

令和7年度(2025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

Webクリエイター科

育成人材像

- ① 顧客が求めるWebサイトを要望・目的・問題解決・マーケティングを考慮しながら企画をまとめ、ユーザの利便性を考慮したデザインを決定し作成(実装)できる。
- ② Webサイトの作成だけでなく、インターネットに公開後の内容更新・トラブル対応など運用と管理を行い、閲覧数の増加や目標達成のために改善するなど、一連の実務の流れに携わることができる。
- ③ Webサイト作成に不可欠なアプリケーションの操作技術を身に付けて、素材作成のため画像の加工、イラスト作成、カンパ(完成見本)作成などを行うことができる。

身に付ける能力

- ① WebページをHTMLとCSSのコーディング(記述)により作成できる。
- ② Webページに使用される素材作成のためにPhotoshopやIllustrator、カンパ(完成見本)作成のためにFigmaなどアプリケーション操作を身に付け、必要なものを自分で作成・準備できる。
- ③ Webに関わるデザインについて、レイアウト・配色だけではなく利用するユーザの利便性を考えたデザインと、効率よく求める情報にたどり着くかなど情報のデザインについて理解している。
- ④ Webページを訪れるユーザの行動を考え、Webページの目的を達成する体験・行動のデザインを理解している。
- ⑤ 顧客の要望からの企画、デザイン決定と制作、公開後の運用と管理、目標達成のための改善など、全体を管理するWebディレクションとマーケティングについて理解している。

教育課程編成方針

- ① 豊かな教養と社会常識を身に付けるために、「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次は、Web業界における基礎的知識、素材作成のため画像の加工、イラスト作成、カンパ(完成見本)作成するアプリケーションの基本的操作能力、コーディングの基礎的技術、デザイン・色彩の基礎知識を身に付けるための専門科目を配置する。
- ③ 2年次は、Web業界で即戦力として活躍できる実践力を習得するため、コーディングの応用技術、Webプログラミングの基礎技術、Webサイトの企画・作成・改善・管理する知識、実在する企業のWebサイトを作成する一連の業務を遂行する能力を身に付けるための専門科目を配置する。
- ④ 1年時後期に企業と連携した実習科目を配置する。

授業実施の方針

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニングとする。
- ② Web業界における知識修得を目的とした科目は講義形式で行うことを基本とし、知識の定着のための演習はグループワーク形式で行う。
- ③ コンピュータソフトウェアの操作技能を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。年間20程度の作品を作成し、Web業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付ける。
- ④ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、テーマをより表現するデザインの作成、グループワークによる問題解決のためにユーザの行動をもとにしたサービスの考案とプロトタイプを作成する。その後、プレゼンテーションを行い講評・評価する。

目標資格

- ・Webデザイナー検定(ベーシック・エキスパート)
- ・マルチメディア検定(ベーシック)
- ・色彩士検定(3級)
- ・ビジネス能力検定ジョブパス(3級)

目指す職種

- ・Web業界(Webデザイナー、Webディレクター、フロントエンドエンジニア)
- ・DTP業界(Macオペレーター、印刷デザイナー、DTPデザイナー)
- ・一般企業の広報、Web管理者

企業連携実習

(株)メンバーズから講師を招き連携授業を実施している。

業界や企業との提携／外部イベント／コンテスト等

インクレイブ株式会社と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。

科目関連図

Webクリエイター科

科目 区分	1 年次		2 年次		3 年次		4 年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
一般 科目	就職対策 I		就職対策 II					
専門 科目	Webデザイン		UIデザイン					
	Webプログラミング I		Webプログラミング II					
	デジタルデザイン	DTPデザイン	Webサーバサイド技術					
	Web制作 I		Web制作 II	卒業制作				
	広告概論	プランニング	コピーライティング					
		Webディレクション	Webマーケティング					
	デザイン概論		グラフィックデザイン					
	Webリテラシー		映像編集					
	ビジネススキルトレーニング	CMS基礎		3DCG				

Webクリエイター科

1年

科目名	就職対策 I					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	1	総授業時間	38	単位	2
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。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ぶ								
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								
使用教材	Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)								
履修上の注意	・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 ・理解できなかった所や復習のため、Webコンテンツ・eラーニングを活用し理解度を高める ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす ・以上でも解らなかった所は、Teamsで担任教員に聞き理解できるようにする ・(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								
成績評価の方法	・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60% ・Webコンテンツの回答実績など:40%								
授業計画・授業内容									
	※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)								

就 職 対 策 I

作成日：2025年4月1日

< 前 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	数学 オリエンテーション・数の体系1	整数・小数の四則演算	ベーシック
2	数学 数の体系1・数の体系2	()を使った計算、分数の四則演算	ベーシック
3	数学 数の体系2	負の数の四則演算、数の体系、整数の性質	ベーシック
4	数学 単位／組み合わせ・確率	いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率	ベーシック
5	数学 単位／組み合わせ・確率	平均値・統計・調査	ベーシック
6	数学 量の関係・文字式・関数	2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ	ベーシック
7	数学 量の関係・文字式・関数	方程式・連立方程式	ベーシック
8	数学 累乗・二次方程式	平方根、二次方程式の基礎	ベーシック
9	数学 累乗・二次方程式	式の展開、因数分解、二次方程式の応用	ベーシック
10	数学 図形	図形の基本、面積、体積	ベーシック
11	数学 図形	合同・相似、三平方の定理	ベーシック
12	SPI非言語	SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
13	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
14	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
15	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
16	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
17	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
18	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
19	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野

< 後 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	国語 漢字の読み書き	漢字1～5	スタンダード
2	国語 熟語	熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ	スタンダード
3	国語 敬語	敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語	スタンダード
4	SPI言語	2語の対応関係、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
5	SPI言語	語句の用法、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
6	SPI言語	語句の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
7	SPI言語	熟語の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
8	SPI言語	熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
9	SPI言語	文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
10	SPI言語	三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
11	SPI言語	空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
12	社会 政治・経済、国際・社会生活	経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等	スタンダード
13	理科 生物	植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝	スタンダード
14	理科 気象・地学・天文など	地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間	スタンダード
15	SPI模擬テスト マークシート	非言語分野	マークシート1
16	SPI模擬テスト マークシート	言語分野	マークシート1
17	SPI模擬テスト WEBテストインテグ	非言語分野・言語分野	WEBテストインテグ1
18	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・固定
19	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・IRT

