

# 科目名：情報社会学

担当教員	西田 政幸				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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

西田 政幸：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 ビジネス検定 I

担当教員	宮本 賀世子				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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
- (5) 仕事の基本となる 8 つの意識 (3)  
改善意識、コスト意識
- (6) 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、
- (7) 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
- (8) 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、仕事中の態度と健康管理、入社から退社までと休暇のルール
- (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
- (14)来客の対応と訪問の基本マナー（2）
- (15)会社関係での付き合い
- (16)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	宮本 賀世子				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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・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
- (2) 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
- (3) 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
- (4) 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
- (5) 電話対応
  - ・電話の受け方
- (6) 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
- (7) 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
- (8) 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

(9) 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

(10) 過去問・模擬試験

過去問の解答と解説を行う。

(11) 過去問・模擬試験

(12) 過去問・模擬試験

(13) 過去問・模擬試験

(14) 過去問・模擬試験

(15) 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（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	専門	単位区分	必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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) Windows10 または Windows11 の基本操作
- (6) Windows10 または Windows11 のアプリケーション
- (7) Windows10 または 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）

Windows10 または 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

下記の教科書を使用するとともに、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

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

特になし



# 科目名 ビジネス文書

担当教員	荒川 眞祐子				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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) Windows10 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&Excel2016

## 実務経験

## 備考

# 科目名 表計算

担当教員	井上 栄治				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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、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&Excel2016

## 実務経験

井上 栄治：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 Word MOS

担当教員	井上 栄治				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義と演習	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

Microsoft Office Specialist Word 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

Microsoft Office Specialist Word の資格対策の前提として、Word 入門を受講していること。

## 授業項目

- (1) 授業概要についての解説、書式設定
  - ・リボン I/F からコピー、切り取り、貼り付けの方法を習得する
  - ・文字列の検索・痴漢について学習する
  - ・オートコレクトと特殊文字の挿入方法について学習する
- (2) 文字、段落、セクションの書式設定
  - ・文字書式の設定方法について学習する
  - ・行間の設定方法について学習する
  - ・段落の書式設定について学習する
  - ・ドロップキャップ、ワードアートについて学習する
- (3) 段落の並べ替え、グループ化
  - ・ページ区切り、段組み、段区切り、セクション区切りについて学習する
- (4) 表とリスト
  - ・行数や列数を指定して表を作成できる
  - ・文字列を表に変換できる
  - ・表のスタイルの適用とオプションの設定方法について学習する
  - ・表の構成要素（セル、列、行）の調整方法について学習する
- (5) 箇条書き、段落番号
  - ・箇条書きや段落番号の設定ができる
  - ・リストのレベルとアウトラインの設定、行頭文字の設定について学習する
- (6) 参考資料の作成と管理
  - ・ページ内の脚注や文末脚注の作成方法、レイアウトの設定、資料分権の登録と変更方法について学習する。
  - ・引用文献、図表番号の設定について学習する

(7) 参考資料の作成と管理（2）

- ・目次と表紙の作成
- ・図形の挿入とサイズ・プロパティ、効果の設定、スクリーンショットの作成方法について学習する。

(8) 中間試験

(9) グラフィック要素の挿入と書式設定

- ・アート効果の適用、図の背景の削除、スタイル、塗りつぶしの方法について学習する
- ・明るさやコントラストについて学習する

(10) グラフィック要素の挿入と書式設定

- ・図に文字列の折り返しを設定しレイアウトを行う方法について学習する
- ・SmartArt の挿入、サイズやスタイルの変更、重ね合わせの順番について学習する

(11) Word MOS 模擬試験

(12) Word MOS 模擬試験

(13) Word MOS 模擬試験

(14) Word MOS 模擬試験

(15) Word MOS 模擬試験

(16) 単位認定試験

## 授業の進め方

Word MOS の試験内容について、個々のスキルについて説明を行い、練習問題を行い確認をする。  
第 11 回目以降では、模擬試験を使用して、試験対策を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Microsoft Office Specialist Word を合格すること。

