマスターすること。

## 成績評価の基準および評価方法

制作物の完成度 (80%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

## 教科書

参考書

---

実務経験

---

備考

---

# 科目名 3DCG(Blender)

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Blender の一般的な知識を身に付け、実際に 3D モデルを作成することで基本的な操作方法を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

Blender の知識、基本的な操作方法を習得する。2 年次の「VR 制作」の授業で、自身が思い描くモデルを Blender で作成できるようにする。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要
- (2) Blender の基本操作 (グラスを作る)
- (3) Blender の基本操作 (グラスを作る)
- (4) テーブルセットを作る (テーブルの作成)
- (5) テーブルセットを作る (椅子の作成)
- (6) マテリアルとテクスチャ
- (7) マテリアルとテクスチャ
- (8) アニメーション (ボールのバウンド)

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。Blender を使って 3D 制作を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

Blender の知識を習得し、基本的な操作が可能になること。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の評価 (80%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

教科書

---

参考書

---

Blender - ゼロから始める 3D 制作 -

実務経験

---

備考

---



# 科目名：SPI

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

就職活動支援 就職試験対策（適性検査）

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

就職試験に於ける筆記試験の合格を目標（適性者である証明）として内定へ近づける目的

## 授業項目

---

- (1) 性格検査（8セット）
- (2) 行動的側面 /情緒的側面
- (3) 意欲的側面
- (4) 構造的把握力検査
- (5) 能力検査 言語能力（8セット）
- (6) 2語の関係（6択-5択）
- (7) 同じ意味の語 文章の並び替え
- (8) 熟語 空欄補充 長文読解
- (9) 能力試験 非言語能力（8セット）
- (10) 分割、割引計算 仕事算 確率 貸し借り
- (11) 売買損益 速さ - 時間 - 距離
- (12) 表計算 推論 集合 グラフ領域 長文計算
- (13) 総合検査 CAB/GAB（8セット）
- (14) 暗算 四則演算 法則性 命令表
- (15) 計数 言語 暗号
- (16) Web テスト 模擬問題等
- (17) ~ (32) 以降、SPI 問題をランダムに実施する

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。問題解法、ポイントをノートに記録させる。  
单元ごとに小問題を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

SPI 検査試験に臨む際に不安ではなく自信をもてる程度に仕上げる

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

SPI 問題（過去問やテキスト、企業が利用している SPI 検査のテキストなどを参考にする）

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 キャリアプラン I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

企業で就職するために、企業の特徴と就活の知識と理解させる

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

スムーズに就職活動が行えるよう指導する。  
企業研究・自己分析を行い、履歴書を完成させる。

## 授業項目

---

- (1) 就職するということ：雇用環境、企業が求める学生とは
- (2) 就職するということ：採用文化、就職活動のスケジュールと準備
- (3) 就職するということ：雇用の違いについて
- (4) キャリアを考える：内的キャリア、外的キャリア
- (5) 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
- (6) 自分がどういう人かを考える：自己分析①
- (7) 自分がどういう人かを考える：自己分析②
- (8) 自分がどういう人かを考える：人生曲線

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、日本の企業について理解させる。
- 2) 履歴書作成についてアドバイス（手書き、スプレッドシート）
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle への課題提出

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

企業について理解をさせる。  
履歴書を賛成させる（手書き・スプレッドシート）

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題提出の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

就職内定ワークブック

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：情報社会学

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

2030 年問題及び 2045 年問題を中心とする未来の IT 世界について学習する

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

これからの IT 世界に起こり得る問題に対して理解させる。

## 授業項目

---

- (1) 情報社会とは
- (2) 2030 年問題①：2030 年問題とは
- (3) 2030 年問題②：ロボット・AI の進出
- (4) 2030 年問題③：これからの情報教育
- (5) 2045 年問題①：
  - ・シンギュラリティと 2045 年問題
  - ・2045 年問題が支持される理由
- (6) 2045 年問題②：
  - ・ディープラーニングとは
  - ・人間はどんどん必要なくなる
- (7) 2045 年問題③：
  - ・人間にできること
  - ・今後の技術構造から見えるキーワード
- (8) 単位認定

## 授業の進め方

---

授業時間内には講義を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報社会について理解している事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 メディアコミュニケーション概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

メディア＝SNS ととらえて、SNS などのネットワークコミュニケーションについての一般的な知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

メディアを通じたコミュニケーションについての技法を習得する。併せて法的な問題や「炎上」などの防止をする方法について解説する。

## 授業項目

---

(17) 授業概要についての解説（※ウィキペディアで SNS 検索）

SNS の種類・歴史について学習する

SNS が人気の理由について

今後の SNS の発展について学習する

(18) Twitter/Facebook/Instagram について学習する

Instagram のメリット・デメリット（他の SNS との比較有）

<https://www.d4dr.jp/topics/marketing/instagram-merit/>参照

Twitter のメリット・デメリット

<https://012cloud.jp/article/Twitter-howto> 参照

Facebook のメリット・デメリット（特に実名を使うことについて）

<https://appiro.jp/facebook/18829> 参照

(19) LINE とビジネスチャットについて

LINE の情報流出の危険

<https://www.getgamba.com/guide/archives/16226/>参照

商用によるビジネスチャット利点の説明

<https://www.aspicjapan.org/asu/article/5228> 参照

(20) その他の SNS サービスについて

日本における mixi、ニコニコ動画の隆盛

mixi の問題点（事例）

<https://ja.wikipedia.org/wiki/Mixi> 参照

(21) パソコンとスマホのサービス連携について

最新の Windows10・11 では「スマホ同期」というアプリがありその利用方法

<https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/column/18/01987/031100001/>参照

(22) ネチケットについて

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%8D%E3%83%81%E3%82%B1%E3%83%83%E3%83%88> 参照

「ネチケット」と「ネットリテラシー」の違い

<https://meaning-difference.com/?p=17219> 参照

(23) SNS での法律

[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000695577.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000695577.pdf) 参照

(24) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。最終日に単位認定試験を行い評価する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

SNS メディアに関する知識を習得している事。

## 成績評価の基準および評価方法

---

単位認定試験の評価（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名：データサイエンス基礎 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

これから AI などの勉強を行う学生に対して、結果を求めるまでのアルゴリズム（計算手法）を理解するための、数学的な知識の習得を行う。

数学的な知識を得ることで、ブラックボックスになりがちなプログラムの処理の根本を理解できるようになる。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

データサイエンスを学ぶ上で必要となる、データ分析の基本を学ぶ。

その際に必要となる、確率論を学びながら、統計学へ進むための足掛かりとする。統計学を社会利用について例を挙げながら説明を行い、その中で使用される確率論からの講義を行う。確立を習得することで多様性のあるデータの中からの抽出数や、その確からしさなどを学ぶ。