科目名	Webデザイン					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	前期3 後期4	総授業時間	133	単位	7
担当教員	鈴木 優子 高桑 博道			実務経験	【鈴木 優子】デザイン・Webページ作成の実務経験を持つ 新規のWebサイト構築、既存のサイトのリニューアルなど多数の Webサイトに携わってきた				
目的／概要	・Webサイトをデザインするとはどういうことか理解し、必要な知識とスキルを習得することを目的とする ・Webデザインを効率よく行うためにデザインツール(プロトタイプツール)を修得し、視覚的に魅力的かつ機能的なウェブデザインを制作できる能力を養う ・様々な対象、目的に沿ったWebサイトの特徴を学び、ユーザー中心設計を行うことを学ぶ ・Webデザインだけではなく、Webにかかわる機器・サービスなど周辺について基本的な知識を学ぶ								
到達目標	Webサイトの基本構成(レイアウト・ページ階層・情報設計)を理解し、それをもとにワイヤーフレームを作成できる。 ユーザーや目的に応じた配色・文字組み・要素配置を意識したWebデザインをFigmaで制作できる。 制作物のターゲット、目的、導線設計、デザイン意図について、言語化し他者に説明できる。 配色・視認性・操作性など、アクセシビリティに配慮したUI設計のポイントを理解し、適用できる。 レスポンスデザイン(PC・スマホ対応)に対応した情報整理とビジュアル設計が実践できる。 テーマや業種に応じたWebサイト(LP含む)を複数制作し、それらを自らのポートフォリオに整理・掲載できる。 他者のデザインに対して建設的なフィードバックを行い、自身の制作にも反映して改善できる。								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・デザインの学校 これからはじめる Webデザインの本(技術評論社) ・Figmaを使ってWebページのプロトタイプ(カンパ)が作成できる(技術評論社) ・プリントおよびサンプル								
履修上の 注意	・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、技術を学ぶので休まないこと ・様々なWebサイトを積極的に閲覧し、それぞれのデザインの特徴を意識すること ・Webサイトに掲載されている情報、また、それがどのように整理・まとめられているかを意識する ・自分がデザイン・制作したものをグループで相互に閲覧し意見交換をする								
成績評価 の方法	・実習課題50% ・演習課題40% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

	前期
1・2	導入とFigma体験／オリエンテーション／Figmaログイン・基本操作／図形・テキスト・画像配置
3・4	デザインの基本①／配色／フォント／整列／整った見た目の作り方
5・6	レイアウトとUI入門／フレーム・オートレイアウト／UIパーツ(ボタン、ナビなど)
7・8	プロフィールページ制作／情報の構成／1ページ構成の考え方
9・10	素材とWeb表現／無料素材の探し方／写真とアイコンの活用
11・12	レイアウトと配色の応用／カード型・グリッド型／配色ルール／トーンとコントラスト
13・14	タイポグラフィと構造化／見出しと本文／読みやすさ／階層構造の考え方
15・16	サイト設計とワイヤー／ワイヤーフレームとは／手書き・Figma両方で設計体験
17・18	カフェサイト制作①／ワイヤー→デザイン化／レイアウト実装
19・20	カフェサイト制作②／デザイン仕上げ／配色・フォントの調整／統一感の演出
21・22	発表・講評・改善／プレゼン発表(カフェサイト)／他者へのフィードバック
23・26	アクセシビリティ入門／色覚対応／文字サイズ・コントラスト／配慮の視点
27・30	自由テーマ企画と設計／興味あるテーマでサイト企画／ターゲット・目的・構成
31・34	自由テーマ制作①／デザイン制作／導線設計／トーンの統一
35・38	自由テーマ制作②＋発表／最終仕上げ／プレゼン資料作成／発表・ふりかえり
	前期
1	オリエンテーション＋サイト構造復習／情報設計・ターゲット設定

2-4	Webサイトをデザインすることとは
5-7	インターネットのしくみ
8-10	Webブラウザ側の技術を知る
11-13	Webサイトの構成要素
14-16	動的なWebサイトを作る技術
17-19	Webサーバ側の技術 後期
1・4	オリエンテーション＋サイト構造復習／情報設計・ターゲット設定
5-10	ヘアサロンサイト制作①／ワイヤーフレーム設計／構成
11-16	ヘアサロンサイト制作②／ビジュアルデザイン、導線設計
17-22	ラーメン店サイト制作①／ターゲット別訴求／写真と色使い
23-28	ラーメン店サイト制作②／メニュー・アクセス導線の工夫
29-34	健康食品LP制作①／ランディングページ構成／LPとは
35-40	健康食品LP制作②／縦長構成／訴求力ある見せ方
41-46	建売住宅LP制作①／信頼性／物件紹介／問い合わせ導線
47-52	建売住宅LP制作②／実績・構造・CTA／一貫性のあるデザイン
53-56	モバイル対応設計／レスポンス／情報優先度
57-60	中間発表会／コンセプト・工夫点の発表／講評
61-64	ポートフォリオ調整①／一貫性、誤字、導線の確認
65-68	ポートフォリオ調整②／スタイルガイド／リンク設定
69-72	発表準備／スライド構成・話し方練習
73-76	最終発表会＋ふりかえり／全体発表、講評、自己評価

科目名	デジタルデザイン					企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	4	総授業時間	76	単位	4
担当教員	鈴木 優子 (株)サンフィールドクリエイション 玉川 陽児			実務経験	【鈴木 優子】デザイン・Webページ作成の実務経験を持つ 新規のWebサイト構築、既存のサイトのリニューアルなど多数の Webサイトに携わってきた				
目的／概要	・デザイン・表現方法の基礎知識について学ぶ ・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を修得する必要がある、 商用の素材を作成できる実務レベルのスキルの習得を目的にする								
到達目標	・Photoshopの基本操作（インターフェース、ツールパネル、ファイル形式など）を理解し、スムーズに作業を行うことができる ・Illustratorの基本操作を理解し効率よく作業を行うことができる ・Illustratorでレイアウト、ロゴ、アイコン、バナーを商用レベルの質で制作できる ・Webデザインやグラフィック制作の実践的な課題に取り組み、自分のアイデアを視覚的に表現できる ・構成力・配色力・伝達力を意識したデザイン提案ができる								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書(技術評論社) ・世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書(技術評論社) ・プリントおよびサンプル								
履修上の 注意	・身の回りにあるもののデザインに対して興味を持ち、なぜこのデザインなのか考える ・自分の制作したものは周りに見てもらい意見を求めること ・一つ課題を必ず指定された期限内で完成させ提出すること								
成績評価 の方法	・課題評価:90％ ・授業に取り組む姿勢:10％								

授業計画・授業内容

1・2	Photoshop
3・4	オリエンテーション／Photoshopの基本(起動、UI、保存)
5・6	Chapter1 ツールの基本操作
7・8	Chapter2 描画と選択
9・10	Chapter3 レイヤー操作
11・12	Chapter4 レタッチと補正①(色調補正・トーンカーブ)
13・14	Chapter4 レタッチと補正②(修復ブラシ・スタンプ)
15・16	Chapter6 文字と図形のレイアウト
17・18	フォトモンタージュ(複数画像の合成)
19・20	フィルター・スマートオブジェクト
21・24	書き出し・画像形式・解像度の理解
25・28	応用演習:写真の合成して伝える商品イメージ図の作成
29・32	応用演習:商品バナー作成
33・36	応用演習:LPのヘッダーイメージグラフィックの作成
37・38	総合課題制作(選択式・指定または自由なテーマ) 作品発表&講評
	■企業連携授業 企業講師担当 Illustrator
1-2	デザインについて/デザインの基礎知識・アンケート
3-4	Illustratorの基本操作(基本的な操作方法・サンプルを使った作りかた、作成まで)
5-6	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)
7-8	Illustratorによる制作物作成(自分の名刺を作ってみよう)レクチャー後各自制作
9-10	制作物批評、制作のアドバイス

