

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【導入教育（ベーシックプログラムⅠ）】	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	河口 英生
科目のねらい				
この学校で何を学び、何を得るのか。この科目では学内のルールに始まり、社会のルール、講義の受け方、そして共に学ぶクラスメイトとの交流時間を通じて、将来業界を牽引していく人材として必要なスキルを身につける導入部分として位置づける。また、PCの設定やWebデザイン学科で学ぶために必要なWebサービスの設定を行う。				
授 業 の 概 要				
学科別オリエンテーション（校舎見学、学生便覧、講義計画書、教室使用ルールの確認、企業訪問等）／学習計画目標設定／マナー教育／基礎力テスト（プログラム適性試験）／グループワーク／作文など				
授業終了時の到達目標				
トライデントコンピュータ専門学校学生便覧で学校生活心得を理解する。／Web デザイン学科独自のルールを理解する。／通常授業開始に備えるため、使用する教室、コンピュータなどの取り扱いなどに慣れる。／Web デザイン学科卒業後のビジョンを見据える。				
回	テ ー マ		内 容	
1	入学式		校長あいさつ／来賓あいさつ／講師あいさつ	
2	入学式		業界の方の講演	
3	学科別オリエンテーション		講師紹介／アイスブレイク／配布物の確認・記入（学生便覧、時間割、各種同意書、学生証、パーソナルプランニングシート、カリキュラムマップ、バインダー）	
4	学科別オリエンテーション		学生自己紹介／Webデザイン学科アンケート／学生便覧解説（出欠欠席など）／Googleアカウント作成	
5	学科別オリエンテーション		各種書類確認・記入／安否確認システム「エマージェンシーコール」登録／学生ポータルサイト登録・ログイン／MacBook Air運用説明／Adobe ID登録 /Creative Cloud ログイン／Discordアプリインストール/サーバー登録	
6	学科別オリエンテーション、校舎案内		学習・生活計画表回答／校舎案内／f81srv1ファイルサーバー接続／「Webデザイン学科入学時の抱負（私はこうなりたい）」原稿用紙配布 授業後、個人面談	
7	学科別オリエンテーション		Discord, Gmailの確認／Google Group登録確認／Google Drive確認 教科書販売（10：30～）	
8	学科別オリエンテーション		時間割・カリキュラムマップの解説／タイピングスピード測定（スプレッドシートに記録）／学生便覧解説 授業後、個人面談	
9	学科別オリエンテーション		タイピングスピード測定／学生アンケート（入学事務局版）／Adobe Illustratorインストール／Adobe Photoshopインストール	
10	学科別オリエンテーション		出欠席管理（Googleスプレッドシート）	
11	基礎力テスト		プログラマー適性試験	
12	学科別オリエンテーション		／WF1ブログ登録／その他のWeb サービス紹介 授業後、個人面談	
13	学科別オリエンテーション		タイピングスピード測定／Visual Studio Code インストール／学生便覧解説	
14	学科別オリエンテーション		WordPressでブログ更新／作文回収／出席管理シート記入／ブログ更新作業	
15	学科別オリエンテーション		2年生集中授業成果発表会 授業後、個人面談	
教科書・教材				
授業資料（Web上にて公開）／2025年度学生便覧				
評価項目（評価の方法）				評価率

回	テ　　マ	内　　　容	
認定			100%
評価の観点			
【評価の観点】レポート：前向きに取り組むことができたか／筆記・実技試験：各種作業を遅れなく終了できたか／発表・プレゼン：自己紹介やグループワークに積極的に参加したか／講師の指示の下、PC を使い目的の結果を得られたか			
【評価項目（評価の方法）】授業態度／レポート／筆記・実技試験／発表・プレゼン			
その他			
授業に積極的に参加し、トライデントのルール把握とクラスメイトとの交流ができたのか。 講師の指示の下、PCを使い目的の結果を得られたか。			

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【ベーシックプログラムⅡ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	田上 稜太
科目のねらい				
社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、パソコンとビジネスアプリケーションの基本操作、社会人として必要なスキル、コミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
Microsoft Officeの基本機能とWord、Excelの基本操作と実践。以降は経済や企業の基礎の理解やコミュニケーションやビジネスマナーなどの基本学習				
授業終了時の到達目標				
ビジネスに関する基礎的知識の理解を深める。社会の一員としての心構えや考え方、ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度を構築。				
回	テ ィ マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分） Word 1		Wordの起動、文字入力、フォント、サイズ、位置、インデントでの文字・段落の書式設定、罫線、保存の仕方など	
2	Word 2		文書の編集、範囲の選択、コピー、貼り付けの機能、箇条書きの機能、図の取り込み、レイアウト修正、印刷設定など	
3	Word 3		社内文書と社外文書、表の作成、表の書式設定など	
4	Excel 1		Excelの起動、セルの指定、入力方法、集計表の作成?、オートフィル、コピー、セルの書式設定（表示形式、配置など）、Σを利用した合計計算、平均など。	
5	Excel 2		平均他よく使う関数、絶対参照、相対参照、保存、印刷設定	
6	敬語の知識 1		尊敬語・謙譲語の復習	
7	敬語の知識 2		尊敬語・謙譲語の復習	
8	その他言葉遣いの知識		ビジネスで必須の言葉遣いの知識を学習	
9	一般教養		社会人として身につけておきたい一般教養の確認・学習	
10	プレゼンテーション 1		プレゼンテーションの基礎、プレゼンテーションの仕方・ツール・話し方・マナー、ツール作成・シナリオのつくり方	
11	プレゼンテーション 2		プレゼンテーション準備	
12	プレゼンテーション 3		プレゼンテーション準備	
13	プレゼンテーション 4		プレゼンテーションの実践	
14	プレゼンテーション 5		プレゼンテーションの実践	
15	最終試験		前期内容の確認テスト	
教科書・教材				
オリジナル教材				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				

回	テ ー マ	内 容
【受講ルール等】： TPOをわきまえて受講すること。		
【評価の観点】： 内容の理解度、課題への意欲やプレゼンテーションの完成度を評価。他提出課題の評価、意欲などを評価 ●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【社会人基礎力養成ベーシック】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	高木 寛貴
科目のねらい				
この授業では、2年間の学校生活を有意義なものとするため、また社会人として成功するために必要な基本的な能力を習得することを目的とする。前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力という3つの能力を重視し、それらを構成する12の能力要素を通じて、業界にとらわれないスキルと技術を習得する。課題提出やフィードバックを通じて、仕事の基本となる8つの意識の向上も期待できる。				
授 業 の 概 要				
毎週出される課題に取り組むことで、社会人基礎力・仕事の基本となる意識を養うと共にクリエイティブな感性を磨く。課題は授業時間外に取り組み、必ず締切までに提出する。授業内では課題に対する発表と、それに対するフィードバックに大半の時間を割く。課題の提出やフィードバックのやりとりはオンライン上で行い、今後必要になるであろうWebリテラシーも同時に養う。				
授業終了時の到達目標				
1. 前に踏み出す力：新しいアイデアや挑戦に積極的に取り組み、自己成長を促進する。 2. 考え抜く力：問題解決のために論理的思考を行い、創造的な解決策を見つける能力を磨く。 3. チームで働く力：協力し、コミュニケーションを円滑に行いながら、チームとしての目標を達成する。 4. 仕事の基本となる8つの意識を身に付け、社会人としてのマインドセットを養う。				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業概要／準備		授業の概要・ねらい・評価基準の説明をし、作業をスムーズに行うための環境を構築する。	
2	文字を見つける		発表、フィードバック、次回課題の説明	
3	妄想する		発表、フィードバック、次回課題の説明	
4	ストーリーを考える		発表、フィードバック、次回課題の説明	
5	色を見つける		発表、フィードバック、次回課題の説明	
6	特徴を聞き出す		発表、フィードバック、次回課題の説明	
7	自分の意見を言う		発表、フィードバック、次回課題の説明	
8	音を見つける		発表、フィードバック、次回課題の説明	
9	記憶をたどる		発表、フィードバック、次回課題の説明	
10	メールを送る		発表、フィードバック、次回課題の説明	
11	プレゼンをする		発表、フィードバック、次回課題の説明	
12	チームで協力する		発表、フィードバック、次回課題の説明	
13	チームで協力する		発表、フィードバック、次回課題の説明	
14	チームで協力する		発表、フィードバック、次回課題の説明	
15	まとめ		発表、フィードバック、授業のまとめ	
教科書・教材				
授業資料をWeb上にて公開				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				