## 授業項目

- (1) 統計学について  
現代社会における統計学
- (2) 統計学について  
データ分析の流れ
- (3) 統計学について  
データセットの例
- (4) 場合の数  
集合
- (5) 場合の数  
集合の要素の個数・場合の数
- (6) 場合の数  
順列・組合せ
- (7) 確率
  - ① 事象と確率
  - ② 確率の基本性質
- (8) 確率

- ① 独立な試行の確率
- ② 条件付き確率

## 授業の進め方

---

プリントやプロジェクターによる講義形式でおこない、小テストなども活用する。  
最終授業の際に確認の試験を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

統計で使用する、確率計算ができるようになること。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

本授業の土台となる、高校数学を予め復讐しておくことが望ましい。

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 プレゼンテーション

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

準備からリハーサル・本番までのプレゼンテーションの流れ、PowerPoint の操作手順を理解する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

講究なのでプレゼンテーションを実施する機会があるため、プレゼンテーションの基本的な操作・知識を習得する。

## 授業項目

---

- (1) プレゼンテーションとは
- (2) プレゼンテーションのストーリー、視覚資料の作成 1
- (3) プレゼンテーションのストーリー、視覚資料の作成 2
- (4) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 1
- (5) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 2
- (6) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 3
- (7) プレゼンテーションテクニック 1
- (8) プレゼンテーションテクニック 2
- (9) プレゼンテーションテクニック 3
- (9) プレゼンテーションテクニック 4
- (10) プレゼンテーションの実施と反省 1
- (11) プレゼンテーションの実施と反省 2
- (12) プレゼンテーション資料作成 1
- (13) プレゼンテーション資料作成 2
- (14) プレゼンテーション資料作成 3
- (15) 単位認定 (プレゼン実習 1)
- (16) 単位認定 (プレゼン実習 2)

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、パソコンで PowerPoint 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

講究等でプレゼンテーションを実施するための知識や手順を習得する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

実教出版 30 時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2019

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 ITP 資格対策Ⅱ

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「ストラテジ」「マネジメント」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける

## 授業項目

- (1) 経営戦略－経営戦略マネジメント－経営戦略手法
- (2) 経営戦略－経営戦略マネジメント－マーケティング
- (3) 経営戦略－経営戦略マネジメント－ビジネス戦略と目標・評価
- (4) 経営戦略－経営戦略マネジメント－経営管理システム
- (5) 経営戦略－経営戦略マネジメント－演習問題
- (6) 経営戦略－技術戦略マネジメント－技術開発戦略の立案・技術開発計画
- (7) 経営戦略－技術戦略マネジメント－演習問題
- (8) 経営戦略－ビジネスインダストリー－ビジネスシステム
- (9) 経営戦略－ビジネスインダストリー－エンジニアリングシステム
- (10) 経営戦略－ビジネスインダストリー－e-ビジネス
- (11) 経営戦略－ビジネスインダストリー－民生機器・産業機器
- (12) 経営戦略－ビジネスインダストリー－演習問題
- (13) システム戦略－システム戦略－情報システム戦略
- (14) システム戦略－システム戦略－業務プロセス
- (15) システム戦略－システム戦略－システム活用促進・評価
- (16) システム戦略－システム戦略－演習問題
- (17) システム戦略－システム企画－システム化計画
- (18) システム戦略－システム企画－要件定義
- (19) システム戦略－システム企画－調達計画・実施
- (20) システム戦略－システム企画－演習問題
- (21) プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメントの基礎知識
- (22) プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメントの知識体系
- (23) プロジェクトマネジメント－プロジェクトマネジメント－プロジェクトの日程・進捗管理

- (24) プロジェクトマネジメントープロジェクトマネジメントー演習問題
- (25) サービスマネジメントーサービスマネジメントーサービスマネジメント
- (26) サービスマネジメントーサービスマネジメントーサービスサポート
- (27) サービスマネジメントーサービスマネジメントーファシリティマネジメント
- (28) サービスマネジメントーサービスマネジメントー演習問題
- (29) サービスマネジメントーシステム監査ーシステム監査
- (30) サービスマネジメントーシステム監査ー内部統制
- (31) サービスマネジメントーシステム監査ー演習問題
- (32) 単位認定

## 授業の進め方

---

- 1) 問題を解答する
- 2) 問題の解答と解説を行う。
- 3) 解説をノートにまとめる

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報処理技術者の基本的な知識を身につける

IT パスポート試験 合格

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

IT パスポート試験問題集

## 実務経験

---

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名：FE 資格対策 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義、演習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の基本情報技術者試験を取得するための知識を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

検定試験の「テクノロジー」「ストラテジ」「マネジメント」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける。

全出題範囲に関する試験対策を行う。

## 授業項目

---

- (1) ハードウェア
- (2) ソフトウェア
- (3) コンピュータで扱うデータ
- (4) コンピュータで扱うデータ
- (5) データベース
- (6) データベース
- (7) ネットワーク
- (8) セキュリティ
- (9) 企業活動と IT の活用：企業、経営戦略
- (10) 企業活動と IT の活用：業績の評価
- (11) 企業活動と IT の活用：マーケティング
- (12) 企業活動と IT の活用：分析ツール
- (13) 企業活動と IT の活用：組織
- (14) 企業活動と IT の活用：業務
- (15) 企業活動と IT の活用：情報システムの活用
- (16) 企業活動と IT の活用：効率的な IT 投資
- (17) 企業活動と IT の活用：インターネットの活用

- (18) 企業活動と IT の活用：標準化
- (19) 法務と財務：法務、知的財産権
- (20) 法務と財務：財務
- (21) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム監査
- (22) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムの性能評価
- (23) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム開発
- (24) システム開発とプロジェクトマネジメント：開発順序
- (25) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム設計
- (26) システム開発とプロジェクトマネジメント：プログラミング
- (27) システム開発とプロジェクトマネジメント：アルゴリズムとデータ構造
- (28) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムのテスト
- (29) システム開発とプロジェクトマネジメント：プロジェクトマネジメント
- (30) システム開発とプロジェクトマネジメント：アローダイアグラム
- (31) システム開発とプロジェクトマネジメント：順列と組合せ
- (32) システム開発とプロジェクトマネジメント：サービスマネジメント

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

情報処理技術者の基本的な知識を身につける  
基本情報技術者試験 合格

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし



## 教科書

---

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

FOM 出版 よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト

## 実務経験

---

金 峰：IT 企業において、プログラマ/システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 トレーナー養成

担当教員	野田 愛信				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	8単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

運動中と生体システムの知識を身に着けることを目的とし、健康科学全般に関する知識やトレーナーとしての指導技術を身に付けるための知的基盤を構築する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