11-14	Illustratorによる制作物作成(人物のイラストをトレース)レクチャー後各自制作
15-16	制作物批評、制作のアドバイス
17-20	Illustratorによる制作物作成(地図の制作)レクチャー後各自制作
21-22	制作物批評、制作のアドバイス
23-26	Illustratorによる制作物作成(フォトショップと連動した合成・加工)レクチャー後各自制作
27-28	制作物批評、制作のアドバイス
29-30	Illustratorのテクニック講座(Illustratorを使用した加工方法、WEBへの転換方法)
31-34	Illustratorによる制作物作成(自分で考えたショップカード2点)レクチャー後各自制作
35-36	制作物批評、制作のアドバイス
37-38	前期のまとめ

科目名	Web制作 I					企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	3	総授業時間	114	単位	6
担当教員	高桑 博道 企業講師			実務経験					
目的／概要	Webページを実現する技術であるHTMLとCSSを学びコーディングで作成できるようになる。Webページでみられる一般的な視覚効果・機能を実装するプラグインの利用を学び、魅力的なWebサイトを効率よく作成できるようになる。 仮想の企業・店舗のWebサイトの作成を通してWebに掲載する情報の設計ができるようになる。 企業連携授業にて実務に基づいたUIデザインを学び、UXデザインのプロセスを学び開発工程においてUXを意識したデザインをすることを実践を通して身につける。								
到達目標	・HTMLとCSSの基本知識を修得しコーディングによりWebページが作成できる ・jQueryプラグインが利用できる ・Webに掲載する情報の設計ができるようになる ・Webサイトのカンプ(プロトタイプ)をもとにコーディングで作成できる ・UXを考慮したWebデザインができる ・グループ制作を行ううえ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								
目標資格	・Webデザイナー検定 ベーシック(7月、11月、5,600円)								
前提知識	・タイピング								
使用教材	・入門Webデザイン(CG-ARTS協会) ・できるポケット Web制作必携 HTML&CSS全事典(インプレス) ・プリントおよびサンプル								
履修上の注意	・1つの課題を仕上げ(完成)ながら技術を学ぶので休まないこと ・様々なWebサイトを積極的に閲覧し、それぞれのデザインの特徴を意識すること ・普段見ているWebサイトに掲載されている情報、また、それがどのように整理・まとめられているかを意識する ・自分がデザイン・制作したものをグループで相互に閲覧し意見交換をする								
成績評価の方法	・演習課題40％ ・実習課題50％ ・授業に取り組む姿勢10％								

授業計画・授業内容

1-30	前期
31-32	・HTML/CSSの基本と記述/演習
33-40	・Webサーバへのアップロード
41-47	・グループワーク Webサイトをリサーチし掲載情報・デザインを考察、デザインを作成
48-57	・実習課題1
	・実習課題2
1-4	後期
5-12	・jQueryの基礎
13-20	・プラグインの実装
21-23	・jQuery/プラグインを利用した課題
24-33	・仮想 企業/店舗 他社Webサイトリサーチ/意見交換
34-44	・仮想 企業/店舗 企画・デザイン・キャンプ作成
45	・仮想 企業/店舗 Webサイト作成
	・プレゼン
	■企業連携授業 企業講師(株式会社メンバーズ)担当
1-4	・デザイン基礎研修
5-6	・UXデザイン
7-10	・アプリ開発(企画/デザインキャンプ作成)
11-12	・プレゼン

科目名	Webプログラミング I					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	76	単位	4
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	・プログラミングの概念を学び、論理的な思考を養う ・アルゴリズムの基本を学ぶ ・JavaScriptの基本を学び、HTML・CSSだけではできないWebでの表現を可能にする ・jQueryのプラグインを活用し、動的なWebページを作成する								
到達目標	・基本的なプログラムを作成できる ・コードを読み処理の流れを理解しデバッグができる ・Webページに必要なjQueryのプラグインを自分で組み込むことができる								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・本当によくわかるJavaScriptの教科書（SBクリエイティブ） ・サンプル例題								
履修上の注意	・必ず結果が正しい(正しい表示)か確認し、完成するまで修正すること ・インターネットで検索しても構わないが、必ず自分のWebページにプログラミングし完成させること ・結果が出るのを確認するだけではなく、自分が考えた通りに動いていることを確認すること								
成績評価の方法	・期末試験40％ ・実習課題50％ ・授業に取り組む姿勢10％								

授業計画・授業内容

1回目	前期
2-9回目	・オリエンテーション
10回目	・プログラムとは、基本アルゴリズム/フローチャート
11-16回目	・JavaScriptとは
17-24回目	・変数と演算子
25-37回目	・制御文
38回目	・実習課題
	・試験
39-46回目	後期
47-48回目	・関数
49-56回目	・オブジェクト
56-65回目	・DOM
66-75回目	・jQuery/プラグイン
76回目	・実習課題
	・試験

科目名	CMS基礎					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	・ノーコードでWebサイトを作成するCMS(コンテンツ管理システム)を理解する ・CMSとして需要のあるWordPress の操作を習得する ・WordpressによるWebサイトのデザインと作成を学ぶ ・WordPress構築環境を理解する								
到達目標	・WordPress を使ってブログサイトが構築できるようになる								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・いちばんやさしいWordPressの教本(インプレス)								
履修上の注意	・自宅で実習ができない、学校で実習の環境を自分で作成する ・欠席した分を後から実習をするのが困難である								
成績評価の方法	・実習課題90% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

1回目	・CMS、Wordpressとは
2-3回目	・環境の構築
4回目	・WordPress管理画面
5-7回目	・各ページ(固定・投稿)の作成
8回目	・メニューの作成
9回目	・ウィジェットの活用 プラグインの活用
10-19回目	・指定されたテーマに沿ったWebサイトの制作

科目名	DTPデザイン					企業連携	対象科目	授業方法	実習・演習
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限／週	2	総授業時間	38	単位	2
担当教員	(株)サンフィールドクリエイション 玉川 陽児			実務経験	デザイン事務所に所属し、Webデザイン・制作に携わっている ロゴマーク・パンフレット・チラシや、プレゼン制作などグラフィックデザインの業務も行っている				
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学ぶ ・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ぶ								
到達目標	・指定された条件に合わせた商業用の印刷物を制作できる ・各種印刷物 (ポスター、フライヤーなど) を作成できる								
目標資格	特になし								
前提知識	・Photoshop、Illustratorの基本的な操作ができる								
使用教材	・配布する資料/ファイル								
履修上の注意	・気に入ったデザインはどのようにすれば作れるか考察する意識を持つ ・観て理解するだけでなく、そのエッセンスを取り入れたものを自分で作成し体得する								
成績評価の方法	・課題評価:90% ・授業に取り組む姿勢:10%								

授業計画・授業内容

1-2	DTPとは？デザインとの違い。
3-4	デザインワークフローについて
5-6	タイポグラフィ・デザインプラン・コンセプトについて
7-8	レイアウトについて (実際にソフトを使用し作成も)
9-10	作成レイアウトの批評・アドバイス
11-14	チラシを作成しよう (A4サイズのチラシの手書きラフからソフトへの落とし込み) ※入れ込む内容はこちらで用意
15-16	作成物の提出・批評
17-20	ポスターを作成しよう (A1サイズのポスターの手書きラフからソフトへの落とし込み) ※入れ込む内容はこちらで用意
21-22	作成物の提出・批評
23-26	パンフレットを作成 (A3折パンフの作成) ※入れ込む内容はこちらで用意
27-28	作成物の提出・批評
29-30	印刷物のこれからの活用方法 (既存のもの以外のDTPについて)
31-34	自分で選んでオリジナルの制作物を作成しよう (チラシ・パンフ・ポスター・その他の作成を企画から考えて作成)
35-36	作成物の提出・批評
37-38	まとめ

