

2024年 Webデザイン学科 実務教員等による授業科目の配置

Webデザイン学科(1年)

実務教員対応科目一覧	科目名	前期	後期	時間数	単位数	備考
	社会人基礎力	○		90	3	
	企業研究		○	30	1	
	業界研究(Webリテラシー)	○	○	60	2	
	アルゴリズム基礎	○		30	1	
◎	HTML基礎	○		120	4	前期120時間
	HTML+CSS演習		○	90	3	
	JavaScript基礎		○	60	2	
	カラーデザイン	○		30	1	
	造形演習	○		60	2	
	グラフィックイラスト		○	60	2	
	Webデザイン	○	○	120	4	
	進級制作		○	90	3	
	CMS制作集中授業		○	60	2	
◎	ベクターグラフィックス	○		60	2	前期 60時間
	マーケティング基礎		○	30	1	
	合計			990	33	

Webデザイン学科(2年)

実務教員対応科目一覧	科目名	前期	後期	時間数	単位数	備考
	一般教養	○		30	1	
	コミュニケーションスキル		○	30	1	
	就職研究	○	○	60	2	
	JavaScript演習	○		60	2	
	Web開発基礎	○		60	2	
	グラフィックデザイン I	○		60	2	
	Webサイト制作	○		120	4	
	アプリ・Webサイト制作集中		○	60	2	
	コンテンツ制作	○		60	2	
	WebGL演習		○	60	2	
	映像制作		○	60	2	
	Webアプリ制作	○	○	120	4	
	ポートフォリオ制作集中	○		30	1	
	卒業制作		○	120	4	
	Webプログラミング	選択	○	60	2	
	グラフィックデザイン II		○	60	2	
	合計			990	33	

実務教員対応科目 合計時間:180時間

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
HTML基礎		HTML基礎WF1	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)		高木 寛貴
科目のねらい				
この授業では、プログラミング初心者がWeb開発の基本的なスキルを習得し、HTMLとCSSを用いてシングルページを構築できるようになること目的とする。ウェブ開発の世界に足を踏み入れ、実用的なスキルを身につけ、自分のアイデアや作品をオンラインで共有できるようになることを目指す。				
授業の概要				
HTML (HyperText Markup Language) とCSS (Cascading Style Sheets) の基本的な理解を深め、それらを組み合わせることでシングルページを作成するための手法を習得する。こちらが用意するサンプルや課題制作を通じて、コードの記述やデバッグのスキルを向上させ、実践的なプログラミング経験を積む。また、タイピングテストや定期的な振り返りを行い、全員が一定のレベルに達するよう進めていく。				
授業終了時の到達目標				
1. タイピングスピードを上げ、講師の見本を素早く正確に模写できる。2. HTMLとCSSの基本概念を理解し、それらを使用して文書の構造とデザインを構築できる。3. シングルページの制作を通じて、プログラムコードの読み書きやデバッグのスキルを向上させる。4. 周りの人と教え合うことで、コミュニケーションと協力のスキルを養う。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明/PC環境構築	授業概要やねらい、達成目標など説明し、授業の目的や進め方などを把握しておく。また、VisualStudioCode等、授業に必要なソフトウェアのインストール・設定を行う。		
2	HTMLの歴史や基本構造/要素と属性	HTMLの役割を言葉の意味、基本構造と基本的な書き方などを学ぶ。		
3	練習課題	簡単なページをマークアップしてみる。		
4	CSSの歴史や基本構造	CSSの役割を言葉の意味や誕生した歴史を通して学ぶ。その後、基本的な書き方やHTMLとの連携方法を説明し、各自実際に書いてみる。		
5	テキストの装飾/色の指定/大きさの指定	配色・テキスト関連のCSSプロパティと、それに関連した単位等の知識を学ぶ。		
6	テキストの装飾/色の指定/大きさの指定	配色・テキスト関連のCSSプロパティと、それに関連した単位等の知識を学ぶ。		
7	練習課題	簡単なページを装飾してみる。		
8	練習課題	簡単なページを装飾してみる。		
9	要素に名前をつける/命名規則	要素に名前をつけ、別々の見た目にしてみる。同時に適切な名前の付け方について学ぶ。		
10	ボックスモデル/デベロッパーツールの使い方	序盤の最重要項目である「ボックスモデル」について時間をかけて学ぶ。		
11	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
12	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
13	AdobeXD	AdobeXDの中でも、Webサイト制作に関わるツールの使い方について重点的に学ぶ。		
14	要素のまとめ方/スタイルの継承	複数の要素をまとめる方法と、それに関する様々な知識を学ぶ。		

