

2025年度

# Webクリエイター科 講義計画集

— 第2学年 —

氏名

---

.....  
**船橋情報ビジネス専門学校**

〒273-0005 船橋市本町7-12-16

電話:047-425-1051  
.....

2025年度 (令和7年度) 年間計画表 2W

2025/3/12 現在

前期							後期																
4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月	
1 火		1 木	木4回	1 日		1 火	火11回	1 金	学校見学会	1 月		1 水	水3回	1 土		1 月	月10回	1 木	元旦	1 日		1 日	
2 水	新入生 オリエンテーション	2 金	金4回	2 月	月8回	2 水	水12回	2 土	26卒就職G(保護者)	2 火		2 木	木4回	2 日		2 火	火10回	2 金		2 月	後期試験 月16回	2 月	
3 木		3 土	オープンキャンパス①(保護者) 憲法記念日	3 火	火7回	3 木	木12回	3 日		3 水	FJB合同合宿	3 金	金4回	3 月	文化の日	3 水	水11回	3 土		3 火	火15回	3 火	
4 金	入学式	4 日	みどりの日	4 水	水8回	4 金	金13回	4 月		4 木	FJB合同合宿	4 土		4 火	火6回	4 木	木12回	4 日		4 水	追試	4 水	
5 土		5 月	こどもの日	5 木	木8回	5 土	学校見学会	5 火		5 金		5 日		5 水	水7回	5 金	金13回	5 月		5 木		5 木	卒業生登校日
6 日		6 火	振替休日	6 金	金9回	6 日		6 水	オープンキャンパス④ (保護者)	6 土	学校見学会	6 月	月4回	6 木	木9回	6 土	学校見学会	6 火		6 金		6 金	卒業式
7 月	始業式(職)	7 水	水4回	7 土		7 月	月13回(職)	7 木		7 日		7 火	火3回	7 金	金9回 ひろえぼ船橋	7 日		7 水		7 土	学校見学会(保護者)	7 土	学校見学会
8 火		8 木	月曜振替4回	8 日		8 火	火12回	8 金		8 月		8 水	水4回	8 土	学校見学会	8 月	月11回	8 木	木14回	8 日		8 日	
9 水	前期スタート 水1回	9 金	金5回	9 月	月9回(職)	9 水	水13回	9 土		9 火		9 木	木5回	9 日	色彩検定	9 火	火11回	9 金	金14回	9 月		9 月	(職)
10 木	木1回	10 土		10 火	火8回	10 木	体育祭 木13回	10 日		10 水	後期スタート 水1回	10 金	金5回	10 月	月7回	10 水	水12回	10 土	学校見学会	10 火		10 火	
11 金	金1回	11 日		11 水	水9回	11 金	金14回	11 月	山の日	11 木	木1回	11 土		11 火	火7回	11 木	木13回	11 日		11 水	建国記念の日	11 水	
12 土	学校見学会	12 月	月5回	12 木	木9回	12 土		12 火	受付業務 停止	12 金	金1回	12 日		12 水	水8回	12 金		12 月	成人の日	12 木	卒業研究発表会	12 木	
13 日		13 火	火4回	13 金	金10回 駅前C	13 日		13 水	オープンキャンパス⑤ (保護者)	13 土	スポーツの日	13 月	月10回	13 土	オープンキャンパス⑥ (保護者)	13 火	火12回	13 金	金12回	13 土	卒業研究発表会	13 金	
14 月	月1回	14 水	水5回	14 土	オープンキャンパス② (保護者)	14 月	月14回	14 木		14 日		14 火	火4回(職)	14 金	金10回	14 日		14 水	水13回	14 土		14 土	
15 火	火1回	15 木	木5回	15 日	県民の日	15 火	火13回	15 金		15 月	敬老の日	15 水	水5回	15 土	26卒就職G(保護者)	15 月		15 木	月曜振替12回	15 日		15 日	
16 水	水2回	16 金	金6回 26卒就職G	16 月	月10回	16 水	水14回	16 土		16 火	火1回(職)	16 木	木6回	16 日		16 火		16 金	金15回	16 月		16 月	
17 木	木2回	17 土	学校見学会	17 火	火9回	17 木	木14回	17 日		17 水	月曜振替1回	17 金	金6回	17 月	月8回	17 水		17 土		17 火		17 火	
18 金	金2回	18 日		18 水	水10回	18 金	金15回	18 月		18 木	木2回 研修合宿 1W	18 土	学校見学会	18 火	火8回	18 木		18 日		18 水	単位未取得者 発表	18 水	
19 土		19 月	月6回	19 木	木10回	19 土	オープンキャンパス③ (保護者)	19 火	学校見学会 単位未取得者発表	19 金	金2回 研修合宿 1W	19 日		19 水	水9回	19 金		19 月	月13回(職)	19 木		19 木	
20 日		20 火	火5回	20 金	金11回	20 日		20 水		20 土	学校見学会	20 月	月5回	20 木	木11回	20 土		20 火	火13回	20 金		20 金	春分の日
21 月	月2回	21 水	水6回	21 土	学校見学会	21 月	海の日	21 木		21 日		21 火	火5回	21 金	金11回	21 日		21 水	水14回	21 土		21 土	
22 火	火2回	22 木	木6回	22 日		22 火	火14回	22 金	体験入学②	22 月	月2回	22 水	水6回	22 土	学校見学会	22 月		22 木	木15回	22 日		22 日	
23 水	水3回	23 金	金7回	23 月	月11回	23 水	水15回	23 土	学校見学会(保護者)	23 火	秋分の日	23 木	木7回	23 日	勤労感謝の日	23 火		23 金	金16回	23 月	天皇誕生日	23 月	
24 木	木3回	24 土	学校見学会	24 火	火10回	24 木	木15回	24 日		24 水	水2回	24 金	金7回	24 月	振替休日	24 水		24 土	学校見学会(保護者)	24 火	(職)	24 火	
25 金	金3回	25 日		25 水	水11回	25 金	金16回	25 月		25 木	木3回	25 土	若幸祭前日準備	25 火	火9回	25 木		25 日		25 水		25 水	
26 土		26 月	月7回	26 木	木11回	26 土	学校見学会	26 火	再試発表	26 金	金3回 26卒就職G	26 日	若幸祭当日	26 水	水10回	26 金		26 月	月14回	26 木		26 木	
27 日		27 火	火6回	27 金	金12回 26卒就職G	27 日	科目A免除試験	27 水	26卒就職G	27 土	学校見学会	27 月	若幸祭振替休日	27 木	月曜振替9回	27 土		27 火	火14回	27 金	再試発表	27 金	
28 月	月3回	28 水	水7回	28 土	体験入学①	28 月	月15回	28 木		28 日		28 火	若幸祭振替休日	28 金	金12回	28 日		28 水	水15回	28 土	学校見学会	28 土	
29 火	昭和の日	29 木	木7回	29 日		29 火	火15回	29 金		29 月	月3回	29 水	月曜振替6回	29 土		29 月		29 木	木16回			29 日	
30 水	火曜振替3回	30 金	金8回	30 月	月12回	30 水	水16回	30 土	学校見学会	30 火	火2回	30 木	木8回	30 日		30 火		30 金	後期試験 月曜振替15回			30 月	
		31 土	学校見学会			31 木	追試	31 日				31 金	金8回			31 水		31 土				31 火	

