

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（ハンックプログラムⅠ）】	2026/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分	15回	1単位（30時間）	必修
			担当教員 高木 寛貴

科目のねらい

本科目は、トライデントコンピュータ専門学校での2年間、そして卒業後のクリエイター人生を成功させるための「導入（オンボーディング）」と位置づける。
 学則や施設利用ルールといった社会的な規範を理解することはもちろん、業界を牽引する人材となるための心構え（マインドセット）を形成する。
 また、PCのセットアップやWebサービスの初期設定を完了させ、翌週からの専門授業にスムーズに移行できる「プロの制作環境」を整えることを目的とする。

授業の概要

学校生活の基盤構築として、学生便覧を用いた学則の理解、校舎見学、およびWebデザイン学科独自の教室利用ルール（飲食、スマートフォン利用、遅刻に関する規定など）の徹底を行う。
 並行して、授業で使用するPC（MacBook Air）のセットアップ、開発や連絡に必要なWebサービス（Google Workspace、Discord、Notion等）のアカウント取得と環境整備を実施する。
 さらに、適性試験やグループワーク（チームビルディング）を通じた自己理解とクラスメイトとの関係構築、2年生の発表聴講によるキャリアビジョンの形成を通じ、2年後の就職を見据えた目標設定を行う。

授業終了時の到達目標

1. 規範の遵守：学校生活心得および学科独自のルールを正しく理解し、規律ある行動がとれる。
2. 環境の確立：PCやネットワーク、各種ツールの設定を完了し、トラブルなく授業に参加できる状態を整える。
3. 目標の明確化：卒業後のビジョン（なりたい職種や働き方）をイメージし、逆算した学習計画を立てることができる。
4. 関係性の構築：クラスメイトや講師とのコミュニケーションを通じ、共に学ぶための信頼関係（協調意識）の土台を作る。

回	テーマ	内容
1	入学式への出席	トライデントコンピュータ専門学校の入学式に出席し、学生としての第一歩を踏み出し、心構えを作る。
2	入学式への出席	引き続き入学式へ出席し、学校全体の基本方針や全体に向けた諸連絡を受ける。
3	ガイダンスと配布物確認	講師の自己紹介、学生証・入館証などの配布物の確認、氏名・住所等確認表など事務手続き書類の記入・回収を行う。
4	自己紹介と施設理解	学生同士の自己紹介、校舎案内による施設把握、学科アンケートの記入、および作文課題（テーマ：私はこうなりたい）の説明を行う。
5	PCのセットアップとポータル登録	MacBook Airの運用説明・アカウント作成・推奨設定を行い、学生ポータルサイトへの登録と個人情報同意書の記入を完了させる。
6	チームビルディング	大講義室にてグループワークを行い、クラスメイトとのコミュニケーションを通じて関係構築と協調性の土台を作る。
7	規範とスケジュールの理解	教科書販売後、学生便覧や学科独自のルール（飲食、スマートフォン利用、遅刻の規定等）を解説し、通常授業時間割と年間スケジュールの確認を行う。
8	Webサービス登録 (1)	授業や連絡に不可欠なGoogle Workspace (Gmail)、Discord、Adobe ID等の必須アカウントの取得と初期設定を実施する。
9	タイピング測定とWebサービス登録 (2)	タイピング測定による現状のスキル把握と、Notion、Raindrop（ブックマーク管理）等、制作を効率化する推奨ツールの登録設定を行う。
10	基礎学力・適性試験	プログラム適性試験を実施し、自身の現状の論理的思考力やプログラミングへの適性を客観的に把握する。
11	Notionの基本操作と出欠管理 (1)	情報整理ツールであるNotionの基本的な使い方を学び、自身の学習管理を行うためのベースを作成する。
12	Notionの基本操作と出欠管理 (2)	引き続きNotionを活用し、日々の授業の出席状況を自己管理するための管理表を作成・設定する。
13	課題提出とブログ設定 (1)	宿題である作文（私はこうなりたい）の提出、2回目のタイピング測定、および授業の学びを発信するWordPressブログの初期登録を行う。
14	ブログ設定 (2)と環境整備の総仕上げ	WordPressブログの設定完了と初回記事の投稿を行い、ここまでの全セットアップ項目でやり残した作業を補足・完了させる。
15	ポートフォリオ発表会	2年生によるポートフォリオ発表会を聴講し、2年後の具体的な目標イメージを形成した上でアンケートに記入し、導入期間の総括とする。

教科書・教材

教科書・教材なし
 授業資料をWeb上に公開

評価項目（評価の方法）	評価率
絶対評価	100%

評価の観点

- 出席率：減点方式
- 受講態度（40%）：真剣な態度で説明を聞き、ワークに参加しているか。
- 提出物・設定（30%）：指定された期日までに書類提出やPC設定、アカウント作成を完了させているか。

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 【ベーシックプログラムII】	2026/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、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	テーマ	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	注意すべき言葉遣いやビジネスマナー	ビジネスで必須の言葉遣いやビジネスマナーを学習		
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・シナリオの作り方		
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				
【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シック】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分	15回	1単位（30時間）	必修
			担当教員
			高木 寛貴

科目のねらい

本授業は、学生から「プロフェッショナル」へと意識を変革し、社会で活躍するために不可欠な基礎能力を養成することを目的とする。
 経済産業省が提唱する「社会人基礎力（3つの能力・12の要素）」に加え、プロとして不可欠な「仕事の基本となる8つの意識」を習得する。本授業では、これらを総称して【ビジネス・コアスキル】と定義する。
 さらに、これらを座学で学ぶのではなく、実践的な課題制作を通じて、Webデザインや発想力の土台となる【クリエイティブスキル】（情報設計力、デザイン思考、言語化力など）も同時に養っていく。

