

2019年度

# カリキュラム編成書

Webクリエイター科

東北電子専門学校

# 学 科 概 要 書

作成日：2019年 4月 16日

作成者：高桑 博道

学科名	Webクリエイター科
コース名	
所属分野	クリエイティブ分野

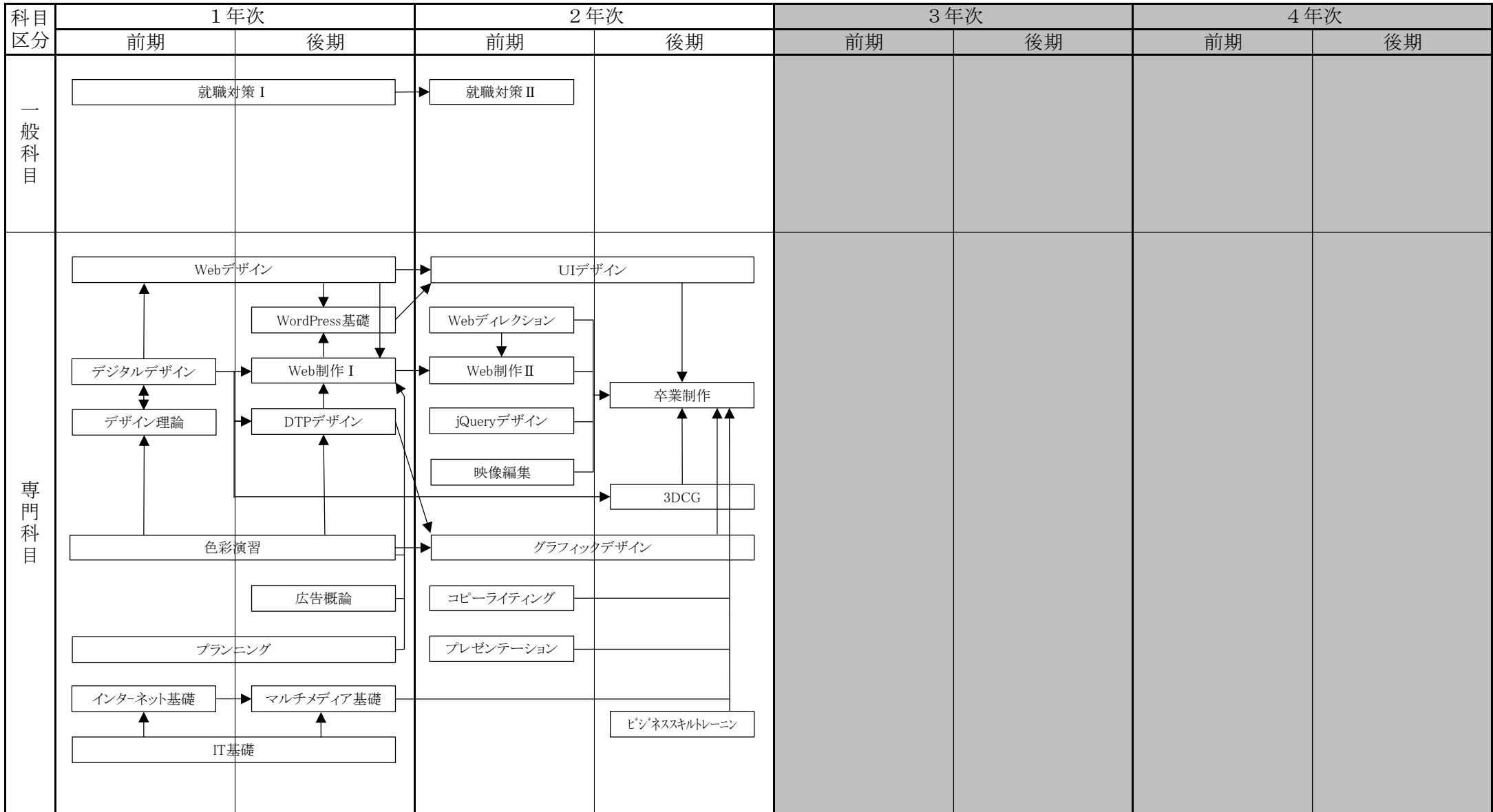
(各行は適宜増減のこと)

人材ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・通信技術が日々進歩し通信の高速・大容量化に伴い、インターネットにおける商品・サービスが多様化している。また、情報の更新も早く、質の良いWebコンテンツが大量に必要となっている。</li> <li>・インターネットの利用は増え続けており、その窓口となるWebサイトの作成のニーズは大きい。</li> <li>・ユーザを意識したWebのデザイン・制作だけではなく、企画から利用後の改善などディレクター、マーケティングの知識が求められている。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クライアントの要望をもとに仕様を明確にし、ユーザの利便性を考慮したデザインを行い、見本(カンパ)を作成できる。これをもとに、コーディングを行いインターネットに公開する。</li> <li>・公開後の運用と分析、改善するなど、Webコンテンツの企画・制作・管理の一連の流れに携わる。</li> <li>・コンテンツに必要な素材の作成のため、各種アプリケーションの操作を習得している。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webページ作成の基本であるHTML5とCSS3を習得する。この2つのコーディング(記述)によりWebページを作成できるようになる。</li> <li>・コンテンツの素材作成のため、アプリケーションを習得する。写真加工、イラスト作成、動画編集など、必要なものを自分で作成・用意できるようになる。</li> <li>・Webに関わるデザインの理解と習得をする。レイアウト、配色だけではなく、Webページを利用するユーザの利便性を考えたデザインを行う。また、効率よく情報にたどり着くかなど情報のデザインを理解する。そして、Webページを訪れるユーザの行動を考え、いかにWebページの目的を達成するか、体験・行動のデザインを理解する。</li> <li>・クライアントの要望を整理し、Webサイトに求めるもの、結果として得られるものを明確にする。これを企画しデザイン、実装する。この一連の流れ、ディレクター・マーケティングを理解する。</li> </ul>
育成人材像	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web業界(Webデザイナー、マークアップエンジニア、Webディレクター)</li> <li>・DTP業界(Macオペレーター、印刷デザイナー、DTPデザイナー)</li> <li>・一般企業の広報、Web管理者</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
主な教育内容 と目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web業界(Webデザイナー、マークアップエンジニア、Webディレクター)</li> <li>・DTP業界(Macオペレーター、印刷デザイナー、DTPデザイナー)</li> <li>・一般企業の広報、Web管理者</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
目標資格	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web業界(Webデザイナー、マークアップエンジニア、Webディレクター)</li> <li>・DTP業界(Macオペレーター、印刷デザイナー、DTPデザイナー)</li> <li>・一般企業の広報、Web管理者</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
目指す職種	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web業界(Webデザイナー、マークアップエンジニア、Webディレクター)</li> <li>・DTP業界(Macオペレーター、印刷デザイナー、DTPデザイナー)</li> <li>・一般企業の広報、Web管理者</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・色彩士検定(3級)、情報検定 活用試験(2級)、ビジネス能力検定ジョブパス(3級)</li> </ul>
業界や外部 専門家との 連携体制	<ul style="list-style-type: none"> <li>【現状】</li> <li>(株)メンバーズ、一般社団法人宮城県情報サービス産業協会等とWeb・モバイル分野教育課程編成委員会を編成し、カリキュラム編成会議を行っている。また、(株)メンバーズから講師を招き連携授業を実施している。</li> <li>【今後】</li> <li>(株)メンバーズの講師陣による連携授業を継続し、実施期間の拡充、より実務を意識した内容を取り入れることを検討していく。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
特長	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の一環として、実在する企業・店舗からWebサイト制作のコンペを請負う。</li> <li>請負う企業・店舗の業界研究、企画、スケジュール管理、制作、プレゼンテーションの過程を通して、実務を意識した実践力と責任感が養われる。</li> </ul>

