

科目名 ポートフォリオ制作

担当教員	勝山 遥人				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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	宮本 賀世子				
科目の種類	一般	単位区分	選択	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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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、仕事時の態度と健康管理、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)電話応対
・電話の受け方
- (20)電話応対
・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	宮本 賀世子				
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	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 クラブ活動

担当教員	勝山 遥人				
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	通年	学年	1年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

体育館にて、様々なスポーツ競技を経験する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

教室内の座学ではなく、体育館の中で、様々なスポーツ競技を経験する。

授業項目

全16回の授業で、春の募集人数に応じて、スポーツ競技を選び、協議を通じて、学生間のコミュニケーションと体力を磨く。

授業の進め方

体育館の借用し、借用できたコートサイズに応じて可能な競技を行う。

実施する協議については授業開始前のレクリエーションや、クラブ活動終了後に次回協議を決定する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

他学科学生と行うため、スポーツを通じてコミュニケーションが取れること。

成績評価の基準および評価方法

授業の参加姿勢で評価を行う。

教科書

なし

参考書

実務経験

備考

特になし

科目名：eスポーツ教育学基礎演習

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	10 単位
授業方法	演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

大会参加や運営など、eスポーツに関する活動や研究を行うことで、eスポーツを通じ、コンピュータの仕組みや構造などを知る。またスポーツにかかわったことがない人でも参加でき、年齢、性別を問わず大会に参加できることから「コミュニケーション能力」や「協調性」などの人間力の向上をはかる。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

1, 2 年生で学習したゲームで勝つ力、コミュニケーション力に加えて、ゲームに対する運営側の面について学習する。

授業項目 (10 単位=160 回分・320 時間)

- ・ e スポーツ実習 第 1 回～50 回
e スポーツ大会に出場する協議のトレーニング
- ・ e スポーツ研究 第 51 回～第 75 回
e スポーツに関する研究会を実施する
スポーツとしての協議制について学ぶ
- ・ e スポーツ競技大会の開催運営 第 76 回～第 100 回
学園祭などを通じて、e スポーツの大会の運営方法について学ぶ
e スポーツを通じた人間力育成について検討する
- ・ e スポーツの普及活動 第 101 回～第 150 回
学校における e スポーツの活動を広める
(正しい理解と運営方法について)
- ・ 学生間でのサポート体制 第 151 回～第 160 回
学生相互の人間関係を豊かにするためのサポートを受ける側とサポーターの両面をロールプレイを通じて学ぶ

授業の進め方

実習を主として進める。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

- e スポーツの体外に出場できる技術を向上させる。
- e スポーツ競技大会の開催運営による企画・立案力の強化
- e スポーツの普及活動を通じて、コミュニケーション力の向上
- e スポーツを通じて、ゲーム環境の構築や設置ができる技術を身に着ける

成績評価の基準および評価方法

日々のレポート提出（40%）、実技テストの結果（40%）と、授業の参加態度（20%）を持って、評価する。

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

なし。

科目名 キャリアプラン I

担当教員	勝山 遥人				
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	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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。

履歴書を完成させる（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 コンピュータリテラシー

担当教員	勝山 遥人				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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	岡部 美奈				
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・実習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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	岡部 美奈				
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・実習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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	岡部 美奈				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義と演習	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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：情報社会学

担当教員	勝山 遥人				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 知的財産権概論

担当教員	桧垣 安宏				
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・実習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 アルゴリズム I

担当教員	白水 和志				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

白水 和志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 情報検定対策

担当教員	白水 和志				
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	1 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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⇔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) 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

白水 和志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 ウェブデザイン技術検定対策 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	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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 級の「知識」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」の基本知識を学ぶ。

授業項目

- (1) インターネット概論
 - ・インターネット
 - ・インターネット技術
 - ・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
 - ・インターネット最新動向と事例)
 - ・ウェブサイト運用管理
- (2) 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
- (3) 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なハイパテキストマーク付け言語 (HTML・XHTML) 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
- (4) ウェブ基準
- (5) 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

- (6) 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
- (7) アクセシビリティ・ユニバーサルデザイン
- (8) ウェブサイト設計・構築技術
- (9) ウェブサイト運用・管理技術
- (10) 安全衛生・作業環境構築
- (11) 過去問題（その1）
- (12) 過去問題（その2）
- (13) 過去問題（その3）
- (14) 過去問題（その4）
- (15) 過去問題（その5）
- (16) 単位認定試験