回	テ ー マ	内 容
【評価の観点】筆記・実技試験：課題内容を理解しているか・努力の跡が見えるか・締切を守れたか／発表・プレゼン：自分の作品に自信を持って積極的にアウトプットできるか／レポート：相手の気持ちを汲み取り、適切にフィードバックできるか		
【評価項目（評価の方法）】授業態度／課題・作品／発表・プレゼン		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
業界研究（Webリテラシー）（前期）		業界研究（Webリテラシー）（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	河口 英生
科目のねらい				
日々 移り変わる業界のトレンドと変わらないITの基礎知識などを学習し、理解する。教科書内のWeb制作に関する知識に合わせて「企画・設計」「Webデザイン」「コーディング」「運営」に関わる用語を解説する。それらの用語を覚えることは、企業説明会や就職面接を円滑に行うためにも重要である。また、現場で活躍するクリエイターを招いて、Web制作に関わる現場の様子なども学ぶ。				
授 業 の 概 要				
●教科書をもとにWebサイト制作に関わる用語解説、小テストを行なう。 ●反復して学ぶことで、知識として身につきます。 ●さらに自主的にWeb業界セミナーに参加することで、実践的な知識の定着を目指します。 ●不定期で業内の講師を招き、特別講義を行なう。				
授業終了時の到達目標				
情報収集、業界セミナー、就職活動に望める専門知識や用語を理解できる。 1．教科書で解説した用語を理解 2．各章終了時に小テストで復習 3．学期末に期末テストで合格点 4．業界セミナーに参加				
回	テ ー マ		内 容	
1	Webブラウザとは		Web制作に必要な知識を学びます。Webの世界は、日々進化しており、ビジュアルデザインもトレンド、制作技術なども同様です。業界研究では、Web業界の方から講演を理解するためにもIT用語や業界の動向、社会の情勢をキャッチしておくことは必要です。第1章Web技術の概要を中心に、Webブラウザについて解説します。	
2	Webのしくみ		ファイルを保存するファイルサーバー、DNSサーバーなどサーバーと呼ばれる機器がたくさんあります。Webサイトのデータを公開するWebサーバーとは何なのでしょう。Webサーバーについて理解を深めます。 小テスト①	
3	Webとネットワーク技術		Webは世界中に存在するコンピュータがお互い情報をやりとりすることで実現します。 この仕組みを支えているのがネットワーク技術です。 ・プロトコル ・DNS ・IPアドレスとポート番号 ・URLとドメイン 小テスト②	
4	Webとネットワーク技術		Webは世界中に存在するコンピュータがお互い情報をやりとりすることで実現します。 この仕組みを支えているのがネットワーク技術です。 ・プロトコル ・DNS ・IPアドレスとポート番号 ・URLとドメイン 小テスト③	
5	特別講義		業界の方を招いて、会社や職種についての講義を実施 レポート提出	
6	デザイン用語		デザインを学んでいく上で、よく出てくる用語を解説します。 ・タイポグラフィ ・グリッドデザイン ・余白（ホワイトスペース） ・デザインツール ・可変レイアウト（レスポンシブウェブデザイン） ・絶対単位と相対単位 ・黄金比 他	

回	テ ー マ	内 容
7	デザイン用語	デザインを学んでいく上で、よく出てくる用語を解説します。 ・タイポグラフィ ・グリッドデザイン ・余白（ホワイトスペース） ・デザインツール ・可変レイアウト（レスポンシブウェブデザイン） ・絶対単位と相対単位 ・黄金比 他 小テスト③
8	特別講義	業界の方を招いて、会社や職種についての講義を実施 レポート提出
9	特別講義	業界の方を招いて、会社や職種についての講義を実施 レポート提出
10	Webのさまざまなデータ形式	最初は文章しか扱うことのできなかったWebですが、今では画像や音楽・映像など多様なデータを扱えるようになりました。 Webで扱われる4データの形式について取り上げます。
11	Webのさまざまなデータ形式	最初は文章しか扱うことのできなかったWebですが、今では画像や音楽・映像など多様なデータを扱えるようになりました。 Webで扱われる4データの形式について取り上げます。 小テスト④
12	HTTPでやりとりする仕組み	HTTPがどのようにしてWebサイトの閲覧を実現しているのかを説明します。 さらにHTTPだけでは実現できない、現在のWebサイトの仕組みを支える技術についても取り上げます。
13	HTTPでやりとりする仕組み	HTTPがどのようにしてWebサイトの閲覧を実現しているのかを説明します。 さらにHTTPだけでは実現できない、現在のWebサイトの仕組みを支える技術についても取り上げます。 小テスト⑤
14	特別講義	業界の方を招いて、会社や職種についての講義を実施 レポート提出
15	期末テスト	業界研究授業の中で学んだ知識や業界講演の内容から出題される期末テスト。Web制作や業界就職に必要な知識を確認します。
教科書・教材		
この一冊で全部わかる Web技術の基本 [第 2 版]		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
●教科書を利用して、概要と使用方法を講義 ●各章の理解度を測るため小テスト ●小テストをベースに期末テスト		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アルゴリズム		アルゴリズム	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	河口 英生
科目のねらい				
Webサイトを制作していく上で、JavaScriptをはじめプログラミング言語の使用は必須となってきた。 また、生成AIの登場でプログラミングのハードルは低くなっているものの、制作物の精度の差は制作者による部分が大い。 この授業では、一般的に学習現場で利用が増えてきたPythonを利用し、難解なプログラミング言語の文法や、アルゴリズム（プログラミングの考え方）を中心に学ぶ。 ある程度、複雑なプログラムを多数のライブラリなどを利用して実現する。				
授 業 の 概 要				
主に作品制作にはPythonを使用する。 あらかじめ、準備されたブロックを組み合わせ、複雑な処理をする作品を制作する。 スクリプトプログラミング言語で、乱数・変数・配列などプログラミングと文法（構文）など用語も学びながら、プログラミングに慣れていくことで、後期からのWeb プログラミングの授業に入る前の基礎とします。				
授業終了時の到達目標				
Pythonを使用して、プログラミングをして作品をつくる工程、考え方を身に付ける。 1. ターミナルや IDLE などツールの操作 2. プログラミング用語の理解する。 3. ロジックを組み立てて、課題を解決できる。 4. 比較的簡単な、処理を自分で考えて組み立てることができる。 5. アプリやゲームなど、複雑な仕組みの作品制作。 Pythonは、複雑な処理を簡単に記述できるモジュールがたくさんあります。 この授業では、そのような機能をなるべく使わず、基本構文だけで行います。 Pythonの習得が目的ではなく、プログラミングの考え方を身に付けます。				
回	テ ー マ	内 容		
1	アルゴリズムってなんだ?!	概要解説：Web 制作に必要なプログラミング言語は、JavaScript, PHP などが主流です。 まずは、教育現場で利用され始めているプログラミング言語の『Python』を利用し、 難解なプログラミング言語の文法を気にすることなく、アルゴリズム（プログラミングの考え方）を中心に学びます。 ■アンプラグド プログラミング 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）		
2	Python のインストール	Python を公式サイトからインストールします。 Python の統合開発環境である IDLE を利用して、学習用環境を整えます。 簡単な計算を行うことで操作方法を学んでいきます。 ターミナルの操作方法の基本で、バージョン番号を確認します。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）		
3	print関数と演算子	print()の()の中に値を入れると、その値を表示します。 足し算以外にも、引き算、かけ算、わり算などができます。 この時使う記号のことを「演算子（えんざんし、あるいはオペレーター）」と言います。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）		
4	カメでお絵かき	タートルグラフィックスを使って、図形を書いてみましょう。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）		
5	変数とリスト（配列）	変数の作り方と利用方法、リスト（配列）の設定方法と利用方法方を学びます。 ■データの種類（データ型） 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）		
6	if文での分岐と比較演算子	プログラミングの基本は、「順次」「分岐」「反復」です。 これまでは「順次」を解説してきましたが、次は比較演算子を使った分岐を学びます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）		

回	テ ー マ	内 容
7	if文での分岐と論理演算子	前回、分岐の if 文、if else 文、elif 文の基本構文を習いました。 演習を通じ、if 文に慣れ、さらに複雑な分岐をするための論理演算子を身につけます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
8	アルゴリズム振り返りテスト_前半	ここまで、学んだ Python の構文とアルゴリズムの振り返りテストを行います。 ・変数 ・型 ・算術演算子 ・文字列 ・リスト（配列） ・if文 ・比較演算子 ・論理演算子 の理解度を測ります。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
9	for文での反復	「順次」「分岐」「反復」のプログラムの基本の最後「反復」を学びます。 for文を利用することで、同じ処理を繰り返すことができます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
10	for文での反復	「順次」「分岐」「反復」のプログラムの基本の最後「反復」を学びます。 for文を利用することで、同じ処理を繰り返すことができます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
11	for文での入れ子（ネスト）	for文の「繰り返す処理」のところにさらに for 文や if 文を入れることもできます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
12	入力と出力	プログラムは、入力されたデータを変化させて出力をするシステムを作ることが目的です。 外部から値を入力できるinput()関数の使い方を学びます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
13	入力と出力	プログラムは、入力されたデータを変化させて出力をするシステムを作ることが目的です。 外部から値を入力できるinput()関数の使い方を学びます。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
14	アルゴリズム振り返りテスト_後半	ここまで、学んだ Python の構文とアルゴリズムの振り返りテストを行います。 ・変数 ・型 ・算術演算子 ・文字列 ・リスト（配列） ・if文 ・比較演算子 ・論理演算子 ・for文（数を設定・リスト） ・for文の入れ子 ・input()関数 の理解度を測ります。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
15	関数・引数・戻り値	「ある仕事を行う命令をまとまり」をブロックに書いてまとめてものを関数といいます。 まとめることで使いやすくなったり、プログラムが読みやすくなったりします。 実は、これまで使ってきた print()や input()なども python に最初から用意されている関数です。 関数を自分で作ることで、関数を理解していきましょう。 論理クイズ（出典：プログラミング脳をこれから鍛える本）
教科書・教材		
授業資料をWeb上にて公開		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％