15	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
16	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
17	アウトラインアルゴリズム	比較的新しい概念である「アウトライン」について理解し、意識しながらマークアップできるようにする。
18	セクショニング要素の活用	アウトラインを形作る要素の役割を理解し、適切なアウトラインになるようマークアップしていく。
19	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
20	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
21	ブロック要素とインライン要素	ブロック要素とインライン要素の特徴を理解し、適切な場所に使用できるようにする。
22	ブロック要素とインライン要素	ブロック要素とインライン要素の特徴を理解し、適切な場所に使用できるようにする。
23	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
24	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
25	カラムレイアウト (Flexbox)	要素を柔軟に並び替えるためのプロパティ「Flexbox」について学ぶ。
26	カラムレイアウト (Flexbox)	要素を柔軟に並び替えるためのプロパティ「Flexbox」について学ぶ。
27	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
28	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
29	レスポンシブWebデザインの基本	スマホ対応の手法の1つ、「レスポンシブWebデザイン」について実装方法を詳しく学ぶ。
30	レスポンシブWebデザインの基本	スマホ対応の手法の1つ、「レスポンシブWebデザイン」について実装方法を詳しく学ぶ。
31	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
32	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
33	カラムレイアウトのスマホ対応	今まで学んだ内容の振り返りと、新たな補足情報をサンプルや参考サイトを用いて説明する。
34	カラムレイアウトのスマホ対応	今まで学んだ内容の振り返りと、新たな補足情報をサンプルや参考サイトを用いて説明する。
35	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
36	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
37	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
38	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。

39	要素の配置	要素の配置方法「相対配置」「絶対配置」「固定配置」について説明し、サンプルデータを用いて実際に書いてみる。		
40	要素の配置	要素の配置方法「相対配置」「絶対配置」「固定配置」について説明し、サンプルデータを用いて実際に書いてみる。		
41	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
42	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
43	その他の要素	「table要素」と「form要素」について学び、簡単な練習問題に挑戦する。		
44	その他の要素	「table要素」と「form要素」について学び、簡単な練習問題に挑戦する。		
45	疑似クラス／疑似要素	今まで習得したセレクタの復習と、新たに「疑似クラス」「疑似要素」などの便利なセレクタを学び、サンプルや参考サイトを用いて実際に書いてみる。		
46	疑似クラス／疑似要素	今まで習得したセレクタの復習と、新たに「疑似クラス」「疑似要素」などの便利なセレクタを学び、サンプルや参考サイトを用いて実際に書いてみる。		
47	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
48	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
49	Webサイトの公開／Emmetの活用	Webサイトの公開方法やEmmetの記述法など、追加で知っておきたいトピックスについて説明する。		
50	カテゴリーとコンテンツモデル	カテゴリーとコンテンツモデルの概念について、サンプルや参考サイトを用いて説明する。		
51	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
52	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
53	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
54	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
55	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
56	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
57	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
58	最終課題	最終課題として、各レベルごとに用意したデザインデータを順次マークアップして提出。		
59	前期のまとめ／夏休みに向けて	前期授業のまとめとして内容を振り返り、後期の内容を事前に説明する。また、夏季休暇課題の「ブログのマークアップ」の注意点を説明し、先行して進める。		
60	前期のまとめ／夏休みに向けて	前期授業のまとめとして内容を振り返り、後期の内容を事前に説明する。また、夏季休暇課題の「ブログのマークアップ」の注意点を説明し、先行して進める。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業資料をWeb上にて公開		以下備考欄【評価項目（評価の	100.0%	【評価の観点】筆

			記・実技試験：タイピングスピードの伸び率／課題・作品：授業内容を理解しているか、創意工夫の跡が見えるか【評価項目（評価の方法）】授業態度／筆記・実技試験／課題・作品
--	--	--	--

