

授業概要(シラバス)

※下記科目は全て実務経験のある教員等による授業科目

項目	内容	
授業科目	Python	
授業方法	座学及び実習	
コマ数/週	50 分 × 2 コマ	
達成目標	Python の開発環境構築から基本文法、およびライブラリの追加/使用方法まで習得	
授業内容 (サブタイトル)	開発環境	プログラミングの基礎
	データ構造	ファイル処理
	オブジェクト指向プログラミング	ライブラリ
	AI 開発	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	PHP II	
授業方法	実習	
コマ数/週	前期 50 分 × 4 コマ 後期 50 分 × 2 コマ	
達成目標	PHP の基本文法を学び HTML, CSS と組み合わせた簡易な Web アプリケーション開発ができるようになる。	
授業内容 (サブタイトル)	PHP を使ったメールフォーム	電子掲示板作成
	入退出管理システム作成	QR コード読取式の飲食店注文システム作成
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Web コピーライティング	
授業方法	座学	
コマ数/週	前期 50 分 × 1 コマ 後期 50 分 × 1 コマ	
達成目標	<p>基本的な Web におけるコピーライティングの技術を学ぶ。  紙文化にはない Web 特有の書き方や、ルール、マナーなどを学び、  そもそものコピーライティングの本質についても触れていく。  独立やフリーランスになった際にも、Web における集客の基本は  文章量と質であるため、自己紹介文を 1,000～2,000 字書けるよう  に様々なノウハウを習得する。</p>	
授業内容 (サブタイトル)	Web 文章の目的とは	何のための文章か
	誰に向けた文章か	Web サイトの構造を理解して書く
	Web 媒体の特徴と上達のコツ	相手の心を動かすために
	メリットで言い換える	ベネフィットで言い換える
	カクテルパーティー効果	ランディングページ写経
	効果が必ず現れるランディングページとは	5 感を使った文章
	ロゴス・パトス・エトス	わかりやすい文章の原則
	キャッチコピー	固有名詞を正確に
	語尾を繰り返さない	商品説明文を書こう
	サービス説明文を書こう	プロフィールの文章を書こう
成績評価方法	<p>科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。</p>	

項目	内容	
授業科目	Web サイト制作実習	
授業方法	実習	
コマ数/週	50 分 × 4 コマ	
達成目標	1つの Web サイトを丸ごと作り上げる技術を学ぶ。 サイト立ち上げ企画からデザイン、マークアップ、プログラムまで一通りの作業を体験し、サイト制作のノウハウを習得する。	
授業内容 (サブタイトル)	サイトリニューアル企画書作成	商品ページデザイン作成
	ページ修正	LP ページ作成
	プレゼンテーション	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Web スマートフォンアプリ	
授業方法	座学及び実習	
コマ数/週	50 分 × 5 コマ	
達成目標	ゲーム制作を通して Web スマートフォンアプリ開発の手法を習得。	
授業内容 (サブタイトル)	ブラウザゲームとは	JavaScript ライブラリ
	開発環境	ブラウザ技術
	ゲーム制作手法	UI 設計
	アニメーション	イベント
	ゲームロジックの実装	オリジナルゲーム制作
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Web マーケティング	
授業方法	座学	
コマ数/週	50 分 × 1 コマ	
達成目標	Web におけるデジタルマーケティングの基礎を学び、どのように売れる仕組みを作っていくのかを提案できるレベルの知識とスキルを学ぶ。	
授業内容 (サブタイトル)	デジタルマーケティングとは	マーケティングのフレームワーク
	様々なフレームワーク	特徴①相互の影響力
	特徴②パーソナライズ	特徴③スピード
	特徴④数値化	プレマーケティング
	デジタルマーケティングのメリットとデメリット	広告効果測定
	インターネット広告媒体費	Google アナリティクス
	ペイドメディア	アーンドメディア
	オウンドメディア	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	WordPress	
授業方法	実習	
コマ数/週	50 分 × 2 コマ	
達成目標	<p>CMS の 1 つである WordPress のブロックテーマの扱い方を学び、サイト構築する術を習得する。</p> <p>旧バージョンで良く利用されたクラシックテーマやハイブリッドテーマの作成ではなく、現在ほぼ主流となっているブロックテーマでのサイト構築をメインとする。</p>	
授業内容 (サブタイトル)	CMS について	WordPress について
	ローカル環境開発	WordPress のインストール
	WordPress の操作方法	ブロックテーマについて
	投稿と固定ページについて	コンテンツの入れ込み
	プラグインのインストール	テーマ Json について
	スタイルの設定	ヘッダーテンプレート作成
	フッターテンプレート作成	ループ部分の作成
	アーカイブテンプレート作成	Single ページの作成
	Page ページの作成	Index ページの作成
	Front ページの作成	
成績評価方法	<p>科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。</p>	