## 2学年

本校の教育方針	1	
評価について／出欠席ルール	3	
FJBネットID登録とメールアドレス	4	
実習室・インターネット使用上のルール・マナー	4	
個人情報保護に関する基本方針	5	
教育目標と検定スケジュール	6	
Web制作演習応用	寺原 美由紀	7
卒業制作	寺原 美由紀・山田 博人	8
Webアプリケーション演習応用Ⅰ・Ⅱ	山田 博人	9
Webデザイン特論Ⅰ・Ⅱ	三浦 敦史	11
グラフィックソフト演習応用Ⅰ・Ⅱ	松本 沙耶	13
HTML5ゲーム制作演習Ⅰ・Ⅱ	松木 栄一	15
3DCG演習Ⅰ・Ⅱ	松木 栄一	17
Office演習応用Ⅰ・Ⅱ	平山 慶子	19
就職講座A応用	田邊 悦子・遠藤 幹雄	21
検定対策	山田 博人	22
社会人基礎力応用Ⅰ・Ⅱ	山田 博人	23

## 本校の教育方針

船橋情報ビジネス専門学校  
校長 鳥居 高之

### 教育理念「若者をハッピーに」

これが本校の教育理念です。しかし幸せの形は人によって違いますし、卒業式で「はいどうぞ」と手渡しできるものではありません。在学中だけハッピーならよい訳でもありません。その後こそ重要です。従って私たち教職員の使命とは、学生のみなさんが職業人・社会人として豊かな人生を送るために、その土台作りのお手伝いをするという事になります。あくまでも主役は学生本人です。また社会に出てハッピーになる最低条件としては、大人として自立していなければなりません。その自立に欠かせないのが自律です。自律とは自分と闘うということです。ただ欲望や本能のままに行動するなら動物と同じです。すなわち、「自律 → 自立 → ハッピー」という順番です。私達もみなさんのお手伝いに全力を尽くしますが、自立した大人になる独力を忘れないでください。

### 勉強は教わるものではない

初年度のみ先生方は手取り足取り親切に教えてくれます。高校までに自分なりの勉強方法が身に付いていない人もいますからです。しかし2年目からは最後まで教えません。「まずは自分で考えてみなさい」と指導します。なぜでしょうか。将来みなさんが就職する会社に、そんな面倒見のよい上司や先輩がいるのでしょうか。みな仕事を抱えています。社会に出れば自分で勉強するのが当たり前です。質問・相談もできますが、自分で調べて考えるのが大原則です。その姿勢を在学中に身に付けてください。2年生になって先生の態度が変わるのはそのためです。急に厳しくなったと勘違いする学生がいますが、みなさんの真の成長を望んでいるのだということに気付いて欲しいです。

またスピード制限もしていません。もし授業の内容を既に理解していると感じる人は申し出てください。指導教員がそう判断すれば別メニューを設定します。クラス全体に歩調を合わせる必要はありません。どんどん前に進んでください！

### 人間教育の重視

人と接するのが苦手だからコンピュータの仕事に就きたいという学生がいます。大きな勘違いです。コンピュータの向こうには生身の人間がいます。どんなビジネスでも主役は人です。技術や資格ではなく人が仕事をするのです。そして人は一人では生きて行けない生き物です。仕事にせよ日常生活にせよ、常に他者との係わりの中で生きています。本校は単なる就職予備校ではないのです。人間教育を技術教育以上に重視しています。特に次の2つを心がけて欲しいです。

#### 元気に明るく挨拶（あいさつ）

明るい人はみんなに好かれます。明るさの第一歩は、自分から元気に挨拶することです。そのような新入社員は職場でも愛されます。学校の先生方や来校されるお客様に練習台になっていただき、どんどん自分から挨拶しましょう。

#### 3つの守り

本校がとても大切にしている3つの守りとは、「時間を守る、約束を守る、ルールを守る」です。単純ですが、当たり前のことを当たり前にやるのは実は大変なことです。自律できない人は自分と闘えません。つまり自立もできません。

「ルールを守る」に関しては考えて欲しいことがあります。学校生活だけでなく今後の生き方にも係わることです。ルールや法律を守るのは、叱られない罰せられないためでしょうか。世の中を見渡すと、法に触れなければいい、見つからなければいい、と考える者もいます。真の大人になり損ねた、自己中心のニセ大人です。みなさんには、「そんなことをしたら人として、大人として恥ずかしい」と自分を律して行動できる、良識ある職業人・社会人になって欲しいと願っています。以下校内のルールやマナーについて、少し補足しておきます。

## 通学

- (1) バイク・自動車通学全面禁止。
- (2) 自転車は学生課に登録し所定の駐輪場所を利用。

## エレベーター

- (1) 学生はドアの注意書きに従うこと。下りは全面禁止。
- (2) 授業開始前および終了後の5分間は使用禁止。(教員優先)
- (3) 3号館は全面使用禁止。

## 禁煙

教職員、学生、成年、未成年者にかかわらず校内及び天沼公園・学校周辺は全面禁煙。

※路上はもちろん、駐車場やマンション共用部などの私有地での喫煙は地域の方に大変な迷惑をかけることとなります。

絶対にやめてください。(懲戒処分の対象となります)

※船橋駅前から本校までの路上喫煙は条例により禁止され過料(2,000円)の対象です

## 交通ルール

3号館前の大通りは横断絶対禁止。過去に死亡事故あり。横断歩道を使うこと。

重大なルール違反やマナー違反をした場合は、校長面接の上、停学や退学処分になることもありますので、学生の本分を守り勉学や学校生活に励んでください。なお本校では、学生が直接メールを校長宛に出すことができます。何か要望や相談があれば、いつでもメールしてください。 [takatorii@mitsuhashi.ac.jp](mailto:takatorii@mitsuhashi.ac.jp)