授業の進め方

授業時間内に講義をし、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）

Web デザイン技能検定3級の「知識」の合格。

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

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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

(33)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

(34)座学 (2) 冊子 (写真集) 説明・ラフ案作成

(35)カメラの機能について・校外撮影へ

(36)Illustrator (ソフト) 主な機能の使い方

(37)Photoshop (ソフト) 主な機能の使い方

(38)実習 (1) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(39)実習 (2) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(40)実習 (3) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(41)実習 (4) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(42)実習 (5) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(43)実習 (6) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(44)実習 (7) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(45)実習 (8) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(46)実習 (9) Illustrator と Photoshop を使い、課題を制作する

(47)課題提出方法の説明・課題提出

(48)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 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 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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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（50点）、操縦試験（30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 デッサン

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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

コンテンツのデザイン制作の為のデッサンスキルを習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

デッサンスキルを磨き、デジタルデータで制作するコンテンツのアナログデータを作成し、卒業年度のゼミで活用できるようにする。

授業項目

- (17) はじめに- 道具説明、各鉛筆の明度
 - ・球体、直方体、円錐の光
- (18) 円柱形 円柱形
 - ・玉ねぎ・りんご
- (19) パース
 - ・想定立体
- (20) 形態、空間
 - ・紙コップ
- (21) 質感、形態、量感
 - ・スニーカー
- (22) 形態描写/手
 - ・各自、手を描写
- (23) 人物クロッキー
 - ・アニメ、漫画などの興味からの流れで、
人体のフォルムをとらえる訓練
- (24) 絵画鉛筆模写
 - ・表現力の認識
- (25) 細密描写
 - ・観察力の認識
- (26) 静物描写
 - ・布、ガラスコップ、ボール

(27) 単位認定試験

課題提出

授業の進め方

授業時間内に鉛筆で実習を行う。課題によって、2週に渡り制作を継続する

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

デザイン制作のためのプラン・計画を視覚的に表現し、伝達ができるようになる事。

成績評価の基準および評価方法

課題提出の点数（80%）、授業態度（20%）を総合して評価

教科書

なし

参考書

実務経験

備考

科目名 HTML・CSS

担当教員	木原 道康				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

木原 道康：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 JavaScript

担当教員	嶋田 秀策				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

嶋田 秀策 : IT 企業において、プログラマとして勤務。

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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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)

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：SPI

担当教員	植田 吉祥				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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。
單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：e スポーツ教育学実践演習

担当教員	植田 吉祥				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	10 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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

大会参加や運営など、e スポーツに関する活動や研究を行うことで、e スポーツを通じ、コンピュータの仕組みや構造などを知る。またスポーツにかかわったことがない人でも参加でき、年齢、性別を問わず大会に参加できることから「コミュニケーション能力」や「協調性」などの人間力の向上をはかる。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

1, 2 年生で学習したゲームで勝つ力、コミュニケーション力に加えて、ゲームに対する運営側の面について学習する。

授業項目 (10 単位=160 回分・320 時間)

- ・ e スポーツ実習 第 1 回～50 回
e スポーツ大会に出場する協議のトレーニング
- ・ e スポーツ研究 第 51 回～第 75 回
e スポーツに関する研究会を実施する
スポーツとしての協議制について学ぶ
- ・ e スポーツ競技大会の開催運営 第 76 回～第 100 回
学園祭などを通じて、e スポーツの大会の運営方法について学ぶ
e スポーツを通じた人間力育成について検討する
- ・ e スポーツの普及活動 第 101 回～第 150 回
学校における e スポーツの活動を広める
(正しい理解と運営方法について)
- ・ 学生間でのサポート体制 第 151 回～第 160 回
学生相互の人間関係を豊かにするためのサポートを受ける側とサポーターの両面をロールプレイを通じて学ぶ

授業の進め方

実習を主として進める。

授業の達成目標 (学習・教育到達目標との関連)

- e スポーツの体外に出場できる技術を向上させる。
- e スポーツ競技大会の開催運営による企画・立案力の強化
- e スポーツの普及活動を通じて、コミュニケーション力の向上
- e スポーツを通じて、ゲーム環境の構築や設置ができる技術を身に着ける

成績評価の基準および評価方法

日々のレポート提出（40%）、実技テストの結果（40%）と、授業の参加態度（20%）を持って、評価する。

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

なし。

科目名 キャリアプランⅡ

担当教員	植田 吉祥				
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・実習	開講学期	通年	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