身体の働きや役割を理解し、目的に合ったトレーニングプログラムの構成、トレーニング時の基礎知識や指導者としての役割と義務を学ぶための授業である。

## 授業項目

- ・解剖学の基本的な知識
- ・機能解剖
- ・バイオメカニクス・てこの原理
- ・トレーニング指導者の役割と注意点
- ・ストレングス&コンディショニング
- ・プログラム作成
- ・トレーニングの効果
- ・トレーニングの種目

## 授業の進め方

授業の中で講義を行い、練習課題として演習を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

- ・トレーニングの知識・技術を習得
- ・解剖学の基礎知識の習得
- ・トレーナーとしての習慣や義務の理解
- ・指導者としての役割と必要能力の理解
- ・練習法や正しいとトレーニング法の理解

## 成績評価の基準および評価方法

---

- ・ 単位認定試験の点数で60%の評価
- ・ 課題の点数で20%
- ・ 授業の参加態度で20%の評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

年間4回の試験（前期2回、後期2回）を実施するが、毎回試験前に授業内容の復習の指示をする。

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

- JATI トレーニング指導者テキスト（理論編）
- JATI トレーニング指導者テキスト（実践編）

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 データベース概論

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

データベース、テーブルの作成及びSQL操作が出来る様になること（設計も含む）

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

基本的なSQL操作が出来る知識を習得する。

## 授業項目

---

- (1) はじめてのSQL：データベースとは、SQLの基本ルール
- (2) はじめてのSQL：データ型とリテラル
- (3) 基本文法と4大命令：SQLの命令体系
- (4) 基本文法と4大命令：SELECT文・データの検索、UPDATT文・データの更新
- (5) 基本文法と4大命令：DELETT文・データの削除、INSERT文・データの追加
- (6) 操作する行の絞り込み：WHERE句による絞り込み、条件式、比較演算子
- (7) 操作する行の絞り込み：複数の条件式を組み合わせる、主キーとその必要性
- (8) 検索結果の加工：DISTINCT・重複行を除外する、ORDER BY・結果を並べ替える
- (9) 検索結果の加工：OFFSET・FETCH・先頭から数行だけ取得する、集合演算子
- (10) 式と関数：式と演算子、関数、文字列にまつわる関数
- (11) 式と関数：数値にまつわる関数、日付にまつわる関数、変換にまつわる関数
- (12) 集計とグループ化：データを集計する、集計関数の使い方
- (13) 集計とグループ化：データをグループに分ける、集計テーブルの活用
- (14) 副問い合わせ：検索結果に基づいて表を操作する、単一の値の代わりに副問い合わせを用いる
- (15) 複数テーブルの結合：「リレーショナル」の意味、テーブルの結合
- (16) トランザクション：正確なデータ操作、コミットとロールバック

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

基本的なSQL操作が出来る知識を習得する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

講義資料を配布

## 参考書

---

スッキリわかる SQL 入門

## 実務経験

---

小野 浩一：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

## 備考

---

# 科目名 WEB デザイン演習

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

WEB サイトの構築に必要な応用技術について習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

1 年次の WEB デザインの学習で基礎を学んだことを前提にして、WEB サイト構築に必要な技術の習得を行う。ここで学習した応用知識を使用し、WEB デザイン演習で、自分でサイトの設計・制作を行う。

## 授業項目 ウェブデザインの企画からプロトタイプ制作

- (1) 授業の概要説明とゼミメンバー自己紹介
- (2) WEB デザイン演習の授業の流れの説明
  - ・ 個人の最終目標：自分の WEB サイトを制作する
  - ・ グループの最終目標：ゼミグループのポータルサイトを制作する。  
※ゼミグループ名を決めるためのアイデア出し・ブレインストーミング
- (3) Illustrator でベジエ曲線をマスターする。
  - ・ 初期画面／パネル操作／ツール操作など
  - ・ 【提出課題①】学校の地図を制作する  
① CKG の地図を作ってみよう
- (4) ゼミグループ名を考えよう（ブレインストーミング）
  - ・ アイデアを出し合い、決定する。  
ゼミグループのロゴを作ろう
  - ・ 決まったグループ名からアイデアを膨らませ、手描きでラフを描く。
  - ・ 「Adobe Capture」でラフを取り込み、ロゴを制作する。
  - ・ 【提出課題②】ロゴを完成させる
- (5) 提出課題②の「ゼミグループロゴ」発表・ロゴの決定
  - ・ illustrator で制作したロゴを発表し、全員でロゴを決定する
- (6) 名刺を制作する【課題提出】
  - ・ デザインを考え、制作する
  - ① 表面：氏名などの要素を入れる
  - ② 裏面：フリースペースを活用する（地図や似顔絵イラストを入れてみよう）