## 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 Word 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 Microsoft Word 2016 対策テキスト&問題集」 (FOM 出版)

## 実務経験

井上 栄治 : IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 Excel MOS

担当教員	井上 栄治				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義と演習	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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の設定、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 Microsoft Excel 2016 対策テキスト&問題集」 (FOM 出版)

## 実務経験

井上 栄治 : IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 ドローン

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
授業方法	講義・演習	開講学期	3Q	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

ドローンの基礎知識を身につけ操縦してみよう。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ドローンの基礎知識を学び、理解する。

理解した上で、実際に操縦士テストまた筆記テストを行う。

## 授業項目

- (1) 講座) 授業概要について、ドローンについての解説
- (2) 講座) 基礎知識（機体関係）について（ドローンの種類・プロポについて・機体についてなど）
- (3) 講座) 航空法（法律）について（ドローンの飛ばす範囲・飛行時の注意など）
- (4) 講座) 筆記試験、ドローン検定について（厳重注意）
- (5) 実習) 基礎知識復習（プロポについて）、操縦①（試験課題説明・練習）
- (6) 実習) 操縦②（練習）
- (7) 実習) 操縦③（練習）
- (8) 実習) 操縦試験、ドローン検定について（厳重注意）

## 授業の進め方

講座については講義形式で、操縦については実習形式で行う。

課題はなく、基礎は筆記試験、操縦は実技試験を実施し評価を行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

基礎知識と簡単な操縦方法を身につけよう。

## 成績評価の基準および評価方法

筆記試験（40点）、操縦試験（40点）、出席および授業態度（20点）として評価

## 教科書

なし

## 参考書

ドローンの専門書：ドローンの教科書 標準テキスト

無人航空従事者試験 3級 4級対応

## 実務経験

## 備考

# 科目名 画像作成

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	1 Q	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

Illustrator 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 で制作を行う。

工程は、Illustrator の使い方、素材の収集、レイアウトの仕方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。

## 授業項目

- (1) 授業概要についての解説
- (2) Illustrator (ソフト) 主な機能の使い方
- (3) 実習 (1) テーマ『自己紹介』A4サイズのチラシを制作する
- (4) 実習 (2) テーマ『自己紹介』A4サイズのチラシを制作・発表
- (5) 実習 (3) 最終課題説明・フライヤー (広告) 説明
- (6) 実習 (4) テーマ『私の作品展』A4サイズのチラシを制作する
- (7) 実習 (5) テーマ『私の作品展』A4サイズのチラシを制作する
- (8) 実習 (6) テーマ『私の作品展』A4サイズのチラシを制作・発表

## 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、

最終的にまとめを行ったうえでプレゼ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)

Illustrator 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

・

実務経験

備考

# 科目名 画像編集

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	1 Q	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

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

Photoshop で制作を行う。

工程は、Photoshop の使い方、撮影、撮影したものの編集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。

## 授業項目

- (9) 授業概要についての解説
- (10) カメラの機能について・撮影へ
- (11) Photoshop の使い方
- (12) 実習（1） 写真の色変更を行い、Photoshop になれる。
- (13) 発表・最終課題説明
- (14) 実習（2） Photoshop で画像編集を行い、オリジナル写真集を制作する
- (15) 実習（3） Photoshop で画像編集を行い、オリジナル写真集を制作する
- (16) 実習（4） Photoshop で画像編集を行い、オリジナル写真集を制作・発表

## (17) 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、

最終的にまとめを行ったうえでプレゼ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）

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

実務経験

備考



# 科目名 映像編集・エフェクト I

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	3Q	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

Premiere Pro 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 で制作を行う。

工程は、Premiere Pro の使い方、素材の収集、編集の仕方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。