以上

## 評価について

- (1) 評価とは成績証明書にS～Dで表現され記載される、その科目の最終的な成績のことを指す。
- (2) 評価は、合計点を用いて算出する。合計点とは、定期試験の素点に授業態度や出席状況、課題提出等の平常点を合計して算出したものである。

評価は以下の基準を用いる。(点または%)

S	90以上
A	80～89
B	50～79
C	40～49
D	39以下

- (3) 評価Dの者は、単位未修得者として処理される。
- (4) 評価Dの者には所定の手続きの後、再試験を実施する。ただし、再試験は特別の場合を除き、レポートに代替する。再試験に合格した場合その科目の評価はCとする。(特別な努力が認められたものは、B評価になることもある。)

## GPA(Grade Point Average)

GPAとは、学生の成績の平均値を表したもので学期ごとにGPAを算出する。算出方法は以下の通り科目の評価(S～Dの5段階)に応じて、4.0～0.0の得点(GP)を設定し、科目ごとの得点(GP)に科目の単位数をかけた値を全履修科目分合算し、その値を履修科目の総単位数で割り、少数点第二位を四捨五入したものをGPAとする。

なお、GPAを算出するタイミングは各学期の成績発表時点とする。その時点で評価がDの科目のGPは、後日再試験に合格していても0.0となる。

$GPA = \frac{【GP \times 履修科目の単位数】の合計}{履修科目の総単位数}$

## 出欠席ルール

- (1) 遅刻3回で欠課1回、欠課6回(1年生はSHR分の遅刻1回を含む)で1日の欠席とみなし、次の条件で換算する
  - ・SHRの遅刻及び欠席で「遅刻1」※SHRは1年生のみ
  - ・授業開始15分までの入室で「遅刻1」
  - ・授業開始15～45分までの入室で「欠課1」
  - ・授業開始45～60分までの入室で「欠課1+遅刻1」  
※90分授業の前半45分の欠課1、後半15分までの遅刻1という考え方でカウントする
  - ・授業開始60分以降の入室で「欠課2」
- (2) 年間55日の欠席で進級停止、退学勧告。
- (3) 交通機関の乱れによる遅刻の場合は「遅延証明をもらう」。ただしバスは適用外。

レベル	欠席日数	学校側からのアクション	備考
1	無断欠席	担任が自宅へ電話する	
2	累積10日欠席	自宅へ警告書を郵送する	警告書の郵送は累積10日になった時点で行う。
3	累積25日欠席	校長面接を行う	警告書の郵送は累積25日になった時点で行う。
4	累積40日欠席	校長面接において「退学警告」を行う	保護者同伴で行う。
5	累積50日欠席	校長面接において「最終警告」を行う	同上
6	累積55日欠席	①自宅へ退学勧告通知書を郵送する ②掲示板に名前を張り出す	退学を勧告する。

※「退学勧告」とは・・・1ヶ月以内に退学届けを提出すれば「自主退学」扱いとなります。以後は「強制退学処分」とします。

## 卒業認定

以下の条件に基づき学校長と教職員による卒業判定会議を経て学校長に認められた者について卒業を認定する

- (1) 履修した全ての科目において単位修得していること
- (2) 原則として各年度において年間55日以上欠席がないこと

## FJBネットID登録とメールアドレス

### 1. ユーザID登録について

本校では、学生1人ひとりにユーザIDを発行しております。このIDでログインすると、学校内のネットワーク環境が利用できます。課題の保存、教材の受け渡し、メールでのコミュニケーションなどに活用して下さい。

### 2. メールアドレスについて

(1) 科によってメールアドレスが設定されています。

詳細は担任から説明があります。

(2) 「FJBインターネット&イントラネット」画面の「先生へのメール」をクリックして電子メールを活用して下さい。

(3) Webメールでの各個人に与えられている容量は50MBまでです。整理せずに企業からの大切なメールを受理できないケースがありました。不必要なメールはこまめに消去してください。

### 3. 緊急連絡について

クラスの諸連絡、台風や大雪等の休校等の連絡はグループコミュニケーションツールを使用します。(スマートフォンでも使用可能)各自、常に最新の投稿を確認するようにしてください。投稿を確認していない場合、自己責任です。またツールを使用する環境がない場合は担任に申し出てください。

## 実習室・インターネット使用上のルール・マナー

### 1. 実習室の放課後開放について

放課後、午後6時まで実習室を開放します。開放時間中に清掃(清掃時間を入り口に掲示)が入ります。その際は一度退出をお願いします。気持ちよく使えるよう、ご協力ください。

### 2. 実習室に、飲食物は持ち込んではいけません

パソコンは精密な電子機械です。水、粘着質の糖分、細かなゴミ、小さな金属物などを嫌います。実習室では、飲食行為も持ち込みも、厳禁です。

### 3. 本校のパソコンに、ゲーム(その他ソフト)をインストールしてはいけません

雑誌の付録のCD-ROMを持ち込んだり、インターネットでダウンロードしたりして、ゲームなどのソフトを本校のパソコンにインストールしてはいけません。

### 4. USBなどの記憶媒体は必ずウイルスチェックをするようにして下さい

記憶媒体を本校で使用する場合は、監督の先生に申し出てウイルスチェックをしてもらって下さい。その後、許可します。

### 5. 実習ファイルを保存するための領域をIドライブに用意してあります

必要なファイルのみ保存し、常に整理を心がけてください。ゲームファイル、過度な容量のファイルの保存を禁止します。(卒業研究等、必要な場合を除く)

### 6. インターネットを利用して、画像、音楽などを不正使用してはいけません

画像・音楽データなどはすべて、著作権があります。さらに、人物の写真には肖像権、アイドルの写真にはパブリシティ権があります。個人的な利用の範囲を超えて、使用してはいけません。HPやブログに貼り付けることはこれらの権利の侵害で、犯罪行為です。

### 7. インターネットに、非常識な書き込みをしてはいけません

インターネットの世界は、限られた若者のギャグやチャレの場ではありません。善意ある人達の、世界的に開かれた場です。匿名性を利用した破廉恥な書き込みは、卑怯者の行為です。一見匿名ですが、アクセス記録は残りますから、必ず追跡されます。

以上の約束が守れない場合は、指導の対象となります。

また、悪質な場合は、停学・退学を含めた処置を検討します。

学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校  
個人情報保護に関する基本方針（プライバシーポリシー）

船橋情報ビジネス専門学校

船橋情報ビジネス専門学校は、教育機関としての社会的責任を果たすために、以下の個人情報保護方針（プライバシーポリシー）を定め、教職員およびその他の関係者に周知徹底し、これを実行します。