科目名	デザイン概論					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	1	総授業時間	38	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	デザイン業務の実務経験を持つ 色の効果的な使い方や色彩の知識を活かし多くの作品・企画に携わる。				
目的／概要	・デザインとは何か幅広い分野から基礎を学ぶ ・デザインの基本要素(色・形・レイアウト・フォントなど)を理解し、視覚情報がどのように伝達されるかを学ぶ ・デザインの分野において重要な要素となる色彩の基礎知識・配色を学び色彩士検定合格を目指す								
到達目標	・デザインの役割を説明できる ・色彩・レイアウト・フォント・構図など、デザインの基本原則を理解し適用できる ・タイポグラフィやグラフィック要素を用いて、わかりやすいデザインを作成できる ・デザインにおいて適切な配色ができる								
目標資格	色彩士検定3級(6月、1月、6,000円)								
前提知識	・高等学校の程度の知識								
使用教材	デザインを学ぶ グラフィックデザイン基礎(エムディエヌコーポレーション) ・Color Master BASIC (ADEC 色彩士検定委員会) はさみ、定規、アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199b(日本色研事業)、筆、パレット、タオル等								
履修上の注意	・忘れものをしない(授業がまったくできない)								
成績評価の方法	・定期試験60% ・課題評価30% ・授業に取り組む姿勢10%								
授業計画・授業内容									
	前期								
1-2	・オリエンテーション、グラフィックデザインの世界								
3-5	・グラフィックデザインの基礎								
6-8	・平面構成とレイアウト								
9-11	・配色デザインの基礎								
12-15	・色のなりたち								
16-19	・色の表示方法								
	後期								
1-4	・混色								
5-7	・色の知覚的效果								
8-10	・色の心理的效果								
11-13	・色彩調和								
14-16	・文字とエディトリアルデザイン								
17-19	・ビジュアル要素と実践								

科目名	広告概論					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	三浦 昌二			実務経験	デザイン制作会社に入社し、気か宇の経験を重ね、広告・デザイン・DTPの分野で実務を重ね、Webプロモーションにも携わる企画の制作、クライアントへのプレゼンテーションを数多く経験している。				
目的／概要	・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を学 ・広告の知的所有権について理解する ・広告業界の仕組みを理解する ・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								
到達目標	・広告の全体像の把握できるようになる ・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 ・広告業界の仕組みを理解し説明できるようになる								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・これからの広告コミュニケーション(有斐閣) ・演習プリント ・解説プリント								
履修上の注意	・まとめノート(A4版)を用意する ・期末までに一人数回プレゼンテーションを必ず行う								
成績評価の方法	・定期試験 60% ・プレゼンテーション 30% ・授業に取り組む姿勢 10%								

授業計画・授業内容

1	広告とは何か
2-3	広告の果たす役割
4-5	広告業界とは何か
6-7	マス媒体広告1:テレビ広告の特徴と仕組み
8-9	マス媒体広告2:雑誌広告・ラジオ広告の特徴と仕組み
10	その他の広告の特徴と仕組み
11	インターネット広告とは何か
12-13	インターネット広告の特徴と仕組み
14-15	インターネット広告の作り方
16	広告と社会:法規制
17-18	これからの広告
19	試験

科目名	プランニング					企業連携		授業方法	講義・実習
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	三浦 昌二			実務経験	デザイン制作会社に入社し、気か宇の経験を重ね、広告・デザイン・DTPの分野で実務を重ね、Webプロモーションにも携わる企画の制作、クライアントへのプレゼンテーションを数多く経験している。				
目的／概要	・企画とは何かを理解する ・広告企画の種類と手順を理解する ・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 ・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ぶ								
到達目標	・市場やターゲットを意識した発想ができるようになる ・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 ・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								
目標資格	特になし								
前提知識	・広告全般について								
使用教材	・広告の基本(日本実業出版社) ・プリント								
履修上の注意	・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 ・期末までに一人数回プレゼンテーションを必ず行う								
成績評価の方法	・企画書、プリントなどの課題制作 60% ・プレゼンテーション 30% ・授業に取り組む姿勢 10%								

授業計画・授業内容

1	企画とは何か
2	企画の構成要素
3	マーケティングとは何か
4-5	マーケティングの考え方・実践
6	ブランディングとは何か
7-8	Web時代のブランディングとは何か
9-11	コミュニケーション戦略1: 与件の整理・課題の明確化
12-14	コミュニケーション戦略2: ターゲットの明確化・コンセプトの立案
15-17	企画シートへの落とし込み
18-19	プレゼンテーション

科目名	Webリテラシー					企業連携		授業方法	講義・実習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	76	単位	4
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	・Webデザイナー検定ベーシックとマルチメディア検定ベーシック合格を目指す ・Webに関わる技術・機器・サービスなどの基礎知識を学ぶ ・Webサイトに掲載する情報の設計、表現、企画、制作、運用、管理する一連の流れを学ぶ ・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 ・個人情報の取り扱い、SNS利用時の注意点などを学習することでネットトラブルから身を守る方法を修得する また、他者の権利を侵害し法的責任を負う危険性を回避できるよう著作権についても学習する ・AIRテラシを習得する								
到達目標	・目標検定 Webデザイナー検定ベーシック、マルチメディア検定 ベーシック ・ネットワーク・インターネットの基本的な設定ができる ・Webサイトに掲載する情報を整理し、効果的に配置したWebサイトが作成できる ・Webサイトを運営する中で、企画、制作、運用、管理がどのようなものか説明できる ・著作権を理解した制作ができる ・個人情報の取り扱い、著作権、SNS利用時の危険性について理解し、様々なネットトラブルから身を守ることができる ・AIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する								
目標資格	・Webデザイナー検定 ベーシック(7月、11月、5,600円) ・マルチメディア検定 ベーシック(7月、11月、5,600円)								
前提知識	特になし								
使用教材	・入門Webデザイン CG-ARTS協会 ・Webデザイナー検定 公式問題集 CG-ARTS協会 ・ラインズドリル								
履修上の注意	・教科書のキーワードの整理して検定に臨むこと ・検定は必ず受験する								
成績評価の方法	・期末試験70% ・課題評価20% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

1回目	前期(38回)	・Webデザインへのアプローチ
2-3回目		・コンセプトと情報設計
4-5回目		・デザインと表現手法
6-10回目		・Webページを実現する技術
11-12回目		・Webサイトの公開と運用
13-15回目		・知的財産権
16回目		・試験
3回分		・情報リテラシー 情報モラル教育 AIRテラシー
19回分		・HTML/CSS コーディング実習(講義と平行)
37-40回目	後期(38回)	・マルチメディアの特徴
41-44回目		・コンテンツ制作のためのメディア制作
45-48回目		・マルチメディア機器
49-50回目		・インターネット・サービス・ビジネス
51-53回目		・デジタルとネットワークの活用で変わるライフスタイル
54-56回目		・社会に広がるマルチメディア
57-60回目		・セキュリティと情報リテラシー