③ 用紙を選んで入稿しよう

(7) チラシを制作する【課題提出】

- ・ コロナ対策のチラシを作ろう
- ・ 印刷しよう

Section3 : photoshop の基本講座

(8) 写真撮影：ウェブサイトで利用できる写真を撮影する

- ・ 外で写真を撮ってみよう
- ・ 構図を考えて撮ってみよう

(9) Photoshop の基本手順：初期画面／パネル操作／レイヤー など

(10) 撮影した写真を取り込んで現像し、写真の修整（色調補正、明度調整など）をする

(11) 修正した写真の加工（文字の合成、画像を重ねる など）をする

(12) 課題① CKG を紹介するポストカードを制作する (4)課題②の地図を使用する

(13) 課題② バナーを制作する（構成する）

(14) 課題② バナーを制作する（要素を配置する）

(15) 課題② バナーを制作する（デザインする）

(16) ウェブサイトのトレースをする

(17) 課題① ランディングページを制作する

(18) Section4-1 : ウェブサイトの企画／ヒアリング

(19) 企画の大切さについて -ヒアリングは企画の第一歩-

(20) 共通意識を持ってもらおう

(21) 誰のためのウェブサイト？何のためのウェブサイト？

(22) 制限とクリエイティビティ

(23) クライアントが本当に欲しい物を考察する（ウェブサイトは必要なかどうか？）

(24) クライアントが本当に欲しい物（代替手段 1）

(25) クライアントが本当に欲しい物（代替手段 2）

(26) それでもウェブサイトが必要なら -運営方法／誰が情報を更新するのか・いつ情報を更新するのか・テスト環境の構築は必要か

(27) Section4-2 : ウェブサイトの企画／トーン&マナー

(28) トーン&マナー（トンマナ）

- ・ トンマナの決め方
- ・ 既存事例の集め方
- ・ 既存事例を集める その 1/その 2

(29) グループिंग（制作物の趣旨と扱う情報への理解を深める）

- ・ グループिंगの修正／グループिंगの選択

Section4-3 : ウェブサイトの企画／モバイル対応

(30) モバイル対応とは

- ・ モバイル対応の方法／レスポンシブレイアウトについて
- ・ モバイル対応の方法／モバイル専用レイアウトについて

- ・ モバイル対応の予算

#### Section4-4：ウェブサイトの企画／予算

##### (31) 納品型と非納品型についての予算感

- ・ 自分の単価を決めておこう
- ・ 見積もりの作成・見積もりの体裁

#### Section4-5：ウェブサイトの企画／ヒアリングから見積制作まで

##### (32) ヒアリングを体験する（カフェのウェブサイトを想定）

- ・ ヒアリングした内容をまとめる
- ・ トンマナを決め、事例を集め、グルーピングをする
- ・ 予算を決め、見積りを作成する

##### (33) カフェのウェブサイトの企画を発表する（7/15）

#### Section5-1：AdobeXD とは

##### (34) Adobe XD とは／プロトタイピングとは／XD を使うメリット／工程の説明

##### (35) Adobe XD のインターフェイス／シェイプの描き方／文字とカラー／グループ化

#### Section5-2：サンプルを利用したラフなワイヤーフレームの作成

##### (36) アートボードの準備／メインビジュアルの配置

##### (37) リpeatグリッド／タイル上の画像配置

##### (38) テキストエリア／写真入りの記事

##### (39) SNS リンクボタンの配置／フッター配置

#### Section5-3：プロトタイプ制作(76)共有の設定／WEB フォント／完成品の検討

##### (40) UI キットの取得／Windows での UI キットの入手

##### (41) Status bar の配置／タイトルと文字列の配置／Nav Bar の配置

##### (42) 画像プレースホルダの配置／画像の一括挿入

##### (43) ガイドを使った整列／サンプルサイトの仕上げ

##### (44) 最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成

#### Section5-4：サブページのプロトタイプ制作

##### (45) セクションのターゲットについて／シンボル（コンポーネント）化

##### (46) 送信フォームの作成／サンプルサイト詳細ページの作成

##### (47) サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成

##### (48) インタラクション・マイクロインタラクションについて

#### Section5-5：iPadPro のプロトタイプ制作

##### (49) タブレットのリサイズの基本／Nav Bar の制作

##### (50) サンプルサイトの制作／グリッドレイアウト／文字スタイル

##### (51) 最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成

##### (52) 文字スタイルの登録／カラーの登録

##### (53) サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成

##### (54) SNS／フッター

#### Section5-6：iPadPro サブページの制作



- (55) 送信フォームページの作成／詳細ページの作成
- (56) サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成 <iPadPro プロトタイプ完成>  
Section5-7：メインページの制作
- (57) ヘッダーの制作／NaV bar の制作
- (58) サンプルサイトトップページの制作
  - ・ 最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成
- (59) サブページの作成
  - ・ お問い合わせページの作成
  - ・ 更新性が高いカテゴリの詳細ページの作成
- (60) 仕上げ
- (61) 画像の書き出し
- (62) CSS コード書き出し Section6-1：前期のまとめ
- (63) 前期のまとめ
- (64) 夏休み課題の説明
  - ・ 自分のサイトを企画する（趣味のサイト）

## 授業の進め方

---

授業時間内は演習とする。実際にパソコンを使用して演習を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

WEB デザインの応用技術について、講座で開設した 7 割の内容が理解できていること。  
プロトタイプが作れるようになること。

## 成績評価の基準および評価方法

---

授業での演習の成果物の評価（60%）、出席率および授業態度（40%）として評価。

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

- ・ いちばんよくわかる WEB デザインの基本 きちんと入門
- ・ 基礎から覚える、深く理解できる WEB デザインの新しい教科書

実務経験

---

備考

---

特になし

# 科目名 WEB デザイン実習

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

2 年間の勉強の総括として、WEB サイトの構築を自ら行う。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

WEB サイトの構築を行う。工程は、WEB サイトのコンセプト、素材の収集、WEB サイトの製作、WEB サイトの修正など多岐にわたるが、各段階で資料をまとめ、プレゼンテーションを行う。段階的に承認を受け、その承認を受けて、サイトの製作を行う。

## 授業項目

---

※卒業ゼミとして実施するために、以下は週ごとの目安である。

- (1) 授業概要についての解説・サイトのコンセプトのまとめ方（ワイヤーフレームの作成）
- (2) 制作するサイトについて考え PowerPoint による制作資料の作成と制作テーマの発表
- (3) JavaScript などで使用される技術の洗い出し、フォルダ・ファイル分割などのレイアウト
- (4) サイトで使用される画像についての洗い出しと、画像の加工・編集
- (5) HTML による文字情報・要素情報の配置
- (6) CSS によるデザインの適用
- (7) JavaScript によるコーディングなど
- (8) CSS によるデザインの調整
- (9) 中間発表とスケジュールの再設定
- (10) HTML の修正
- (11) CSS デザインの再適用
- (12) JavaScript などのプログラミング部分のテスト
- (13) 卒業ゼミ発表資料の作成
- (14) 卒業ゼミ発表資料の作成（2）
- (15) 卒業ゼミ発表
- (16) 指摘事項の修正

## 授業の進め方

---

授業はゼミ形式で行う。全体の授業を週ごとに分割し、学生にテーマを与えてディスカッションや考察・調査を行い、最終的にまとめを行ったうえでプレゼンを行うことで講師が評価する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

2年間の総括として、学習した内容をすべて生かしたWEBサイトの構築を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

製作物の難易度（20%）、製作物の完成度（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

特になし

# 科目名 VR 制作

担当教員	勝山 遥人				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Blender を使って環境モデルを作成。

作成した環境モデルを Unity 内にインポートし、VR 実装する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

自身が思い描く環境モデルを作成するため、1 年次に習った Blender 基本操作の応用に位置付けする。VR 実装することで VR に対して興味を持ってもらう。全体を通して課題学習になるため、問題解決力や計画性を養っていく。

## 授業項目

---

- (1) 1Q : VR について・VR 体験
- (2) 1Q : 授業概要について・制作物の進め方
- (3) 1Q : 制作物の考案・計画
- (4) 1Q : Unity の使い方・エラー対応
- (5) 1Q : Blender モデルを UV 展開
- (6) 1Q : Blender モデルを Unity へ import
- (7) 1Q : Asset の使い方・アカウント設定
- (8) 1Q : 制作
- (9) 2Q : 制作
- (10) 2Q : 制作
- (11) 2Q : 制作
- (12) 2Q : 制作
- (13) 2Q : 制作
- (14) 2Q : 制作
- (15) 2Q : 最終確認・課題提出
- (16) 2Q : 好評会