1. 個人情報の取り扱いについては、教育上または業務上必要な範囲内において利用目的をできるだけ特定した上で、権限を与えられた者のみに許可します。
2. 個人情報に対する不正アクセス、紛失、破壊、改ざんおよび漏えい等を防止するために、適切な安全対策を講じます。
3. 取得した個人情報は、以下の目的に利用します。
  - (1) 本校の授業、検定試験、行事等の通知・連絡・管理を行うため
  - (2) 就職指導、企業紹介、就職活動支援を行うため
  - (3) 入学相談および募集活動を行うため
  - (4) 入学選考試験業務を行うため
  - (5) 各種証明書等の発行業務を行うため
  - (6) 上記のほか、教育上必要と判断される業務や活動を行うため
4. 本校は以下のような場合において、必要とされる範囲内で個人情報を関係者または第三者に提供もしくは公開することがあります。
  - (1) 在学生の保護者に対し、本人の学業成績、出欠席状況、資格取得状況等の提供
  - (2) 在学生もしくは卒業生の出身校に対し、本人の出欠席状況、資格取得状況、就職状況等の提供
  - (3) 学内での定期試験合格者、資格取得者、就職内定者情報等の公開
  - (4) 職業紹介で応募を希望する求人先に対し、応募情報の提供
  - (5) 職業紹介で求職者に開示の許諾を得た業務提携先に対し、応募情報の提供
  - (6) 就職指導室における、在学生もしくは卒業生の就職先、就職活動記録等の公開
  - (7) 本校への入学希望者に対する、在学生もしくは卒業生の就職または就職内定先情報および、学校案内や本校ホームページに記載されている情報等の提供
  - (8) 上記のほか、本校の教育上もしくは業務上必要と判断される場合
5. 上記以外の利用目的で個人情報を収集する場合は、別途本人および保護者に通知します。
6. 以上のように、本校による関係者および第三者への個人情報の提供は、教育上もしくは業務上必要であると判断した上で行っておりますが、希望しない場合は所定の手続による請求をすることで停止できます。

個人情報の開示、訂正、利用停止の請求および取り扱いに対する問い合わせは下記までお願いします。

校長 鳥居 高之  
047-425-1051  
takatorii@mitsuhashi.ac.jp



科目	Web制作演習応用	分類	専門科目、必修科目
担当	寺原 美由紀		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	スライド資料、デジタルハリウッド動画教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	6
	30%	0%	40%	0%	0%	30%	100%		

### 1. 授業の概要

1年次に学んだHTML、CSSの知識を深め、レスポンス対応や現場で使われている技術を学ぶ。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

レスポンスWebデザインを習得し、ポートフォリオサイトを作成する。

### 3. 注意点・要望

コーディングのルールを守り、見やすいHTML・CSSファイルにしましょう。また、課題の提出期限を守りましょう。

### 4. 関連科目

Webデザイン特論、Webアプリケーション演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	画像フォーマットと軽量化	レスポンスに対応する画像の作成と設定方法
2	セマンティックWeb	検索エンジンへの最適化、アクセシビリティ
3	メタ情報	head内の記述について
4	デザインカンパからの設計	コンテンツ領域のマークアップ構造
5	レスポンスWebデザイン(1)	フルードWebデザインの考え方
6	レスポンスWebデザイン(2)	メディアクエリの考え方、ブレイクポイント
7	レスポンスWebデザイン(3)	モバイルファースト、モバイルサイトのデザイン、ナビゲーション
8	レスポンスWebデザイン(4)	モバイルファースト、PCサイトのデザイン
9	ポートフォリオサイト作成(1)	企画、コンセプト、ワイヤーフレーム
10	ポートフォリオサイト作成(2)	企画、コンセプト、ワイヤーフレーム
11	ポートフォリオサイト作成(3)	モバイルサイトデザイン
12	ポートフォリオサイト作成(4)	モバイルサイトデザイン
13	ポートフォリオサイト作成(5)	PCサイトデザイン
14	ポートフォリオサイト作成(6)	PCサイトデザイン
15	ポートフォリオサイト作成(7)	レイアウト調整
16	ポートフォリオサイト作成(8)	レイアウト調整

備考

科目	卒業制作	分類	専門科目、必修科目
担当	寺原 美由紀・山田 博人		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	配付資料、各科目テキスト類		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	12
	0%	20%	30%	0%	0%	50%	100%		

## 1. 授業の概要

Web制作のワークフローに沿って、グループでWebサイトを構築する。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

Webサイトの企画から作成まで行い、卒業制作としてその内容をプレゼンテーションできるようにする。

## 3. 注意点・要望

グループでの作業となります。「報連相」をしっかりと行い円滑なコミュニケーションを心掛けてください。

## 4. 関連科目

Webデザイン特論、Web制作演習応用、グラフィックソフト演習応用、Webアプリケーション演習応用

週	テーマ	内容
1	Web制作のワークフロー	スケジュールの確定
2	チームサイト制作(1)	チームコンセプト、デザインコンセプト、ロゴデザイン、名刺デザイン
3	チームサイト制作(2)	ワイヤーフレーム作成、デザインカンパ作成
4	チームサイト制作(3)	コーディング
5	チームサイト制作(4)	プレゼンテーション準備、発表
6	依頼サイト制作(1)	ターゲット、デザインコンセプト
7	依頼サイト制作(2)	コンテンツ企画、サイトマップ作成
8	依頼サイト制作(3)	ワイヤーフレーム作成、デザインカンパ作成
9	依頼サイト制作(4)	コーディング
10	依頼サイト制作(5)	コーディング
11	依頼サイト制作(6)	中間プレゼンテーション
12	依頼サイト制作(7)	コーディング
13	依頼サイト制作(8)	コーディング
14	依頼サイト制作(9)	最終プレゼンテーション準備
15	依頼サイト制作(10)	最終プレゼンテーション
16	振り返り	自己評価 他己評価

備考

科目	Webアプリケーション演習応用 I	分類	専門科目、必修科目
担当	山田 博人		
テキスト (出版社)	確かな力が身に着くPHP「超」入門(SB Creative)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	40%	0%	30%	0%	0%	30%	100%		