61回目	・試験
62-76回目	・就職対策/ポートフォリオ作成 ※目標資格の受験後は就職活動準備

科目名	Webディレクション					企業連携	対象科目	授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	(株)サンフィールドクリエイション 玉川 陽児			実務経験	デザイン事務所に所属し、Webデザイン・制作に携わっている ロゴマーク・パンフレット・チラシや、プレゼン制作などグラフィックデザインの業務も行っている				
目的／概要	・Webサイトの目的・目標を明確にし、企画から制作、運用、そして改善の一連の流れを総合的に管理する ・Webディレクターとしてプロジェクト全体の進行管理、チームマネジメント、クライアント対応、情報設計、コンテンツ制作などの役割を理解し、実践的なWeb制作の流れを習得する								
到達目標	・コンセプトメイキングから、制作、運用まで、Webディレクションの基礎を理解し説明できる ・各工程の作業を管理・遂行し、成果物を作成できる ・Webプロジェクトを企画・管理できる								
目標資格	特になし								
前提知識	Webデザイン								
使用教材	・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）								
履修上の注意	・制作に対しメンバー間でコミュニケーションをとり意識を共有する ・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く								
成績評価の方法	・課題評価:90％ ・授業に取り組む姿勢:10％								

授業計画・授業内容

1	WEB制作の流れ 生徒へアンケート
2	アンケートの内容による座学。(質問への回答)
3	現在のWEBサービスの展開について
4	WEB制作の役割について(ディレクター・デザイナー・SEなどの役割について)
5	WEB制作の役割について2(1で説明した以外の様々な仕事の解説)
6	LPについて(LPの特徴・活用方法など)
7	WEBサービスのこれから(HPだけを作るのがWEB制作なのか?)アンケート(どんなWEBサービスが有るといいか)
8	アンケートの内容による座学。(質問への回答)
9	提案書・企画書について
10-11	企画書を作成(簡単な企画書・サンプルを基に各自作成)
12	制作物の批評・アドバイス。ページデザインについて
13-14	ラフデザインをつくってみよう(サンプル企業からWEBデザインをつくってみよう)
15-16	課題作成
17-18	制作物の批評・アドバイス
19	まとめ

科目名	ビジネススキルトレーニング					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	・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 ・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学ぶ ・プレゼンテーションを実践を通して学ぶ								
到達目標	・ビジネス文書作成の基礎知識を習得しWord・Excelの機能を活かし作成できる ・PwoerPointの機能を活かし、プレゼンテーションのストーリー作り、全体の構成を組み立てわかりやすく伝えることができる								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・30時間でマスター Office2021 (Windows11対応)(実教出版)								
履修上の注意	すでに基礎を習得している方もいると思われるが実習課題で操作を確実に身に付ける								
成績評価の方法	・実習評価90％ ・授業に取り組む姿勢10％								

授業計画・授業内容

1-6回目	■Word 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 表の編集 / 段組みと縦横の混在 / 長文に便利な機能
7-14回目	■Excel 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 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
15-19回目	■PowerPoint プレゼンテーションとは PowerPointoを使ったプレゼンテーション資料の作成 プレゼンテーションのテクニック

Webクリエイター科

2年

科目名	就職対策Ⅱ					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	38	単位	2
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	・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 ・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 ・自己分析を行い自己理解をすることで、就職活動の方向性を自覚する ・業界研究、企業研究を行い業務の理解と自分の希望を明確にする								
到達目標	・ビジネスマナー ・立ち居振る舞いなどの基本所作、社会人として言葉遣いを身につける ・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 ・面接対策 ・自己PR、志望動機を業界・業種に合わせ作成できるようになる ・就職活動の一連の流れを理解し、自主的に行動できるようになる								
目標資格	特になし								
前提知識	・高等学校までの一般常識								
使用教材	・内定者が教える受かる書き方 自己PR・志望動機 エントリーシート完全対策 ’26年版 ・就職ガイドブック、就職試験の適性検査 ・Webコンテンツ LINESを利用								
履修上の注意	・就職センターは授業以外でも活用し、就職情報を得ること ・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ること ・就職活動はあなた自身があなたのために行う活動である 自主的・積極的に活動すること								
成績評価の方法	・定期試験 60% ・課題等の評価 30% ・授業に取り組む姿勢 10%								

授業計画・授業内容

19回分	■就職センターの利用/面談 1コマ/週 ・センターの学科担当や県別担当との個人面談、就職相談 ・求人票、就職試験アンケート、企業パンフレットの閲覧 ・インターネットを利用したの求人検索、情報収集
1-3回目	■1コマ/週 ・ビジネスマナー 言葉遣い/ 電話対応 / 電子メールのマナー
4-9回目	・面接対策 自己PR作成 / 志望動機作成 / エントリーシート / 履歴書作成 企業訪問の仕方 / 模擬面接 / 好印象のあたえ方
10-19回目	・就職試験対策(eラーニング) 一般常識 / 適性(SPI)試験 / 性格検査 / 作文添削

科目名	Web制作Ⅱ					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	5	総授業時間	95	単位	5
担当教員	鈴木 優子 高桑 博道			実務経験	【鈴木 優子】デザイン・Webページ作成の実務経験を持つ 新規のWebサイト構築、既存のサイトのリニューアルなど多数の Webサイトに携わってきた				
目的／概要	Web制作の実践的なデザイン手法を学び、ユーザーの目的やニーズに応じたWebサイトを制作するスキルを身につけることを目的とする。特に、Bootstrap や CSS Grid を活用したグリッドデザインを習得し、レスポンシブデザインに対応したWebサイトの設計・制作を実践する。また、Figma を用いたデザインカンプの作成や、チームワークを活かしたWebデザインのワークフローも学び、実務に即したWeb制作のスキルを習得する。								
到達目標	・クライアントの要望を反映した仕様書の作成からデザイン、実装、その後の改善ができる ・Webサイトを管理・運営ができる ・主流のWebデザインとエフェクトを使ったWebサイトの制作ができる ・マルチデバイスを対応したWebサイトが制作できる ・フレームワークを利用し効率よくWebサイトを作成できる								
目標資格	特になし								
前提知識	・HTML/CSS								
使用教材	・作って学ぶ HTML+CSSグリッドレイアウト(マイナビ出版) ・動くWebデザインアイデア帳 (ソシム) ・Bootstrap 5 フロントエンド開発の教科書(技術評論社)								
履修上の注意	・授業時間内で制作は終了せず、自宅でも制作が必要になる ・スケジュール管理をしっかりとすること								
成績評価の方法	・実習課題90% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

1-3	・HTML/CSSのコーディング規則
4-8	・レスポンシブWebデザイン/課題作成
9-28	・グリッド用いたWebページレイアウト/課題作成
29	・Bootstrapの導入
30-41	・Bootstrapの書式/コーディング
42-49	・Bootstrapを用いた課題
50-62	・既存Webページのリデザインと作成
63-76	・企業Webサイト制作
	■グループワーク
1	グループワーク導入・防災サイト企画／テーマ共有、対象ユーザー検討、役割決定
2	防災サイト:情報設計・構成案作成／ペルソナ・ジャーニーマップ・コンテンツ整理
3	防災サイト:ワイヤーフレーム制作／UI設計／ページ構成の視覚化
4-5	防災サイト:デザインカンプ制作①／Figmaでビジュアル制作スタート
6	防災サイト:デザインカンプ制作②／表現の調整・レビュー用資料作成
7	防災サイト:発表・講評／プレゼン・相互評価・講評
8	個人／グループ制作テーマ選定／興味あるテーマを選び、目的とターゲットを明確化
9	制作②:情報設計・構成案作成／サイトマップ・ページ構成／ターゲット別設計
10	制作②:ワイヤーフレーム制作／ページ設計の可視化(構成・導線)
11-12	制作②:デザインカンプ制作①／Figmaでのビジュアル作業
13	制作②:デザインカンプ制作②／表現強化・細部の調整
14	制作②:発表・講評／発表・講評・ピアレビュー