※制作=Blender 環境モデル作成・VR 実装

## 授業の進め方

---

授業形式として PBL（問題解決型学習）を取り入れ、Q1・Q2 を通して課題制作を行う。課題については、Blender を使って環境モデルを作成、Unity を使って VR 実装する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Blender を使って 3D モデルが作成できること。

VR 実装することで興味を持ってもらうこと。

学生自身が作成した環境モデルに VR 実装する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題制作物の評価（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名：CG 映像演習

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義、演習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

1 年次に習得した Adobe 製品（Photoshop、Illustrator、PremierePro、AfterEffect）を使用して作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

2 年間の集大成として、CG 作品を制作する。前提として、1 年次に習得した映像概論、デッサンなどの知識と、Adobe 製品（Photoshop、Illustrator、PremierePro、AfterEffect）を利用する。

## 授業項目

---

- (1) オリエンテーション、授業概要について
- (2) 講義：本科目で作成する CG 映像の作品テーマの設定の考え方  
演習：CG 映像作品のテーマの設定を行う
- (3) 講義：テーマのまとめ  
演習：自分が作成する CG 映像についてまとめる
- (4) ～ (14)  
講義：CG 映像作品の編集のポイント  
演習：CG 映像についての作成
- (14) 発表ができるように、自分の制作物を作品としてまとめる。
- (15) 発表まとめ
- (16) 発表・評価

## 授業の進め方

---

授業の初期の段階で CG 映像の作品についての制作テーマを学生ごとに設定を行う。設定されたテーマに対して、ゼミ形式で進める。

各回、30 分の講義を行い、制作への理解を深め、各自作業を行う。

Q 最後の授業では、各自制作した作品のプレゼンを行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の基礎をマスターしながら、作品制作を行えること。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---



# 科目名：CG 映像実習

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の知識を使い、作品を制作する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

CG 映像演習の科目の続きとなる。

CG 映像演習のテーマで制作中の作品を完成させ、CKG フェスタや最終展示の為、全体資料を完成させる。

## 授業項目

---

- (1) オリエンテーション、授業概要について
- (2) 制作と学内発表会（CKG フェスタ）の展示準備
- (3) ～(6) 学内発表会の反省会
- (7) ～(8) 卒業制作の予備審査
- (9) ～(13) 卒業制作の最終発表に向けて再編集
- (14)～(15) 卒業制作の作品展示
- (16) 卒業制作発表会

## 授業の進め方

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator を使用して制作を行う。

前期に行われる CG 映像演習の未完成・難易度の高い部分を制作し資料にまとめ、プレゼンテーションを行い、展示会にて発表を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

Premiere Pro や After Effect、PhotoShop、Illustrator の基礎をマスターし、作品制作を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の完成度（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

教科書

---

なし

参考書

---

なし

実務経験

---

備考

---

## 科目名 クラスワーク

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4 単位
授業方法	実習	開講学期	通年	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

### 授業概要

---

この授業では様々なグループワークを体験することを通して、学生相互のコミュニケーションを促し、自らについての気づきを深めると共に、新しい人間関係の構築を促す。

知識を活用してペアワークやグループワーク、ディスカッションを行い、他者の意見や考え方に触れることにより、自分の意見との共通点や相違点などに気付くことができるほか、グループ内の生徒たちの力でより高次の学びに達することを目的とする。

### カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

基本的な集団マナーを押さえながら、自分らしさを自主的に発揮できる力を伸ばす。

### 授業項目

---

各クオーター内で以下を実施する。ホームルームではクラス運営に関わる様々なことを話し合う。グループワーク・ディスカッションのテーマはクラス状況に応じて講師が毎回選定する。

- (1) ホームルーム
- (2) グループワーク・ディスカッション (テーマ1)
- (3) グループワーク・ディスカッション (テーマ2)
- (4) コミュニケーション能力に関する講義
- (5) ホームルーム
- (6) グループワーク・ディスカッション (テーマ3)
- (7) グループワーク・ディスカッション (テーマ4)
- (8) コミュニケーション能力に関する講義

### 授業の進め方

---

グループワークを中心に様々な講義と演習を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

コミュニケーション能力の向上による、学習活動や就職活動への良い影響を目的とする。社会人になった際の環境の変化に動じない力を身に着ける。

## 成績評価の基準および評価方法

---

グループ内での活動状況、提出物、発表内容により評価。積極的に活動し、調和を保ちながらリーダーシップを発揮できるものを高評価とする。

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

なし

## 教科書

---

講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 キャリアプランⅡ

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	3年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

企業で就職するために、企業の特徴と就活の知識と理解させる

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

2年次にスムーズに就職活動が行えるよう指導する。  
企業研究・自己分析を行い、履歴書を完成させ、面接に備える。

## 授業項目

---

- (1) 就職するということ：雇用環境、企業が求めること
- (2) 就職するということ：採用文化、就職活動のスケジュールと準備
- (3) 就職するということ：雇用の違いについて
- (4) キャリアを考える：内的キャリア、外的キャリア
- (5) 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
- (6) 自分がどういう人かを考える：自己分析①
- (7) 自分がどういう人かを考える：自己分析②
- (8) 自分がどういう人かを考える：人生曲線
- (9) 自分がどういう人かを考える：自分史・自分史の分析①
- (10) 自分がどういう人かを考える：自分史・自分史の分析②
- (11) 自分がどういう人かを考える：日本の良いところ、わるいところ
- (12) 自分がどういう人かを考える：日本との関係表
- (13) 自分がどういう人かを考える：自己分析のまとめ
- (14) 履歴書作成：趣味・特技など①
- (15) 履歴書作成：趣味・特技など②
- (16) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄①
- (17) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄①
- (18) 履歴書作成：自覚している性格①
- (19) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄②
- (20) 企業と出会う：企業研究の方法、インターンシップの活用

- (21) 企業を知る・選ぶ：企業選びの視点について、仕事選びの基準、志望動機の考え方
- (22) 内定・入社後のビジネス習慣について①
- (23) 内定・入社後のビジネス習慣について②
- (24) 内定・入社後のビジネス習慣について③
- (25) 履歴書作成：氏名、住所、学歴・職歴①
- (26) 履歴書作成：学歴・職歴、免許・資格、得意な学科、健康状態
- (27) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力①
- (28) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力②
- (29) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力③
- (30) 面接指導①
- (32) 面接指導②

## 授業の進め方

---

- 3) 講義を聴講し、日本の企業について理解させる。
- 4) 履歴書作成についてアドバイス（手書き、スプレッドシート）
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle への課題提出

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

日本の企業についてりかいをさせる。  
履歴書を賛成させる（手書き・スプレッドシート）

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題提出の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 授業外学習（予習・復習）の指示