## 授業項目

(18) 授業概要についての解説

(19) Premiere Pro (ソフト) 主な機能の使い方

(20) 実習 (1) 写真と文字を使ってスライドショー動画を制作

(21) 実習 (2) 写真と文字を使ってスライドショー動画を制作

(22) 実習 (3) 写真と文字を使ってスライドショー動画を制作

(23) 実習 (4) 写真と文字を使ってスライドショー動画を制作

(24) 実習 (5) 写真と文字を使ってスライドショー動画を制作

(25) 発表

## 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、考え、制作を行い、最終的に制作物のプレゼンを行いが評価を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

Premiere Pro 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 映像編集・エフェクトⅡ

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	4Q	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

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

After Effect で制作を行う。工程は、After Effect の使い方、素材の収集、編集の仕方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。

## 授業項目

- (26) 授業概要についての解説
- (27) After Effect (ソフト) 主な機能の使い方
- (28) 実習 (1) テーマ『文字で遊ぼう』で動画を制作
- (29) 実習 (2) テーマ『文字で遊ぼう』で動画を制作
- (30) 実習 (3) テーマ『文字で遊ぼう』で動画を制作
- (31) 実習 (4) テーマ『文字で遊ぼう』で動画を制作
- (32) 実習 (5) テーマ『文字で遊ぼう』で動画を制作
- (33) 発表

## 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、考え、制作を行い、最終的に制作物のプレゼンを行いが評価を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

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

実務経験

備考

# 科目名 アルゴリズム I

担当教員	西田 政幸				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

プログラミングの基礎となるフローチャートおよび擬似言語について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の午後問題を解けるようになることを目標とする。

## 授業項目

- (1) フローチャートについて：フローチャートとは、フローチャートの役割
- (2) フローチャートについて：フローチャートを書いてみよう
- (3) コンピュータについて知る：コンピュータの機能と構成、記憶すること
- (4) コンピュータについて知る：フローチャート表現と意味
- (5) 基本的な処理：基本3構造、直線的な流れ
- (6) 基本的な処理：データ入力と計算処理
- (7) 基本的な処理：分岐処理1（単純判断）
- (8) 基本的な処理：分岐処理2（複合条件判断）、最大値を求める、多分岐の書き方
- (9) 繰り返し：不定回数の繰り返し
- (10) 繰り返し：一定回数の繰り返し
- (11) 繰り返し：合計を求める、数列の和
- (12) スイッチ機能：スイッチ
- (13) 配列：1次元配列
- (14) 配列：1次元配列
- (15) 配列：2次元配列
- (16) 配列：2次元配列

## 授業の進め方

- 1) 教科書に沿った講義
- 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）

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の午後問題を解けるようになることを目標とする。

## 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

プログラムの第一歩 フローチャート入門（CKG オリジナルテキスト）

## 参考書

特になし

## 実務経験

西田 政幸：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 アルゴリズムⅡ

担当教員	西田 政幸				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

プログラミングの基礎となるフローチャートおよび擬似言語について学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の午後問題を解けるようになることを目標とする。

## 授業項目

- (1) 配列：2次元配列の練習問題
- (2) 擬似言語を読む練習：うるう年の判定
- (3) 擬似言語を読む練習：配列の最大値
- (4) 擬似言語を読む練習：線形探索
- (5) 擬似言語を読む練習：二分探索
- (6) 擬似言語を読む練習：バブルソート
- (7) 擬似言語を読む練習の仕上げ：数字列を数値に変換する
- (8) 擬似言語を読む練習の仕上げ：2進数の乗算
- (9) 擬似言語を読む練習の仕上げ：再帰呼出し
- (10) 擬似言語を読む練習の仕上げ：整列アルゴリズム
- (11) 擬似言語を読む練習の仕上げ：スタックを使って実数値を10進数字列に変換
- (12) 擬似言語を読む練習の仕上げ：リストの逐次探索処理
- (13) 基本情報処理技術者試験のアルゴリズム問題
- (14) 基本情報処理技術者試験のアルゴリズム問題
- (15) 基本情報処理技術者試験のアルゴリズム問題
- (16) 基本情報処理技術者試験のアルゴリズム問題