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
ベクターグラフィックス		ベクターグラフィックスWF1	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)		河川 英生
科目のねらい				
Webサイトのビジュアルデザインをする上で、Photoshopとともに利用されているIllustratorの操作方法とパスを利用した作品制作を行う。ドロー系(ベクターデータ)のソフトの代表であるIllustratorの特徴であるパスの扱いに慣れ、グリッドに沿ったデザイン制作を目指す。今後、マルチデバイスに対応した画像フォーマットとしてベクターデータであるsvg形式が利用されるシーンが増えており、ますますWebサイト制作で重要な役割を担っている。Webデザインのトレンドとして幾何学や平面的なビジュアルで表現されるビジュアルが主流となってきている。				
授業の概要				
●AdobeIllustratorの基本操作及び各メニューの使用法を学ぶ。●各機能を利用する課題制作に取り組み、作品制作とソフトの基本操作を習得する。●自由にパスを扱うために必要なスキルであるベジェ曲線の扱いをマスターする。」				
授業終了時の到達目標				
Illustratorを利用して、図やロゴマーク、イラストなどが制作できる。1. ツールパレット内の各ツールの使用方法2. レイヤーやパスなどの使用方法3. ビットマップ画像との違いを理解4. Illustratorを利用してWebサイト、UIパーツ制作が行える。				
回	テーマ	内容		
1	1. 講義計画 2. ツール演習	授業の概要説明、ベクターデータについて/Illustratorのツール、パレット説明/ネコ型ロボット		
2	ベジェ曲線演習?	ペンツールでベジェ曲線の基本操作を演習し、簡単なイラストをトレースしていく。/Illustratorの操作の基礎を学ぶ/ペンツールでのベジェ曲線を自由に操作する。/ペンツールの演習とイラストのトレース/線をなぞる場合と、線を囲む場合の違い。		
3	''			
4	''			
5	ベジェ曲線演習?	より複雑なイラストをトレースし、オブジェクトの重なりやレイヤーの操作を身につける。		
6	''			
7	形をつくる	長方形ツールや楕円形ツールなどを組み合わせて形を作る。/Illustrator操作の基礎(オブジェクトの変形)/パスファインダ(合体と分割)/機能を利用して手軽に必要な形を制作する演習		
8	''			
9	''			
10	''			
11	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1)グラデーションツール(2)ペンツール(3)パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー)●ポカリスウェットトレース課題		

12	''			
13	''			
14	''			
15	''			
16	''			
17	''			
18	''			
19	''	ロゴをトレースし、(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード(名刺) 文字ツールとタイポグラフィの基礎 アピアランスを使った地図などの作図 ショップカード(名刺)制作 印刷、カット		
20	''			
21	ショップカード	自宅付近のお店のショップカードを作成します。(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード(名刺) / 文字ツールとタイポグラフィの基礎 / アピアランスを使った地図などの作図 / ショップカード(名刺)制作 / 印刷		
22	''			
23	''			
24	''			
25	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
26	''			
27	''			
28	''			
29	''			
30	''			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
なし		以下備考欄【評価項目(評価の	100.0%	【授業の運営方法】 ●授業スライドや講義Webページを利用して、概要と使用方法を講義●サンプルを参考に、各自PGにて

			シワに、ロロに、 演習。●徐々に使用 するツール増やして 作品制作。●ポカリ スウェットのトレー スを完成させる。
--	--	--	--

2023年 Webデザイン学科 実務教員等による授業科目の配置

Webデザイン学科(1年)

実務教員対応科目	科目名	前期	後期	時間数	備考
	社会人基礎力	○		90	
	企業研究		○	30	
	業界研究 (Webリテラシー)	○	○	60	
	アルゴリズム基礎	○		30	
	HTML5基礎	○		120	
	HTML+CSS実習		○	60	
	JavaScript基礎		○	60	
	カラーデザイン	○		30	
	造形演習	○		60	
	グラフィックイラスト		○	60	
	Webデザイン	○	○	120	
	CMS制作集中授業		○	60	
	ベクターグラフィックス	○		60	
	進級制作		○	60	
	インタラクションアニメ		○	60	
	マーケティング基礎		○	30	
※後期担当教員未定のため、記載なし			合計	990	

Webデザイン学科(2年)

実務教員対応科目	科目名	前期	後期	時間数	備考
	一般教養	○		30	
	コミュニケーションスキル		○	30	
	就職研究	○	○	60	
◎	JavaScript実習	○		60	前期 60時間
	Web開発基礎	○		60	
	グラフィックデザイン I	○		60	
◎	Webサイト制作	○		120	前期 120時間
	アプリ・Webサイト制作集中		○	60	
	電子コンテンツ制作	○	○	120	
	映像制作		○	60	
	Webアプリ制作	○	○	120	
	ポートフォリオ制作集中	○		30	
	卒業制作		○	120	
	Webプログラミング		○	60	
	グラフィックデザイン II	選択	○	60	
※後期担当教員未定のため、記載なし			合計	990	