## 科目関連図

学科名	Webクリエイター科
コース名	

作成日： 2019年 4月 16日



# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策 I			科 目 分 類	独自 / <b>共通</b>
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	<b>講義</b> / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	近藤 孝之 岡崎 和行 大坂 祥郎 升澤 満夫	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	習熟度に応じたクラスを編成し、一般常識や適性試験対策を中心に学習します。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学びます。				
到 達 目 標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
計					
使 用 教 材	(前期)「専門学校生のための就職筆記試験対策問題集」(ウイネット) (後期)「聞いたらわかった SPI」(一ツ橋書店)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。</li> <li>・理解できなかった所や復習のため、eラーニングを活用し理解度を高める。</li> <li>・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。</li> <li>・以上でも解らなかつた所は、休み時間や放課後、先生に聞き理解できるようにする。</li> <li>・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実力試験の成績(年4回実施)</li> <li>・授業に取り組む姿勢 などを総合的に評価する。</li> </ul>				

# 就 職 対 策 I

作成日：2019年4月1日

## < 前 期 >

授業	第1章 国語	第3章 社会	第2章 数学
	開始10分間で問題集を学習・確認		後半60分間で講義・演習
1	授業の進め方、実力テストの解答・解説		
2	Exercise 1・2 漢字の読み(1)/(2)	Exercise 1/2 日本の地理(1)/日本の地理(2)	Exercise 1 式と計算(1)
3	Exercise 3/4 漢字の読み(3)/書き取り(1)	Exercise 3/4 日本の地理(3)/世界地理(1)	Exercise 2 式と計算(2)
4	Exercise 5/6 漢字の書き取り(2)/同音異義語(1)	Exercise 5/6 世界地理(2)/世界の地理(3)	Exercise 3 速さの基礎
5	Exercise 7/8 同音異義語(2)/(3)	Exercise 7/8 日本史(1)/日本史(2)	Exercise 4 旅人算
6	Exercise 9 同訓異字	Exercise 9 日本史(3) 近現代史	Exercise 5 通過算
7	Exercise 10/11 語句の意味・関連(1)/(2)	Exercise 10 世界史(1) 近代以前の西洋史	Exercise 6 流水算
8	Exercise 12 同意語・類義語	Exercise 11 世界史(2) 近代以前の東洋史	Exercise 7 割合の基礎
9	Exercise 13 反対語(対義語)	Exercise 12 世界史(3) 近代史	Exercise 8 濃度
10	Exercise 14 四字熟語(1)書き取り、文字補充	Exercise 13 政治経済(1) 日本国憲法	Exercise 9 損益算
11	Exercise 15 四字熟語(2)選択	Exercise 14 政治経済(2) 三権分立	Exercise 10 仕事算
12	Exercise 16/17 ことわざ(1)/(2)	Exercise 15 政治経済(3) 内閣と裁判所	Exercise 11 虫食い算
13	Exercise 18 慣用句・故事成語	Exercise 16 政治経済(4) 経済の仕組みと～	Exercise 12 順列・確率
14	Exercise 19 敬語	Exercise 17 政治経済(5) 景気の循環と～	Exercise 13 集合
15	Exercise 20 適語補充	Exercise 18 現代社会 社会保障制度	Exercise 14 推理
16	Exercise 21 文章の並び替え・文章整序	Exercise 19 日本・世界の思想・宗教	Exercise 15 図形と角度
17	Exercise 22 文章読解	Exercise 20 日本・世界の芸術家	Exercise 16 面積・体積
18	(予備)	(予備)	Exercise 17 展開図

## < 後 期 >

授業	言語分野	非言語分野
	開始10分間で問題集を自習	後半60分間で講義
1	SPI2の概要	1. 命題
2	1. 同意語	4. 位置と方向
3	2. 反意語	7. 年齢算
4	3. 用途	8. 植木算
5	4. 行為	9. 鶴亀算
6	5. 包含	12. 水槽算
7	6. 原料	17. 代金の精算
8	7. ことわざ・慣用句	20. 数列
9	8. 敬語	21. N進数
10	9. 語句の意味	22. 図形の証明
11	10. 多義語	24. 物の流れと比率
12	11. 文法	25. ブラックボックス
13	12. 空欄補充	26. フローチャート
14	13. 文章整序	27. 図表の読み取り
15	14. 長文読解	28. てこ・モーメント
16		29. 滑車
17		30. 物体の運動
18		31. 電気
19		32. グラフの領域
20		33. 新傾向問題