## 授業の進め方

- 1) 教科書に沿った講義
- 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）

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の午後問題を解けるようになることを目標とする。

## 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

プログラムの第一歩 フローチャート入門（CKG オリジナルテキスト）

## 参考書

特になし

## 実務経験

西田 政幸：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考



# 科目名 メディアコミュニケーション概論

担当教員	西田 政幸				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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

(34) 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

(35) 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

(36) 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

(37) 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

(38) 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

(39) 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

(40) 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

(41) 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

西田政幸：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 JavaScript 演習

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	実習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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 HTML 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

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
授業方法	実習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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。

## 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

- (33) 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
- (34) Web サイトを作る時に考えること
  - ・ Web サイト制作の流れ
- (35) 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
- (36) 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
  - ・ デザインカンブ
- (37) 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
- (38) 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
- (39) 画像や映像、地図を入れる
  - ・ 画像を入れる
- (40) 画像や映像、地図を入れる
  - ・ 地図を入れる
- (41) 画像や映像、地図を入れる



- ・映像を入れる
- (42) 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
- (43) 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
- (44) ソーシャルメディアと連携する
  - ・SNS を活用する
- (45) Web サイトを運用する
  - ・Web サイトの運用
- (46) Web サイトを運用する
  - ・Google のツールを活用する
- (47) 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
- (48) 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
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

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 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) 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
- (2) 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
- (3) HTML のタグについて (3)

H1~H6、BR、
- (4) 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
- (5) 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
- (6) 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
- (7) 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
- (8) 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

(9) 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

(10) CSS について (3)

- ・プロパティを使ったデザインの練習

(11) CSS について (4)

- ・FlexBox を使用したレイアウト

(12) 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

(13) 課題演習 (1)

(14) 課題演習 (2)

(15) 課題演習 (3)

(16) 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）

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 WebデザインⅢ

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
授業方法	講義・実習	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

HTMLやCSSなどのWebブラウザ側の技術を習得する。

## 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

## 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 WebデザインⅣ

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
授業方法	講義・実習	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

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) ディスプレイの大きさ と 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
- (2) 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
- (3) 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
- (4) 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
- (5) 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
- (6) canvas 要素と Web3D
  - ・ canvas 要素とは
  - ・ Web3D

- (7) 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
- (8) アイコンフォント
  - ・アイコン
  - ・アイコンフォント
- (9) 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
- (10) 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
- (11) JavaScript
  - ・JavaScript とは
  - ・DOM とは
- (12) JavaScript ライブラリ
  - ・JavaScript ライブラリとは
  - ・jQuery
- (13) HTML5 API
  - ・HTML5 API とは
  - ・位置情報
  - ・デバイスの制御
- (14) 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
- (15) 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
- (16) 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 情報活用 I

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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 級の合格を目指す

## 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⇔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、ブレインストーミング、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) 復習
- (16) 中間試験
- (17) ワープロについて 概要
- (18) ワープロについて 演習
- (19) 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
- (20) 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
- (21) 身近なコンピュータと暮らし  
前回の理解と、試験問題（J 検抜粋）の演習
- (22) 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
- (23) 情報社会の光と闇（続き）  
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
- (24) 情報社会と情報モラル：情報社会の問題点
- (25) 情報社会と情報モラル：情報社会の問題点（続き）
- (26) 情報社会と情報モラル：情報社会における個人
- (27) 情報社会と情報モラル：知的財産権と著作権
- (28) 情報社会と情報モラル：その他の権利
- (29) 情報モラルについてまとめ
- (30) まとめ
- (31) 単位認定試験

## 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

## 備考

# 科目名 情報活用Ⅱ

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

情報活用試験 3 級の出題区分の『アプリケーションソフトの利用』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 級の合格を目指す