回	テ　　マ	内　　　容	
評価の観点			
【評価の観点】レポート：自分の作品をブログにて発信する／筆記・実技試験：確認テストの点数／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／レポート／筆記・実技試験／課題・作品			
その他			

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
HTML基礎		HTML基礎	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位（120時間）	必修	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て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、授業で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、別々の見た目にする。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。	

回	テ ー マ	内 容
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トの復習と、新たに「疑似クラス」「疑似要素」などの便利なセレクトを学び、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トの復習と、新たに「疑似クラス」「疑似要素」などの便利なセレクトを学び、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。

回	テ ー マ	内 容
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		
授業資料をWeb上にて公開		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％
評価の観点		
【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		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
カラーデザイン		カラーデザイン	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	富田 慎治
科目のねらい				
Webデザインに必要なカースキームの知識、基礎構成力を学ぶ。				
授 業 の 概 要				
カラーデザインとは、美しい配色に配慮しながら、色によってメッセージを伝える視覚情報の一つである。正しくメッセージを伝えるため、色を正しく分類し、イメージと色の連携やルールに応じた配色を理解すると共に、グラフィックソフトを使用し、PC独自の色の管理方法について学習する。				
授業終了時の到達目標				
カラーデザインの基礎知識の理解と、Webサイトにおける色彩の企画、設計、着色				
回	テ ー マ		内 容	
1	カラーデザイン基礎		講義概要・自己紹介・①色の3属性	
2	カラーデザイン基礎		②色の対比、同化、混色	
3	カラーデザイン基礎		③機能的配色ルール	
4	カラーデザイン実習		④美的配色ルール	
5	カラーデザイン実習		名刺制作1	
6	カラーデザイン実習		名刺制作2	
7	カラーデザイン基礎		名刺制作3	
8	カラーデザイン基礎		⑤画像補正	
9	カラーデザイン基礎		⑥カラーコード	
10	Webカラーデザイン実習		Web配色分析1	
11	Webカラーデザイン実習		Web配色分析2	
12	Webカラーデザイン実習		Web配色分析3	
13	Webカラーデザイン実習		Web配色分析発表会・サンプルサイト制作1	
14	Webカラーデザイン実習		サンプルサイト制作2	
15	Webカラーデザイン実習		サンプルサイト制作3	
教科書・教材				
特になし。必要な資料は各時間に配布する。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100％
評価の観点				
【受講ルール等】：資料データおよび提出は、随時サーバーの指定ディレクトリにて行う。提出時にはファイル等、指定の命名規則にならない提出すること。				
【評価の観点】：1.授業受講姿勢2.提出物の提出状況3.制作課題の評価4.出席率				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
造形基礎		造形基礎	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	服部 ミドリ
科目のねらい				
デザイン、及びあらゆる創作活動に携わる場合必要となってくる、デッサン力・企画力・色彩感覚、総合的理解、プレゼンテーション能力。「造形基礎」では主に、デッサン・アイデア発想・展開法・色彩・平面構成にて、それらを実際体感することにより習得出来る、生徒参加型の授業を目指します。ビジュアルデザインの基礎を学ぶと共に、創造の喜びを掴むことも目標とします。				
授 業 の 概 要				
実社会においては、様々な場面で情報を視覚的に表現する技術を要求され、図形処理能力やデザイン能力が重要な媒体となっています。デザインの基礎知識を理解し、物の捉え方や表現力の基本を習得します。表現する上で全ての基本となるデッサンを主に行った後、応用となる色彩平面構成へと展開。対象物を客観的に観察し、正確に捉え、表現する方法論と同時に、色彩感覚、独創性を重視しながら、社会的にバランスの取れた表現、感覚を学びます。				
授業終了時の到達目標				
デッサン概要理解／基礎形体の把握／描画法／色彩理解／企画力／平面構成力				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業概要／授業目的の確認／自己紹介／画材準備		学校生活や授業に対する心構え・目標設定・自己プレゼン練習・授業ガイダンス・画材準備	
2	授業概要／授業目的の確認／自己紹介／画材準備		学校生活や授業に対する心構え・目標設定・自己プレゼン練習・授業ガイダンス・画材準備	
3	デッサン-Vlo.1		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（球＆円錐）理解	
4	デッサン-Vlo.1		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（球＆円錐）理解	
5	デッサン-Vlo.1		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（球＆円錐）理解	
6	デッサン-Vlo.1		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（球＆円錐）理解	
7	講評		プレゼン・質疑応答講評会	
8	デッサン-Vlo.2		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（立方体＆円柱）理解	
9	デッサン-Vlo.2		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（立方体＆円柱）理解	
10	デッサン-Vlo.2		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（立方体＆円柱）理解	
11	デッサン-Vlo.2		デッサン概要・画材使用法・基礎形体（立方体＆円柱）理解	
12	講評		プレゼン・質疑応答講評会	
13	静物デッサン		静物デッサン概要・画材使用法・形体理解・表現法	
14	静物デッサン		静物デッサン概要・画材使用法・形体理解・表現法	
15	静物デッサン		静物デッサン概要・画材使用法・形体理解・表現法	
16	静物デッサン		静物デッサン概要・画材使用法・形体理解・表現法	
17	静物デッサン		静物デッサン概要・画材使用法・形体理解・表現法	
18	講評		プレゼン・質疑応答講評会	
19	平面構成-Vlo.1		平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法	
20	平面構成-Vlo.1		平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法	
21	平面構成-Vlo.1		平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法	
22	平面構成-Vlo.1		平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法	

回	テ ー マ	内 容
23	平面構成-Vlo.1	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法
24	平面構成-Vlo.1、講評	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法、プレゼン・質疑応答講評会
25	平面構成-Vlo.2	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法
26	平面構成-Vlo.2	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法
27	平面構成-Vlo.2	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法
28	平面構成-Vlo.2	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法
29	平面構成-Vlo.2	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法
30	平面構成-Vlo.2、講評	平面構成概要・画材使用法・色彩計画・企画立案・表現法、プレゼン・質疑応答講評会
教科書・教材		
参考書は特に購入せず。あらゆる教材より、講師が授業で必要となる資料を抜粋したものコピーし、授業毎に配布。		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】課題提出日は、予め決定している為、その日までに成果物を完成させること。遅れた場合 & 忘れ物に関しては、減点有り。制作時間が足りない場合、授業外制作も可。 【評価の観点】授業内容理解／納期内完成度／取り組み／企画力／丁寧な仕上げ／出席状況		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
Webデザイン（前期）		Webデザイン（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	河口 英生
科目のねらい				
Webサイト制作や UIデザインに欠かせないグラフィックツール Photoshop の操作方法などを制作を通じて学ぶ。業界内で使用されるデザインツールで高いシェアを誇っている Photoshop。写真画像データなどを編集・加工から、イラスト、3DCG機能、動画編集まで多様な分野で利用されており、Webデザイン制作に特化した機能も多い反面、複雑な操作パネルとなってきた。各機能の解説から、効率の良い操作などを学習し、操作に慣れていくことを目指す。				
授 業 の 概 要				
●基本的な画像の編集や合成作業でピクセルを理解する。 ●Webサイト制作に適した Photoshop の設定やツールの選択をして作品制作を行っていきます。 ●写真合成、Web サイトのパーツ制作、Web サイト制作模写、ブログデザインを通じて、ツールとしてのPhotoshopに慣れて、Web デザインの基礎を習得します。 ●現在の Webデザインのトレンドやあり方について学び、時代にそったビジュアル、データを作成できる意識を持ちます。				
授業終了時の到達目標				
●Webサイトを制作するうえで、必要なデジタルデザイン知識とツール（Photoshop）の基本操作方法を身に付ける。 ●Figmaを利用したWeb デザインデータの作成も目指す。 1. Web サイト制作に利用する Photoshop の機能・操作に慣れる。 2. ピクセル（ビットマップ画像）の特性を理解し、写真や画像を合成・加工することができる。 3. バナーやボタンなど、Web サイトを構成するパーツを制作することができる。 4. デザインの基本「近接」「整列」「反復」「コントラスト」を意識して制作することができる。 5. 文字などを意識 して、ブログのデザインを完成させることができる。				
回	テ ー マ	内 容		
1	はじめてのPhotoshop_選択範囲	Phtoshopは、写真を加工・編集するソフトが起源ですが、一時期バージョンアップする毎に機能が増え、3DCGや動画なども編集できるようになりました。現在でも 動画編集機能は削除されましたが、Webサイトに限らずアプリのUIのデザインに利用されている企業も多くあります。 まずは、Photoshopの特性を理解しましょう。 ・Webサイトスケッチ		
2	Photoshopのレイヤー	さらに、Photoshop のレイヤーについて、解説していきましょう。 また、フィルター機能を利用して、雷などのエフェクトを作成することも可能です。 magicgirlに合成してみましょう。 ・Webサイトスケッチ		
3	画像のマスキングと文字ツール	PhotoshopでWebサイトやアプリのUIをデザインする上で、画像をトリミングするためのマスキングは、とても重要です。 外部画像データの扱いとともに、マスキングの仕方を複数身に付けます。 ・Webサイトスケッチ		
4	PhotoshopでWebデザイン	UI（User Interface）デザイン専用のツールFigmaやAdobe XDなどが流行しており、とても使いやすくなっています。 ただ、依然として日本ではまだまだPhotoshopを利用している企業も多く存在しています。 また、PhotoshopでUIデザインを行うのは、非常に特殊な技術となるため、習得に時間とコツがかかりますが、 習得してしまえば、他のツールには、簡単に移行することができます。 手順に沿って、制作していくことでPhotoshopでWebサイトをデザインする方法を習得していきましょう。 ・Webサイトスケッチ		
5	スマホPhotoアルバム作成	これまで、トライデントスマホサイトのトレース、Adobe のチュートリアル「PhotoshopでWebデザインを始めよう」を学習しました。 Photoshopの基本を身につけたところで、自分の写真を使ってオリジナルPhotoアルバムをデザインしてみましょう。 ・Webサイトスケッチ		
6	ビジュアルデザインの基礎	ビジュアルデザインの基本となる「4原則」の説明と実際のWebサイトを紹介ながら使われ方を解説します。 また、デザイン力を上げるためのWebサイトトレースの方法の演習。 ・Webサイトスケッチ ・Webサイトトレースの仕方		