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策Ⅱ			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	○講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職戦線を勝ち抜くためには               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 履歴書やエントリーシートなどの書類を的確に記述できること</li> <li>2. 筆記試験や適正試験を突破できる知識を身につけること</li> <li>3. 面接試験突破のため「己を知る」こと</li> <li>4. 専門技術や知識を持つこと</li> </ol>               が重要である             </li> <li>・就職試験に関連した一般常識や適正試験に重点をおき、論文の書き方・面接のしかたを学ぶ</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスマナー               <ul style="list-style-type: none"> <li>・立ち居振る舞いなどの基本動作を身につける</li> <li>・社会人として正しい言葉遣いを身につける</li> <li>・ビジネスの現場での電話対応や電子メールマナーを身につける</li> </ul> </li> <li>・面接対策               <ul style="list-style-type: none"> <li>・適切な自己PRを作成できるようになる</li> <li>・適切な志望動機を作成できるようになる</li> <li>・適切なエントリーシート・履歴書を作成できるようになる</li> <li>・適切な企業訪問ができるようになる</li> <li>・面接試験で自分をアピールできるようになる・筆記試験に備えて一般常識を見に付ける</li> </ul> </li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・高等学校までの一般常識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>■就職センターの利用 1コマ/週               <ul style="list-style-type: none"> <li>・センターの学科担当や県別担当の先生方との個人面談、就職相談</li> <li>・求人票、就職試験アンケート、企業パンフレットの閲覧</li> <li>・インターネットを利用しての求人検索、情報収集</li> </ul> </li> <li>■1コマ/週(20)</li> </ul>			
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスマナー               <ul style="list-style-type: none"> <li>言葉遣い / 電話対応 / 電子メールのマナー</li> </ul> </li> </ul>			
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・面接対策               <ul style="list-style-type: none"> <li>自己PR作成 / 志望動機作成 / エントリーシート / 履歴書作成</li> <li>企業訪問の仕方 / 模擬面接 / 好印象のあたえ方</li> </ul> </li> </ul>			
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職試験対策               <ul style="list-style-type: none"> <li>一般常識 / 適性(SPI)試験 / 性格検査 / 作文添削</li> </ul> </li> </ul>			
計	38				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一週間でマスター 時事&amp;一般常識の完璧対策</li> <li>・就職ガイドブック、就職試験の適性検査、検定対策用プリント</li> <li>・イッキに内定！面接&amp;エントリーシート[一問一答]</li> <li>・就職試験 受かる小論文・作文模範文例</li> </ul>				
履 修 上 の 意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職センターは授業以外でも活用し、就職情報を得ましょう</li> <li>・就職センターを通して履歴書を提出する場合は締め切りは必ず守りましょう</li> <li>・就職活動はあなた自身があなたのために行う活動です。自主的・積極的に活動して下さい。</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期試験 60%</li> <li>・作文課題等の評価 30%</li> <li>・平常点(授業への取り組む姿勢など) 10%</li> </ul>				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター			
コ ー ス 名				
科 目 名	Webデザイン(企業連携科目)		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態 <del>講義</del> / 実習 / 演習
コマ数 / 週	前期5/後期3	総授業コマ数	152	単 位 数 8
担 当 教 員	・企業講師 ・高桑 博道	実 務 経 験	Webサイトを中心に広告・コンサルティング・マーケティングを行う企業において、Webサイトの企画から制作・管理などWebの一連の業務に従事。実務からUI・UXなどユーザーを意識したWeb制作の教育を行う。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・HTMLやCSSを理解し、アプリDreamweaverやAdobeXDを活用し、ホームページのデザインを学ぶ</li> <li>・企業のWebサイトがデザイン・コーディングできる</li> <li>・Web制作の一般的なワークフローを学び、Webデザイナーの役割を理解する</li> <li>・企業連携授業にて、デザインの基礎を学び、デザインの考え方のポイント、配色等を直接実践的な指導をもとにセンスを磨く</li> <li>・また、企業連携授業にて、UXデザインのプロセスを学び、続くアプリ開発工程においてUXを意識したデザインと制作を行いプレゼンする</li> </ul>			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナーが利用しているとしているプロツールDreamweaver、AdobeXDのアプリケーション技術の修得、効率よくページを作成できる</li> <li>・Web標準であるHTML5とCSSの基本知識を修得し、CSSによるレイアウトテクニックを身に付ける</li> <li>・Photoshopのアプリケーションを使いこなすトレース技術を身に付け、サイトデザインのプロトタイプが作成できる</li> <li>・グループ制作を行うことで、役割分担を理解しコミュニケーションが取れるようになる</li> </ul>			
目 標 資 格	Webデザイナー検定 ベーシック			
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンの基本操作、タイピング</li> <li>・Photoshop、illustrator技術</li> </ul>			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>■前期 5/週 実践的なレッスン形式で下記を学ぶ(95) 本校教員(専任)担当</li> <li>・Dreamweaverの基礎知識</li> <li>・基本となるページを作成 / CSSを設定してデザインする</li> <li>・データを公開(サーバへアップロード)</li> </ul>		
	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>・演習課題</li> </ul>		
	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習1・2 / 実習3 / 実習4</li> </ul>		
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>■後期 3/週 画面レイアウト、デザイン(57) 本校教員(専任)担当</li> <li>・AdobeXDの基礎技術</li> </ul>		
	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AdobeXDの実習(画面レイアウト)</li> </ul>		
	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web制作企画案/デザイン/プレゼン</li> </ul>		
	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仮想企業Webページデザイン制作実習</li> </ul>		
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>■企業連携授業(12) 企業講師担当</li> <li>・デザイン基礎研修</li> </ul>		
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UXデザイン</li> </ul>		
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリ開発工程(企画/デザインカンパ作成/プレゼン)</li> </ul>		
計	133			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界一わかりやすい Dreamweaver 操作とサイト制作の教科書(技術評論社)</li> <li>・世界一わかりやすい HTML5&amp;CSS3 コーディングとサイト制作の教科書(技術評論社)</li> <li>・世界一わかりやすい Adobe XD UIデザインとプロトタイプ制作の教科書(技術評論社)</li> <li>・プリントおよびサンプル</li> </ul>			
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1つの課題を仕上げ(完成)ながら、ツールやコマンドの使い方、テクニック技術を学ぶので休まないこと</li> <li>・Webサイトには、画像やイラストなどの素材が必要になります、クリエイターとして素材も制作できるように、「デジタルデザイン」でPhotoshop、Illustratorのアプリケーション技術も身に付けてください</li> <li>・個人用のWebサイトを作成し、情報発信しましょう</li> </ul>			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>【前期】 実習課題50%、演習課題40%、平常点10%</li> <li>【後期】 企業連携実習20%、実習課題40%、演習課題30%、平常点10%</li> </ul>			

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	デジタルデザイン			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / ②実習 / 演習
コマ数 / 週	6	総授業コマ数	114	単 位 数	
担 当 教 員	内海 信也 高桑 博道	実 務 経 験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すべてのグラフィックデザインにおいて必要なアプリケーション(Photoshop・Illustrator)を修得し、デザイン・表現方法を学びます。</li> <li>・PhotoshopとIllustratorによるデザイン・表現方法を修得し、コンピュータによる制作が行なえるようになることを目的とします。</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レイアウトソフトウェアを使って制作物のレイアウトが行える。</li> <li>・画像加工ソフトウェアを使って画像の修・加工・作成が行える。</li> </ul>				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	25	Illustratorの基本操作			
	25	Photoshopの基本操作			
	32	Illustratorによるデザインマテリアルの制作(マーク・キャラクター・ピクトグラム・その他)			
	32	Photoshopによる写真を活用した制作			
	※進捗状況により、技術力向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。				
計	114				
使 用 教 材	・Illustrator QuickMaster / Photoshop QuickMaster【ウイネット】				
履 修 上 の 意 注	身の回りにあるもののデザインに対して“名探偵”のように「どうしてこういうデザインなんだろう？」という興味をもって下さい。そしてなぜそのようなデザインになったのか理由を推理して楽しんでみてください。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価します。 ・平常点:20%      ・課題評価:80%				



# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	Web制作 I			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / ②実習 / 演習
コマ数 / 週	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>•HTML5/CSS3を使ってモダンなサイトを制作するためのコーディングテクニックを習得する</li> <li>•実際のWeb制作の現場と同様に、サイトのデザインを基にして骨格を見極め、骨組みから中身までひと通りコーディングするというフローをなぞる</li> <li>•デザインキャンプを作成し、キャンプの通りに制作を行う。</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>•HTML5/CSS3の実用的なコーディングスキルやテクニックを身につける</li> <li>•マルチデバイスを対応したWebサイトが制作できる</li> <li>•ポートフォリオサイト制作</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Photoshop、illustrator、AdobeXDのアプリケーションスキルがある</li> <li>•Dreamweaver等のアプリケーションスキルがある</li> </ul>				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	6	•CSS3を使ったレイアウトコーディング			
	6	•jQueryを使ったレイアウトコーディング			
	35	<ul style="list-style-type: none"> <li>•3つの本格レイアウトコーディング</li> <li>スタンダードレイアウト/グリッドレイアウト/シングルページレイアウト</li> </ul>			
	5	•デザインキャンプ作成			
13	•デザインキャンプをもとにしたサイト作成				
30	•ポートフォリオサイト制作				
計	95				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>•HTML5/CSS3モダンコーディング (翔泳社)</li> <li>•必勝！ポートフォリオ入門(インプレス)</li> <li>•プリント資料</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>•魅力的なサイト制作を作りたいなら、プロが制作したサイトをチェックしデザインを参考にしましょう</li> <li>•業界競合サイトの徹底チェックをしてください</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	実習課題50%、演習課題40%、平常点10%				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	WordPress基礎			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	<del>講義</del> ①実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CMS(コンテンツ管理システム)として需要のあるWordPress を使ったサイト構築を理解する</li> <li>・WordPress構築環境とサーバーサイドスクリプトについて理解する</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・WordPress を使ってブログサイトが構築できるようになる</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識					
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	・オリエンテーション			
	2	・MAMP環境の構築			
	3	・簡単なPHPスクリプトの作成と実行			
	1	・WordPress管理画面の理解			
	1	・テーマの選択			
	1	・固定ページの作成			
	1	・投稿ページの作成			
	1	・メニューの作成			
	1	・ウィジェットの活用			
1	・プラグインの活用				
6	・作品制作				
計	19				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いちばんやさしいWordPressの教本(インプレス)</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注					
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品を、上記到達目標の観点にて評価し、ペーパー試験は実施しない</li> <li>・評価には作品制作に取り組む姿勢、授業態度が含まれる</li> </ul>				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	デザイン理論			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / <del>実習</del> / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。		
目 的 / 概 要	<p>・印刷物を中心に様々なメディアにおいて表現されたデザインについて実例をもとにその表現方法を考察し、理論的にデザインする方法を学びます。</p> <p>・レイアウトデザインを中心にデザインの基礎を学習し、適切なデザインが導きだせるようにすることを目的とします。</p>				
到 達 目 標	デザイン用語の意味を説明できる。 平面デザインにおける構成要素や手法等を、実際の制作に活用できる。				
目 標 資 格					
前 提 知 識					
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2 3 3 3 4 4	デザインとは 文字(タイポグラフィ・組版) 形と構成 編集とレイアウト 様式 造形 ※進捗状況により、技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計	19				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Design Basic Book[第2版] -はじめて学ぶ、デザインの法則【BNN】</li> <li>・7日間でマスターするレイアウト基礎講座【視覚デザイン研究所】</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	様々なインプットや経験がアイデアのもとになります。色々なものを見聞き、体験してみましょう。				
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価します。 ・平常点:20%      ・課題評価:30%      ・期末試験50%				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター			
コ ー ス 名				
科 目 名	DTPデザイン		科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態 <del>講義</del> ①実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数 2
担 当 教 員	内海 信也	実 務 経 験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。	
目 的 / 概 要	印刷物において的確に情報を伝達するためのデザイン方法と作成能力の向上と、印刷物作成(DTP)全般に必要な知識を修得します。 印刷物作成に必要な知識や考え方について、さまざまな印刷媒体の制作を通じて学習します。			
到 達 目 標	・前期科目Macベーシックよりも複雑な印刷物を制作できる。			
目 標 資 格				
前 提 知 識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	2	デザインとデザイナーについて		
	2	デザインワークフロー		
	2	デザインプランとコンセプト		
	2	レイアウトと構図		
	2	画像		
	2	フォント		
	6	ポストカード		
	6	ポスター		
	6	ショップチラシ		
8	イベントチラシ			
	※進捗状況により、技術力向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
計	38			
使 用 教 材	・デザインエクササイズ【ウィネット】			
履 修 上 の 意 注	気に入ったデザインはどのようにすれば作れるか考察し、そして観て理解するだけでなく、そのエッセンスを取り入れた作品を作ってみて体得してください。			
成 績 評 価 の 方 法	以下の点を中心に総合的に評価します。 ・平常点:20%      ・課題評価:80%			