---

特になし

## 教科書

---

特になし

## 参考書

---

就学生のための就職内定ワークブック

実務経験

---

備考

---

# 科目名 Rapsode データ分析 I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Rapsode の特徴を理解し、Web 公開データを分析し、データ分析の基本を習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

近年、データ分析はビジネスにおいてますます重要になってきています。

この授業では、Web 公開データを分析し、ビジネスに役立つ知見を導き出す方法を学ぶ。

## 授業項目

---

### (1) Rapsode について

- ・機材の説明
- ・可視化できる指標
- ・DX 化

### (2) Rapsode 紹介

- ・Rapsode の特徴
  - ・ <https://baseball-one.com/rapsodo/>
- ・Rapsode 測定データの見方
  - ・ <https://www.youtube.com/watch?v=OR5MzrdrvOI>

### (3) 野球のデジタル情報 照会

- ・ <https://baseballsavant.mlb.com/>

### (4) 回転軸を理解する

- ・ <https://www.youtube.com/watch?v=y-8XxVxgYEG>

### (5) 投球されたボールの回転方向

- ・ [https://hiros-lab.com/spin\\_direction/](https://hiros-lab.com/spin_direction/)

### (6) ピッチトンネルにどれほどの効果があるのか定量的に評価する

- ・ <https://1point02.jp/op/gnav/column/bs/column.aspx?cid=53647>
- ・ピッチトンネルの紹介
  - <https://number.bunshun.jp/articles/-/847781?page=4>

### (7) 課題

- ・ピッチトンネルを効果的に扱うための Rapsode の利用について



- ・ Rapsode で計測できる情報のまとめ
- (8) 第 1 Q 単位認定試験
- (9) データフォルダ準備 及び データ紹介
  - ・ Google Drive
- (10) ・ Kaggle 紹介
  - Kaggle 公式サイト: <https://www.kaggle.com/>
  - Kaggle チュートリアル: <https://www.kaggle.com/learn>
  - Kaggle ブログ: <https://www.kaggle.com/datasets/kaggle/kaggle-blog-winners-posts>
- ・ MLB 投球データ
  - <https://www.kaggle.com/datasets/pschale/mlb-pitch-data-20152018>
- (11) 課題 (データ分析 I)
- (12) 課題 (データ分析 II)
- (13) 課題 (データ分析 III)
- (14) 課題 (データ分析 iv)
- (15) 課題 (データ分析後)
- (16) 第 2 Q 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業は講義形式で行う。

学生にテーマを与え、ディスカッションや考察・調査を行い、制作過程や制作方法を提示してデータ分析の方法、プレゼンテーションの作成方法 (Rapsode データ分析 II にて実施) について学習する。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

データ分析の基本を習得する。

データ分析の基本

- ・ データの種類
- ・ データ分析の方法
- ・ データ分析の手順

Rapsode を使ったデータ分析 (Rapsode データ分析 II にて実施)

- ・ データの収集
- ・ データのクリーニング
- ・ データの分析
- ・ 分析結果の可視化

## 成績評価の基準および評価方法

---

課題の提出状況（50%）、定期試験の評価（30%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 Rapsode データ分析Ⅱ

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

Rapsode で収集したデータを分析し、ビジネスに役立つ知見を導き出す。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

1, 2 年時の全科目、3 年時の前期科目で習得した内容を前提として、プレゼンテーションの制作を行う。

近年、データ分析はビジネスにおいてますます重要になってきています。

この授業では、Rapsode で収集したデータを分析し、ビジネスに役立つ知見を導き出す方法を学ぶ。

## 授業項目

---

※下記は、1 週間ごとの進捗の目安。

(1) 授業概要について

授業の概要・単位認定の基準についての説明を行う。

・テーマ（対象となる選手）のデータ収集を決定し、Rapsode で収集したデータをもとに  
いて、発表形式でレビューを行う。課題作成に必要なデータの取得

(2) 取得したデータの分析・前処理（1）

取得したデータを用いて分析が可能か調査

(3) 取得したデータの分析・前処理（2）

上記の続き

(4) 状況確認Ⅰ

(5) データ分析・機械学習による処理（1）

取得したデータを用いて機械学習による分析を行う

(6) データ分析・機械学習による処理（2）

上記の続き

(7) データ分析および分析結果のまとめ（1）

(8) データ分析および分析結果のまとめ（2）

(9) 状況確認Ⅱ

(10) プレゼンテーションの作成（1）

- (11)プレゼンテーションの作成 (2)
- (12)制作物のまとめ (1)
- (13)制作物のまとめ (2)
- (14)制作物発表会 I
- (15)制作物発表会 II
- (16)制作物発表会 III

## 授業の進め方

---

演習を主体として、プレゼンテーションの作成を行う。

授業が長期間の制作となるために、全体を通じて3回のチェックポイントとして発表を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

3年間の総括として、学習した内容をすべて生かしたプレゼンテーションの作成を行う。

- ・ Rapsode を使ったデータ分析 (Rapsode データ分析 II にて実施)
  - ・ データの収集
  - ・ データのクリーニング
  - ・ データの分析
  - ・ 分析結果の可視化

## 成績評価の基準および評価方法

---

製作物の難易度 (20%)、製作物の完成度 (60%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 ビジネスアプリ活用 I

担当教員	岡部 美奈				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

パソコンで用いられる eM Client の活用方法について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネスで標準的に用いられる eM Client について、その利用方法を学習する。

## 授業項目

---

- (1) 授業の概要について・eM Client についての概要について  
eM Client の基本操作、Google メールアドレスのセットアップ、画面の説明
- (2) メールの基本 1
  - ・メールの仕組み、メールの作成・受信、添付ファイル、添付画像の表示について学習する
  - ・メールヘッダの解説、メールの下書きを学習する
- (3) メールの基本 2
  - ・返信、転送の方法について学習する
  - ・署名の作成・保存・添付、メールの削除について学習する
- (4) メールの活用 1
  - ・メールの並び替え、メールのビューの変更、未読メールの表について学習する
  - ・メールのフォルダ管理、スレッド表示、キーワード検索、メールの送信予約や自動転送について学習する。
- (5) メールの活用 2
  - ・迷惑メールの自動振り分け、定型文の設定、メールの重要度、開封確認、メールの文字化け、複数アカウントの使い分け、メールサーバに残す機関の設定について学習する。
- (6) 連絡先の活用
  - ・連絡先の仕組みについて学習する。連絡先の登録・編集、受信したメールの差出人の登録について学習する。
  - ・連絡先の情報をメールで送信する、登録した連絡先を整理する方法について学習する。
  - ・連絡先を CSV に書き出す方法について学習する。