### 1. 授業の概要

PHPによるWebアプリケーション開発を実践します。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

PHPの仕組みや基礎を理解すること。

### 3. 注意点・要望

仮想サーバーを使うのでPCの扱いには注意してください。  
就職活動などでお休みをした人は必ず次の授業までにプリントなどを使って学習しておいてください。

### 4. 関連科目

Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	PHPについて XAMPPの準備 簡単な文法練習
2	最初のPHPプログラミング(1)	ブラウザの画面上にメッセージを表示する
3	最初のPHPプログラミング(2)	日本語でメッセージを表示する
4	最初のPHPプログラミング(3)	ユーザーが入力したメッセージを画面上に表示する
5	最初のPHPプログラミング(4)	単価と個数から合計金額を計算する
6	確認テスト(1)	学習した内容の小テスト
7	制御構造とコントロール(1)	チェックボックスと条件分岐
8	制御構造とコントロール(2)	ラジオボタンと条件分岐
9	制御構造とコントロール(3)	セレクトボックスと条件分岐
10	制御構造とコントロール(4)	セレクトボックスとループ
11	制御構造とコントロール(5)	セレクトボックスとループおよび配列
12	制御構造とコントロール(6)	ループおよび配列のキーと値
13	制御構造とコントロール(7)	複数のチェックボックスとループ
14	確認テスト(2)	学習した内容の小テスト
15	テスト対策	テストに向けた準備
16	前期試験期間	

備考

科目	Webアプリケーション演習応用Ⅱ	分類	専門科目、必修科目
担当	山田 博人		
テキスト (出版社)	確かな力が身につくPHP「超」入門(SB Creative)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	0%	40%	0%	0%	30%	100%		

### 1. 授業の概要

前期で学習したPHPをさらに応用できるようにしていきます。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

学習した全てのプログラミング言語を活用したアプリケーションやWebサイトを制作できるようにします。

### 3. 注意点・要望

課題の点数が成績の多くを占めているので欠席した場合には必ず自習をしてください。  
卒業制作に活用できる可能性もあるので授業だけでなく自習をしてスキルアップを目指してください。

### 4. 関連科目

Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	関数を使いこなす(1)	現在の日時を表示する
2	関数を使いこなす(2)	広告などの画像をランダムに表示する
3	関数を使いこなす(3)	入力された文字列の形式をチェックする 入力されたパスワードが適切かどうか判定する
4	関数を使いこなす(4)	フリガナを半角から全角に変換する 数値を全角から半角へ変換する
5	関数を使いこなす(5)	投稿されたメッセージをサーバに保存する
6	データベースの基礎と操作(1)	データベースの基礎 商品データベースを作成する
7	データベースの基礎と操作(2)	商品一覧を表示する 商品データを検索する
8	データベースの基礎と操作(3)	テーブルに商品データを追加する
9	データベースの基礎と操作(4)	データベース上の商品データを更新する
10	データベースの基礎と操作(5)	データベースから商品を削除する
11	データベースの基礎と操作(6)	データベース操作のまとめ
12	ログイン機能を実装(1)	セキュリティについて
13	ログイン機能を実装(2)	ユーザーデータの登録 データベースの接続
14	ログイン機能を実装(3)	セキュリティの実装
15	テスト対策(1)	テスト課題の作成
16	テスト対策(2)	テスト課題の作成

備考

科目	Webデザイン特論 I	分類	専門科目、必修科目
担当	三浦 敦史		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業でのスライド資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	40%	0%	0%	0%	30%	100%		

### 1. 授業の概要

ページやコンテンツ表示の自動化、レイアウト表現、SEO対策のための最適化方法を授業を通して学習します。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

1年間で学習した内容をさらに深め、将来デザイナーになることを見据えて、Webデザインの表現力や技術力を向上させることを目指します。

### 3. 注意点・要望

講義の内容を要点をまとめてレポートにまとめる力を身につけてください。

### 4. 関連科目

Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	オリエンテーション	年間の予定確認、デザインと設計
2	与件定義の考え方	目的と要件の定義、ペルソナの設定
3	制作プロジェクトの工程	企画→設計→制作→運用
4	head要素内の記述内容	viewport、タイトル、情報、外部ファイル横見込みの注意点
5	OGPとMicrodata	meta情報、head要素内の構成
6	工程分析の基本的な考え方	工程分析の目的と組み立て方
7	JSを利用した動的表現(1)	ドロワーナビゲーション、パララックス
8	JSを利用した動的表現(2)	ドロワーナビゲーション、パララックス
9	ユーザーエクスペリエンスの向上(1)	パララックス効果、直感的なナビゲーション
10	ユーザーエクスペリエンスの向上(2)	安全かつ使いやすいフォーム機能
11	ユーザーエクスペリエンスの向上(3)	レスポンシブデザインと柔軟なレイアウト
12	機能的なインターフェースの構築(1)	デザインとレイアウト、ナビゲーションと操作性
13	機能的なインターフェースの構築(2)	フォームとバリデーション、全体の構造と管理性
14	機能的なインターフェースの構築(3)	正規表現と基本概念、文字種別のパターン
15	前期試験期間	

### 備考

デジタルハリウッド講師、またWebディレクション、制作技術支援、企画開発コンサルティング業務などに携

科目	Webデザイン特論Ⅱ	分類	専門科目、必修科目
担当	三浦 敦史		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業でのスライド資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	40%	0%	0%	0%	30%	100%		

### 1. 授業の概要

ページやコンテンツ表示の自動化、レイアウト表現、SEO対策のための最適化方法を授業を通して学習します。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

1年間で学習した内容をさらに深め、将来デザイナーになることを見据えて、Webデザインの表現力や技術力を向上させることを目指します。

### 3. 注意点・要望

講義の内容を要点をまとめてレポートにまとめる力を身につけてください。

### 4. 関連科目

Web制作演習応用、卒業制作

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	後期授業予定、参考文献・資料の確認
2	理由のための知識の獲得	依頼者とユーザーの視点、客観的な視点
3	デザインの変遷	レイアウトの変化の歴史、今後の考察
4	余白とコントラスト	最小限のデザイン
5	デザインの法則	ゲシュタルト心理学、オッカムの剃刀
6	レイアウトの考え方と手法	ビジュアルデザインの5つの原則
7	視線の導線と余白の考え方	予測される視線の導線、空間的な余裕
8	CSSを利用したデザイン(1)	フォント、rotate、perspective、filter、wave
9	CSSを利用したデザイン(2)	背景に動画を描写
10	JSを利用したタイミング操作	intersection-observer
11	PSを利用した繰り返し動画の作成(1)	gifで違和感のない繰り返し動画を作成する
12	PSを利用した繰り返し動画の作成(2)	gifで違和感のない繰り返し動画を作成する
13	トレンドを学ぶ	Orton-effect、adamski-effect
14	卒業制作プレゼンテーション	卒業制作講評
15	後期試験期間	