15	制作③(短期課題):企画・設計／LPやSNSキャンペーン風サイトなど短期テーマ選択
16-18	制作③:デザイン制作・共有／制作・講評または相互レビュー(ライト版)
19	振り返り・ポートフォリオ編集／成果物の整理／成長の記録とまとめ

科目名	Webサーバーサイド技術					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	2年次	履修学期	通年	時限／週	1	総授業時間	38	単位	2
担当教員	山崎 徹			実務経験					
目的／概要	Webアプリケーションのサーバーサイド技術について学び、実際に開発を行うための基礎知識と技術を習得することを目的とする。バージョン管理ツールやPHP、WordPress、フレームワークの基礎を学び、実践的なWeb開発スキルを身につける。								
到達目標	Gitの基本操作ができ、SourceTreeを用いたバージョン管理ができる PHPを用いた基本的なサーバーサイド開発ができる WordPressをカスタマイズでき、静的なWebページをWordPressに統合できる WordPressのテーマを作成し、デザインや機能をカスタマイズできる サーバーサイドフレームワークの基礎を理解し説明できる								
目標資格	特になし								
前提知識	プログラミングの基礎								
使用教材	・いちばんやさしいGit&GitHubの教本 第3版（インプレス） ・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)								
履修上の注意	・自宅で実習ができない、学校で実習の環境を自分で作成する ・欠席した分を後から実習をするのが困難である								
成績評価の方法	・期末試験:40% ・課題評価:50% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

1	前期 オリエンテーション
2	Gitとバージョン管理の基礎
3-5	SourceTreeを使ったGitの操作
6	PHPの導入
7-11	PHPの基本文法
12-16	PHPの関数と配列
17-18	PHPのフォーム処理
19	試験
	後期
1	WordPressの基礎(環境構築)
2-5	WordPressテーマの構造/構成要素
6-8	静的WebページのWordPressへの取り込み
9-10	WordPressテーマのカスタマイズ/CSSによるデザイン変更
11-14	WordPressのテーマ作成実習
15	サーバーサイドフレームワークの基礎/導入
16-18	フレームワークを使用したWebアプリケーション作成
19	試験

科目名	WebプログラミングⅡ					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	38	単位	2
担当教員	高桑 博道			実務経験					
目的／概要	Webサイト制作における動的な表現や効率的なスタイル管理技術を習得することを目的とする。Webサイトに動きを加えるためのライブラリの活用方法を学び、各種プラグインを用いたスライダーやアニメーションなどの実装を習得する。さらに、CSSプリプロセッサ(SASS)を用いた効率的なスタイル設計を習得し、メンテナンス性の高いコーディング技術を身につけ、実際のWeb制作に即したデザイン設計手法を実践する。								
到達目標	jQueryを用いたDOM操作の基本を理解し、動的なWebページを制作できる jQueryのイベント処理を活用し、ユーザーインタラクションを実装できる プラグインを活用し機能を組み込める プラグインを活用したエフェクトやアニメーションを適用できる SASSの基本構文を理解し、実装できる CSS設計の最適化を行い、効率的かつ保守性の高いスタイルを適用できる 制作したWebサイトについて、デザインの意図や技術的な工夫を論理的に説明できる 制作物の最適化やデバッグを行い、Webサイトの完成度を向上できる								
目標資格	特になし								
前提知識	JavaScriptの基本								
使用教材	・jQuery最高の教科書(SBクリエイティブ) ・Web制作者のためのSassの教科書(インプレス)								
履修上の注意	・必ず結果が正しい(正しい表示)か確認し、完成するまで修正すること ・インターネットで検索しても構わないが、必ず自分のWebページに組み込み完成させること ・自分が考えた通りに動作していることを確認すること								
成績評価の方法	・期末試験:45% ・課題評価:45% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

1	オリエンテーション
2-3	jQueryの基本①(セレクト・基本メソッド)
4-5	jQueryの基本②(イベント処理)
6-7	jQueryの基本③(アニメーション・エフェクト)
8-9	jQueryによるDOM操作①(要素の追加・削除・変更)
10-11	jQueryによるDOM操作②(クラスの追加・削除・切り替え)
12-13	プラグインの活用①(スライダーなど)
14-15	プラグインの活用②(モーダルウィンドウなど)
16-20	課題①(jQuery & プラグインを活用)
21-22	SASSの基礎①(CSSプリプロセッサの概要・基本構文)
23-24	SASSの基礎②(変数・ネスト・ミックスイン)
25-26	SASSの基礎③(継承・演算・関数の活用)
27-29	課題②(SASSを活用)
30-38	課題③(jQuery & SASS を活用した動きのあるWebページ制作)

科目名	Webマーケティング					企業連携		授業方法	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	鈴木 優子			実務経験	デザイン・Webページ作成の実務経験を持つ 新規のWebサイト構築、既存のサイトのリニューアルなど多数のWebサイトに携わってきた				
目的／概要	Webマーケティングに関する基礎用語や考え方を理解し、実際のマーケティング施策を企画・立案できる能力を身につける SNS、Web広告、SEOなどの基本施策を理解し、分析ツールを用いたデータ分析を行い、Webページの企画や改善に活かすことができるようになることを目的とする デジタルマーケティングにおける重要な用語や概念を学び、マーケティング施策を効果的に企画・立案する方法を学ぶ SNSやWeb広告、SEOなどの主要なマーケティング手法について学び、分析ツールを使用してマーケティング施策の効果を測定・分析し、その結果を基にWebページやコンテンツの改善案を提案できるスキルを養う								
到達目標	デジタルマーケティングの基礎用語と考え方を理解する ペルソナとカスタマージャーニーを用いて企画立案ができる SNSやWeb広告、SEOなどの基本施策を説明できる Googleアナリティクスなどの分析ツールの基礎操作ができる マーケティング視点でWebページを企画・改善できる								
目標資格	特になし								
前提知識	Webデザインの基礎								
使用教材	特になし								
履修上の注意	課題を必ず提出すること								
成績評価の方法	・課題評価:90% ・授業に取り組む姿勢10%								
授業計画・授業内容									
1	ガイダンス／デジマの全体像／デジタルマーケティングとは？主要チャネル・役割・仕事紹介								
2	ターゲットとペルソナ設計／セグメント／ターゲット／ペルソナ／共感マップ								
3	カスタマージャーニーとは？／認知→検討→購入→ファン化／タッチポイント整理								
4	課題解決と価値提案／4C／ベネフィット設計／問題発見力								
5	コンテンツマーケティング入門／記事、動画、SNS、LP、FAQなど／目的に応じた選定								
6	SNSマーケティングの考え方／プラットフォームごとの特性(X、Instagram、TikTok)								
7	SNS投稿企画ワーク／商品紹介、キャンペーン、UGCなどの活用								
8	SEOの基本(内部対策)／検索意図／タイトル／見出し構造／alt属性など								
9	SEOの基本(外部対策・検索体験)／被リンク、E-E-A-T、ページ表示速度								
10	Web広告の基礎知識／リスティング広告／ディスプレイ広告／SNS広告の違い								
11	分析と改善の考え方／KGI・KPI／仮説→施策→検証／A/Bテスト								
12-14	中間課題①:改善提案の構想／架空のWebサイト・LPをテーマに改善提案を考える								
15-17	中間課題②:発表とフィードバック／各チームの発表＋クラス内レビュー								
18	総まとめ①:施策の組み合わせを考える／SNS × LP × SEOなど、施策を統合的に設計								
19	総まとめ②:確認テストとふりかえり／キーワード記述・用語確認・ふりかえり								