- 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）

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 プレゼンテーション

担当教員	植田 吉祥				
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・実習	開講学期	前期	学年	2年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 AI 概論

担当教員	日本電算システム株式会社				
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・実習	開講学期	集中	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 ウェブデザイン技能検定対策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	4 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

- (1) 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
- (2) 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
- (3) Web デザイン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
- (4) 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
- (5)
 - ・インターネット最新動向と事例
- (6) 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
- (7) 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

- (8) 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
- (9) 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
- (10) アクセシビリティ・ユニバーサルデザイン
- (11) 以降 課題提出 により、習得状況を確認

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

科目名 ITP 資格対策 I

担当教員	白水 和志				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

各回で学習する内容は、IT パスポートのシラバスにおける大区分から小区分の名称を記載する。

- (1) セキュリティー情報セキュリティ情報セキュリティの概要
- (2) セキュリティー情報セキュリティマルウェア・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演習問題
- (5) セキュリティー情報セキュリティ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管理ー情報セキュリティマネジメント
- (7) セキュリティー情報セキュリティ管理ー演習問題
- (8) セキュリティー情報セキュリティ対策・実装技術ー情報セキュリティ対策の種類と対策
- (9) セキュリティー情報セキュリティ対策・実装技術ーさまざまなセキュリティ対策
- (10) セキュリティー情報セキュリティ対策・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－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

白水 和志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 ITP 資格対策Ⅱ

担当教員	白水 和志				
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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

各回で学習する内容は、IT パスポートのシラバスにおける大区分から小区分の名称を記載する。

- (1) ww 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ー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の基礎知識
- (22) 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ープロジェクトマネジメントー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

白水 和志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 e スポーツ配信

担当教員	塩川 実都				
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	通年	学年	2 年
学科・コース	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

本授業では、e スポーツタイトルゲームを行う上で必要となる配信技術を動画の観点から学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

e スポーツ分野において欠かせない配信の知識を身に付け、動画媒体を通しての自己プロデュース力を学習する。

授業項目

前期

- (1) 授業の目的と概要説明
- (2) 動画配信についての基礎知識
- (3) 配信録画ソフトの基礎・実践 (OBS)
- (4) 配信録画ソフトの応用 (シーン、コレクション)
- (5) 配信録画ソフトの応用 (プラグイン等)
- (6) 配信用サムネイルについて (Ps)
- (7) 配信用サムネイルの作成
- (8) 配信用サムネイル研究 (よく見えるものを解説)

後期

- (1) 配信におけるゲーム規則について (著作権)
- (2) 編集用ゲーム動画の録画 (OBS)
- (3) ゲーム動画における編集知識
- (4) ゲーム動画の編集実践 # 1 (Pr)
- (5) フィードバック # 1
- (6) 数パターンの編集ポイント解説
- (7) ゲーム動画の編集実践 # 2
- (8) フィードバック # 2

授業の進め方

ゼミ形式で個々の目標に合わせ、それぞれ課題を与え最終的に提出してもらい評価を行う。
使用するソフトは Adobe 製品（PremierePro、Photoshop）と配信録画ソフト（OBS）。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Adobe 製品と配信録画ソフト OBS の基本操作を理解して、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（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 Web サイト管理

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 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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

AdobeCC に含まれるソフト (Dreamweaver) を用いて Web サイトの構築とサイト管理について学ぶ。

Web の UX などの基礎デザインについては、内容を変更して別アプリ (Figma) を使用する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

Adobe のソフトウェアツールの中の種々のソフトウェアを用いて Web サイトの管理を行う。

授業項目

1. Dreamweaver のダウンロードとインストール
Dreamweaver の基本
2. Web サイトの基本
Dreamweaver を使って製作するための基礎知識
プレビュー用のブラウザの登録
3. Dreamweaver によるサイトの定義
Web サイトのフォルダー構成
Dreamweaver でのサイト定義手順
サイト定義の編集と削除
4. HTML の基本
5. HTML の応用 5
6. 画像と動画を使う
画像の挿入
動画の挿入
7. リンクの設定
リンクの作成
様々なリンク先を指定する
リンクのチェックと交信
8. CSS の基本
CSS の記述方法、CSS のリセットについて