回	テ ー マ	内 容
7	オリジナルブログデザイン	前期の集大成として、自分のオリジナルブログのPhotoshopデータを作成します。 夏休み中に HTML, CSS, JavaScript（jQuery 含む）でコーディングをして、後期集中授業時に CMS（WordPress）に取り込みます。 最近では、ブログの要素も簡素的になってきている反面、自分が作ったというオリジナリティを組み込む範囲も狭まっていますが、サーバーへのアップロードや、コンテンツの運用など、学生がオリジナルのブログを作成することのメリットは大きいです。 いろいろなブログを調べて、シンプルなデザインでも自分なりの色をどこに入れる
8	ブログデザイン発表	前期に身につけた 1. Photoshopの使い方 2. デザインの4原則の知識 を、ブログのデザインを通じて発揮し、コーディングすることを前提に自分らしいブログデザインを進めてきました。 完成データを元に、成果を発表・評価していただきます。 ・Webサイトスケッチ
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率

回	テ　　マ	内　　　容	
相対評価			100%
評価の観点			
【授業の運営方法】 ●授業スライドや講義資料を利用して、概要解説、操作方法を講義 ●課題趣旨説明。			
その他			

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	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修	河口 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 Illstorator 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た。				
授 業 の 概 要				
●AdobeIllustratorの基本操作及び各メニューの使用方法を学ぶ。 ●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	はじめてのIllustrator_矩形ツール		Illustrator は、いろいろな形を組み合わせ、グラフィック（図形）を制作することができます。 まずは、Illustrator の特徴を理解しましょう。 ・フォントのインストール ・Illustrator の操作方法	
2	ベジェ曲線演習_トレース		ペンツールを利用して、様々な形を作成してみましょう。 下絵を取り込みトレースをすることで、正確なベジェ曲線の使い方を身に付けます。 ・Illustrator の操作方法	
3	ベジェ曲線演習_トレース2		引き続き、ペンツールを利用して、様々な形を作成してみましょう。 下絵を取り込み、トレースをすることで、正確なベジェ曲線の使い方を身に付けます。	
4	パスファインダー & グラデーション		Illustratorで様々な形を作成するためのパスファインダー機能を身に付けます。 矩形ツールを利用して、東山動植物園にいる動物のアイコンを制作しましよ	
5	アピアランスと文字ツール		Illustrator の機能「アピアランス」の使い方を学習します。 文字ツールなど、文字周りの機能を学習します。	
6	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。	
7	画像の扱い&パターン		Webサイトでは映像や音声を扱えますが、フォーマットの種類によってファイルサイズが異なったり、環境によって再生できない形式もあります。 Webサイトで扱える映像素材、音声素材の種類と特徴を理解しましょう。	
8	Figmaでバナー制作		後期から本格的に利用する UI デザインツール Figmaの登録と、基本操作を学びます。 通常は、PhotoshopもしくはIllustratorで作成するバナーですが、Figmaで制作することでツールを理解します。 さらに同じものをPhotoshopやIllustratorで制作できれば、ツールの理解は十分です。	
9				
10				
11				

回	テ ー マ	内 容
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【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PCにて演習。 ●徐々に使用するツール増やして作品制作。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
一般教養		一般教養	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	（30時間）	必修	畠山 一枝
科目のねらい				
・就職実践力（入社試験に必要な基礎学力				
・立ち居振る舞いなどのマナー）を身につける。				
・社会人基礎力（教養）を身につける。				
授 業 の 概 要				
入社試験に合格するように、また社会人として必要な基礎学力を身につける。学力だけでなく教養も身につける。				
授業終了時の到達目標				
以下の３つの目標を達成することにより、就職試験の際、困らないようにする。				
①一般常識...国・数・英・社からから代表的な問題を抜粋し解いてもらうことにより問題の傾向を知る。				
②社会人となった時に困らないように、基本的なマナーを習得する。				
③ディベートを通してチームで働く力を身につける。				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション・一般常識		授業の進め方、評価方法などの説明、一部問題にチャレンジ	
2	一般教養		入社試験に必要な立ち居振る舞いの総復習 → ロープレ確認	
3	一般教養		言葉遣い・敬語などの習得	
4	一般常識 国語		国 漢字読み書き・類義語・対義語	
5	一般常識 国語		国 四字熟語・ことわざなど	
6	一般常識 数学		式の計算・基本公式・因数分解など	
7	一般常識 数学		文章題	
8	一般教養 英語		基本英文法	
9	一般教養 英語		ビジネス英会話	
10	一般常識 社会		憲法・税制・社会	
11	一般常識 社会		金融・経済・国際	
12	一般教養 ディベート		グループにより準備	
13	一般教養 ディベート		グループにより準備	
14	一般教養 ディベート		発表	
15	一般教養 ディベート		発表	
教科書・教材				
プリント対応				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100％
評価の観点				
【成績評価の観点】①積極的な取り組み②理解度などを総合的に判断する。				
【評価の方法】①平常点 1 5 ％②小テスト・レポート 8 5 ％（小テスト 3 5 ％・レポート 2 0 ％・ディベート評価 3 0 ％）				
【授業のルールに関わる情報】習ったことは適宜小テストをする。必ず 5 0 ％以上の正答をすること。				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
グラフィックデザイン		グラフィックデザイン	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修選択	河口 英生
科目のねらい				
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た。また、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。ドロー系（ベクターデータ）のソフトの代表であるIllsturatorの特徴であるパスの扱いに慣れ、Photoshopなどのビットマップ系データとの組み合わせにより、さまざまな手法に沿ったグラフィックデザインを目指す。				
授 業 の 概 要				
主に作品制作にはIllustratorを使用する。／フォントを利用したタイポグラフィや幾何学形を組み合わせたり、写真を利用した作品などを制作し、現在のWebデザインへの取り込まれ方を学ぶ。／テンポよく作品制作に関するデザイン知識の解説と制作のコツなどを学び、2週に1作品のペースで制作・プレゼンを繰り返し、作品制作の経験と制作スピードの向上を目指す。／常に良いデザインについて考え、自分の得意・不得意を認識することで、Webサイト制作やポートフォリオ制作に活かしていく。				
授業終了時の到達目標				
Webやアプリのデザインで利用されているグラフィックデザインのテクニックを再認識するとともに、自らのデザインにも取り入れていく。 1． AdobeIllustrator、AdobePotoshopの操作。 2． グリッドデザイン（紙面の中に構図的秩序を構築する） 3． 目的に適したタイポグラフィをデザインに反映できる。 4． カラースキームを設計・企画し、デザインに反映できる。 5． インフォメーショングラフィックス（作図など）。				
回	テ ー マ		内 容	
1	デザインの腕試し（名刺）		Webサイトのメインビジュアルや、バナー、ランディングページのビジュアルなど、グラフィックデザインの手法や技術を元にビジュアル化されています。短期間でグラフィックデザイン作品を制作することで、量とともに質を高めていく。	
2	デザインの腕試し（名刺）		Webサイトのメインビジュアルや、バナー、ランディングページのビジュアルなど、グラフィックデザインの手法や技術を元にビジュアル化されています。短期間でグラフィックデザイン作品を制作することで、量とともに質を高めていく。	
3	デザインの腕試し（名刺）		Webサイトのメインビジュアルや、バナー、ランディングページのビジュアルなど、グラフィックデザインの手法や技術を元にビジュアル化されています。短期間でグラフィックデザイン作品を制作することで、量とともに質を高めていく。	
4	デザインの腕試し（名刺）		Webサイトのメインビジュアルや、バナー、ランディングページのビジュアルなど、グラフィックデザインの手法や技術を元にビジュアル化されています。短期間でグラフィックデザイン作品を制作することで、量とともに質を高めていく。	
5	タイポグラフィ		文字を使ったデザイン「タイポグラフィ」は、様々なデザインに流用ができます。今回は、文字のみで雰囲気のあるビジュアルデザインを制作してみましょう。また、文字について知識を深めていきたいと思います。	
6	タイポグラフィ		文字を使ったデザイン「タイポグラフィ」は、様々なデザインに流用ができます。今回は、文字のみで雰囲気のあるビジュアルデザインを制作してみましょう。また、文字について知識を深めていきたいと思います。	
7	タイポグラフィ		文字を使ったデザイン「タイポグラフィ」は、様々なデザインに流用ができます。今回は、文字のみで雰囲気のあるビジュアルデザインを制作してみましょう。また、文字について知識を深めていきたいと思います。	
8	タイポグラフィ		文字を使ったデザイン「タイポグラフィ」は、様々なデザインに流用ができます。今回は、文字のみで雰囲気のあるビジュアルデザインを制作してみましょう。また、文字について知識を深めていきたいと思います。	
9	グリッドシステム		WebサイトやUIデザインにも活用されるグリッドシステム。紙面のコンテンツを構造化する他に、余白を操作することにも利用できる。グリッドをガイドラインだけでなく、グリッド自体をデザインの一部とした作品を制作します。	
10	グリッドシステム		WebサイトやUIデザインにも活用されるグリッドシステム。紙面のコンテンツを構造化する他に、余白を操作することにも利用できる。グリッドをガイドラインだけでなく、グリッド自体をデザインの一部とした作品を制作します。	