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	色彩演習			科 目 分 類	◎独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	△講義 / 実習 ◎演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインという分野において重要な要素となる色彩の基礎知識・配色を学ぶ</li> <li>・色彩士検定3級合格を目指す</li> <li>・ロゴ・地図などの図版やポスター・DMなどの各種印刷媒体について、デザイン技術の基礎能力を制作を通じて学びます</li> </ul>				
到 達 目 標	・デザインにおいて重要な要素となる色彩の基礎知識、配色を学ぶ				
目 標 資 格	色彩士検定3級				
前 提 知 識	・高等学校の程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	・オリエンテーション、色のなりたち・混色			
	4	・表示方法			
	3	・演習:PCCSの色の三属性			
	5	・知覚的効果			
	2	・心理的効果			
	7	・色彩調和と配色演習			
	4	・色彩検定対策			
	4	・配色演習:色彩のイメージ			
	4	・補習			
計	38	※進捗状況により、技術力向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。 ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。 ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。 ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。			
使 用 教 材	はさみ、定規 カラーマスターベーシック(アデック出版局)、アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199a(日本色研事業)、筆、パレット、タオル等				
履 修 上 の 意 注	・忘れものをしない(授業になりません)				
成 績 評 価 の 方 法	・平常点40%、定期試験60%				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	広告概論			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	○講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	高橋 恭子	実 務 経 験	テレビローカル局で番組広報制作、イベント・プランニングなどの仕事に携わり、その後、記事編集・企画プランニングなどの業務を経験。また、広報・マーケティング全般のアドバイザーを務めている。これらの経験を活かし、広告・企画・プランニング等の教育を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・広告の全体像を把握し、広告の社会的役割や広告表現および広告計画など一連の基本的知識や広告の知的所有権について理解する</li> <li>・広告業界の仕組みを理解する</li> <li>・広告宣伝のあり方や社会での位置づけ、商用サイト構築のためのマーケティングの基礎を学ぶ</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・広告の全体像の把握できるようになる</li> <li>・広告の社会的役割や広告表現及び広告計画など一連の基本的知識について説明できるようになる</li> <li>・広告業界の仕組みを理解し、説明できるようになる</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・高等学校の美術やデザイン科目履修程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	広告とは何か			
	1	広告機能(情報伝達、説得、関係強化、文化・社会的機能)			
	3	広告会社の仕組み			
	2	テレビ広告の特徴と仕組み			
	3	その他の広告媒体(種類と特徴から媒体計画まで)			
	5	ネット広告(種類と特徴から媒体計画まで)			
	1	ネット広告の効果測定			
	1	ネット広告の取引形態			
	1	広告マネジメントの新展開			
1	広告のゆくえ(4P理論からの脱却)				
計	19				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・広告の基本(日本実業出版社)</li> <li>・演習プリント</li> <li>・解説プリント</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まとめノート(A4版)を用意する</li> <li>・授業の初めに持ち回りで『気になっている広告』をプレゼンテーションする</li> </ul>				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期試験 60%</li> <li>・プレゼンテーション 30%</li> <li>・平常点(授業への取り組む姿勢) 10%</li> </ul>				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	プランニング			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	<del>講義</del> / 実習 / ○演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高橋 恭子	実 務 経 験	テレビローカル局で番組広報制作、イベント・プランニングなどの仕事に携わり、その後、記事編集・企画プランニングなどの業務を経験。また、広報・マーケティング全般のアドバイザーを務めている。これらの経験を活かし、広告・企画・プランニング等の教育を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画とは何かを理解する</li> <li>・広告企画の種類と手順を理解する</li> <li>・商品企画や事業構想企画などの企画段階における基本的知識や仕組みを理解する</li> <li>・発想力を鍛える ・企画の立案からプレゼンテーションまでの流れを学びます</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市場やターゲットを意識した発想ができるようになる。</li> <li>・企画を組み立てる流れを理解し、具体的な企画を提案できるようになる。</li> <li>・企画案を企画書に落とし込み、プレゼンテーションにつなげられる技術を身につける。</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高校生レベルの思考・言語力</li> <li>・Webの基本知識</li> </ul>				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	企画の必要性			
	3	企画の構成			
	2	マーケティング戦略 情報の収集			
	2	マーケティング戦略 情報の分析			
	2	コミュニケーション戦略 与件の整理			
	2	コミュニケーション戦略 課題の明確化			
	2	コミュニケーション戦略 ターゲットの明確化			
	2	コミュニケーション戦略 コンセプトの確定			
	2	前期まとめ			
	6	企画の具体化			
	2	Webサイトの位置づけ			
	4	Webサイトのデザイン			
	5	企画書への落とし込み			
2	プレゼンテーション				
計	38				
使 用 教 材	プリント、テキスト「広告の基本」(日本実業出版社)P158～194				
履 修 上 の 意 注	企画のタネは身近にある。こだわりや疑問を生活の中で意識すること。				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画書、プリントなどの課題制作 60%</li> <li>・プレゼンテーション 30%</li> <li>・平常点(授業への取り組む姿勢) 10%</li> </ul>				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	インターネット基礎			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	①講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人がWebサイトをデザインし、制作して情報発信するまでに必要な知識と技術を学ぶ</li> <li>・Webデザイナー検定ベーシック合格を目指す</li> <li>・デザインや2次元CGの基礎から、コンセプトメイキングなどの準備段階、Webページデザインなどの実作業、テストや評価、運用まで、Webデザインに必要な多様な知識を学ぶ</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>■4月～7月</li> <li>・目標検定 Webデザイナー検定 ベーシック</li> <li>・個人がWebサイトをデザインし、制作して情報発信ができる</li> <li>・クリエイターとして必要な著作権やセキュリティについても理解する</li> <li>■7月～9月</li> <li>・目標検定 マルチメディア検定 ベーシック</li> <li>・インターネット、マルチメディアに関するコンテンツや技術、システムや機器について理解し、社会や生活の場で知識が活用できる</li> </ul>				
目 標 資 格	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイナー検定 ベーシック</li> </ul>				
前 提 知 識	IT基礎				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	8	■4月～7月 入門Webデザイン(24)			
	8	・Webデザインへのアプローチ			
	1	・Webデザイン			
	8	・Webページを実現する技術			
1	・技術の基礎				
1	・検定対策問題と解説				
4	■7月～9月 入門マルチメディア(12)				
4	・コンテンツ制作のためのメディア処理				
4	・インフラとして定着したインターネット				
4	・インターネットで提供されるサービス				
計	38				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4月～7月 入門Webデザイン CG-ARTS協会</li> <li>・Webデザイナー検定 公式問題集 CG-ARTS協会</li> <li>・7月～9月 入門マルチメディア CG-ARTS協会</li> <li>・マルチメディア検定 公式問題集 CG-ARTS協会</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書のキーワードの整理して、検定に臨んでください。</li> <li>・検定は必ず申し込むこと</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	定期試験+(検定結果)				



# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	マルチメディア基礎			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	①講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会や生活の場で必要なインターネット、マルチメディアに関するコンテンツや技術、システムや機器についての基礎知識を学ぶ</li> <li>・マルチメディア検定 ベーシック合格を目指す</li> <li>・コンピュータや周辺機器、インターネット、デジタルコンテンツ、携帯電話、知的財産権、マルチメディアの社会応用などに関する幅広い知識を学ぶ</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>■7月～11月</li> <li>・目標検定 マルチメディア検定 ベーシック</li> <li>・インターネット、マルチメディアに関するコンテンツや技術、システムや機器について理解し、社会や生活の場で知識が活用できる</li> <li>・クリエイターとして必要な著作権やセキュリティについても理解する。</li> <li>■12月～3月</li> <li>・就職活動用作品集を作成し就職試験に備える</li> </ul>				
目 標 資 格	・マルチメディア検定 ベーシック				
前 提 知 識	・インターネット基礎、IT基礎				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■7月～11月 入門マルチメディア (16)</li> <li>3 ・急速に伸びるネットビジネス</li> <li>3 ・マルチメディア端末へと進化する携帯電話</li> <li>3 ・家庭の中のマルチメディア</li> <li>3 ・日常生活に広がるマルチメディア</li> <li>2 ・ネットワークセキュリティと著作権</li> <li>4 ・検定対策問題と解説</li> <li>■12月～3月 (20)</li> <li>20 ・ポートフォリオ作成</li> <li>・就職対策</li> </ul>			
計	38				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・後期 入門マルチメディア CG-ARTS協会</li> <li>・マルチメディア検定 公式問題集 CG-ARTS協会</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書のキーワードの整理して、検定に臨んでください。</li> <li>・検定は必ず申し込むこと</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	定期試験+(検定結果)				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	IT基礎			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	①講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報化に主体的に対応するために基礎的な知識を得る</li> <li>・情報化社会で企業活動を理解するための基礎的な知識を得る</li> <li>・情報活用試験2級合格を目指す</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・環境設定されたパソコンを利用できる:情報を「使う」能力を習得する</li> <li>・状況に応じた適切な選択ができる:情報機器、ネットワークなど基本的な知識と技能を習得する</li> <li>・実践的な力:「情報社会を生き抜く力」「ビジネスができる力」を習得する</li> </ul>				
目 標 資 格	・情報検定 活用試験 2級				
前 提 知 識					
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	・オリエンテーション			
	4	・第1部 経営戦略とシステム戦略			
	4	・第2部 プロジェクトマネジメント			
	4	・第3部 情報と情報の利用			
	4	・第4部 パソコンを利用したシステム			
	3	・第7部 情報ネットワーク社会への対応			
	3	・第8部 情報モラル、情報セキュリティ			
	4	・検定対策問題と解説			
6	・アルゴリズム 配列				
6	・アルゴリズム 図形				
計	38				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報検定 情報活用試験2級 公式テキスト</li> <li>・合格対策プリント(過去問) 解説プリント</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキストに沿ったプリントを使い、重要な部分・ポイントとなる部分を記入し、覚えること</li> <li>・普段からパソコンに興味を持ち、電気店やパソコンショップでカタログを収集し、最新動向に目を向けること</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期試験</li> <li>・授業への取り組む姿勢などを中心に総合的に評価する (定期試験70% 平常点:提出物等30%)</li> </ul>				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター			
コ ー ス 名				
科 目 名	Web制作Ⅱ	科 目 分 類	○独自 / 共通	
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態
				<del>講義</del> / ○実習 / 演習
コマ数 / 週	4	総授業コマ数	76	単 位 数
				4
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業サイトの新規案または、リ・デザイン案の企画・プレゼン・制作を実践する</li> <li>・実在企業からWebサイト制作の受注し、オリエンテーション・コーディング・競合調査・デザインコンパ作成・提案書作成・プレゼンテーション・ワイヤーフレームの作成・コーディングまでの一連の工程を実践する</li> </ul>			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webデザイン&amp;レイアウトの最新常識を使った演習をとおしてをテクニックを学びサイト制作ができる。</li> <li>・マルチデバイスを対応したWebサイトが制作できる</li> <li>・サイト管理を学びサイトの運営ができる。</li> <li>・卒業制作の前提知識</li> </ul>			
目 標 資 格				
前 提 知 識	・HTML+CSS知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■HTML5 / CSS3制作実習</li> <li>2      ・SEOについて、HTML5復習</li> <li>10     ・仮想企業Webサイト制作</li> <li>15     ・レスポンシブWebデザイン 企業Webサイト制作</li> <li>10     ・jQuery Mobile 企業Webサイト制作</li> <li>4      ・新規案または、リ・デザイン案の企画</li> <li>15     ・企業サイトコンペ</li> <li>15     ・エンターテイメント系サイト</li> <li>5      ・その他課題制作</li> </ul> <p>※進捗状況により各項目の履修時間は変更になります。</p>		
計	76			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やっつけてはいけないデザイン(翔泳社)</li> <li>・ランディングページ・デザインメソッド(MdN)</li> </ul>			
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業時間内では制作は終了しません、空き時間、帰宅時間も必要になります、スケジュール管理をしっかりとしましょう。</li> </ul>			
成 績 評 価 方 法	実習課題50%、演習課題40%、平常点10%			