授業の概要

毎週設定されるクリエイティブ課題への取り組みを通じ、実務を想定した「納期厳守」の徹底と、Webツール（Discord、GitHub等）を用いた円滑なコミュニケーション能力を養う。
 授業の主軸は講義ではなく、課題の「発表」とクラス全員による「相互フィードバック」に置く。
 自らの考えを言語化して伝えるプレゼンテーション能力と、他者の意見を受け入れ改善につなげる柔軟性を、実践形式でトレーニングする。

授業終了時の到達目標

1. プロとしての信頼構築（納期・時間・コスト意識）：「納期は絶対である」という意識を持ち、計画的な時間管理（コスト管理）を行うことで、期限内に成果物を提出できる。
2. 価値の創出（顧客・品質・目標意識）：課題の意図（顧客ニーズ）を正確に汲み取り、目標から逆算して行動することで、求められる品質基準を満たすアウトプットを作成できる。
3. 組織への貢献と成長（協調・改善意識）：チーム内での自分の役割を理解して行動し、他者からのフィードバックを素直に受け入れ、常に現状を改善し続けることができる。
4. 基礎能力の実践（社会人基礎力）：「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」を、座学としてではなく日々の課題制作やコミュニケーションの中で実践できる。

回	テーマ	内容
1	ガイダンス／ツールの導入と課題発表	授業の進め方、評価基準の説明を行う。また、Discord等のコミュニケーションツールの導入・設定および初回課題の発表を実施する。
2	自分を客観視する	視覚化と情報の引き算を通じ、対象の持つ意味や状況を的確に伝える演習を行う。
3	アンテナを張る	日常の観察を通じて当たり前を再定義し、指定された条件に沿って情報を収集・提出する。
4	特徴を聞き出す	他者へのヒアリングを通じて特徴を抽出し、柔軟な視点で情報を再構築する演習を行う。
5	ストーリーを考える	与えられた断片的な情報から背景（コンテキスト）を想像し、言語化して伝えるトレーニングを行う。
6	逆から考える	逆説的な思考を用いて課題を発見し、品質や顧客に対する意識を深める演習を実施する。
7	言葉だけで伝える	視覚的な手段を制限し、言葉のみを用いて仕様や手順を正確に伝達する論理的思考の演習を行う。
8	顧客を惹きつける	情報の優先順位付けを行い、特定のターゲットを惹きつけるための構成力を養う課題に取り組む。
9	ルールを守る	社会のルールや指定フォーマットに適切に、時間意識と規律性を守って情報を伝達する演習を行う。
10	偶然を掛け合わせる	全く異なる要素を強制的に掛け合わせる思考法を用い、ゼロから新しいアイデアを発想する。
11	魅力を伝える	対象の魅力を引き出し、他者に効果的に働きかけるためのプレゼンテーションを実践する。
12	情報を整理する	複雑な情報を整理・分類し、ユーザー視点に立った情報設計とカテゴライズの手法を実践する。
13	チームで協力する (1) フィールドワーク	チームごとの企画立案と、学校周辺での情報収集（フィールドワーク）を実施する。
14	チームで協力する (2) マップ制作	収集した情報をもとに、チーム内で役割分担をしながら地図の制作・清書を進める。
15	チームで協力する (3) 発表と総括	チーム制作物の発表・相互評価を実施する。最後に授業全体の総括を行う。

教科書・教材

教科書・教材なし
 授業資料をWeb上に公開

評価項目（評価の方法）	評価率
相対評価	100%

評価の観点

- 出席率：減点方式
 - 規律とマネジメント（40%）：出席状況および、課題提出の締切（納期）を完全に守れているか。1秒の遅れも許容しない厳格な運用を通じて、プロとしての信頼性を評価する。

その他

【社会人基礎力を構成する3つの能力・12の能力要素】
 前に踏み出す力（アクション）：主体性、働きかけ力、実行力
 考え抜く力（シンキング）：課題発見力、計画力、創造力

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
業界研究 (Web/デザイン) (前期)	業界研究 (Web/デザイン) (前期)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必修・選択
90分	15回	1単位 (30時間)	必修
担当教員 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。
 それらの用語を見えることは、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、知識として身につけます。
- 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。
- 不定期で案内の講師を招き、特別講義を行なう。

卒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、ブラウザ 系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、DNSサーバ、などサーバ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サーバとは何なのでしょう。 Webサーバ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
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④
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、今では画像や音声・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、今では画像や音声・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⑤
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⑥
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

- 資料配布は講師が準備したURL
<https://2026doc.hideok.org/first-term>
- 提出は学校の配布物用サーバもしくは提出用クラウドに保存、印刷

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	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択
90分	15回	1単位 (30時間)	必修
			担当教員
			高木 寛貴

科目のねらい

本授業では、視覚的な表現やゲーム制作を得意とするJavaScriptライブラリ「p5play」を用い、プログラミングの基礎となる「アルゴリズム (計算手順や処理のルール)」を楽しみながら直感的に学ぶことを目的とする。
 抽象的なコードの羅列ではなく、自分自身で操作できるゲームやアニメーションとして結果が可視化される体験を通じ、Webクリエイターに必要な「論理的思考力」と「自由な発想を形にする力」を同時に養う。
 さらに、エラーを自己解決する力や、アイデアをプログラミング言語に翻訳する力を身につけ、今後の高度なWeb制作やアプリケーション開発に繋がる強固なプログラミングの土台を形成する。