回	テ ー マ	内 容
11	グリッドシステム	WebサイトやUIデザインにも活用されるグリッドシステム。紙面のコンテンツを構造化する他に、余白を操作することにも利用できる。グリッドをガイドラインだけでなく、グリッド自体をデザインの一部分とした作品を制作します。
12	グリッドシステム	WebサイトやUIデザインにも活用されるグリッドシステム。紙面のコンテンツを構造化する他に、余白を操作することにも利用できる。グリッドをガイドラインだけでなく、グリッド自体をデザインの一部分とした作品を制作します。
13	幾何学形	幾何学形の特性を理解し、音やリズムの強弱を幾何学形で表現して、オリジナルのCDジャケットとレーベルを作成してみましょう。
14	幾何学形	幾何学形の特性を理解し、音やリズムの強弱を幾何学形で表現して、オリジナルのCDジャケットとレーベルを作成してみましょう。
15	幾何学形	幾何学形の特性を理解し、音やリズムの強弱を幾何学形で表現して、オリジナルのCDジャケットとレーベルを作成してみましょう。
16	幾何学形	幾何学形の特性を理解し、音やリズムの強弱を幾何学形で表現して、オリジナルのCDジャケットとレーベルを作成してみましょう。
17	カラスキーム	美しいと感じる風景画などは、なぜ美しいと感じるのでしょうか。構図や対象物の美しさも大いに影響しているが、色や配色などによるところも大きい。今回は、その美しいと感じる風景写真を基にカラスキームを作成し、エナジードリンクのデザインに活用する。
18	カラスキーム	美しいと感じる風景画などは、なぜ美しいと感じるのでしょうか。構図や対象物の美しさも大いに影響しているが、色や配色などによるところも大きい。今回は、その美しいと感じる風景写真を基にカラスキームを作成し、エナジードリンクのデザインに活用する。
19	カラスキーム	美しいと感じる風景画などは、なぜ美しいと感じるのでしょうか。構図や対象物の美しさも大いに影響しているが、色や配色などによるところも大きい。今回は、その美しいと感じる風景写真を基にカラスキームを作成し、エナジードリンクのデザインに活用する。
20	カラスキーム	美しいと感じる風景画などは、なぜ美しいと感じるのでしょうか。構図や対象物の美しさも大いに影響しているが、色や配色などによるところも大きい。今回は、その美しいと感じる風景写真を基にカラスキームを作成し、エナジードリンクのデザインに活用する。
21	グラデーション	グラデーションを使ったデザインは、とても幅広く利用できます。大胆でも控えなデザインにも対応でき、視線を集める「フォーカル・ポイント（英:FoculPoint）」や、バックグラウンド要素など多岐にわたります。その反面、色の組み合わせにコツが必要です。
22	グラデーション	グラデーションを使ったデザインは、とても幅広く利用できます。大胆でも控えなデザインにも対応でき、視線を集める「フォーカル・ポイント（英:FoculPoint）」や、バックグラウンド要素など多岐にわたります。その反面、色の組み合わせにコツが必要です。
23	グラデーション	グラデーションを使ったデザインは、とても幅広く利用できます。大胆でも控えなデザインにも対応でき、視線を集める「フォーカル・ポイント（英:FoculPoint）」や、バックグラウンド要素など多岐にわたります。その反面、色の組み合わせにコツが必要です。
24	グラデーション	グラデーションを使ったデザインは、とても幅広く利用できます。大胆でも控えなデザインにも対応でき、視線を集める「フォーカル・ポイント（英:FoculPoint）」や、バックグラウンド要素など多岐にわたります。その反面、色の組み合わせにコツが必要です。
25	変わった形のレイアウト	これまでテーマとしてきた、タイポグラフィ、グリッド、幾何学、配色、グラデーションなどは、個々の表現のテーマとしても奥が深い分野です。これまで、短期間で制作してきたテーマに、自分が興味のある表現や手法などが見つければ、さらに、WebデザインやUIのデザインなどにも取り入れていきましょう。