9. CSS の設定
 - ヘッダーをレイアウトする
 - ナビゲーションにロールオーバーを設定する
10. CSS デザイン
 - コンテンツ領域のデザイン
 - レイアウト崩れの確認と修正
11. CSS デザインのバリデーション
 - CSS3 について
 - ボックスシャドウと角丸の指定
 - グラデーションと透過を指定する
 - アニメーション機能を使う
12. テンプレートの作成と利用
 - テンプレートの活用・作成・修正・応用
13. サイトにいろいろな機能を加える
 - 便利な Web サービスを使用する
 - スニペットとライブラリの登録
 - そのほかの Dreamweaver の機能
14. Bootstrap を使ったレスポンシブデザイン
 - スマートフォンとサイトについて
 - レスポンシブなスターターブログ投稿ページを作成
 - Bootstrap テンプレートをカスタマイズ
15. サイトの公開と管理
 - サーバの設定
 - ファイルのアップロードとダウンロード
 - サイトの管理
16. 単位認定試験

授業の進め方

各回は、講義と演習をセットで行う。評価は提出物にて行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Adobe 製品のうち、未使用ソフトの活用を主目的とする

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

「世界一わかりやすい Dreamweaver 操作とサイト制作の教科書」；術評論社；川正道、やのうまり
絵（みま）、トミー智子 著；ISBN 978-4-297-10002-5

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	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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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、グループिंग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) リポートグリッド/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 クリエイティブ演習

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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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

- (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
④ 表面：氏名などの要素を入れる

- ⑤ 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）
- ⑥ 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 バナーの作成（動画の見出し）
- (14) 課題② バナーの作成（動画の見出し）
- (15) 課題② バナーの作成（動画の見出し）
- (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（バナーの配置）
- (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

(34) 動画の取り込みソフトについて：OBS（1）

(35) 動画の取り込みソフトについて：OBS（2）

(36) Adobe Premi r Pro による動画作成の復習（1）

(37) Adobe Premi r Pro による動画作成の復習（2）

(38) レイアウトする動画のテーマについて

(39) テーマに合った動画の作成（1）

(40) テーマに合った動画の作成（2）

(41) テーマに合った動画の作成（3）

(42) テーマに合った動画の作成（4）

(43) テーマに合った動画の作成（5）

(44) テーマに合った動画の作成（6）

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

(45) 画像プレースホルダの配置／画像の一括挿入

(46) ガイドを使った整列／サンプルサイトの仕上げ

(47) 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

(48) 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

(49) サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成

(50) 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

(51) タブレットのリサイズの基本／Nav Bar の制作

(52) 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

(53) 最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成

(54) 文字スタイルの登録／カラーの登録

(55) SNS／フッター

Section5-6：iPadPro サブページの制作

(56) 送信フォームページの作成／詳細ページの作成

(57) 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

(58) ヘッダーの制作／NaV bar の制作

(59) 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

(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

授業時間内に講義・演習を実施する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Web クリエイター能力認定試験の合格が可能な実技を身に付ける

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

教科書

参考書

実務経験

備考

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	2 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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

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 Web クリエイティブ実習

担当教員	岡本 明久				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 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	メディアコミュニケーション Web クリエイター学科				

授業概要

Web サイトのデザインができる基礎的な知識の裏付けとして、Web クリエイター能力認定試験の習得を目指す。

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) 授業の概要についての解説。最終成果物となる WEB ページを作成するためのコンセプトについてまとめる (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 による製作資料の作成と政策テーマの発表
- (3) 動画コンテンツ、サムネイル画像、レイアウトなどの Adobe ソフトを使用する技術などの洗い出しと、それを格納するフォルダ・ファイル分割などのレイアウトを作成する
- (4) 動画コンテンツの作成 (1)
Adobe Premior Pro を使用して
- (5) 動画コンテンツの作成 (2)
- (6) サムネイル画像などの画像コンテンツの作成
Adobe Phostoshop を使用して作成する
- (7) HTML・CSS のコード作成
- (8) 中間発表
- (9) 動画コンテンツの修正
- (10) サムネイル画像などの画像コンテンツの作成
- (11) HTML・CSS のコードの修正
- (12) 全体の仕上がり調整
- (13) 卒業ゼミ発表資料の作成
- (14) 卒業ゼミ発表資料の作成
- (15) 卒業ゼミ発表

(16) 指導事項の修正

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）

Webクリエイター能力認定試験の合格。

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