授業の概要

変数、条件分岐、ループ処理、関数といったプログラミングの基本概念を、ゲームキャラクターの制御やルールの作成を通じて実践的に習得する。単にコードを書き写すだけでなく、制作意図を持った作品作りを行うことで、「自分のアイデアをプログラムでどう実現するか」というエンジニアリングの基礎を体験する。
 授業の後半では、物理演算 (重力や速度) や配列、状態遷移といったより高度なアルゴリズムに挑戦し、授業の集大成としてオリジナルのゲーム作品をゼロから企画・実装する。
 また、作品の発表と相互講評 (フィードバック) を行い、他者のコードや視点から学ぶ姿勢を身につける。

授業終了時の到達目標

1. プログラミング基礎の理解：変数や制御構造 (条件分岐・繰り返し) の仕組みを理解し、自分の意図通りに記述できる。
2. 論理的思考の可視化：実現したいゲームの動きやルールに対し、どのような手順 (アルゴリズム) が必要かを順序立てて考えられる。
3. 基礎的な設計と実装：複数の要素が絡み合うゲームロジック (衝突判定や状態遷移など) を理解し、独自のルールを持った作品を最後まで作り上げることができる。
4. 相互研鑽：他者の作品やコードから良い点を取り入れ、自分の制作物にフィードバックを反映させる柔軟性を持つ。

回	テーマ	内容
1	ガイダンス / Hello p5play / プログラミング作法の基本	環境構築、スプライトの表示、記号の役割、エラーの読み方、コンソールの使い方について学ぶ。
2	データと計算 (変数・演算子・文字列)	座標やサイズを変数で管理し、四則演算による動きの基礎や文字列の扱いを実践する。
3	論理と分岐 (条件分岐・キーボード・マウス操作)	「もし右キーが押されたら」などのif文を用いた条件分岐とインタラクションを実装する。
4	偶然性のコントロール (randomと乱数)	random()を活用し、実行するたびに変わる動きや、ランダムな位置へのスプライト配置を行う。
5	効率的な管理 (ループ処理)	for文を用いて同じ処理をループさせ、大量の障害物や背景などを効率的に描画する。
6	データの集合 (配列の基礎と活用)	複数のスプライト (敵やアイテムなど) を配列に入れ、まとめて管理・操作する手法を学ぶ。
7	衝突判定とイベント (重なり・弾き)	p5playの強力な衝突判定 (collides, overlaps) を利用したゲームのルール設計を行う。
8	関数と再利用性 (処理の部品化)	長くなるコードを「関数」としてまとめ、引数と戻り値を使ってプログラムの見通しを良くする。
9	物理演算と数学的アプローチ (重力・速度)	キャラクターのジャンプ、重力による落下など、自然な動きを作るための計算式 (アルゴリズム) を学ぶ。
10	状態遷移 (ステートマシン) の基礎	フラグ変数を用いて、「タイトル画面」「プレイ中」「ゲームオーバー」を切り替えるロジックを実装する。
11	UIとゲームループ (スコア・タイマー管理)	テキストの表示、時間の計測、スコア加算の仕組みを作り、ゲームとしての完成度を高める。
12	最終制作プランニングと設計図作成	最終課題となるオリジナルゲームのルールを言語化し、必要な変数、条件分岐、関数を設計する。
13	最終制作：コアロジックの実装	設計図をもとに、講師のサポートを受けながらゲームのメインとなる動きやルールをプログラムする。
14	最終制作：仕上げ・デバッグ	画像の差し替え、難易度の調整 (レベルデザイン)、エラーの修正を通じたクオリティアップを図る。
15	作品発表会・相互講評	完成したオリジナルゲームのプレゼンテーションと、コードの工夫点についての意見交換を行う。

教科書・教材

教科書・教材なし
 授業資料をWeb上に公開

評価項目 (評価の方法)	評価率
相対評価	100%

評価の観点

- 出席率：減点方式
 - 課題作品の完成度と独創性 (40%)：技術的な要件 (基本構文や習得したアルゴリズムの使用) を満たしているかに加え、ゲームとしての発想のユニークさを評価する。

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	2026/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ラースキームの知識、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。				
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	カラーデザイン基礎	④美的配色ルール		
5	カラーデザイン実習	⑤画像補正		
6	カラーデザイン実習	名刺制作1		
7	カラーデザイン実習	名刺制作2		
8	カラーデザイン基礎	名刺制作3		
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.小テスト・演習 2.制作課題の評価 3.授業態度 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	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必修・選択 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	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(球)理解
4	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(球)理解
5	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(円錐)理解
6	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(円錐)理解
7	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(立方体)理解
8	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(立方体)理解
9	幾何構成デッサン	デッサン概要・画材使用法・基礎形体(立方体)理解
10	講評	プレゼン・質疑応答講評会
11	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・表現法
12	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・表現法
13	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・表現法
14	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・表現法
15	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・表現法
16	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・表現法
17	カラージュ	カラージュ概要・素材使用法・独創性・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
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-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
ベクターグラフィックス		ベクターグラフィックス	2026/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いる。