科目名	UIデザイン				企業連携		授業方法	
履修年次		履修学期		時限／週		総授業時間		単位
担当教員	鈴木 優子			実務経験	デザイン・Webページ作成の実務経験を持つ 新規のWebサイト構築、既存のサイトのリニューアルなど多数のWebサイトに携わってきた			
目的／概要	・ユーザーインターフェース(UI)デザインの基礎を学ぶ。 ・Webサイトやアプリの操作性・視認性を向上させるためのデザイン原則、プロトタイピング手法を学ぶ ・プロトタイピングツールを活用し、実践的なUI設計能力を養う。また、テストを行い改善するサイクルを学ぶ。 ・ユーザビリティ、アクセシビリティとは何かを理解し、ユーザの利便性を向上させる手法を学ぶ。							
到達目標	UIとUXの違いや役割、ユーザー中心設計の基本的な考え方について、自身の言葉で説明できる。 視認性・操作性・わかりやすさに配慮した設計のポイントを、他者に伝えられる言葉で説明できる。 色覚・文字サイズ・音声読み上げなどに配慮したUIデザインを、具体的な改善案として提示できる。 目的やシナリオに応じたUI構成を考え、紙面やツール上でレイアウト案を作成できる。 評価基準(ヒューリスティック評価など)を用い、改善点を具体的に指摘・提案できる。 自ら設計したUIについて、設計意図や改善点をプレゼンテーション資料としてまとめ、説明・発表ができる。							
目標資格	特になし							
前提知識	・デザインの基礎							
使用教材	・配布する資料/データ ・プリント							
履修上の注意	・課題を必ず提出すること							
成績評価の方法	・実技試験:40% ・課題評価:50% ・授業に取り組む姿勢10%							

授業計画・授業内容

	前期
1	UIデザインの全体像を理解する／UI/UXとは何か、身近な例の観察
2	ユーザー視点の重要性を理解／ペルソナ・ユーザーストーリー作成
3	UIの構成要素を理解／ボタン、入力欄、ナビなどの役割
4	色の役割と情報伝達を知る／色彩心理・配色ルール
5	色とアクセシビリティの関係を知る／色覚バリアフリー／CUD
6	タイポグラフィの基本を学ぶ／フォント種類／可読性・サイズ感
7	情報の配置と構造の考え方を学ぶ／視線誘導・階層構造
8	UIデザインパターンを学ぶ／よくある画面構成パターン
9	UI評価の視点を知る／ヒューリスティック評価とは
10	アクセシビリティの概念を理解／WCAG概要／なぜ必要か
11	色と文字の配慮を学ぶ／アクセシブルな配色・文字設計
12	操作性と音声読み上げを知る／キーボード操作・読み上げ体験
13-15	UI改善の実践演習／改善対象UIの分析と再設計
16	前期の振り返り／学びの整理とプレゼン準備
17-19	成果発表・講評／UI改善案プレゼン／相互評価
	後期
1	後期の方向性を確認する／前期復習／キーワード整理
2	UIの最新トレンドを知る／モダンUI事例の調査・共有
3	ユーザーフローの考え方を学ぶ／シナリオ→画面構成の流れ
4	プロトタイプ の作り方を知る①／画面ラフ設計(紙)

5	プロトタイプの作り方を知る②／遷移設計・ユーザーテスト体験
6	アクセシビリティ視点での見直し／自作UIに対する配慮確認
7	UI改善と再設計／フィードバックをもとに改善案作成
8-10	実践課題スタート／テーマ設定／分析・構成設計
11	中間レビュー／制作途中発表・相互講評
12-13	実践課題:改善フェーズ①／指摘内容を踏まえた再設計
14-15	実践課題:改善フェーズ②／配慮点の再チェック
16	発表準備／スライド・ポートフォリオ整備
17	成果発表①／発表・質疑応答
18	成果発表②／発表・質疑応答
19	振り返りと今後の展望／1年のまとめ

科目名	グラフィックデザイン					企業連携		授業方法	
履修年次	2年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	76	単位	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の基礎を習得する教育を行う				
目的／概要	・デザインの基本概念や役割を理解し視覚的コミュニケーションの重要性を学ぶ。本科目では、デザインの理論や原則を学ぶことで、創造的な発想力を養い、実践的なデザインスキルの基礎を築きます。 ・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								
到達目標	・視覚以外の情報を伝達できるグラフィックを作り出すことができる ・色や形の美しさを知り、新しい美を生み出すことができる ・ロゴ・ポスター・広告・Webデザインなどの課題制作ができる ・ターゲットや目的に応じたデザインの提案ができる ・伝えたいメッセージを視覚的に効果的に表現できる								
目標資格	特になし								
前提知識	・Photoshop、Illustratorの基本操作ができる								
使用教材	・配布する資料/プリント ・筆記用具、定規、カッター、あればコンパス								
履修上の注意	・課題作品の未提出があると評価が1になる								
成績評価の方法	・課題提出90％ ・授業に取り組む姿勢10％								

授業計画・授業内容

1-12	前期 デザインの文法
13-24	味覚情報
25-38	フラットデザインのアイコン
1-16	後期 食品のパッケージ
17-24	コラージュ
25-32	イラストレーション
33-38	缶バッジとパッケージ

科目名	コピーライティング					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	19	単位	1
担当教員	三浦 昌二			実務経験	デザイン制作会社に入社し、気か字の経験を重ね、広告・デザイン・DTPの分野で実務を重ね、Webプロモーションにも携わる企画の制作、クライアントへのプレゼンテーションを数多く経験している。				
目的／概要	・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 ・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								
到達目標	・広告企画におけるコピーライターの役割を説明できる ・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 ・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 ・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 ・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 ・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 ・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								
目標資格	特になし								
前提知識	広告概論								
使用教材	・Web文章の「書き方」入門教室(技術評論社) ・演習プリント								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	・演習課題 30% ・課題作品 60% ・授業に取り組む姿勢 10%								
授業計画・授業内容									
1	コピーライティングとは、コピーライターの役割								
2	Web時代のコピーライティングの機能								
3	伝わるコピーの基本的な知識								
4	伝わるコピーの構成要素								
5	コピーライティングの様々な方式								
6-7	書き言葉のコピー、ナレーションとしてのコピーの違い								
8-9	言葉を使った様々な表現のバリエーション								
10-11	デザインとコピーの関係性、そのポイント								
12-13	Webデザインとコピーライティング								
14-19	課題制作を通じたコピーライティングの修得								