回	テ　　マ	内　　　容
26	変わった形のレイアウト	これまでテーマとしてきた、タイポグラフィ、グリッド、幾何学、配色、グラデーションなどは、個々の表現のテーマとしても奥が深い分野です。これまで、短期間で制作してきたテーマに、自分が興味のある表現や手法などが見つければ、さらに、WebデザインやUIのデザインなどにも取り入れていきましょう。
27	変わった形のレイアウト	これまでテーマとしてきた、タイポグラフィ、グリッド、幾何学、配色、グラデーションなどは、個々の表現のテーマとしても奥が深い分野です。これまで、短期間で制作してきたテーマに、自分が興味のある表現や手法などが見つければ、さらに、WebデザインやUIのデザインなどにも取り入れていきましょう。
28	変わった形のレイアウト	これまでテーマとしてきた、タイポグラフィ、グリッド、幾何学、配色、グラデーションなどは、個々の表現のテーマとしても奥が深い分野です。これまで、短期間で制作してきたテーマに、自分が興味のある表現や手法などが見つければ、さらに、WebデザインやUIのデザインなどにも取り入れていきましょう。
29	変わった形のレイアウト	これまでテーマとしてきた、タイポグラフィ、グリッド、幾何学、配色、グラデーションなどは、個々の表現のテーマとしても奥が深い分野です。これまで、短期間で制作してきたテーマに、自分が興味のある表現や手法などが見つければ、さらに、WebデザインやUIのデザインなどにも取り入れていきましょう。
30	変わった形のレイアウト	これまでテーマとしてきた、タイポグラフィ、グリッド、幾何学、配色、グラデーションなどは、個々の表現のテーマとしても奥が深い分野です。これまで、短期間で制作してきたテーマに、自分が興味のある表現や手法などが見つければ、さらに、WebデザインやUIのデザインなどにも取り入れていきましょう。
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％
評価の観点		
【評価の観点】 1． 作品制作態度（積極的に取り組んでいたか。効率よく制作できているか） 2． アイデア評価		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
就職研究（前期）		就職研究	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	（30時間）	必修	高木 寛貴
科目のねらい				
就職活動指導・面談の実施や、一般教養・適性試験対策、業界研究など、個々の目標・業種に応じた取り組みを行う。				
授 業 の 概 要				
目標の就職先を見つけ、どのようにアプローチすれば希望先で働くことが出来るかを集中的に考え、行動していく。また、客観的に自己を見つめなおし面接等で自分をうまく表現できるかどうかを考える。具体的には履歴書や自己アピールなど文章でうまく自分を表現できているかチェックしポートフォリオの内容が希望先企業に即したものかを考えていく。				
授業終了時の到達目標				
社会人として企業で求められる事務能力（提出・連絡）が出来るようになる／社会人としてのマナー・敬語を習得する				
回	テ ー マ		内 容	
1	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
2	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
3	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
4	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
5	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
6	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
7	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
8	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
9	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
10	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
11	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
12	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
13	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
14	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
15	就職活動・報告		マナー・敬語に関する小テスト、就職活動報告書記入、求人チェック、書類提出	
教科書・教材				
使用テキスト：2025 TRIDENT Career Guide Book				
評価項目（評価の方法）				評価率
絶対評価				100％
評価の観点				
【評価の観点】筆記・実技試験：各小テストの得点／レポート：内容は適切か【評価項目（評価の方法）】授業態度／筆記・実技試験／レポート				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
Web開発基礎		Web開発基礎 【Web開発基礎A】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修選択	水野 史土
科目のねらい				
ウェブサーバー上でプログラミングする基礎を学ぶ。プログラミング言語はPHP				
授 業 の 概 要				
授業終了時の到達目標				
PHPの基礎を学ぶ。掲示板、画像一覧などのプログラムを作る。				
回	テ ー マ	内 容		
1	環境設定・データベースの基礎	MAMPの設定をする。データベース作成する。データベースの仕組みを学ぶ		
2	環境設定・データベースの基礎	MAMPの設定をする。データベース作成する。データベースの仕組みを学ぶ		
3	フォーム送信・画像アップロード	フォームからの送信データを処理するプログラムを書く。画像を処理・保存するプログラムを書く		
4	フォーム送信・画像アップロード	フォームからの送信データを処理するプログラムを書く。画像を処理・保存するプログラムを書く		
5	ログイン機能	ユーザー名とパスワードで認証する。ログイン済みかどうかの条件判定		
6	ログイン機能	ユーザー名とパスワードで認証する。ログイン済みかどうかの条件判定		
7	関数	よく使う処理をまとめ、プログラムを読みやすくする		
8	関数	よく使う処理をまとめ、プログラムを読みやすくする		
9	ショッピングカートを作る	商品データをブラウザに保存する。複数のページ間でデータを引渡しする		
10	ショッピングカートを作る	商品データをブラウザに保存する。複数のページ間でデータを引渡しする		
11	メール送信する	商品購入されたらメール送信する		
12	メール送信する	商品購入されたらメール送信する		
13	注文データの抽出・ダウンロード	データベースからデータを抽出し、CSV形式で出力する		
14	注文データの抽出・ダウンロード	データベースからデータを抽出し、CSV形式で出力する		
15	会員登録する	利用者が会員登録可能にする。入力されたデータを検証する		
16	会員登録する	利用者が会員登録可能にする。入力されたデータを検証する		
17	成果物の発表・追加したい機能の発表	教科書に沿って作ったプログラムの成果発表。追加したい機能について発表する		
18	成果物の発表・追加したい機能の発表	教科書に沿って作ったプログラムの成果発表。追加したい機能について発表する		
19	セキュリティ	入力されたデータを検証する。出力時に無害化処理をする		
20	セキュリティ	入力されたデータを検証する。出力時に無害化処理をする		
21	ロジックとビュー	ロジック(プログラム処理部分)とビュー(画面のレイアウト等)を分離し、保守しやすいプログラムにする		
22	ロジックとビュー	ロジック(プログラム処理部分)とビュー(画面のレイアウト等)を分離し、保守しやすいプログラムにする		
23	フレームワーク	プログラムを効率よく書く		
24	フレームワーク	プログラムを効率よく書く		

回	テ　　マ	内　　　容
25	テスト	プログラムが動作するかどうかを確認するプログラム
26	テスト	プログラムが動作するかどうかを確認するプログラム
27	課題の製作	課題を完成させる
28	課題の製作	課題を完成させる
29	課題発表	作ったプログラムについて発表する
30	課題発表	作ったプログラムについて発表する
教科書・教材		
教科書「気づけばプロ並みPHP 改訂版―ゼロから作れる人になる!」リックテレコム		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
Web開発基礎		Web開発基礎 【Web開発基礎B】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修選択	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、プログラミングの知識は、必須となってきた。更に生成AI活用に時代になり、プログラミングが一般的になってくる場合、フロントエンドの知識に加え、データベースなどを利用したバックエンドの知識も必要になってくる。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、PHPを利用したバックエンドの環境構築や、データベースの操作方法を学ぶ。				
授 業 の 概 要				
PHPやJavaなどプログラム言語の構文は、ほぼ一緒です。 1年生の「アルゴリズム」「JavaScript基礎」からの活用方法を反復して学ぶことで、知識として身につきます。 バックエンドの開発環境の構築についても学びます。				
授業終了時の到達目標				
PHPを利用して、Webサイト制作に活用することができる。 ●開発環境設定 ●PHPの基本 ●データベースの操作 ●簡単なWebアプリケーション作成				
回	テ ー マ		内 容	
1	PHP開発環境		教科書では、XAMPPを利用していますが、授業ではMAMPを利用します。 MAMPを起動しドキュメントルートを確認をします。	
2	ifによる条件分岐		特定の条件を満たすかどうかで処理を分岐したり、繰り返しを行うための構文を制御構文といいます。 まずは、条件分岐の制御構文を学んでいきましょう。 PHPでは、これをif文で表現します。	
3	処理を繰り返す、ループ処理		ひとつの処理を繰り返す場合に、for文を使ってループ処理（繰り返し処理）をしていきます。 for文の書き方。	
4	ループ処理、2次元配列		配列の要素に配列を保存することができます。 このような構造をネスト（入れ子）といい、このような配列のことを2次元配列といいます。 2次元配列をforeachで操作しましょう。	
5	PHPとHTMLを共存、includeとrequire		PHPはHTMLとの親和性が高い言語です。 HTMLに埋め込む形でPHPを記述していくことができます。 1つのファイルに共通するコードを書いておき、個別のファイルからそのファイルを読み込んでプログラムを効率的に作成する方法がPHPにあります。それがincludeとrequireという命令です。	
6	関数を使う		多くのプログラミング言語には関数という仕組みがあります。 あらかじめ決められた処理を関数名で呼び出せる仕組みで、関数を利用すれば、同じようなコードを何度も書かずに済みます。 関数は、PHPにあらかじめ用意されている関数を利用するだけでなく、自分でも作成できます。	
7	簡易Webアプリケーション作成		書籍データをCSVファイル「bookdata.csv」を用意し、PHPで書籍名と著者名を抜き出して一覧表示するプログラムを作ります。	
8	form要素の復習		PHPやWebアプリケーションは、入力などのデータを受け取るために、フォームを使用します。 楽天の新規会員登録のフォームを分析して、どのようにバックエンドに値が渡されるかを確認しましょう。	
9	郵便番号検索プログラム		GETとPOSTの違いを理解し、郵便番号検索APIと連携して表示するアプリを作ってみましょう。	

回	テ ー マ	内 容
10	データベースを操作する	PHPを利用したサーバーサイドプログラミングが最も必要とされる場面が、データベースとのデータのやり取りです。 データベースの仕組みと使い方に慣れるため、phpMyadminからMySQLを使用してみましょう。 SQL文を使います。
11	データベースと連携したWebアプリケーションを作成していきます。	MySQLデータベースとのデータのやり取りをPHPから行っていきます。
12	ログイン処理とセッション	Webアプリケーションにログイン機能を追加します。 ログインする際には、ユーザー名とパスワードを入力して、それらが正しいか判定します。 簡易的なトークン機能も実装してみましょう。
13	Webアプリケーション「掲示板」作成	ここまでの学習を参考に、オリジナルの「掲示板」を作って公開してみましょう。
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
教科書・教材		
初心者からちゃんとしたプロになる PHP基礎入門 改訂2版		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
●提出作品（クオリティ、アイデア）		
●小テストの点数		
●提出期限		
その他		

回	テ　　マ	内　　　容

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	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	60回	（120時間）	必修	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、以下のステップで進める。 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。	
11	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。	
12	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。	
13	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。	
14	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。	

回	テ ー マ	内 容
15	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。
16	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。
17	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。
18	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。
19	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。
20	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。
21	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。
22	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。
23	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
24	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
25	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
26	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
27	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
28	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
29	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
30	サイト設計（サイトマップ、ワイヤーフレーム、デザインガイドライン、コーディングガイドライン、など）	考えた内容を基にサイトへと落とし込んでいく。いきなりデザインはせずに、まずはサイト構成などを固める。
31	発表資料作成	企画発表に向けて、各チーム資料を準備する。
32	発表資料作成	企画発表に向けて、各チーム資料を準備する。
33	中間発表会（予定）	クライアント様に企画段階の現状を発表する。
34	中間発表会（予定）	クライアント様に企画段階の現状を発表する。
35	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。
36	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。
37	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。