### 備考

デジタルハリウッド講師、またWebディレクション、制作技術支援、企画開発コンサルティング業務などに携

科目	グラフィックソフト演習応用 I	分類	専門科目、必修科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	新版DTPベーシックガイドンス(公益社団法人日本印刷技術協会)		
参考資料	授業で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	0%	0%	45%	35%	0%	20%	100%		

## 1. 授業の概要

Photoshop、Illustratorなどのグラフィックソフト、InDesignを使い、作品を制作する。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

発想力や技術力の向上を目指す。また、印刷についての知識と技術を身につける。

## 3. 注意点・要望

添削指導後のブラッシュアップなど、積極的に取り組むこと。また、印刷物の決まりごとを守れるようになること。

## 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	配色、色面構成	Illustratorを使用した色彩構成
2	コラージュ(1)	Photoshopを使用したコラージュ作品の制作、講評
3	コラージュ(2)	Photoshopを使用したコラージュ作品の制作、講評
4	印刷色について	印刷データに適した色の扱いについて
5	InDesignについて(1)	InDesignの使用、操作方法、文字や画像の配置について
6	InDesignについて(2)	ポストカードの制作実習
7	InDesign課題制作	オリジナルのポストカードの制作、講評
8	本の設計	本についての各名称や基本について
9	InDesign応用(1)	文字の流し込みや、ルビ、ノンブルや段組について
10	InDesign応用(2)	冊子の制作実習
11	InDesign課題制作応用(1)	青空文庫から作品を選び、オリジナルの冊子を制作する
12	InDesign課題制作応用(2)	青空文庫から作品を選び、オリジナルの冊子を制作する
13	InDesign課題制作応用(3)、小テスト	青空文庫から作品を選び、オリジナルの冊子の制作、講評、印刷知識の小テスト
14	ロゴ、タイポグラフィデザイン	ロゴやタイポグラフィについて
15	前期試験期間	

## 備考

各種グラフィック・デザイナー業務実績をもとに授業を行う

科目	グラフィックソフト演習応用Ⅱ	分類	専門科目、必修科目
担当	松本 沙耶		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	授業で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	65%	0%	0%	35%	100%		

## 1. 授業の概要

Photoshop、Illustratorなどのグラフィックソフトを使い、作品を制作する。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

発想力や技術力の向上を目指し、よりハイクオリティな作品を制作する。

## 3. 注意点・要望

添削指導後のブラッシュアップなど、積極的に取り組むこと。

## 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	ピクトグラム(1)	ユニバーサルデザインを意識したピクトグラムを制作する
2	ピクトグラム(2)	ユニバーサルデザインを意識したピクトグラムの制作、講評
3	CDジャケットデザイン(1)	目を引くジャケットとは何か、有名なCDジャケットについて
4	CDジャケットデザイン(2)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットを制作する
5	CDジャケットデザイン(3)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットを制作する
6	CDジャケットデザイン(4)	Photoshop、Illustratorを駆使し、CDジャケットの制作、講評
7	インフォグラフィックス(1)	インフォグラフィックスとは何か、歴史について
8	インフォグラフィックス(2)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスを制作する
9	インフォグラフィックス(3)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスを制作する
10	インフォグラフィックス(4)	Illustratorを使用し、インフォグラフィックスの制作、講評
11	パッケージデザイン(1)	美味しそうに見えたり、店頭で目を引くデザインについて
12	パッケージデザイン(2)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを制作する
13	パッケージデザイン(3)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを制作する
14	パッケージデザイン(4)	Photoshop、Illustratorを駆使し、パッケージデザインを制作する
15	後期試験期間	

## 備考

各種グラフィック・デザイナー業務実績をもとに授業を行う

科目	HTML5ゲーム制作演習 I	分類	専門科目、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

### 1. 授業の概要

HTML5ベースの簡単なコンピューターゲームの作成

### 2. 授業の目標(検定取得など)

ゲーム制作を題材に JavaScriptを中心としたプログラミング能力の向上を図ると共に Webへの理解を深め 各種メディアを扱う経験を積む

### 3. 注意点・要望

基本的なWeb制作知識とある程度の画像編集アプリ操作経験を有する者を対象に想定 自信がない場合は事前に復習を推奨

### 4. 関連科目

Web及びメディア系授業全般

週	テーマ	内容
1	Webページ制作入門	HTML・CSS・Javascriptに関する基礎知識の確認
2	Canvas	HTML5 Canvasについてとその扱い方
3	グラフィックス基礎	コンピューターグラフィックスの基礎知識
4	アニメーション	動的なコンピューターアニメーションの仕組みとその実現手段について
5	ユーザー入力とプログラム	ユーザーからの入力を受け結果を変化させる仕組みについて
6	ピクセルアートとアニメーション	ピクセルアートキャラクターの取り込みやそのアニメーションの仕組みについて
7	衝突判定	座標管理と衝突判定色々
8	変数とデータの管理	変数とデータ型 定数やリテラル データ構造について
9	文字列出力	文字列とは何か 文字コードとフォント グラフィックスへの出力について
10	音声	音声データの読み込みと再生 再生状態の管理と制御
11	サンプルゲーム制作(1)	キャラクターの表示と操作 動きと表示のアルゴリズム
12	サンプルゲーム制作(2)	複数キャラクターの生成 様々な変数の使い方 移動と衝突
13	サンプルゲーム制作(3)	画面遷移とデータの管理
14	Webとデータ保管	Webベースのデータ保管場所と技術 それぞれの利点と注意点
15	ゲームAI	ゲームAIとは より高度なアルゴリズムについて
16	前期試験期間	

備考

科目	HTML5ゲーム制作演習Ⅱ	分類	専門科目、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

### 1. 授業の概要

HTML5ベースの簡単なコンピューターゲームの作成

### 2. 授業の目標(検定取得など)

ゲーム制作を題材に JavaScriptを中心としたプログラミング能力の向上を図ると共に Webへの理解を深め 各種メディアを扱う経験を積む

### 3. 注意点・要望

この授業はHTML5ゲーム制作演習Ⅰの続きである

### 4. 関連科目

Web及びメディア系授業全般

週	テーマ	内容
1	ゲームとは	ゲームの定義と分類について 他のアプリとの決定的な違い
2	色々なゲームのコード例を見る(1)	様々なサンプルコードの紹介と解説
3	色々なゲームのコード例を見る(2)	同上
4	色々なゲームのコード例を見る(3)	同上
5	ゲーム制作演習(1)	簡単なゲーム制作に自ら挑戦する
6	ゲーム制作演習(2)	同上
7	ゲーム制作演習(3)	同上
8	ゲーム制作演習(4)	同上
9	ゲーム制作演習(5)	同上
10	ゲーム制作演習(6)	同上
11	ゲーム制作演習(7)	同上
12	ゲーム制作演習(8)	同上
13	ゲーム制作演習(9)	同上
14	PRコンテンツの作成	自らが作成したゲームのプロモーション資料作成
15	PRとデータ整理	他者の成果物の確認と提出課題のまとめ