## 授業項目

- (1) 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
- (2) 分野別学習 アルゴリズム
- (3) 分野別学習 基数変換  
J 検 2 級対策として、8 ビットの 2 進数と 10 基数変換
- (4) 分野別学習 情報の収集と整理  
アンケート、KJ 法、ブレインストーミングなどの手法について
- (5) 分野別学習 ネットワークとプロトコルについてのまとめと演習 (1)  
プロトコルと内容について過去問を基礎に解説演習
- (6) 分野別学習 ネットワークとプロトコルについてのまとめと演習 (2)  
メールに用いるプロトコルについて学習する
- (7) 過去問演習 平成 30 年前期 演習と解説
- (8) 過去問演習 平成 30 年後期 演習と解説
- (9) 過去問演習 令和元年前期 演習と解説
- (10) 過去問演習 令和元年後期 演習と解説
- (11) 過去問演習 令和 2 年後期 演習と解説
- (12) 過去問演習 令和 3 年前期 演習と解説
- (13) 過去問演習 令和 3 年後期 演習と解説
- (14) 直前まとめ
- (15) 検定試験の解説
- (16) 中間試験  
※以後は IT パスポートのテクノロジー分野の学習を行う。(IT パスポート試験シラバスより抜粋)

J 検の結果に応じて修正の予定あり

(17) 離散数学について

- ・ 数と表現 2進数と、表現可能な数値の範囲について
- ・ 集合 ベン図と集合に関する基本的な知識について
- ・ 論理演算について 論理演算の基本 (AND、OR、NOT、XOR、NAND、NOR) と真理値表について

(18) 応用数学

- ・ 確率と統計の考え方について  
順列・組み合わせの確立について
- ・ 統計の概要  
度数分布表, ヒストグラム, 代表値などの基本的な統計の考え方

(19) AI 技術についての概要

ルールベース, 特徴量, 機械学習 (教師あり学習, 教師なし学習, 強化学習), ニューラルネットワーク, バックプロパゲーション, 活性化関数, ディープラーニング

(20) データ構造とアルゴリズムについて

基本的なデータ構造 (ハッシュ, リストなど) 、計算量  
代表的なアルゴリズムについて

(21) データ構造とアルゴリズム その2

(22) プログラミング言語

プログラミング言語の種類と特徴について  
コーディング規約、プログラミング構造について  
マークアップについて  
マークアップ言語と JSON について

(23) コンピュータの構成要素

基本的なコンピュータの構成要素 (CPU, メモリ, HDD など)  
IoT デバイス (センサについて)

(24) システム構成

処理形態 (集中処理, 分散処理, 並列処理, レプリケーション)  
システム構成について (デュアルシステム, デュプレックスシステムなど)  
利用形態 (対話型処理, リアルタイム処理, バッチ処理)

(25) システムの評価指標

システムの性能、システムの信頼性、稼働率について

(26) オープンソースについて

オープンソースソフトウェア

(27) 情報デザイン

デザインの原則 (近接, 整列, 反復, 対比) , シグニファイア, 構造化シナリオ法, UX デザイン (User Experience デザイン)



- ユニバーサルデザインについて
- インタフェースの設計について
- (28)情報メディアについて
- (29)マルチメディアについての知識
- (30)データベースとSQLについて
- (31)まとめ
- (32)単位認定試験

## 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『アプリケーションソフトの利用』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

また、模擬試験で 8 割の点数が取れている事。

J 検の合格を基本とする。J 検後は、ITP 試験の受験に向けて、知識の習得を行う。

## 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

## 備考

# 科目名 プレゼンテーション

担当教員	西田 政幸				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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+PowerPoint2016

## 実務経験

西田 政幸：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 プログラミング基礎

担当教員	西田 政幸				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	6
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

Python を使用したプログラミングの基礎を学習する。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