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	jQueryデザイン			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / ○実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	古川 喜士	実 務 経 験	インターネットを活用したサービス、コンサルティング業務を行う企業に在籍し、フロントエンジニアとして9年以上従事している。CMS、フレームワークを使用したWebサイト作成に携わっている。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・JavaScriptの基本構文を理解する</li> <li>・jQueryによるDOM操作の基本を理解する</li> <li>・jQueryプラグインを扱える</li> </ul>				
到 達 目 標	・自作のjQueryプラグインを導入したWebページの作成				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・HTML+CSSコーディンスキル				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	・オリエンテーション			
	1	・JavaScriptの基本構文の理解1			
	2	・JavaScriptによる基本的なDOM操作の理解			
	2	・jQueryによる基本的なDOM操作の理解			
	4	・jQueryによるイベントをトリガーにしたDOM操作の理解			
	2	・JavaScriptの基本構文の理解2			
	4	・jQueryによるスライドショーの作成			
	4	・jQueryによるモーダルの作成			
	4	・公開されているjQuery Pluginを知る			
2	・自作するjQueryプラグイン決め				
11	・自作jQueryプラグインの作成				
1	・ペーパー試験				
計	38				
使 用 教 材	・jQuery最高の教科書(SBクリエイティブ)□				
履 修 上 の 意 注					
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペーパー試験:50%</li> <li>・課題:50%</li> </ul>				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	Webディレクション			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	①講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Webサイトの企画から制作、運用、そして評価にいたるまでの制作のプロセスを学ぶ</li> <li>•Webデザイナー検定 エキスパート合格を目指す</li> <li>•Webサイト全体の制作プロセスを学び、Webディレクターに求められる能力を身につける</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>•コンセプトメイキングから、制作、運用まで、業務としてWebデザインを行う際に必要な知識と技術の修得する</li> </ul>				
目 標 資 格	Webデザイナー検定 エキスパート				
前 提 知 識	インターネット基礎、Webデザイン				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>■Web制作の流れ、検定過去問題(5回分)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>•コンセプトメイキング</li> <li>•情報の構造</li> <li>•ページデザイン</li> <li>•ナビゲーション</li> <li>•動きと音の効果</li> <li>•Webサイトを実現する技術</li> <li>•Webサイトのテストと運用</li> </ul> </li> </ul>			
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>■実習                             <ul style="list-style-type: none"> <li>•卒業制作事前調査</li> </ul> </li> </ul>			
計	19				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Webデザイン -コンセプトメイキングから運用まで- (CG-ARTS協会)</li> <li>•Webデザイナー検定エキスパート・ベーシック公式問題集 (CG-ARTS協会)</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>•解らないところはそのままにせず、自宅でも過去の問題を解いてください。</li> </ul>				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>以下の点を中心に総合的に評価します。</li> <li>•検定結果</li> <li>•定期試験</li> </ul>				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	UIデザイン			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / ○実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	古川 喜士	実 務 経 験	インターネットを活用したサービス、コンサルティング業務を行う企業に在籍し、フロントエンジニアとして9年以上従事している。CMS、フレームワークを使用したWebサイト作成に携わっている。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Gitを使ったバージョン管理の習得</li> <li>◆WordPressを使ったWebサイト構築の習得</li> <li>◆Bootstrapを利用したコーディングの習得</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Git                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・SourceTreeを使用したバージョン管理ができる</li> </ul> </li> <li>◆WordPress                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナルのテーマを作ってWebサイト構築ができる</li> </ul> </li> <li>◆Bootstrap                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・Bootstrapを通してCSS設計に触れ、CSSをフレームワークを使用したコーディングができる</li> </ul> </li> </ul>				
目 標 資 格	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Git: 特になし</li> <li>◆WordPress: 特になし</li> <li>◆Bootstrap: 特になし</li> </ul>				
前 提 知 識	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Git: 特になし</li> <li>◆WordPress: 手打ちでHTML/CSSを書けること。読めること。 変数やif文などプログラムの基本構文の知識があること</li> <li>◆Bootstrap: 手打ちでHTML/CSSを書けること。読めること。</li> </ul>				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆前期週1コマ                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1     ・Git、オリエンテーション</li> <li>2     ・Git、必要性の理解</li> <li>15    ・Git、基本操作の理解</li> <li>1     ・Git、実技試験</li> </ul> </li> <li>◆前期週1コマ                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1     ・WordPress応用、オリエンテーション</li> <li>17    ・WordPress応用、課題と解説</li> <li>1     ・WordPress応用、ペーパー試験</li> </ul> </li> <li>◆後期週1コマ                             <ul style="list-style-type: none"> <li>18    ・Git、応用操作の理解</li> <li>1     ・Git、実技試験</li> </ul> </li> <li>◆後期週1コマ                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1     ・Bootstrap、オリエンテーション</li> <li>17    ・Bootstrap、課題と解説</li> <li>1     ・Bootstrap、ペーパー試験</li> </ul> </li> </ul>			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Gitが、おもしろいほどわかる基本の使い方33(Mdn)</li> <li>・WordPress 仕事の現場でサッと使える! デザイン教科書(技術評論社)</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注					
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Git     ・実技試験:100%</li> <li>◆WordPress     ・課題:50%    ・ペーパー試験:50%</li> <li>◆Bootstrap     ・ペーパー試験:100%</li> </ul>				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター			
コ ー ス 名				
科 目 名	グラフィックデザイン	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	2	履 修 学 期	通年	授 業 形 態
				講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数
				4
担 当 教 員	鹿野 明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報やイメージ・味覚など本来形のないものを第三者に伝えることができるように視覚化する力を身に付ける様々なメディアでのデザインを実践的に学ぶ</li> </ul>			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色や形の美しさを知り、新しい美を生み出す</li> <li>・視覚以外の情報を伝達できるグラフィックを作る</li> </ul>			
目 標 資 格				
前 提 知 識	イラストレーター、フォトショップを習得していること			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	8	・フラットデザインのアイコン		
	12	・デザインの文法		
	12	・味覚情報		
	12	・食品のパッケージ		
	8	・コラージュ		
	12	・イラストレーション		
	6	・ペーパークラフト		
6	・カンバッチとパッケージ			
計	76			
使 用 教 材	カッター、はさみ、定規、あればコンパス、古い雑誌 クロッキーブック			
履 修 上 の 意 注	・課題作品の未提出がある場合評価が1になる			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題作品の平均点×百分率に換算した平常点 (例:課題作品の平均点80点×平常点90%=72点)</li> </ul>			