備考

科目	3DCG演習 I	分類	専門科目、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

## 1. 授業の概要

3DCGに関する基礎知識とその制作法を学ぶ

## 2. 授業の目標(検定取得など)

3DCGとそれに関わる諸技術の基礎的な知識を学ぶとともに それらを扱うアプリケーションの扱い方を修得する

## 3. 注意点・要望

## 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	3DCGとは	2Dと3D データ表現 レンダリング等
2	3DCGソフト演習(1)	3DCGソフトを体験してみる 基本操作(1)
3	3DCGソフト演習(2)	基本操作(2)
4	3DCGソフト演習(3)	モデリング演習
5	光と視覚	人がものを見る仕組み 光源と反射光 マテリアル レンダリング法等
6	3DCGソフト演習(4)	ライティング マテリアル操作とマッピング
7	課題制作演習(1)	課題制作
8	課題制作演習(2)	課題制作
9	3DCGソフト演習(5)	様々な立体表現
10	3DCGソフト演習(6)	より効率的な編集技法について
11	3DCGソフト演習(7)	環境設定
12	課題制作演習(3)	課題制作
13	課題制作演習(4)	課題制作
14	課題制作演習(5)	課題制作
15	前期試験期間	
16		

## 備考

科目	3DCG演習Ⅱ	分類	専門科目、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

## 1. 授業の概要

3DCGを用いた映像に関する基礎知識とその制作法を学ぶ

## 2. 授業の目標(検定取得など)

3DCGとそれに関わる諸技術の基礎的な知識を学ぶとともに それらを扱うアプリケーションの扱い方を修得する

## 3. 注意点・要望

この授業は3DCG演習Ⅰの続きである

## 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	3DCGとアニメーション(1)	3DCGと映像について
2	3DCGソフト演習(8)	基本的なアニメーション機能
3	3DCGソフト演習(9)	様々なアニメーション機能
4	アニメーション技法	モーションとキネマティクス 物理演算等
5	3DCGソフト演習(10)	ボーン/アーマチュア(1)
6	3DCGソフト演習(11)	ボーン/アーマチュア(2)
7	課題制作演習(6)	課題制作
8	課題制作演習(7)	課題制作
9	課題制作演習(8)	課題制作
10	3DCGとアニメーション(2)	インタラクティブな活用例とデータ互換等
11	課題制作演習(9)	課題制作
12	課題制作演習(10)	課題制作
13	課題制作演習(11)	課題制作
14	課題制作演習(12)	課題制作
15	後期試験期間	
16		

## 備考

科目	Office演習応用 I	分類	専門科目、必修科目
担当	平山 慶子		
テキスト (出版社)	Wordマスター演習問題集 2021/2019/365対応(ムゲンダイ出版) PowerPointマスター演習問題集 2019 対応(ムゲンダイ出版)		
参考資料			

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	0%	0%	65%	0%	0%	35%	100%		

## 1. 授業の概要

- ・Word: 基本機能～応用機能を学ぶ
- ・PowerPoint: 基本機能、プレゼンテーション時に必要な機能を学ぶ

## 2. 授業の目標(検定取得など)

Word、PowerPointを使って、プレゼンテーション時に役立つ資料作成ができるようにする

## 3. 注意点・要望

テキスト上にある練習問題に取り組むことが多いので、テキストを忘れないようにする

## 4. 関連科目

卒業制作

週	テーマ	内容
1	Word(1)	授業の年間予定、進め方 ページ設定、段落書式
2	Word(2)	文字列とオブジェクト
3	Word(3)	表の作成
4	Word(4)	段組み、ドロップキャップ
5	Word(5)	差し込み印刷
6	Word(6)	表紙や目次を付けた文書の作成
7	Word(7)	表紙や目次を付けた文書の作成
8	Word(8)	総合問題
9	PowerPoint(1)	スライドの作成／追加／レイアウト変更、書式設定
10	PowerPoint(2)	SmartArtグラフィック／図形／表／グラフの挿入
11	PowerPoint(3)	画面切り替え効果、アニメーション効果
12	PowerPoint(4)	スライドマスター／配布資料マスターの利用、発表者用資料の作成
13	PowerPoint(5)	作品作り
14	PowerPoint(6)	作品発表
15	前期試験期間	

備考

科目	Office演習応用Ⅱ	分類	専門科目、必修科目
担当	寺原 美由紀		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	スライド教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	30%	0%	40%	0%	0%	30%	100%		

## 1. 授業の概要

Excelの機能を実践的に習得する。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

様々なデータを適切に扱い、Excel業務を迅速に行えるようにする。

## 3. 注意点・要望

課題の提出期限を守ること。

## 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	1年次の復習	オートフィル、フォントサイズ、列幅、行高、文字の配置、表示形式、罫線
2	セル参照による計算	加減乗除、絶対参照、相対参照、構成比
3	基本関数の確認(1)	SUM、AVERAGE、MAX、MIN
4	基本関数の確認(2)	IF、IFERROR、AND、OR、RANK.EQ、比較演算子
5	基本関数の確認(3)	COUNT、COUNTA、COUNTBLANK、COUNTIF、COUNTIFS
6	基本関数の確認(4)	VLOOKUP、HLOOKUP
7	基本関数の確認(5)	ROUND、ROUNDUP、ROUNDDOWN、INT
8	グラフ	データに合ったグラフの作成
9	条件付き書式	条件に合ったデータを見やすく書式設定する
10	ページ設定	印刷に関する様々な設定を行う
11	文字列関数(1)	ASC、JIS、UPPER、LOWER、PROPER
12	文字列関数(2)	LEFT、RIGHT、MID、SEARCH
13	文字列関数(3)	REPLACE、TRIM、SUBSTITUTE
14	日付関数(1)	DATE、TODAY、YEAR、MONTH、DAY
15	資料作成(1)	これまでの知識を元に指示通りの書類を作成する
16	資料作成(2)	これまでの知識を元に指示通りの書類を作成する