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	Illustrator基本操作	オリエンテーション、Illustratorの画面構成・ツールパネル・アートボード・保存形式の理解。簡単な図形を描いて操作に慣れる。
2	シェイプと整列	基本シェイプの描画、パスファインダーによる合成・切り抜き、整列パネルの活用。シンプルな図形構成作品の制作。
3	ペンツール集中演習	ベジェ曲線の仕組み (アンカーポイント・ハンドル・セグメント)。直線→曲線→S字カーブの段階的なぞり練習。
4	ペンツール応用・トレース	既存イラストのトレースを通じたペンツール実践。アウトライン化、パスの編集・修正技法。
5	アイコン設計 (シェイプベース)	シェイプの組み合わせでアイコンを設計する考え方。グリッドとキーライン、視覚補正の基本。
6	アイコン制作 (ペンベース)	ペンツールを使った有機的なアイコン制作。シェイプベースとの使い分け。アイコンの統一感 (線幅・角丸・サイズ)。
7	アイコンセット制作	統一されたルールで4〜6個のアイコンセットを制作。一貫性のあるデザインシステムの思考の導入。
8	SVG書き出しとWeb活用	アイコンのSVG書き出し設定、最適化、ブラウザでの表示確認。Web用ベクター素材としての品質管理。
9	タイポグラフィ基礎	書体の分類 (セリフ・サンセリフ・和明朝/ゴシック)、カーニング・トラッキング、文字組みの基本原則。
10	ロゴ設計の考え方	ロゴの役割と種類 (シンボルマーク・ロゴタイプ・コンビネーション)。コンセプトから形への展開手法。ラフスケッチ。
11	ロゴ制作	スケッチをIllustratorで清書。文字のアウトライン化、シンボルとの組み合わせ、カラーパリエーション展開。
12	AI活用と手修正	Adobe Fireflyでベクター素材を生成し、Illustratorで手修正。AI生成ベクターの癖を理解し、手作業スキルの価値を体感する。
13	最終課題ブリーフ・制作開始	最終課題の説明と制作開始。これまでの技法 (シェイプ・ペン・タイポグラフィ・SVG) を統合した作品を企画・着手。
14	最終課題制作	最終課題の制作続行。個別フィードバック。仕上げとプレゼン準備。
15	プレゼン・講評・振り返り	作品発表と相互講評。15週間の振り返りと、ベクタースキルの今後の活用について。

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

- Illustratorの操作方法 (レイヤー、ベジェ曲線)
- トレースを完成させる忍耐力と集中力
- Photoshop (ビットマップ) データとの利用シーンの違い把握し、適材適所で使い分けができる。

その他

- 資料配布は講師が準備したURL
<https://2026doc.hideok.org/first-term/>
- 提出は学校の配布物用サーバーもしくは提出用クラウドに保存、印刷