[illegible]

回	テ　　マ	内　　　容
授業資料をWeb上にて公開		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％
評価の観点		
【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		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
Javascript演習		Javascript演習	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修	高木 寛貴
科目のねらい				
この授業では、JavaScriptの基礎を踏まえ、より高度なプログラミング技術を習得することを目的とする。配列やオブジェクトの応用操作、JSONデータの取り扱い、APIの取得・活用を学び、Webアプリケーション開発の実践力を身につける。また、クラスやローカルストレージ、DBaaS（Database as a Service）を利用したデータ管理の手法を習得し、より動的でインタラクティブなWebシステムの開発に対応できる力を養う。				
授 業 の 概 要				
JavaScriptの高度なデータ操作として、配列・オブジェクトの応用やJSONの扱いを学び、外部データを活用するスキルを習得する。さらに、APIを用いたデータ取得とその表示方法を学び、非同期処理を活用した動的なWebサイトを制作する。後半では、クラスやローカルストレージを活用した状態管理、DBaaSを用いたデータベース連携を行い、実際のWebアプリケーション構築に挑戦する。				
授業終了時の到達目標				
1. 配列やオブジェクトの高度な操作を理解し、効果的に活用できる。 2. APIを活用してJSONデータを取得し、データの取得・加工・表示を適切に行える。 3. クラスを利用したオブジェクト指向プログラミングの基礎を理解し、適用できる。 4. ローカルストレージやDBaaSを活用し、ユーザーのデータを保持・管理できる。				
回	テ ー マ	内 容		
1	授業概要説明／1年生後期の復習	授業の流れを説明し、こちらが用意した問題を解くことで、1年生「JavaScript基礎」の復習を行う。		
2	授業概要説明／1年生後期の復習	授業の流れを説明し、こちらが用意した問題を解くことで、1年生「JavaScript基礎」の復習を行う。		
3	配列の応用	1年次に習得した配列の基礎に加え、map・filterの各種メソッド、スプレッド構文や分割代入など、追加知識を習得する。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
4	配列の応用	1年次に習得した配列の基礎に加え、map・filterの各種メソッド、スプレッド構文や分割代入など、追加知識を習得する。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
5	オブジェクトの応用	1年次に習得したオブジェクトの基礎に加え、スプレッド構文や分割代入、繰り返しでの値の取得など追加知識を習得する。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
6	オブジェクトの応用	1年次に習得したオブジェクトの基礎に加え、スプレッド構文や分割代入、繰り返しでの値の取得など追加知識を習得する。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
7	オブジェクトの応用	1年次に習得したオブジェクトの基礎に加え、スプレッド構文や分割代入、繰り返しでの値の取得など追加知識を習得する。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
8	オブジェクトの応用	1年次に習得したオブジェクトの基礎に加え、スプレッド構文や分割代入、繰り返しでの値の取得など追加知識を習得する。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
9	その他の応用	文字列や数値、日時などの組み込みオブジェクトについて復習し、追加知識を学ぶ。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
10	その他の応用	文字列や数値、日時などの組み込みオブジェクトについて復習し、追加知識を学ぶ。実践としてこちらが用意した問題に取り組む。		
11	APIと非同期通信	APIとは何かを理解し、fetchによるデータ取得の基礎（GETリクエスト、Promise、JSONのパーズ）を学ぶ。		
12	APIと非同期通信	APIとは何かを理解し、fetchによるデータ取得の基礎（GETリクエスト、Promise、JSONのパーズ）を学ぶ。		

回	テ ー マ	内 容
13	JSONの構造と操作	SON形式の構造と配列・オブジェクトの組み合わせ、JavaScriptでのデータ操作（ネスト・展開など）を実践。
14	JSONの構造と操作	SON形式の構造と配列・オブジェクトの組み合わせ、JavaScriptでのデータ操作（ネスト・展開など）を実践。
15	ローカルストレージの基礎と活用	localStorageの使い方（保存・取得・削除）を学び、データの永続化処理を導入する。
16	ローカルストレージの基礎と活用	localStorageの使い方（保存・取得・削除）を学び、データの永続化処理を導入する。
17	Firebase導入	Firebaseのアカウント作成、プロジェクト設定、CDN経由での読み込み方法を学ぶ。
18	Firebase導入	Firebase Realtime Databaseの基本的な読み書き操作と、データ構造の理解を深める。
19	Firebase導入	実践課題として、フォームからFirebaseにデータを送信する機能を構築。
20	Firebase導入	Firebaseからのデータ取得と、ページへのリアルタイム反映を実装する。
21	フィルタリングとソート処理	APIやFirebaseから取得したデータのソート・フィルター処理を実装し、一覧の操作性を向上させる。
22	フィルタリングとソート処理	APIやFirebaseから取得したデータのソート・フィルター処理を実装し、一覧の操作性を向上させる。
23	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
24	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
25	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
26	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
27	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
28	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
29	最終課題	これまでに習得した知識と技術を活用し、各自のテーマに基づいた最終課題制作に取り組む。
30	最終発表会・講評	各自の作品を発表し、全体で講評・フィードバックを行う。技術と表現力の総合評価を行う。
教科書・教材		
授業資料をWeb上にて公開		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		

回	テ　　マ	内　　　容
【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		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
WebGL演習		WebGL演習	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修	高木 寛貴
科目のねらい				
この授業では、WebGL および three.js の基礎知識を学び、リアルタイムでのグラフィックス処理の仕組みを理解することで、より高度なWebプログラミングのスキルを磨くことを目的とする。また、それらはVR（仮想現実）やAR（拡張現実）などの分野にも対応しており、将来的なWeb技術のトレンドにも対応できる強力な資産となることが期待できる。				
授 業 の 概 要				
three.jsを使用してWeb上で3Dグラフィックスを描画し、ユーザーとの対話を可能にする方法を学ぶ。基本的なWebGLコンセプトの理解から始め、three.jsの導入、基本的な形状の作成、マテリアルの適用、光源の配置、アニメーションの実装など、幅広いトピックをカバーする。また、実践的な演習や課題制作を通じて、習得した知識を実際の制作に応用できるようサポートしていく。				
授業終了時の到達目標				
1. WebGLの基本的な原理や概念を理解する。 2. three.jsを使用して基本的な3Dグラフィックスを描画し、Webページに組み込むことができる。 3. インタラクティブな要素やアニメーションを含んだクリエイティブなWebコンテンツを制作できる。 4. アイデアを素早く形にし、クライアントやチームとのコミュニケーションを円滑に行うことができる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業概要説明／three.jsの基礎		授業の流れを説明し、three.jsの一連の流れを体験する。	
2	授業概要説明／three.jsの基礎		授業の流れを説明し、three.jsの一連の流れを体験する。	
3	オブジェクトの変換		3D空間上に何か物体を表示し、移動・回転・拡大縮小してみる。実践として、複数の物体を組み合わせて「ロボット」を制作する。	
4	オブジェクトの変換		3D空間上に何か物体を表示し、移動・回転・拡大縮小してみる。実践として、複数の物体を組み合わせて「ロボット」を制作する。	
5	テキストの表示		3Dテキストの表示方法を学び、実践として「デジタル時計」を制作する。	
6	テキストの表示		3Dテキストの表示方法を学び、実践として「デジタル時計」を制作する。	
7	パーティクルの表示		パUFFアジオメトリについて学び、実践として3D空間にパーティクルを表示する。	
8	パーティクルの表示		パUFFアジオメトリについて学び、実践として3D空間にパーティクルを表示する。	
9	ビルドツールの活用		ビルドツール「Vite」を使用したthree.jsの環境構築の方法を学ぶ。また、3Dモデル（OBJ形式）を表示し、ファイルの扱いやターミナルの操作方法も合わせて習得する。	
10	ビルドツールの活用		ビルドツール「Vite」を使用したthree.jsの環境構築の方法を学ぶ。また、3Dモデル（OBJ形式）を表示し、ファイルの扱いやターミナルの操作方法も合わせて習得する。	
11	GSAPとの連携		アニメーションライブラリ「GSAP」を導入し、3Dモデルをスクロールに合わせてアニメーションさせる。	
12	GSAPとの連携		アニメーションライブラリ「GSAP」を導入し、3Dモデルをスクロールに合わせてアニメーションさせる。	
13	中間課題		いままでの内容を踏まえ、ランディングページを実装する。	
14	中間課題		いままでの内容を踏まえ、ランディングページを実装する。	
15	中間課題		今までの内容を踏まえ、ランディングページを実装する。	
16	中間課題		今までの内容を踏まえ、ランディングページを実装する。	
17	Blender導入と基本操作		Blenderのインターフェース、視点操作、ナビゲーション、基本ツール（移動・回転・拡大縮小）の使い方を学ぶ。	