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	コピーライティング			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / ②演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	高橋 恭子	実 務 経 験	テレビローカル局で番組広報制作、イベント・プランニングなどの仕事に携わり、その後、記事編集・企画プランニングなどの業務を経験。また、広報・マーケティング全般のアドバイザーを務めている。これらの経験を活かし、広告・企画・プランニング等の教育を行う。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コピーとは商品や企業を宣伝するため、新聞・雑誌・ポスターなどのグラフィック広告、テレビCM、ラジオCM、企業サイトやバナー広告などに使用する文言のこと。コピーの要素、表記、論理など、コピーライティングにおいて必要な基礎知識とその表現技術の修得を目指す。</li> <li>・キャッチコピーの要素、表記、論理などコピーライティングに必要な基礎と表現技法を修得する。</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・広告企画におけるコピーライターの役割を説明できる</li> <li>・コピーの要素・表記・論理までのライティングプロセスに則して作品を作成できる</li> <li>・企業・商品のPRポイント・消費者が求めているものを見極められる</li> <li>・与えられたテーマを柔軟な思考で分析・理解し、表現の場に活かせる</li> <li>・言葉の表わす意味・雰囲気・使い方などを理解し、コピーライティングに活かせる</li> <li>・媒体別・ターゲット別など、テーマに沿ったコピー表現ができる</li> <li>・著作物の文化的意義を理解し、著作権を尊重する態度を身につける</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・高等学校の美術やデザイン科目履修程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	広告界とコピーライターの役割について			
	1	キャッチコピー、見出し、ボディコピーなどコピーライティングの要素について			
	1	伝わるコピーの基本知識			
	2	伝わるコピーの構成要素			
	2	ペルソナの決定方法			
	4	様々な「型」から見るコピー表現			
	2	言葉を使った様々な表現の修得(対義語、反語、比喻表現など)			
	2	デザインとしてのコピーライティングのポイント			
	2	Webデザインとコピーライティング			
2	課題制作を通じたコピーライティングの修得				
計	19				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・販促コピーとデザイン「売れる」公式50(翔泳社)</li> <li>・演習プリント</li> </ul>				
履 修 上 の 意 注	・筆記用具、国語辞典を忘れない				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・演習プリント 30%</li> <li>・課題作品 60%</li> <li>・平常点(授業への取り組む姿勢) 10%</li> </ul>				



# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター			
コ ー ス 名				
科 目 名	映像編集		科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態 <del>講義</del> / 実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数 3
担 当 教 員	鈴木 祐貴	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作や3DCGを使用した映像制作・編集業務の実務経験を持つ教員が、その実務経験を生かして、映像制作・編集の様々な方法を修得する教育を行っている。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像演習の基礎を理解し、実写映像の編集加工や静止画からアニメーション制作ができるようになる。</li> </ul>			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>編集ソフトを使用し、撮影した素材を編集し効果音やBGMが作成できるようになる。</li> <li>映像加工ソフトを使用し、特殊効果が作れるようになる。</li> <li>絵コンテ作成などの映像の制作方法を理解し、自主制作ができるようになる。</li> <li>自分のアイデアを動画として形にすることができる。</li> </ul>			
目 標 資 格				
前 提 知 識	一年次に学習した科目の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	2	・映像編集の基礎。なぜ映像を編集しなければいけないのか？		
	3	・Adobe Premireの使用法(素材を使用したオペレーション)		
	9	・モニタージュ法による課題制作		
	3	・絵コンテから映像企画(～をやってみた等の紹介映像制作)		
	9	・紹介映像実習制作		
	6	・Adobe AfterEffectsを使用した映像加工法(オペレーション)		
	9	・自主企画の動画バナーの作成		
	6	・企画、仕様に沿った映像企画		
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画、仕様に沿った映像実制作</li> </ul> ※コマ数授業内容は習熟度等により変更される場合があります。		
	計	57		
使 用 教 材	教員が配布する資料、データ			
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像編集は提出した作品データで評価します。未提出は評価しませんので注意してください。</li> </ul>			
成 績 評 価 の 方 法	課題提出80% 平常点20%			