プログラミング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) Python とはどんな言語だろうか
- (2) VSCode のダウンロードとインストール
- (3) インタラクティブモードで実行する
- (4) Python プログラムを作成してみよう
- (5) 変数の取り扱いを理解しよう
- (6) 色々な組み込み型
- (7) モジュールをインポートしてクラスや関数を利用する
- (8) 条件判断は if 文で
- (9) if 文を活用する
- (10) 条件分岐の訓練
- (11) 処理を繰り返す
- (12) ループを活用する
- (13) 繰り返しの訓練
- (14) 例外の処理について
- (15) これまでのまとめ演習
- (16) これまでのまとめ演習
- (17) 文字列を活用する
- (18) 文字列を活用する
- (19) リストやタプルを活用する
- (20) リストやタプルを活用する
- (21) 辞書と集合の操作
- (22) 辞書と集合の操作
- (23) 関数を作成してみよう

- (24) 可変長引数と無名関数の取り扱い
- (25) 可変長引数と無名関数の取り扱い
- (26) 関数を活用する
- (27) 関数を活用する
- (28) 関数の訓練問題
- (29) テキストファイルを読み込む
- (30) ファイル読み込みの訓練
- (31) テキストファイルに文字列を書き込む
- (32) ファイル書き込みの訓練
- (33) クラス作成の基礎知識
- (34) Customer クラスの作成
- (35) インスタンス変数とクラス変数
- (36) クラスでメソッドを定義する
- (37) クラスに変数やメソッドを動的に追加する
- (38) メソッドを動的に追加する
- (39) アトリビュートを外部からアクセスできないようにする
- (40) アクセサメソッドをプロパティとして扱う
- (41) オリジナルのクラスや関数をモジュールとして利用する
- (42) モジュールにテスト用のステートメントを加える
- (43) Customer クラスを継承する
- (44) サブクラスでメソッドを追加する
- (45) 組込み型を継承する
- (46) クラスの訓練問題
- (47) 国家試験の Python の模擬問題
- (48) 国家試験の Python の模擬問題

## 授業の進め方

- 1) 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
- 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）

プログラミング及び Python 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 Moodle 上で展開し、その資料に沿って授業を進める。

## 参考書

インプレス 基礎 Python

## 実務経験

西田 政幸：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

# 科目名 情報ネットワーク演習

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

インターネットを支える TCP/IP についての概論と Windows で使用できるツールを交えて演習を行う。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

情報活用 I、II や IT パスポート試験で学習するインターネットの基盤となる TCP/IP ネットワークについての学習を行う。

Windows10 にあるコマンドを利用して、ネットワークの基礎的な構成・接続・トラブルシュートを理解する。

## 授業項目

### (42) 授業の概略、TCP/IP ネットワークの基礎について

TCP/IP のプロトコルスイートについて理解をする。IPv4 や IPv6 についての理解をするとともに、ネットワークのプロトコルが層状に独立していることを理解する。

### (43) ルーティングについて

ネットワークアドレスとホストアドレスがどのような目的のためにあるのか理解をする。ネットワークの設定をコマンドを使って確認することができることを演習で確認する。

(ipconfig, netsh)

### (44) ルーティングについて (2)

ネットワークとサブネットワークの関係について学習し、ルーティングについて学習する。IP 通信では、より下位のデータリンク層の MAC アドレスを使用するため、どのような設定となっているかについて学習する

ネットワークの障害を確認するコマンド arp、ping について演習を通して学習する。

### (45) DNS について

ドメイン名の検索について学習する。ドメイン名と IP アドレスの関係 (多対一) について学習する。また DNS サーバによるレコード検索について理解する。

コマンド nslookup について学習する

### (46) http について、SSL/TLS、メールプロトコル

### (47) Windows ファイル共有について

Windows ファイルの共有、CIFS などファイルシステムについての演習を行う。

ネットワークドライブなどのコマンドを使った接続についての技術の習得を行う。

(48)無線 LAN・有線 LAN の接続について

無線 LAN に関する規格、有線 LAN に関する規格について学ぶ。

それぞれの規格の特徴と、セキュリティについて学ぶ

(49)単位認定試験

## 授業の進め方

授業は講義により全体についての学習を行い、演習にて Windows10 の各種コマンドを使用して確認を行う形で行う。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Windows10 におけるネットワークトラブルに対して対応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