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
一般教養		一般教養	2026/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	畠山 一枝
科目のねらい				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 → ロール確認		
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15%②小テスト・レポート85%(小テスト35%・レポート20%・ディベート評価30%) 【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50%以上の正答をすること。				
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（前期）	2026/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分	15回	1単位（30時間）	必修
担当教員			
河口 英生			
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】	2026/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)	必修選択	水野 史土
科目のねらい				
ウェブサーバー上でのプログラミング、データベースの仕組みを学ぶ。プログラミング言語はPHP				
授業の概要				
ショッピングカートプログラムを作る実習を通して、PHP言語、ウェブサーバー、データベースの仕組みを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
PHPおよびデータベースの基礎を習得する				
回	テーマ	内容		
1	環境設定・PHPの基礎(2,3章)	手元の単一で簡易サーバー(XAMPPまたはMAMP)を設定する		
2	環境設定・PHPの基礎(2,3章)	手元の単一で簡易サーバー(XAMPPまたはMAMP)を設定する		
3	制御構造(4章)	条件分岐、繰り返し、配列の処理		
4	制御構造(4章)	条件分岐、繰り返し、配列の処理		
5	関数(5章)	PHPで用意されている関数を活用する		
6	関数(5章)	PHPで用意されている関数を活用する		
7	データベース(6章)	データの登録・表示・検索		
8	データベース(6章)	データの登録・表示・検索		
9	データベース(6章)	データの更新・削除		
10	データベース(6章)	データの更新・削除		
11	実用的なスクリプト(7章)	ログイン・ログアウト処理		
12	実用的なスクリプト(7章)	ログイン・ログアウト処理		
13	実用的なスクリプト(7章)	ショッピングカート(購入商品の選択、購入処理)		
14	実用的なスクリプト(7章)	ショッピングカート(購入商品の選択、購入処理)		
15	中間発表	教科書に沿って作ったプログラムの成果発表。やってみたいこと・機能について発表する		
16	中間発表	教科書に沿って作ったプログラムの成果発表。やってみたいこと・機能について発表する		
17	フレームワーク	効率よく開発する(よく使う機能を自分で開発するのではなく、多くのユーザーで共有する)		
18	フレームワーク	効率よく開発する(よく使う機能を自分で開発するのではなく、多くのユーザーで共有する)		
19	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		
20	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		
21	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		
22	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		
23	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		
24	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		
25	課題の製作	課題を完成させる		
26	課題の製作	課題を完成させる		
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				
確かな力が身につくPHP「超」入門 第2版 S8 Creative				
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	履修条件	年度/学期	授業形態
Web開発基礎	Web開発基礎【Web開発基礎】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必修/選択
90分	30回	2単位(60時間)	必修選択
担当教員 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制作に関わる者にとって、プログラミングの知識は、必須となっている。
更に生成AI活用時代になり、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などプログラミング言語の構文は、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出来る。
●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	科目オリエンテーション	科目概要・到達目標・成績評価・授業の進め方・教科書紹介・論理クイズ①
2	PHP開発環境の構築	MAMPのインストールと設定・ドキュメントルート・phpinfo()による動作確認・エラー表示設定 (display_errors = On) ・LAMPスタックでPHPの仕組み・GitHubリポジトリ (webdev) 作成
3	変数・データ型	変数の書き方 (\$変数) ・コメントアウト (// / /* */) ・データ型 (bool / int / float / string / array / null) ・var_dump()による型確認・文字列と数値の違い・確認問題①
4	演算子	算術演算子 (+ / - / % **) ・文字列演算子 (. / .=) ・確認問題②・GitHub Desktop コミット・プッシュ操作の定義
5	条件分岐① if文・比較演算子	if / else 文・比較演算子 (== / === / != / !== / < / <= / > / >=) ・== と === の違い・真偽値 (true / false) の扱い