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	3DCG			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	△講義 / ○実習 / 演習
コマ数 / 週	3	総授業コマ数	57	単 位 数	3
担 当 教 員	鈴木 祐貴	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作や3DCGを使用した映像制作・編集業務の実務経験を持つ教員が、その実務経験を生かして、3DCGによる様々な表現方法を修得する教育を行っている。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷物やWebページの素材として使用する、静止画3DCG作品が制作できるようになる</li> <li>・3DCGソフトMayaを使い、モデリング、テクスチャマッピング、ライティング、レンダリング、アニメーションの手法を学習する</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Mayaの操作の流れを把握し、閉じた線形状、開いた線形状、球体、掃引体、自由曲面、回転体を組み合わせ、またオブジェクトの移動、回転、複製等を行うことによって、自由にモデルを作ることができるようになる</li> <li>・ブーリアン演算、ポリゴンメッシュによるモデリングができるようになる</li> <li>・質感の設定やイメージデータのマッピング、光源の設定、カメラの設定を行い、よりリアルに見せることができるようになる</li> <li>・簡単なアニメーションができるようになる</li> <li>・Mayaで書き出した静止画やムービーをとPremiere Pro で合成し作品として仕上げるができるようになる</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識					
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		<p>■3DCG (Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 ・オリエンテーション</li> <li>2 ・プリミティブを使用した3DCG制作(質感、カメラ、階層構造の設定)</li> <li>2 ・パスを使ったモデリング(押し出し、掃引体、ベジエ曲線による形状編集、ライティング)</li> <li>4 ・Illustratorを使用した3DCGロゴの作成(穴の設定、レンダリング設定の詳細)</li> <li>6 ・前期評価課題制作</li> <li>18 ・ポリゴンによるモデリング(ポリゴンを使用した簡単な形状編集、UVマッピング)</li> <li>24 ・総合課題制作</li> </ul>			
計	57				
使 用 教 材					
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・普段からTVCM、映画等でCGや映像の演出方法に関心を持っていること</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品を、上記到達目標の観点にて評価し、ペーパー試験は実施しない</li> <li>・評価には作品制作に取り組む姿勢、授業態度が含まれる</li> </ul>				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	プレゼンテーション			科 目 分 類	○独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	<del>講義</del> / ○実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼンテーション能力を実践を通して身につける</li> <li>・就職試験における面接試験に対応できるよう、人前で話ができるような能力を身につける</li> <li>・PwoerPointの利用方法を理解し、プレゼンテーション資料の作成技術を身につける</li> </ul>				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人になると人前で発表することがいかに多いのかを知り、場面に応じた発表方法を使い分けられるようになる</li> <li>・プレゼンテーションのストーリー作りを知り、全体の構成を組み立てられるようになる</li> <li>・わかりやすいプレゼンテーション資料とはどのようなものなのかを知り、視覚資料を作成できるようになる</li> <li>・内容をわかりやすく、正確に伝える工夫をしながらプレゼンテーションをおこなえるようになる</li> </ul>				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・Word, Excelの基本的な知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	・プレゼンテーションとは			
	1	・PowerPointoを使ったプレゼンテーション資料の作成			
	3	・プレゼンテーションのテクニック			
	2	・プレゼンテーションの実施と反省			
	3	・新聞記事をまとめて発表する(PowerPointoの基本操作の確認)			
	3	・色彩のイメージについて発表する(自分の考えを自分なりにまとめる)			
	3	・インターネットの影響と情報化社会の可能性について発表する(ネットを利用して、調査・情報の収集を行う)			
3	・結婚式場のポスターデザインのコンペを行う(宣伝広告の提案・企画を採用してもらえ る説明・説得を行う)				
計	19				
使 用 教 材	・30時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2016				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼンテーションの前準備をきちんと行い、人前での発表に慣れ、まじめに臨むこと</li> <li>・自分の伝えたいことを明確にし、報告・説明・説得をしっかりとすること</li> </ul>				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発表内容・態度 40%</li> <li>・傾聴態度 20%</li> <li>・実技試験 40%</li> <li>・ペーパー試験は実施しない</li> </ul>				

# シラバス

作成日： 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター				
コ ー ス 名					
科 目 名	ビジネススキルトレーニング			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	<del>講義</del> / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	高桑 博道	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<p>・ビジネス社会で必須とされるアプリケーションソフトwordとExcelでレポート・資料作成に必要な知識・操作を修得する</p> <p>・Wordでは、ビジネス文書(文書の形式と文書表現の基本)や図形要素の挿入、表の編集、段組み、長文に便利な機能を学ぶ</p> <p>・Excelでは、計算と関数を利用した表作成、表の編集と絶対参照の利用、グラフの作成と編集、印刷レイアウトなど基礎に習得するとともに、条件による判断、データベース機能など応用的な利用についても習得する</p> <p>・Excelで作成したデータをWord文書に差し込む、Excelで作成した表やグラフをWord文書に取り込む、WordとExcelを併用することについて習得する。</p>				
到 達 目 標	・ビジネス文書作成の基礎知識習得しWord・Excelの機能を使いこなせるよになる				
目 標 資 格					
前 提 知 識	ローマ字入力のタイピングが出来る				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	11	<p>■Word</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Word-Basic ビジネス文書の基礎知識 / ビジネス文書 タブ設定と表挿入 / 図形要素の挿入</li> <li>・Word-Advanced 表の編集 / 段組みと縦横の混在 / 長文に便利な機能</li> </ul>			
	8	<p>■Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Excel-Basic 基本の表の作成 / 表の編集と絶対参照 / グラフの作成と編集 ページレイアウトと印刷 / 割合・比率 / グラフの基礎知識</li> <li>・Excel-Advanced 条件で判断する / 別表の参照とエラー回避 データベースの利用 / ポビットテーブル</li> </ul>			
計	19				
使 用 教 材	・30時間アカデミック Word&Excel2013				
履 修 上 の 意 注	すでに基礎知識はあると思いますが、実習課題で操作を確実に身に付けること				
成 績 評 価 の 方 法	課題提出(正確さと応用力)を実習評価としペーパー試験は実施しないが実技試験を実施する(実習評価50% 実技試験50%)				

# シラバス

作成日: 2019年4月1日

学 科 名	Webクリエイター			
コ ー ス 名				
科 目 名	卒業制作		科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態 <del>講義</del> ②実習 / 演習
コマ数 / 週	10	総授業コマ数	190	単 位 数 10
担 当 教 員	古川 喜士 高桑 博道	実 務 経 験	インターネットを活用したサービス、コンサルティング業務を行う企業に在籍し、フロントエンジニアとして9年以上従事している。CMS、フレームワークを使用したWebサイト作成に携わっている。	
目的 / 概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年間学んできた知識を活かし、実在企業のWebサイト制作挑戦、即戦力となる技術を身につける。</li> <li>・クライアントへのプレゼンテーション能力を身につける</li> <li>・2年間の集大成として、個人またはグループ毎にテーマを設け作品制作を行う</li> </ul>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webサイト構築の流れ理解し、企画設計、制作、テスト、完成までを身に付ける</li> <li>・スケジュール管理ができる</li> <li>・企画提案・リサーチ・プレゼン・コミュニケーション能力を身につける</li> </ul>			
目標資格				
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・HTML・CSS知識、Webアプリケーションソフトスキル</li> <li>・PowerPoint</li> </ul>			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	2	・オリエンテーション		
	45	・企画設計 ヒアリング / 企画提案 / 仕様決定 / デザインカンパ案		
	5	・企画案プレゼンテーション		
	85	・制作 デザイン作成 / 素材作成 / ページ制作		
	10	・テスト確認		
	5	・完成プレゼンテーション		
	35	・卒業制作展準備		
計	3	・卒業制作展		
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現場のプロが教える WEBデザイン 新・スタンダードテクニック37 (MdN)</li> <li>・現場のプロが教える スマートフォンサイト制作ガイドブック (翔泳社)</li> </ul>			
履修上の意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・納期(完成)を意識し、スケジュール管理をしっかりとってください。</li> </ul>			
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品・企画・プレゼンテーション評価 80%</li> <li>・平常点 20%</li> </ul>			