科目名	映像編集					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	2年次	履修学期	通年	時限／週	前期3 後期1	総授業時間	76	単位	4
担当教員	岡安 正樹			実務経験	写真・Web制作・広告制作など様々な業種でCG制作を経験 学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う				
目的／概要	編集技術の基礎から応用までを学び、視覚的な表現力と映像コンテンツの制作能力を習得することを目的とします。本科目では、Adobe Premiere ProやAfter Effectsを使用し、実践的な映像編集のスキルを習得するとともに、企画・構成・演出の重要性を理解し、効果的な映像作品を制作する力を養う 映像編集の基本操作から始まり、カット編集、テロップ挿入、映像効果、音声編集などのスキルを習得する また、課題制作を通じて映像表現の幅を広げる。後期では、映像広告の役割や企画手法を学び、コンセプト設計やストーリーボード作成を経て、最終的にプレゼンテーションを行う								
到達目標	Adobe Premiere Pro を使用して、映像のカット編集、テロップ挿入、音声編集、映像効果の適用、書き出しができる。 Adobe After Effects を使用して、基本的なアニメーションや合成技術を活用できる。 映像制作のプロセス(企画・絵コンテ・撮影・編集・仕上げ)を理解し、適切な手順で制作を進められる。 企画コンテや演出コンテを作成し、映像の意図を明確に伝えることができる。 自己紹介映像やCM映像などの制作課題に取り組み、作品として完成させることができる。 映像表現の手法(色調補正、マルチカム編集、エフェクト活用など)を適切に組み合わせることができる。 動画広告やプロモーション映像の特性を理解し、ターゲットに適した映像を制作できる。 映像広告の特徴を理解し、企画・プレゼンテーションを行うことができる。								
目標資格	特になし								
前提知識	一年次に学んだマルチメディアの知識								
使用教材	・Premiere Pro & After Effects いますぐ作れる！ムービー制作の教科書(MdN) ・配布する資料、データ								
履修上の注意	・映像編集は提出した作品データで評価する ・未提出は評価しない								
成績評価の方法	・課題提出90％ ・授業に取り組む姿勢10％								

授業計画・授業内容

1回目	前期 オリエンテーション なぜ映像編集をしなければいけないのか？
2～11回目	Adobe PremierePro を使用したオペレーション ・基本的な動画の編集 (ビデオクリップ編集・テロップ挿入・映像効果・音声編集・書き出し) ・番宣風の映像制作 ・応用(マルチカム編集・テロップデザイン・色調)
11～30回目	自己紹介映像制作課題
31～32回目	映像制作について(企画、絵コンテ、撮影、機材、構図など)
33～40回目	Adobe AfterEffects を使用したオペレーション ・基本的なアニメーション(シェイプ、テキストのアニメーション) ・3Dレイヤー ・エフェクトを使用した表現
41～44回目	トラッキングと合成 ・カメラトラッキングとクロマキー ・実写とCGの合成
45～57回目	CM映像制作課題 ※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。 ※中間と期末に実習課題を行います。小課題あり。 後期

1回目	動画を学ぶ意味:動画広告とは
2回目	動画で伝えることの特徴と役割
3-4回目	コンセプトを確定
5-6回目	企画コンテの作り方
7-8回目	演出コンテの作り方
9-10回目	テレビCMとWEB・CMの違い、共通点
11-12回目	動画広告の特徴と仕組み
13回目	動画広告の企画
14-18回目	企画コンテの制作
19回目	企画のプレゼンテーション

科目名	3DCG					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	2	総授業時間	38	単位	2
担当教員	岡安 正樹			実務経験	写真・Web制作・広告制作など様々な業種でCG制作を経験 学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う				
目的／概要	3DCGの基本概念と制作技術を学び3Dモデリングやレンダリングのスキルを習得することを目的とする 業界標準のソフトウェアであるMayaを使用し、基本的なオペレーションから、ポリゴンモデリング、テクスチャリング、ライティング、レンダリングまでの一連のプロセスを実践的に学ぶ 基本的なプリミティブ形状の作成からポリゴンモデリングの技法を活用し、より複雑な3Dオブジェクトを作成できるようになる また、UVマッピングやテクスチャリングの手法を学び、質感を表現するためのスキルを養い、ライティングやレンダリング技術を用いて完成度の高い作品の制作を行う								
到達目標	3DCGの基本的な概念と、その活用分野を説明できる。 Autodesk Mayaを用いた3D制作の流れを理解し、実践できる。 プリミティブを用いた基本的な3Dオブジェクトの作成ができる。 階層構造、カメラ設定、ライティング、レンダリングなどの基本技術を習得する。 メッシュ編集を使用し、複雑な3Dオブジェクトを作成できる。 UVマッピングを利用し、適切なテクスチャを作成・適用できる。 ライティングや質感設定を適切に施し、リアリティのある3DCG表現ができる。 自由制作課題を通じて、オリジナルの3D作品を企画・制作し、完成させることができる。								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・世界一わかりやすいMaya はじめてのモデリングの教科書(技術評論社)								
履修上の注意	・普段からTVCM、映画等でCGや映像の演出方法に関心を持つこと								
成績評価の方法	・課題提出90％ ・授業に取り組む姿勢10％								

授業計画・授業内容

1回目	オリエンテーション 3DCGを学ぶ理由
2～9回目	Autodesk Maya を使用したオペレーションの練習 ・基本操作 ・プリミティブ ・階層構造 ・質感設定 ・カメラ ・ライティング ・レンダリング
10-13回目	プリミティブを使用した自由制作課題
14-21回目	Autodesk Maya を使用した ポリゴンモデリングの基礎 ・メッシュ編集にを使用したモデリング(分割、押し出し、ブリッジなど) ・UVマッピング (Adobe Photoshop等の利用しテクスチャを作成)
22～38回目	ポリゴンモデリングによる自由制作課題 ※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。 ※中間と期末に実習課題を行います。小課題あり。

科目名	卒業制作					企業連携		授業方法	実習・演習
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	11	総授業時間	209	単位	11
担当教員	鈴木 優子 高桑 博道			実務経験	【鈴木 優子】デザイン・Webページ作成の実務経験を持つ 新規のWebサイト構築、既存のサイトのリニューアルなど多数の Webサイトに携わってきた				
目的／概要	・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企業・店舗のWebサイトを作成する ・Webサイト構築の実務を想定し、一連の流れを体験することで職業理解・業務理解をする								
到達目標	・Webサイト構築の流れを理解し、企画、設計、制作、テスト、公開に携わることができる ・工程を考えスケジュールを作成・管理ができる ・顧客に対し企画提案・リサーチ・プレゼンすることができる								
目標資格	特になし								
前提知識	・HTML・CSSの知識、Photoshop、Illustrator、Figmaなどのアプリケーションの操作 ・ビジネスソフト（Word、Excel、PowerPoint）の操作								
使用教材	・教科書全般								
履修上の 注意	・納期（完成）を意識し、スケジュール管理をしっかりすること								
成績評価 の方法	・課題評価:90% ・授業に取り組む姿勢10%								

授業計画・授業内容

1回目	・オリエンテーション
2-11回目	・テーマ決定/同業他社リサーチ
12-71回目	・企画・設計 ヒアリング / 企画提案 / 仕様決定 / デザインカンパ
72-87回目	・企画レビュー
82-185回目	・制作/レビュー デザイン作成 / 素材作成 / ページ制作
186-195回目	・テスト・デバッグ
196-200回目	・完成プレゼンテーション
201-209回目	・卒業制作展準備