回	テ ー マ	内 容
18	Blender導入と基本操作	Blenderのインターフェース、視点操作、ナビゲーション、基本ツール（移動・回転・拡大縮小）の使い方を学ぶ。
19	モデリングの基礎	Meshの追加、編集モードでの頂点・辺・面の編集、押し出し・結合などの基本操作を体験し、実在する簡単なモノ（例：椅子、ランプ）をモデリングし、形状の組み立てと構造を学ぶ。
20	モデリングの基礎	Meshの追加、編集モードでの頂点・辺・面の編集、押し出し・結合などの基本操作を体験し、実在する簡単なモノ（例：椅子、ランプ）をモデリングし、形状の組み立てと構造を学ぶ。
21	モデリングの基礎	Meshの追加、編集モードでの頂点・辺・面の編集、押し出し・結合などの基本操作を体験し、実在する簡単なモノ（例：椅子、ランプ）をモデリングし、形状の組み立てと構造を学ぶ。
22	モデリングの基礎	Meshの追加、編集モードでの頂点・辺・面の編集、押し出し・結合などの基本操作を体験し、実在する簡単なモノ（例：椅子、ランプ）をモデリングし、形状の組み立てと構造を学ぶ。
23	マテリアルとテクスチャの設定	Blender上でマテリアルとテクスチャを設定し、質感や色の表現方法を習得する。
24	マテリアルとテクスチャの設定	Blender上でマテリアルとテクスチャを設定し、質感や色の表現方法を習得する。
25	モデルの書き出しとthree.jsへの読み込み	.obj形式でのエクスポート方法、three.jsでの読み込み手順（OBJLoader, GLTFLoader）を学ぶ。
26	モデルの書き出しとthree.jsへの読み込み	.obj形式でのエクスポート方法、three.jsでの読み込み手順（OBJLoader, GLTFLoader）を学ぶ。
27	最終課題	今までの内容を踏まえ、最終課題を実装する。
28	最終課題	今までの内容を踏まえ、最終課題を実装する。
29	最終課題	今までの内容を踏まえ、最終課題を実装する。
30	最終発表会・講評	各自の作品を発表し、全体で講評・フィードバックを行う。技術と表現力の総合評価を行う。
教科書・教材		
授業資料をWeb上にて公開		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【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		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
Webアプリ制作		Webアプリ制作	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修	河口 英生
科目のねらい				
Webサイト制作の実装以前のUX手法を使った制作や考え方を学びアプリ制作に活かしていく。 1． 観察することができる。 2． 構造化して見える化することができる。 3． 簡単なプロトタイプを制作し、検討、修正を繰り返すことができる。 4． プロトタイプをもとに制作する。				
授 業 の 概 要				
UX（UserExperience）を考慮してWebサイトやUIを制作することが、海外や大手企業を中心に一般的になってきている。HCDプロセスやPDCAサイクルなど、ユーザーやマーケットの動きをつかむ手法は、近年多岐にわたるが、比較的導入しやすいデザイン思考プロセスをもとに、インタビュー、ペルソナの設定、カスタマージャーニーマップなどを利用し、プロトタイピングツールとしてProttを利用して制作する。また、Monacaを利用することで、アプリを実装するための、JavaScriptなどの知識を身に付ける。Sassやgitなど最近の制作実行環境を構築する。				
授業終了時の到達目標				
1． インタビューをする。 2． インタビューからユーザーが求めている価値を抽出する。 3． ペルソナを設定し、ユーザーのタッチポイントを考える。 4． ペルソナとタッチポイントをもとに、カスタマージャーニーマップを制作 5． カスタマージャーニーマップをもとに、コンセプト、ワイヤーフレームを制作する。 6． ワイヤーフレーム（プロトタイプ）を検討して、修正し、UIとして制作。				
回	テ ー マ	内 容		
1	YouTubePlayerAPI	YouTubeAPIを利用していきます。		
2	UX手法_インタビュー	UX手法のワークフローに沿って、動画閲覧アプリを制作していきます。まずは、インタビュー手法の方法と、インタビューのワークショップを行います。		
3	UX手法_ペルソナ作成	インタビューの内容から、プラグマティックペルソナを作成し、共感マップを作成しユーザー像を具現化する。		
4	UX手法_価値シナリオ	インタビューとペルソナ作成から得られた、ユーザーが求めている価値を「価値定義シート」をつかってまとめます。価値定義シートを基にシナリオ（ストーリー）にしていきます。シーンは、その「価値のシナリオ」に沿って、ユーザーが行動する（価値が発生しそうな）シーンを思い浮かべ、ひとつひとつの行動を分解して端的に記述していきます。このシーンが、次の「行動のシナリオ」の基となります。		
5	UX手法_行動・操作シナリオ	●アプリやサービスを実際に利用する場合のシナリオを作成する。 ●行動シナリオは、実際の生活の中で、そのサービスやアプリを利用するシナリオとなる。 ●操作シナリオは、サービスやアプリを操作する際のシナリオとなる。 ●それぞれ分けて考えると、問題点などの把握に繋がる。		
6	UX手法_UIデザイン	シナリオの沿ったワイヤーフレームを基にユーザーテストを行う。ユーザーテストの結果を踏まえて、修正し、AdobeXDなどを利用してUIデザインを行う。		
7	UX手法_UIデザイン	UX手法を通じて制作したアプリのプレゼンテーションを行う。		
8	UX手法_実装	デザインプロセスを経たUIを実装して、操作できるように。 ●修正したワイヤーフレームを元にUI作成 ●簡易的なプロトタイプのプロセスを体験 ●PCを使った作業		
9	アプリ課題プレゼンテーション	UX手法を通じて、制作した「動画体験をより良くする」アプリのプレゼンテーションを行う。ペルソナの解説、利用シーン、行動シナリオと操作シナリオを通じて、完成したアプリの説明をしてください		
10	コンテスト作品	●アプリコンテスト制作開始 ●グループ制作 ●夏休み及び集中授業で完成		
11				

回	テ　　マ	内　　　容
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【評価の観点】		
1．制作物の完成度やツールの正しい利用方法		
2．制作前の企画・設計時の取り組み・ドキュメント内容		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
ポートフォリオ集中制作		ポートフォリオ集中制作	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	（30時間）	必修	高木 寛貴
科目のねらい				
Web業界での就職活動では、自分のスキル・思考・制作実績を伝えるためのポートフォリオが必須である。本授業では、就職活動に活用この授業では、Webデザインの基本を習得した学生が、ポートフォリオサイトを制作し、自分のスキルや作品を効果的に発信できるようになることを目的とする。Webサイトの設計から実装までの流れを学び、実践的なプロジェクトを通じてデザイン力やコーディングスキルを向上させる。また、発表を通じてプレゼンテーション能力を高め、自分の作品を魅力的に伝える力を養う。				
授 業 の 概 要				
ポートフォリオサイトの企画・設計・実装を通じて、Web制作の実践的なスキルを身につける。情報設計やデザインの考え方を学びつつ、HTML・CSS・JavaScriptを活用してオリジナルサイトを構築する。GitHubを用いたバージョン管理や更新のしやすいシステム構築にも取り組み、より実務に近い形での開発経験を積む。最終的には、自分のポートフォリオサイトを完成させ、下級生に向けた発表を行うことで、アウトプットの重要性を実感しながら学びを深める。				
授業終了時の到達目標				
1. 自分のスキルや作品を整理し、適切な構成でポートフォリオサイトを設計できる。 2. 更新のしやすさを考え、WordPressやヘッドレスCMSなどのシステムを組み込むことができる。 3. GitHubを活用し、バージョン管理の基本を理解しながら開発を進められる。 4. 下級生に向けた発表を通じて、自分の成果を的確に伝え、プレゼンテーションスキルを向上させる。				
回	テ ー マ	内 容		
1	授業概要説明／F81環境設定	授業の流れ、ポートフォリオの概要・重要性を説明し、どうすれば効果のあるサイトが出来るのかを理解する。教室変更に伴い、F81の環境設定を行う。		
2	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
3	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
4	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
5	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
6	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
7	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
8	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
9	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
10	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
11	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
12	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
13	ポートフォリオサイト制作	コンセプトシート・ワイヤーフレームを元に各自制作に取り組む。※完成した学生は作品制作に取り掛かる		
14	プレゼン資料準備	プレゼンの資料を制作する。		

回	テ　　マ	内　　　　容
15	発表／講評	1人3分程度を目安に自分のポートフォリオを解説。新入生も参加することで、1年後の自分たちのロールモデルとする。
教科書・教材		
授業資料をWeb上にて公開		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％
評価の観点		
【評価の観点】レポート：ポートフォリオの役割・自分の強み・ターゲットの属性等を理解しているか／課題・作品：コンセプトに沿っているか、完成度は高いか／発表・プレゼン：伝えようという熱意が感じられるか、資料・内容はわかりやすいか		
【評価項目（評価の方法）】授業態度／レポート／課題・作品／発表・プレゼン		
その他		