#### (7) スケジュール管理

- ・ 予定表の仕組みについて学習する。
- ・ 祝日の設定の方法、稼働時間（業務時間）の設定、終了していない予定の表示、アラームの設定、天気予報の表示を設定する、予定の変更／削除、定期的な予定の登録、終日予定の登録について学習する

#### (8) タスク管理

- ・ タスクの仕組みについて学習する
- ・ 新しいタスクを登録する、詳細なタスク情報の登録、毎週の締め切りを設定する、登録したタスクの確認、タスクの状態の変更（完了タスクの確認、完了タスクの消去、タスクの期限日にアラームを鳴らす）、メールの内容をタスクに登録する、タスクの進捗状況をメールで報告し、予定表を連携する方法について学習する。

#### (9) eM Client のさらなる活用 1

- ・ eM Client で全情報を管理する方法について学習する
- ・ TODO バーで直近の予定やタスクを把握するとともに、アイテムの分類わけについて学習する。
- ・ メモ機能について理解し、アイテムの整理や印刷、削除済みのデータについての復旧方法について学習する。
- ・ eM Client の全データのバックアップ／復元とマイクロソフトのクラウドサービスとの連携について学習する。
- ・ 連絡先や予定表をスマートフォンと同期する方法について学習する。

#### (10) eM Client のさらなる活用 2

- ・ ショートカットキーについて学習する。

#### (11) 単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業は講義および実践形式で行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

eM Client を使いこなせるようになる。

## 成績評価の基準および評価方法

---

製作物の難易度（20%）、製作物の完成度（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

教科書

---

なし

参考書

---

なし

実務経験

---

備考

---

# 科目名 ビジネスアプリ活用Ⅱ

担当教員	岡部 美奈				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	3年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

ビジネスの現場では、Google を主とする各種 WEB サービスが用いられる。様々なサービスの利用方法について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

ビジネスの中で活用される Google をはじめとするアプリケーションの活用方法について演習を通して学習する。3年生のゼミでは、ホームページ制作を行う過程で、様々なファイルの作成・修正(変更)を行う。また、チームで作成する場合に、納期である学期末に向けての課題管理などをWEBサービスを通じて行う手法について学ぶ。

## 授業項目

---

- (1) 授業概要についての解説・Google アプリの概要
  - ・ Google サービスについて学習する
  - ・ 行った実習記録についての提出方法について学ぶ。
- (2) Gmail、Google チャット
  - ・ Gmail の設定。
  - ・ Gmail の基本画面について学習する。
  - ・ Gmail の基本ワードについて学習する。
  - ・ Gmail のラベル付けや検索、スマホの連携、他の PC への転送について学習する。
  - ・ Gmail の署名作成。
  - ・ Gmail の送信。
  - ・ Google チャットについて学習する



### (3) Google カレンダー

- ・ Google カレンダーの利用方法について学習する。
- ・ Google カレンダーの画面構成について学習する。
- ・ カレンダーの共有について学習する。
- ・ 予定の繰り返しの設定。カレンダーの通知、参加者の招待、資料添付や繰り返しの予定の作成について学習する
- ・ リマインダー機能とゴール機能について
- ・ iPhone とのカレンダーの同期について

### (4) Google Drive

- ・ データの共有方法について学習する
- ・ Google ドライブを利用することで、大きなファイルが簡単な方法で共有できることを学ぶ。
- ・ ファイルと共有機能を用いて、データのバックアップ手法について学習する。
- ・ データの更新については、一定の制約が生じることを学ぶ

### (5) Google Keep Google Meet

- ・ アイデアを集約する場合にはメモを利用する。このメモをサービスにしたものに、Google Keep がある。メモサービスの利用方法について学習する。
- ・ 大規模な会議が出来る安全性の高いツール。
- ・ Google Meet/ハングアウト/Google Duo の違いを理解する。

### (6) Google Spread Sheet ( Office ツール)

- ・ Google Spread Sheet について学習する
- ・ Google Spread Sheet の基本画面について学習する。
- ・ Google Spread Sheet で、表の作成・関数を利用する・グラフの作成を学習する。
- ・ Google Spread Sheet を使用し、作成する。

### (7) Google Documents

- ・ Google Documents について学習する。
- ・ Google Documents の基本画面について学習する。
- ・ Google Documents を使用し文書を作成する。
- ・ Google Documents の共有・編集ツールの使用方法を学習する。

### (8) Google Slide

- ・ Google Slide について学習する。
- ・ Google Slide の基本画面について学習する。
- ・ 画像や表の挿入・画像にアニメーションの設定を学習する。
- ・ Google Slide を使用し、作成する。

### (9) Google Forms

- ・ アンケートなど定型の質問に答えることで、スプレッドシートのデータベースを作成することのできる Google のサービスであるフォームについて学習する。
- ・ Google Forms を使用し、作成する。
- ・

## (10)git と GitHub

- ・ チームでサイトを編集するときデータを共有する仕組みとして `github.com` という `git` 向けのサービスを使用して、サイトの更新履歴ともに共有する仕組みについて学習する。
- ・ GitHub.com もしくは、`git` を使用する過程で、リポジトリは多ユーザーから非同期に更新されるために、登録できない状況が発生するときの対応方法について学習する。

## (11)Google サイトの基本と応用

- ・ Google サイトの基本画面について学習する。
- ・ 文章や画像を挿入方法について学習する。
- ・ 画像をスライドする方法について学習する。
- ・ 次回、Google サイトを作成する為にテーマを決めておく。

## (12)Google サイトを使用した WEB ページの作成 (2回)

- ・ Google サイトの中の機能を利用することで、自分の WEB ページを持つことができる。WEB ページを使用して学習したコンテンツを公開する方法について学ぶ。

## (14)作成した Google サイトの発表

- ・ 作成した Google サイトを発表する。

## (15)Chrome、便利な Google サービス

- ・ Chrome について学習する。
- ・ 読み方がわからない文字を書いて翻訳する方法について学ぶ。

## (16)単位認定試験

## 授業の進め方

---

授業は、全体の概略について解説を行い、その後に各種サービスを利用して動作を確認・演習を行う形式をとる。各テーマの最後に課題を出し、評価を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

ビジネスで利用される様々な作業を WEB 上のサービスを通じて管理し、作業を効率的に進められるようにする。

## 成績評価の基準および評価方法

---

試験による評価 (60%)、各回の提出物の状況 (20%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

Google Workspace 完全マニュアル  
Google サービスがぜんぶわかる本完全保存版

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 AI 概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

AI についての概要について、ビッグデータを Python を使うことで、その処理方法について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

AI は近年の技術トレンドであり、企業でどのように理解・活用がされているかについて学習する。

## 授業項目

---

(1) 実習内容の説明。(8 h)

Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。

画像分類

(2) Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

・画像分類 2

・Web スクレイピング

・動画中の車両認識

(3) Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

・テキスト分析

・IMDB 映画レビュー感情分類

・音声認識

・音声分割

・画像内のテキスト抽出

・2つのイメージを合成

(4) Google colab を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

・翻訳

・強化学習

AI を利用するシステムの説明

・チャットボット

・AUTOML

・パーソナライズ

(5) Google colabory を用いて AI のプログラムを作成する演習の実施。(6 h)

- ・アヤメの分類

- ・可視化

API の説明

AI についてのまとめ

## 授業の進め方

---

- 1) 講義を聴講しデータ処理の方法について学習する
- 2) データの取得を Google Colaboratory の操作方法と合わせて学習する
- 3) 実際にデータ処理を行った上で、そのデータの概略をグラフを通じて理解する。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

AI についての概要を理解する。

AI を処理する言語 Python の活用方法について理解する

## 成績評価の基準および評価方法

---

定期考査の点数 (80%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

## 授業外学習 (予習・復習) の指示

---

特になし

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

なし

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 データサイエンス演習

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	8単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	3年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

学習したプログラミング言語、データサイエンス手法などを利用してデータ分析を実施するための必要なスキルを習得する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

データサイエンス手法やプログラミング言語を使用して課題となるデータ分析の実施を行う。

## 授業項目

---

※下記は、1週間ごとの進捗の目安。

- (1) 授業概要についての解説  
実習ソフトウェア (Google Colaboratory, Google Slide) についての説明  
課題の提出方法についての説明
- (2) データ分析手法についての講義・演習 (1) データの前処理①
- (3) データ分析手法についての講義・演習 (2) データの前処理②
- (4) データ分析手法についての講義・演習 (3) 機械学習の手法①
- (5) データ分析手法についての講義・演習 (4) 機械学習の手法②
- (6) データ分析手法についての講義・演習 (5) データ分析結果の確認方法
- (7) 課題の内容の説明、解説  
データ分析手法についての演習 (1)
- (8) データ分析手法についての演習 (2)
- (9) データ分析手法についての演習 (3)
- (10) プレゼンテーションの作成について  
データ分析した結果のまとめ方について学習する。
- (11) 単位認定課題の作成 (1)
- (12) 単位認定課題の作成 (2)
- (13) 単位認定課題の作成 (3)
- (14) 単位認定課題の提出

## 授業の進め方

---

授業はゼミ形式で行う。全体の授業を数回に区切り、学生にテーマを与え、ディスカッションや考察・調査を行い、制作過程や制作方法を提示してデータ分析の方法、プレゼンテーションの作成方法について学習する。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

3年間の総括としてデータサイエンス実習を行うにあたり必要な技術を習得する。

## 成績評価の基準および評価方法

---

制作物の提出状況（50%）、定期的に行われるテストの評価（30%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 データサイエンス実習

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	6 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

3 年間の学習の成果として、学習したプログラミング言語、データサイエンス手法などを利用してデータ分析を実施し、卒業課題としてのプレゼンテーションの制作を行う。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

1, 2 年時の全科目、3 年時の前期科目で習得した内容を前提として、プレゼンテーションの制作を行う。

## 授業項目

---

※下記は、1 週間ごとの進捗の目安。

- (1) 授業概要について・作成する WEB ページの概要についてのまとめ  
授業の概要・単位認定の基準についての説明を行う。  
3 年時後期で制作するプレゼンテーションについて学生個人のテーマの設定を行う。  
テーマ設定後には、発表形式でテーマのレビューを行う。
- (2) 課題作成に必要なデータの取得
- (3) 取得したデータの分析・前処理 (1)  
取得したデータを用いて分析が可能か調査
- (4) 取得したデータの分析・前処理 (2)  
上記の続き
- (5) データ分析・機械学習による処理 (1)  
取得したデータを用いて機械学習による分析を行う
- (6) データ分析・機械学習による処理 (2)  
上記の続き
- (7) 中間発表
- (8) データ分析および分析結果のまとめ (1)
- (9) データ分析および分析結果のまとめ (2)
- (10) プレゼンテーションの作成 (1)
- (11) プレゼンテーションの作成 (2)



- (12)制作物のまとめ（1）
- (13)制作物のまとめ（2）
- (14)制作物発表会

## 授業の進め方

---

演習を主体として、プレゼンテーションの作成を行う。作成した課題は WEB ページのサイトを通じて公開する。

授業が長期間の制作となるために、全体を通じて3回のチェックポイントとして発表を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

---

3年間の総括として、学習した内容をすべて生かしたプレゼンテーションの作成を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

製作物の難易度（20%）、製作物の完成度（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---

# 科目名 卒業制作

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	3 年
学科・コース	情報社会学科				

## 授業概要

---

3 年間の学習の成果として、学習した HTML、CSS、プログラミング言語などを利用して、卒業課題としての WEB ページの制作を行う。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

---

1, 2 年時の全科目、3 年時の前期科目で習得した内容を前提として、WEB ページの制作を行う。

## 授業項目

---

※下記は、1 週間ごとの進捗の目安。

- (1) 授業概要について・作成する WEB ページの概要についてのまとめ  
授業の概要・単位認定の基準についての説明を行う。  
3 年時後期で制作するホームページの内容について学生個人のテーマの設定を行う。  
テーマ設定後には、発表形式でテーマのレビューを行う。
- (2) 必要なツールについての学習  
Visual Studio Code、git、WEB ページの設定などツールについて学習する
- (3) HTML ソースの作成  
設定されたテーマについて HTML ソースを作成する
- (4) HTML ソースの作成 (2)  
上記の続き
- (5) CSS によるデザインの適用  
作成した HTML に対してのデザインの適用を行う
- (6) CSS によるデザインの適用 (2)  
作成した HTML に対してのデザインの適用を行う
- (7) 中間発表
- (8) プログラミングによる実装部分の検討
- (9) jQuery による動的部分の実装
- (10) jQuery による動的部分の実装 (2)
- (11) JavaScript によるプログラミング部分の実装

(12) JavaScript によるプログラミング部分の実装 (2)

(13) 制作物のまとめ

(14)～ 制作物発表会

## 授業の進め方

---

演習を主体として、ホームページの制作を行う。作成した課題は WEB ページのサイトを通じて公開する。

授業が長期間の制作となるために、全体を通じて 3 回のチェックポイントとして発表を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

---

3 年間の総括として、学習した内容をすべて生かした WEB サイトの構築を行う。

## 成績評価の基準および評価方法

---

製作物の難易度 (20%)、製作物の完成度 (60%)、出席率および授業態度 (20%) として評価

## 教科書

---

なし

## 参考書

---

## 実務経験

---

## 備考

---