※選択群より1科目選択

実務教員対応科目 合計時間: 180時間

◎実務教員対応科目

作成者:高木 寛貴

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
JavaScript実習		JavaScript実習	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)		河口 英生
科目のねらい				
エンジニアだけでなく、デザイン、ディレクションに至るWeb制作に携わる者にとって、JavaScriptの知識は、必須となってきている。1年生後期の「JavaScript基礎」での構文や文法の復習をするとともに、ECMAScript2015以降の構文の習得やライブラリを使わないJavaScriptの書き方を学ぶ。				
授業の概要				
Webサイト上の高度な動き、表現の方法だけでなく、Webアプリケーションにも応用のきく「JavaScript」の知識を、授業資料とサンプルを用いて習得し、最終的にはポートフォリオに掲載できる作品の制作を目指す。				
授業終了時の到達目標				
プログラミングの基礎を復習し、応用につなげることができる/JavaScriptを利用してWebサイト制作に活用することができる/JavaScriptを利用してWebアプリケーション制作に活用することができる				
回	テーマ	内容		
1	1年時の復習と補足	1年生に学んだ基礎的な部分の復習と理解度の確認と、それに付随する追加知識を習得する。		
2	1年時の復習と補足	1年生に学んだ基礎的な部分の復習と理解度の確認と、それに付随する追加知識を習得する。		
3	配列の処理	配列の操作方法を学び、より高度に効率よく配列を活用できるようにする。		
4	配列の処理	配列の操作方法を学び、より高度に効率よく配列を活用できるようにする。		
5	オブジェクトの処理	JavaScriptのオブジェクトの明記ルールと値の取得方法を学ぶ。		
6	オブジェクトの処理	JavaScriptのオブジェクトの明記ルールと値の取得方法を学ぶ。		
7	さまざまな処理	文字列や日時など、1年次には習得しきれなかった項目を学ぶ。		
8	さまざまな処理	文字列や日時など、1年次には習得しきれなかった項目を学ぶ。		
9	非同期処理	同期処理と非同期処理の違いを学び、適切な方法を取捨選択できるようにする。		
10	非同期処理	同期処理と非同期処理の違いを学び、適切な方法を取捨選択できるようにする。		
11	通信処理 (JSON、AJAX)	サーバー内の外部データを非同期通信で取得するAjax方法を学ぶ。		
12	通信処理 (JSON、AJAX)	サーバー内の外部データを非同期通信で取得するAjax方法を学ぶ。		
13	APIの活用	何かしらのAPIを使用し、データの取得・操作などの方法を学ぶ。		
14	APIの活用	何かしらのAPIを使用し、データの取得・操作などの方法を学ぶ。		
15	中間課題	ここまで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		

16	中間課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		
17	中間課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		
18	中間課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		
19	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
20	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
21	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
22	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
23	ローカルストレージとクッキー	データをブラウザに保存する方法を学ぶ。		
24	ローカルストレージとクッキー	データをブラウザに保存する方法を学ぶ。		
25	Firebase	データをクラウドサービス上に保存する方法を学ぶ。		
26	Firebase	データをクラウドサービス上に保存する方法を学ぶ。		
27	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
28	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
29	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
30	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業資料をWeb上にて公開		以下備考欄【評価項目（評価の	100.0%	【評価の観点】授業態度：自分からやるべき作業を見つけ、積極的に行動できているか／課題・作品：学んだことを応用し形にできるか／筆記・実技試験：得点【評価項目（評価の方法）】授業態度／課題・作品／筆記・実技試験