単位認定試験の成績（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

小野 浩一：IT 企業において、プログラマとして勤務。

## 備考

なし



# 科目名 RPA 演習

(①、②) 16コマ 32時間 1コマ/W)

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義と演習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

コンピュータの作業を自動化する UiPath 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

定型作業を自動化する RPA について学習する。

## 授業項目

(50) RPA についての概略について学習する

RPA ソフトウェアの種類、できる事、簡単なデモについて学習する

(51) UiPath のインストールについて

UiPath のダウンロードとそのインストールについて実行する

(52) UiPath によるフローチャートの作成について

UiPath の基本となるフローチャートの作成方法について学習する

作成したフローチャートの実行方法について学習する

(53) Excel ファイルを開き、データの読み出しを行う

Excel を開くアクティビティについて学習する

(54) データテーブルと繰り返しについて学習する

メッセージボックスの操作について

テキストプロパティに読み出しと文字列の変換

(55) Excel マクロの作成

ボタンの作成、指定した値を指定した数だけ取り出す

外部マクロの実行

(56) メッセージの出力と入力に対する応答

メッセージの出力方法、文字列の入力、その判断と繰り返しについて学習する

(57) Q 1 確認テスト (中間テスト)

(58) W o r d 操作の自動化

Word を利用するアクティビティについて学ぶ

Word の操作方法について学ぶ

(59)PDF ファイルの操作

アクティビティパッケージの追加

PDF の結合・抽出・画像化

(60)ブラウザ操作の自動化

ブラウザの操作を行うアクティビティについて学習する

(61)演習：請求書の自動発行プログラムの作成

(62)演習：請求書の自動発行プログラムの作成

(63)Web サイト情報をまとめるロボットを作成する（1）

(64)Web サイト情報をまとめるロボットを作成する（2）

(65)単位認定試験

## 授業の進め方

授業時間は演習を主体とする。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

RPA としてよく使われる UiPath の操作について学習する

## 成績評価の基準および評価方法

演習における成果物（40%）、定期考査の点数（40%）、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 映像メディア I

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択必須	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	1 Q	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

Premiere Pro 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 で制作を行う。工程は、Premiere Pro の使い方、素材の収集、編集の仕方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。

## 授業項目

- (66) 授業概要についての解説
- (67) 実習 (1) テーマ『自己紹介』動画を制作
- (68) 実習 (2) テーマ『自己紹介』動画を制作
- (69) 実習 (3) テーマ『自己紹介』動画を制作
- (70) 発表
- (71) カメラ・映像関係について①
- (72) カメラ・映像関係について②
- (73) プレ卒業制作内容説明
- (74) 実習 (4) 各自テーマを決めて制作
- (75) 実習 (5) 各自テーマを決めて制作
- (76) 実習 (6) 各自テーマを決めて制作
- (77) 実習 (7) 各自テーマを決めて制作・途中経過確認 (発表)
- (78) 実習 (8) 各自テーマを決めて制作
- (79) 実習 (9) 各自テーマを決めて制作
- (80) 実習 (10) 各自テーマを決めて制作
- (81) 発表

## 授業の進め方

授業はゼミ形式で行う。課題は2つ行う。

学生にテーマを与え、考え、制作を行い、最終的に制作物のプレゼ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）

Premiere Pro 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 映像メディアⅡ

担当教員	渡辺 眞未				
科目の種類	専門	単位区分	選択必須	単位数	2
授業方法	講義・演習	開講学期	2Q	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 授業概要

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

After Effect で制作を行う。工程は、After Effect の使い方、素材の収集、編集の仕方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。