備考

Webクリエイター科	2年
------------	----

【前期】

科目	就職講座A応用	分類	教養科目、必修科目
担当	田邊 悦子・遠藤 幹雄		
テキスト (出版社)	求められる人材になるための社会人基礎力講座(日経BP社)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	30%	40%	0%	30%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
社会人として必要な12の基礎力について、ケーススタディとグループディスカッションを通して理解と自己評価を行う 社会の仕組みや人間の思考の基本概念から、社会人としてのあり方を考える
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
企業を知り、夏休みまでに企業から内定をいただく(冒頭10分で企業紹介をします) 入社に向け社会人としての意識を高める
<b>3. 注意点・要望</b>
就職活動への取り組み状況(就職活動カードと受験報告書)も授業課題として評価対象とします 社会人として働くことに前向きな気持ちを持って取り組んでください
<b>4. 関連科目</b>
就職講座A

週	テーマ	内容
1	就職活動の準備と対策	ガイダンス、今後の就職活動、内定から入社まで、仕事のやりがい
2	社会人基礎力(1)	社会人基礎力とは、人生設計とキャリアデザイン 社会人になるということ、3つの能力と12の要素
3	社会システム(1)	ビジネス会計： 企業の目的、財務諸表、損益計算書の基本と分析
4	社会人基礎力(2)	前に踏み出す力： 主体性
5	社会システム(2)	ビジネス会計： 貸借対照表の基本と分析、経営活動の流れ、ROA、ROE
6	社会人基礎力(3)	前に踏み出す力： 働きかけ力、実行力
7	社会システム(3)	キャッシュフロー計算書の基本と分析、現金の流れと会社の倒産
8	社会人基礎力(4)	考え抜く力： 課題発見力
9	社会システム(4)	時事問題
10	社会人基礎力(5)	考え抜く力： 計画力、創造力
11	社会システム(5)	新たな社会に向けて
12	社会人基礎力(6)	チームで働く力： 発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力
13	社会システム(6)	社会心理と組織行動
14	社会人基礎力(7)	チームで働く力： 発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力
15	後期試験期間	

備考	IT関連の業務経験と就職指導経験のある職員(職業紹介責任者)が、その経験に基づいて、就職活動全般及び個別の事例について、講義と指導を行う
----	--

科目	検定対策	分類	専門科目、任選科目
担当	山田 博人		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	20%	30%	50%	100%		

### 1. 授業の概要

受験予定の検定に対する学習を行います。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

ITパスポート試験または色彩検定2級とWebデザイン技能検定3級の合格を目指します。

### 3. 注意点・要望

自学自習がメインとなるため自身で学習のスケジュールを管理して合格までの道筋を立てましょう。

### 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	ITパスポート試験対策(1) 色彩検定2級対策(1)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
2	ITパスポート試験対策(2) 色彩検定2級対策(2)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
3	ITパスポート試験対策(3) 色彩検定2級対策(3)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
4	ITパスポート試験対策(4) 色彩検定2級対策(4)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
5	ITパスポート試験対策(5) 色彩検定2級対策(5)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
6	ITパスポート試験対策(6) 色彩検定2級対策(6)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
7	ITパスポート試験対策(7) 色彩検定2級対策(7)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
8	ITパスポート試験対策(8) ウェブデザイン技能検定(1)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
9	ITパスポート試験対策(9) ウェブデザイン技能検定(2)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
10	ITパスポート試験対策(10) ウェブデザイン技能検定(3)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
11	ITパスポート試験対策(11) ウェブデザイン技能検定(4)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
12	ITパスポート試験対策(12) ウェブデザイン技能検定(5)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
13	ITパスポート試験対策(13) ウェブデザイン技能検定(6)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
14	ITパスポート試験対策(14) ウェブデザイン技能検定(7)	過去問とプリント教材を利用した試験対策
15	前期試験期間	

備考

科目	社会人基礎力応用 I	分類	教養科目、必修科目
担当	山田 博人		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

## 1. 授業の概要

経済産業省が提唱する社会人基礎力を、様々な学校行事(特に学園祭)の運営により養っていく。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

リーダー・フォロワー、提案、許容、協調、プレゼンテーション等の資質向上の向上を目指していく。

## 3. 注意点・要望

相手の話を聴き、自分の意見を発信することが基本です。どちらかではなく両方出来るようになりましょう。

## 4. 関連科目

週	テーマ	内容
1	就職活動(1)	面接練習、エントリーシート
2	就職活動(2)	面接練習、エントリーシート
3	就職活動(3)	面接練習、エントリーシート
4	就職活動(4)	面接練習、エントリーシート
5	就職活動(5)	面接練習、エントリーシート
6	体育祭計画(1)	種目などの決定し、練習する
7	若幸祭計画(2)	企画を立てる
8	若幸祭計画(1)	企画を練る
9	若幸祭計画(2)	各グループで役割を考える
10	若幸祭計画(3)	修正などの対応
11	将来について考える(1)	税金や法律などを確認する
12	将来について考える(2)	人生設計に挑戦
13	将来について考える(3)	夏休みの過ごし方
14	卒業制作に向けて(1)	チームとは何か
15	卒業制作に向けて(2)	期限を守ることの重要性
16	卒業制作に向けて(3)	仕事は待つのではなく探す

## 備考

科目	社会人基礎力応用Ⅱ	分類	教養科目、必修科目
担当	山田 博人		
テキスト (出版社)	なし		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

### 1. 授業の概要

経済産業省が提唱する社会人基礎力を、様々な学校行事(特に学園祭)の運営により養っていく。

### 2. 授業の目標(検定取得など)

リーダー・フォロワー、提案、許容、協調、プレゼンテーション等の資質向上の向上を目指していく。

### 3. 注意点・要望

相手の話を聴き、自分の意見を発信することが基本です。どちらかではなく両方出来るようになりましょう。

### 4. 関連科目

社会人基礎力応用Ⅰ

週	テーマ	内容
1	社会人になるための準備(1)	半年後の状況を想像して逆算してみる
2	社会人になるための準備(2)	さまざまなマナーを知っておく
3	社会人になるための準備(3)	慶弔マナー
4	社会人になるための準備(4)	挨拶と言葉遣い、尊敬語・謙譲語
5	若幸祭準備(1)	企画に向けての準備
6	若幸祭準備(2)	企画に向けての準備
7	若幸祭準備(3)	企画に向けての準備
8	社会人になるための準備(5)	贈答マナー
9	社会人になるための準備(6)	文章の書き方
10	社会人になるための準備(7)	お金の話
11	社会人になるための準備(8)	社会に出てから注意すること
12	2年間の振り返り(1)	専門学校での学んだことを振り返る
13	2年間の振り返り(2)	専門学校での学んだことを振り返る
14	卒業に向けて準備(1)	データの整理
15	卒業に向けて準備(2)	書類関係やアカウント関係の移行
16	卒業に向けて準備(3)	長期休暇中の過ごし方について

備考