6	条件分岐② elseif・論理演算子	elseif 文・論理演算子 (&& / / !) ・複数条件の組み合わせ・input.htmlとの連携・確認問題③
7	ループ処理① for文・配列	for 文の構文・インクリメント (++) / デクリメント (--) ・前置・後置の違い・配列の書き方 ([] / array()) ・確認問題④
8	ループ処理② foreach・2次元配列	foreach 文 (値のみ / キー + 値) ・2次元配列・ネストした foreach 配列書き方まとめ・確認問題⑤
9	PHPとHTMLの共存・代替構文	PHPをHTMLに埋め込み・echo によるHTML出力・PHP_EOL・代替構文 (短〜endif / foreach〜endforeach / for〜endfor) ・確認問題⑥
10	ファイル分割 (include / require)	include / require / include_once / require_once の違いと使い分け・共通ファイル化の考え方・data.phpからのデータ読み込み・確認問題⑦
11	関数① 定義・引数・返り値	関数とは・組み込み関数 (strlen 等) ・function による関数定義・引数 (パラメータ) ・return (返り値) ・確認問題⑧ (前半)
12	関数② 型宣言・関数の活用	引数・返り値への型宣言・str2html() 関数の作成 (XSS対策の準備) ・functions.php への共通化・確認問題⑧ (後半)
13	CSVファイル操作	CSV形式とは・fopen()・読み込みモード (r / w / a 等) ・fgets()・while 文との組み合わせ・exit) によるエラー処理・書類名と著者名の一覧表示
14	XSS対策	XSSの仕組みと予防 (悪意のあるJavaScript実行列) ・htmlspecialchars()・ENT_QUOTES・htmlspecialchars()関数化・CSVデータへのXSS対策適用・確認問題⑨
15	フォーム処理 (GET / POST)	HTMLフォームの構造・form / label / input / textarea / button の役割・action属性・GET / POST の違い・\$_POST / \$_GET・スーパースグローバル変数
16	バリデーション・正規表現	JavaScriptとPHP両側でのバリデーション・空欄チェック (empty()) ・正規表現の基礎 (/ // / # / * / + / { } /) ・preg_match()・論理演算子による複合条件バリデーション
17	WebAPI連携 (郵便番号検索)	WebAPIとは・zipcloud APIの利用・file_get_contents()・クエリパラメータの組み立て・GETパラメータ受け取り・json_decode()でPHP配列に変換
18	APIレスポンスの整形・バリデーション	APIレスポンスフォーマットの確認・var_dump()でのデータ構造確認・結果の整形表示・郵便番号バリデーション (正規表現) ・GETとPOSTの違い分けまとめ
19	データベース基礎・環境構築	RDB / NoSQLの種類・phpMyAdmin でDB / テーブル / ユーザー作成・テーブル設計 (books) ・CSVからDBへのデータ読み込み
20	PDO・SELECT	PDO接続・try / catch (PDOException) ・query() = fetch()でSELECT・プリペアドステートメントの概念・SQLインジェクション対策・db_open()関数化
21	INSERT・プリペアドステートメント	追加フォーム (input.html) ・prepare() / bindParam() / execute() / プレースホルダー (:name) ・PDOエラー認定数 (PARAM_STR / PARAM_INT) ・バリデーション実装
22	UPDATE・クエリコメント	一覧表示 (SELECT *) と更新リンク・edit.phpでのGETによるid取得・データベース (<<< <EOD) ・<<< 省略構文・UPDATE SQL + WHERE id = id
23	共通化・振り回リスト	_DIR_ による絶対パス参照・inc/header.php / footer.phpの共通化・振り回リスト (90分・範囲：変数・データベース)
24	ログイン処理・セッション	コマンドラインでのpassword_hash() / session_start() / session_destroy() / session_start() / \$_SESSION / session_destroy() / password_verify() / session_regenerate_id() / login_check.phpによるページ保護・logout.php
25	CSRF対策	CSRFとは・random_bytes() + bin2hex()でトークン生成・hiddenフィールドへの埋め込み・hash_equals()によるトークン照合・token_check.phpの作成・add.php / edit.phpへの適用
26	サーバーへの実装 (DBリポジ)	MAMPからDB接続ポート (localhost) ・DBリポジでDB作成 / インポート・FTP (Cyberduck) でアップロード・接続情報の書き換え・ローカルとサーバーの挙動差異対応
27	掲示板制作① 設計・環境構築	MVCモデルの概念・ディレクトリ構成設計・phpMyAdminでbooks_db / postsテーブル作成 (AUTO_INCREMENT / DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP) ・config.php / functions.phpの作成
28	掲示板制作② 投稿・表示機能	Model (post.php) / Controller (postcontroller.php) / View (layout.php / index.php) の実装・INSERT / SELECT の組み込み・XSS対策・バリデーション・MAMPでの動作確認
29	掲示板制作③ オリジナル機能・アプロイ	オリジナル機能の実装・CSSデザイン・セキュリティ対策 (XSS / SQL / CSRF) ・DBリポジへのアプロイ・動作確認
30	掲示板発表会・講評	作品発表 (機能説明・工夫点・セキュリティ対応の解説) ・クラスメイトによる動作確認・講評採点 (オリジナル機能 / 完成度 / プレゼンテーション / コーディング)