項目	内容	
授業科目	グラフィックデザイン	
授業方法	座学+実習	
コマ数/週	50分 × 4コマ	
達成目標	Photoshop や Illustrator を扱い様々なスキルを学びながら、紙媒体のポートフォリオの作品作りを深いものにしていくスキルを習得する。 また、Web サイト制作にも通用するレイアウトスキルやノウハウも習得する。さらに画像生成AIなどのAI機能を駆使して効率的にデザインを行えるノウハウを身に付ける。	
授業内容 (サブタイトル)	<前期>	
	イントロダクション	ペンツールで線を描いてみよう
	アピアランスを使いこなそう	文字をレイアウトしよう
	オブジェクトとレイヤー	実習課題1
	実習課題2	印刷のための基本設定
	実習課題3	写真の配置と入稿データ
	実習課題4	
	<後期>	
	ポートフォリオ品評会	イントロダクション
	写真の補正	選択範囲とマスク
	クリッピングマスク	写真の修正
	写真の加工	さまざまな画像加工
	実習課題5	総合課題1
	総合課題2	画像生成AI
総合課題3		
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	



項目	内容	
授業科目	グループ制作実習	
授業方法	実習	
コマ数/週	50 分 × 4 コマ	
達成目標	<p>グループでコラボレーションを行いながら制作を行うスキルを習得する。</p> <p>卒業後にすぐにでもフリーランスとしても働けるように、自分自身をセリングするスキルや、仕事受注管理、顧客管理、簿記管理、発行書類管理なども学ぶ。</p>	
授業内容 (サブタイトル)	チームビルディング	フリーランスに必要な知識
	プレクイック仕事体験	仕事の受注と納品体験
	情報交換会	ふり返り
成績評価方法	<p>科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。</p>	

項目	内容	
授業科目	データベース実習	
授業方法	実習	
コマ数/週	50 分 × 2 コマ	
達成目標	MySQL を中心に SQL の基本文法を習得し、Web アプリケーション開発をはじめとするさまざまなアプリケーション開発と連携できるデータベースが構築できるようになる	
授業内容 (サブタイトル)	データベースについて	SQL について
	SQL の関係演算の種類	テーブル設計
	PHP と連動した SQL データベース	Web アプリケーション開発
	Web アプリケーション課題制作	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	レスポンスデザイン	
授業方法	実習	
コマ数/週	50 分 × 4 コマ	
達成目標	スマートフォンにも対応したレスポンスデザインを基に様々なデバイスに対応できるサイト設計・CSS 設計がわかるようになり、Adobe XD でスマホサイトのデザインも作れることができる。 さらに、メディアクエリ、CSS 変数、min、max、clamp 関数など、現在普及している技術を理解し、CSS Grid、コンテナクエリ、スタイルクエリなども興味を持ち、実践することができる。	
授業内容 (サブタイトル)	レスポンスデザインの知識	レスポンス化の前練習
	C S S G r i d	B o a r d s サイト制作
	モバイル版ポートフォリオサイトのデザインカンパ制作	ポートフォリオサイトのレスポンス化
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	卒業制作	
授業方法	実習	
コマ数/週	50 分 × 7 コマ	
達成目標	2年間の学びの総結集として新しいWebサイトの企画立案から撮影、デザイン、マークアップ、プログラムに至るまですべての工程をチームに分かれて行う。 作品の出来栄は1年生が評価し、実際の仕事の疑似体験をこの授業を通して行う。	
授業内容 (サブタイトル)	チームビルディング	提案企画書作成
	サイトデザイン作成	サイトマークアップ
	プログラムの作成	プレゼンテーション
	ふり返し	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	