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
Webサイト制作		Webサイト制作WS 1	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)		高木 寛貴
科目のねらい				
この授業では、実践的かつ現場での経験を通じて、学生たちが本物のクライアントのためにWebサイトを制作する能力を身につけることを目的とする。Webサイト制作の各段階で必要なスキルを磨き、チームワークやクライアントとのコミュニケーション能力を向上させる。				
授業の概要				
プロジェクトベースのアプローチに焦点を当て、以下のステップを進める。1. 調査と分析：クライアントの要件を理解し、ターゲットや競合他社の分析を行う。2. 企画：調査結果をもとに、プロジェクトの方向性や目標を設定する。3. 設計：ユーザーエクスペリエンス（UX）を考慮し、サイトマップやワイヤーフレームを作成する。4. デザイン：初期のデザインコンセプトを作成し、クライアントのフィードバックを受けてデザインを練る。5. コーディング：フロントエンドおよびバックエンドの基本的なコーディング技術を磨き、ウェブサイトの機能を実装する。6. テストと修正：完成したウェブサイトをテストし、バグや課題を修正する。クライアントと協力して最終的な調整を行う。7. 納品と評価：クライアントにウェブサイトを納品し、フィードバックを受けながらプロジェクト全体を評価する。				
授業終了時の到達目標				
1. Webサイト制作の流れを把握する。2. クライアントが抱える課題を理解し、適切なコンテンツ・デザインを考察する事ができる。3. 公開後も運営しやすいシステムを構築する事ができる。4. チーム内で役割分担し、自分のやるべき事を自ら発見し実行する事ができる。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明/チーム分け、データ共有準備/日程調整	授業の流れを理解し、制作に入る準備を行う。クライアントとの日程調整によっては、ポートフォリオサイトの制作にあてる		
2	現状把握（コンテンツ調査、競合調査、アンケート調査、現地調査、など）/ヒアリングシートの作成	最初の打ち合わせの際に確認すべき項目を明確にするための調査を行う。また、スムーズに話が進むようある程度の仮説を立てておく。		
3	現状把握（コンテンツ調査、競合調査、アンケート調査、現地調査、など）/ヒアリングシートの作成	最初の打ち合わせの際に確認すべき項目を明確にするための調査を行う。また、スムーズに話が進むようある程度の仮説を立てておく。		
4	現状把握（コンテンツ調査、競合調査、アンケート調査、現地調査、など）/ヒアリングシートの作成	最初の打ち合わせの際に確認すべき項目を明確にするための調査を行う。また、スムーズに話が進むようある程度の仮説を立てておく。		
5	現状把握（コンテンツ調査、競合調査、アンケート調査、現地調査、など）/ヒアリングシートの作成	最初の打ち合わせの際に確認すべき項目を明確にするための調査を行う。また、スムーズに話が進むようある程度の仮説を立てておく。		
6	現状把握（コンテンツ調査、競合調査、アンケート調査、現地調査、など）/ヒアリングシートの作成	最初の打ち合わせの際に確認すべき項目を明確にするための調査を行う。また、スムーズに話が進むようある程度の仮説を立てておく。		
7	ヒアリング結果のまとめ	ヒアリングの結果をわかりやすくまとめ、チームで共有する。		
8	戦略策定（ペルソナ、ユーザ体験シナリオ、コンセプト定義、など）	ヒアリング結果を元に、どんなサイトにするのか話し合い、戦略を明確にする。話し合いの際には様々なフレームワークを用い、根拠のある戦略を構築していく。		
9	戦略策定（ペルソナ、ユーザ体験シナリオ、コンセプト定義、など）	ヒアリング結果を元に、どんなサイトにするのか話し合い、戦略を明確にする。話し合いの際には様々なフレームワークを用い、根拠のある戦略を構築していく。		
10	戦略策定（ペルソナ、ユーザ体験シナリオ、コンセプト定義、など）	ヒアリング結果を元に、どんなサイトにするのか話し合い、戦略を明確にする。話し合いの際には様々なフレームワークを用い、根拠のある戦略を構築していく。		

50	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
51	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
52	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
53	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
54	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
55	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
56	Webサイト制作／フィードバックとブラッシュアップ	チームメンバー、クライアント様と密にやり取りをしながら、デザイン、マークアップ、システム組み込み等、実作業を行う。		
57	発表資料作成	完成発表に向けて、各チーム資料を準備する。		
58	発表資料作成	完成発表に向けて、各チーム資料を準備する。		
59	完成発表会（予定）	クライアント様に現状と今後の予定を発表する。		
60	完成発表会（予定）	クライアント様に現状と今後の予定を発表する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業資料をWeb上で公開		以下備考欄【評価項目（評価の	100.0%	【評価の観点】授業態度：自分からやるべき作業を見つけ、積極的に行動できているか／課題・作品：企業の思い・チームの思いを反映したサイトになっているか／発表・プレゼン：わかりやすい資料を作成し、熱意をもって発表できたか【評価項目（評価の方法）】授業態度／課題・作品／発表・プレゼン