教科書・教材
初心者から中級者まで対応する PHP基礎入門 改訂2版

評価項目 (評価の方法)	評価率
	100%
評価の観点	

- 提出作品 (クオリティ、アイデア)
- ホストの点数
- 提出期限
- 資料配布は講師が準備したURL
<https://2026doc.hideok.org/first-term>
- 提出は学校の配布用サーバーもしくは提出用クラウドに保存・印刷

科目名	履修条件	単位数	履修期間	履修形態
JavaScript基礎	JavaScript基礎	2単位	2024年度	講義
90分	30分	単位取得(履修単位)	必修	履修数値
科目概要				

オンラインで行われて、デザインやイラストなどにWeb制作に関する知識として、JavaScriptの知識は必須となっております。1年生後期の「JavaScript基礎」での概文や文法の学習をふまえて、ECMAScript 2015以降の構文の習得やアプリを使わないJavaScript書き方を学ぶ。

1年生後期の「JavaScript基礎」からの活用方法を復習し学習することで、知識として身につけます。習得した知識の活用についても学びます。

授業終了後の到達目標

JavaScriptを利用して、Webサイト制作に活用することができる。

- HTMLの基礎知識
- CSSの基礎知識
- jQuery
- JavaScriptの基礎知識

No.	テーマ	内容
1	デザイン-GitHubへの導入	授業概要と成績評価を説明。教員リポジトリのfork-GitHub Desktopでclone-ブランチ作成までの一連の流れを体験する。あわせて開発-実行-コミット(Switching/Reset)の基本的な操作を体験する。
2	課題実装-内蔵出力体験	配布された課題サンプルに初期値(初期値)を設定し、HTML5のフォームの操作、commit-pull Request作成までを体験する。毎週の提出ファイルを確認する。
3	配列の活用-Motion入門	Introduction、90秒入、スプリット構文を解説した後、CDNでESM import Motion5のライブラリを導入する。animateの引数や、box-sizingの扱いについて学習を試す。
4	人気投票システム制作	マイクログラフの2段階制操作(投票結果、結果可視化)を意図した人気投票システム制作する。renderCandidates()の再編、vote()での集計、Motionでのscale bounceを実装する。
5	Vue環境構築	Vite+Node.js+nginの初期構築、Vite+Vue.jsのプロジェクトを構築する。npm install motion5Motionを導入し、CDNでnginに切り替えても書き方が同じであることを確認する。
6	マイクログラフクライアント実装	Vue環境上でローカルサーバで動作させる。クライアント側のgetSoundingClientReact(動的要素生成)とサーバ側のMousemoveイベントの正規化-rotateX/Yを実装する。
7	スローモーションアニメーション(基礎)	IntersectionObserverでスクロール検出、Motion5でスローモーションアニメーションを実装する。要素の入场演出、stagger(複数要素を順番に動かす)を実装する。
8	スローモーションアニメーション(応用)	cssの遅延によるパフォーマンス改善を実装する。以前、制作した人気投票サイトに、staggerで入场アニメーションを追加する。
9	Webアニメ-エラ-処理	fetch-async/awaitを実用レベルで使えるようにする。try/catchによる処理、ローディング表示、AbortController連携もキチンと実装する。
10	PokeAPI連携実装	PokeAPIから外部APIデータを取得し、JSONを整形し、DOMに表示する。Endpoint(gokemon/name or id)の構造、取得できるデータのtypes-statusを確認する。fetchと表示処理を関数で分離する。
11	LocalStorage基礎	LocalStorageでデータをJSON形式で保存する方法を学ぶ。JSON.stringify()とJSON.parse()の使い分け、人気投票システムに投票結果の保存機能を追加する。
12	課題PokeAPI並行取得	Promise.allで複数のPokeAPIのデータを並行取得し(非同期の動作を同時実行)して取得する。Promise.allSettledの一部失敗時の処理を学ぶ。取得結果をLocalStorageに保存する。
13	中間確認テスト	ここまで学んだVue.jsの内部動作をツール-配列のアニメーション(fetch-async/await)LocalStorage-Promise.allを実用とする中間確認テストを実施する。A結果を完全禁止。
14	テスト確認-フックイベント	中間確認テストの解説-フックイベント-補足説明を行う。次のReact導入を不安とする(PokeAPIをReactで書き直す)に注意。
15	React入門-環境構築	React環境のインストール-開発コンポーネント-props-useState-イベントハンドラを学ぶ。Vite+Reactで環境を構築し、Hello、React/spropsの受け渡しまでを完了させる。
16	PokeAPIのチャート制作	1-15の乱数で取得したデータをカード表示するチャート制作する。useState-useEffect-条件分岐(Load/LocalStorage)を使い、取得結果と乱数を一覧を実装する。Vue.jsと同様に、二つのデータの値の差を体験する。
17	アイテム紹介アプリ環境構築	本制作課題(自分の私物)の一点を紹介するInstagram風アプリを開始する。Vite+Reactで環境を整え、items.jsonのデータ構造を設計する。Image-price-description-category。
18	アイテム表示の実装	App.jsでuseStateを使ってitems.jsonのfetch、useStateで保持する。配列の1件目画面に表示し、データ取得中のローディング表示も実装する。
19	コンポーネント分析-カード設計	ItemCardコンポーネントを作成し、propsでアイテムのデータを渡す。mapで配列を条件抽出、key属性の重要性を理解する。正方向依存を先にこのInstagramカードでCSSで実装する。
20	グリッドレイアウトとレスポンシブ	CSS Gridで別のグリッドレイアウトを組み、レスポンシブ対応(モバイル/タブレット/PC)を実装する。Motion5でスクロール時のスクリーン表示を追加する(任意)。
21	React Routerの導入-右側入り機能	React Routerのインストール、BrowserRouter-Routes-Route-Linkで画面遷移を行う。ItemCardのボタン追加、クックでLocalStorageへ保存-検索する。
22	右側入り一覧画面	Favoriteコンポーネントを作成し、LocalStorageから保存済みIDを取得して対応するアイテムだけを表示する。を必ず一覧から消える挙動を実装する。
23	カード機能-状態設計	カードに状態を持たせる状態設計を学ぶ。ItemCard「カードに入れる」ボタンを追加し、既存項目は数値増加-削除は追加する処理を実装する。useCart()とstatefulコンポーネントも実装する。
24	カード画面実装	ItemCardコンポーネントを作成し、カード内アイテム一覧(画像-名前-価格-数量-予約)を動的に追加-削除ボタン-合計金額表示を実装する。カードが動的に追加されることも実装する。
25	Firestore部分-Firestoreへの投入	Firestore ConsoleでプロジェクトFirestoreを作成し、Consoleから手入力してFirestoreを作成する。npm install firebase@9.15.0を導入し、Firestore設定ファイルを作成する。
26	Firestore部分-SDKに置き換え	items.jsonのfetchをcollection-getDocs()にFirestore取得に置き換える。UIコンポーネント-右側入り-カードはFirestoreに依存しないように、Firestoreの依存性を体験する。
27	仕上げ-Firebase Hostingアプリ	スクリーンショットの最終調整とバグ修正を行う。firebase init Hostingを設定し、npm run build-firebase deployで本番公開する。公開URLで動作確認する。
28	制作発表(前半)	受講者の前半11名制作発表を行う(1人発表分発表分+質疑応答)。発表内容はアプリ名、コンセプト-導入と他者の発表スライド-使用技術-工夫した点-苦労した点、アプリのURLで実際に動かしながら発表する。
29	制作発表(後半)	受講者の後半11名制作発表を行う(1人発表分発表分+質疑応答)。発表内容はと進め方は前半と同様。
30	総括	今年学んだ技術スタック(Vue.js / Motion / React / Firebase)を整理する。同じ題材を二言語で解いた経験(JavaScript-アニメーション)を体験し、後期Webアプリ制作中への段階、ポストワークとしての活用方法を体験する。