## 授業項目

(82) 授業概要についての解説

(83) 卒業制作内容説明

(84) 実習 (1) 各自テーマを決めて制作

(85) 実習 (2) 各自テーマを決めて制作・テーマ確認

(86) 実習 (2) 各自テーマを決めて制作

(87) 実習 (3) 各自テーマを決めて制作

(88) 実習 (4) 各自テーマを決めて制作・途中経過確認

(89) 実習 (5) 各自テーマを決めて制作

(90) 実習 (6) 各自テーマを決めて制作

(91) 実習 (7) 各自テーマを決めて制作・途中経過確認

(92) 実習 (8) 各自テーマを決めて制作

(93) 実習 (9) 各自テーマを決めて制作

(94) 実習 (10) 各自テーマを決めて制作

(95) 実習 (11) 各自テーマを決めて制作

(96) 実習 (12) 各自テーマを決めて制作・プレゼン資料類確認

(97) 発表会

## 授業の進め方

授業はゼミ形式で行う。

学生が考え、制作を行い、最終的に制作物のプレゼンを行い講師が評価を行う。

## 授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

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

### 実務経験

### 備考

# 科目名 AI 概論

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・実習	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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 colab 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 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	8
授業方法	演習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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
  - ・ illutrator 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) グルーピング（制作物の趣旨と扱う情報への理解を深める）

- ・ グルーピングの修正／グルーピングの選択

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	8
授業方法	演習	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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 ITP 資格対策 I

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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ー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ー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ー演習問題
- (8) セキュリティー情報セキュリティー対策・実装技術ー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・実装技術ー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・実装技術ー暗号技術
- (11) セキュリティー情報セキュリティー対策・実装技術ー演習問題
- (12) 技術要素ーデータベースーデータベースの方式
- (13) 技術要素ーデータベースーデータベース設計
- (14) 技術要素ーデータベースーデータ操作
- (15) 技術要素ーデータベースートランザクション処理
- (16) 技術要素ーデータベースー演習問題
- (17) 技術要素ーネットワークーネットワーク方式
- (18) 技術要素ーネットワークー通信プロトコル
- (19) 技術要素ーネットワークーインターネットの仕組み
- (20) 技術要素ーネットワークー通信サービス
- (21) 技術要素ーネットワークー演習問題
- (22) コンピュータシステムーシステム構成要素ーシステムの処理形態・利用形態
- (23) コンピュータシステムーシステム構成要素ーシステムの構成
- (24) コンピュータシステムーシステム構成要素ー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

## 備考

# 科目名 ITP 資格対策Ⅱ

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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－プロジェクトマネジメント－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) 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

## 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

## 備考

# 科目名 Webデザイン技能検定

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
授業方法	実習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	メディアコミュニケーション学科				

## 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の裏付けとして、  
国家資格であるWebデザイン技能検定3級習得を目指す。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

Webサイト制作において必要な「知識」と「技術」の基本知識を学ぶ。

## 授業項目

### (49) デザインスキルと知識

- ・デザインした素材がどのようにパソコン上に表示されるのか
- ・デザインしたものが使い勝手の良い（ユーザビリティ）ものであるか

### (50) Webサイトを作る時に考えること

- ・html言語/css言語の組み立て（コーディング）能力

### (51) Webサイトのデザインとは情報を整理すること

- ・写真やレイアウトをどのようなコードで記述すると、パソコン画面にどう表示されるか

### (52) インターネット概論

- ・インターネット
- ・ネットワーク技術
- ・インターネットにおける標準規格・関連規格と動向
- ・ウェブブラウジング
- ・ワールドワイドウェブ(WWW)セキュリティ技術

### (53) ・インターネット最新動向と事例

### (54) ワールドワイドウェブ(WWW)法務

- ・知的財産権とインターネット

### (55) ウェブデザイン技術

- ・ハイパテキストマーク付け言語および拡張可能ハイパテキストマーク付け言語(HTML・XTML)とそのコーディング技術
- ・スタイルシート(CSS)とそのコーディング技術
- ・スクリプト

### (56) ウェブビジュアルデザイン

- ・ページデザインおよびレイアウト
- ・マルチメディアと動的表現

(57) ウェブインフォメーションデザイン

- ・インフォメーションデザイン
- ・インタフェースデザイン
- ・ユーザビリティ

(58) アクセシビリティ・ユニバーサルデザイン

(59) 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

## 参考書

## 実務経験

## 備考