履修評価

評価項目 (評価の方法)	評価率
科目評価	100%

評価の観点

- テキスト
- 画像
- 動画
- 音声
- その他

● 評価方法は、履修評価用紙に必ず学号の配布用欄に記入して保存します。
<https://2024info.hokoku.ac.jp/first-term/>

● 評価方法は、提出用サーバに参照して提出します。

◎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
WebGL実習		WebGL実習		2026前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必修/選択	担当教員	
90分	30回	2単位 (60時間)	必修	高木 寛貴	
科目のねらい					
<p>本授業は、Webブラウザ上で3次元グラフィックスを高速描画する技術「WebGL」とその標準ライブラリ「three.js」、および3DCG制作ソフト「Blender」の習得を目的とする。</p> <p>自ら3Dモデルを作成（モデリング）し、それをWeb空間に配置・制御してインタラクティブな表現へと昇華させる一連のワークフローを実践形式で行う。平面的なWebページに立体的な空間表現や物量演算を取り入れることで、ユーザー驚きや没入感を高める高度な表現手法を手につける。</p> <p>また、実際のクライアントワークや実案件のWebサイト制作にも応用できるレベルの実践的なエンジニアリング能力とクリエイティブ性を養う。</p>					
授業の概要					
<p>3DCGソフト「Blender」を用いたオリジナルモデルの制作から、WebGLライブラリ「three.js」を用いたWebブラウザ上でのレンダリングまで、3D Webサイト制作の統合的なパイプラインを学ぶ。</p> <p>まず、Blenderによるモデリング、マテリアル設定、Web向けのエクスポート（glTF形式等）手法を習得する。その後、three.jsを用いて作成したモデルをWeb上に読み込み、ライティング、カメラワーク、アニメーションといった3D特有の概念を実装していく。最終的には、マウス操作やスクロールに連動するインタラクティブな3D Webコンテンツ（ランディングページ等）の制作から公開までを担い、表現力と実装力の両面を鍛え上げる。</p>					
授業終了後の到達目標					
<ol style="list-style-type: none"> 3Dモデリングの基礎（Blender）：基本的な操作を理解し、Web表示に適した軽量かつ魅力的なオリジナル3Dモデルを制作・出力できる。 3D空間の理解と構築（three.js）：2次元の画面内に3次元空間（XYZ軸）を構築し、カメラ、ライト、自作のオブジェクトを適切に配置・制御できる。 インタラクティブの実装：ユーザーの操作（マウス、スクロール等）に合わせて動的に変化する、魅力的なWeb体験を創造できる。 デバッグと最適化：3Dプログラミング特有のエラーや、パフォーマンス低下（ポリゴン数や描画負荷）の原因を特定し、適切に修正・最適化できる。 					
回	チ ャ ッ プ	内 容			
1	3D空間への第一歩 (1) 環境構築と基礎	Viteを用いた開発環境の構築と、three.jsの基礎（シーン・カメラ・レンダリング）について学ぶ。			
2	3D空間への第一歩 (2) オブジェクトの描画	three.jsを用いて画面上に立方体を表示し、色やサイズの変更といった基本的な制御を行う。			
3	オリジナル素材を作る (1) Blenderの基本	3DCGソフト「Blender」の基本操作、視点移動、プリミティブ図形からのモデリング手法を学ぶ。			
4	オリジナル素材を作る (2) エクスポート	制作した3Dモデルを、Web表示に最適なフォーマット（glTF形式）へエクスポートする手法を習得する。			
5	Webと3Dの連携 (1) モデルの読み込み	Blenderで自作したモデルデータをthree.jsに読み込み、Webブラウザ上の3D空間に配置する。			
6	Webと3Dの連携 (2) ライティングと影	基礎的なライティング（環境光・平行光源）の設定と、空間にリアリティを持たせる影の描画を実装する。			
7	質感の追求 (1) マテリアルとUV展開	モデルの質感を決定するマテリアル設定と、基礎的なUV展開の概念について学習する。			
8	質感の追求 (2) テクスチャと軽量化	テクスチャ（画像）の適用方法を学び、Web表示におけるポリゴン数とデータ軽量化の重要性を認識した最適化を行う。			
9	小課題：オリジナルオブジェクトの展示 (1) モデリング	これまでの知識の総括として、展示用のオリジナルモデルの制作とアクセラ設定を行う。			
10	小課題：オリジナルオブジェクトの展示 (2)	制作したモデルをブラウザ中央に配置し、適切なライティングで自動回転させる実装を完成させる。			
11	Canvas APIと動的アクセラ (1) HTML5 Canvas基礎	HTML5 Canvasの基礎的な描画方法（文字や図形）について学習する。			
12	Canvas APIと動的アクセラ (2) three.jsとの連携	Canvasで描画した2Dコンテンツを、three.jsモデルのマテリアルとしてリアルタイムに貼り付ける手法を学ぶ。			
13	中課題①：デジタル時計の制作 (1) ベースモデル制作	Blenderを使用し、デジタル時計を表示するための「時計のベースモデル」を制作する。			
14	中課題①：デジタル時計の制作 (2) 動的表示の実装	JavaScriptのDateオブジェクトとCanvasを組み合わせて、ベースモデルに現在時刻を動的に表示させる。			
15	パーティクルと数学の基礎 (1) アニメーションループ	多数の点（パーティクル）の生成手法と、requestAnimationFrameを用いたアニメーションループの基礎を学ぶ。			
16	パーティクルと数学の基礎 (2) 数学的な動きの制御	サイン・コサイン等の数学的な計算を利用し、パーティクルの動きをプログラミングで制御する。			
17	中課題②：パーティクル表現 (1) 空間演出	作成した3D空間全体に星屑を降らせるような、パーティクルを用いた視覚表現を実装する。			
18	中課題②：パーティクル表現 (2) 頂点座標の利用	Blenderモデルの頂点（Vertex）座標を取得し、その形状に沿ってパーティクルを配置する高度な表現を実装する。			
19	スクロール連動とGSAP入門 (1) GSAPの基礎	高度なアニメーションライブラリ「GSAP」と、スクロール制御プラグイン「ScrollTrigger」の基礎を学ぶ。			
20	スクロール連動とGSAP入門 (2) カメラと回転制御	ユーザーのスクロール操作に応じて、three.jsのカメラワークやオブジェクトの回転を動的に制御する。			
21	最終課題キックオフとアセット制作 (1) 企画立案	カンファレンスLP制作の企画立案と、公式マスコットキャラクターの考案を行う。			
22	最終課題キックオフとアセット制作 (2) モデリング	考案したマスコットキャラクターをBlenderで実際にモデリングし、アセットとして準備する。			
23	最終課題の実装・レイアウト (1) UI配置	HTML/CSSを用い、LPに必要なUI（タイトル、概要、タイムテーブル等）のコーディングと配置を行う。			
24	最終課題の実装・レイアウト (2) 3D空間の統合	構築したUIの背景として、three.jsを用いた3D空間を統合し、シームレスなWebデザインを構築する。			
25	最終課題のインタラクション実装 (1) キャラクター配置	マスコットキャラクターを空間に配置し、GSAPを用いたスクロール演出を組み込む。			
26	最終課題のインタラクション実装 (2) 演出の追加	空間を彩るパーティクル演出などを追加し、サイト全体の没入感を高める。			
27	最終課題のブラッシュアップ (1) 動的アクセラ応用	動的アクセラを利用して、「カンファレンスまでの3Dカウントダウン」などの発展的な機能を実装する。			
28	最終課題のブラッシュアップ (2) 最適化とデバッグ	パフォーマンスモニタリング、レスポンシブ対応、およびバグの修正（デバッグ）を行い、作品を仕上げます。			
29	作品発表・講評 (1) コンテンツの公開	完成したLPをローカル環境またはVercel等を用いて公開可能な状態にする。			
30	作品発表・講評 (2) プレゼンテーション	制作意図や技術的な工夫点についてのプレゼンテーションを実施し、クラス全体で相互講評を行う。			
教科書・教材					
教科書・教材なし 授業資料をWeb上に公開					
評価項目 (評価の方法)		評価率			
相互評価		100%			
評価の観点					
<p>出席率：満点方式 課題の完成度と表現力（40%）：Blenderでのモデリングの質、three.jsによる技術的な要件の達成度、および視覚的な美しさや面白さを総合的に評価する。</p>					
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	2026/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し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/T48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、T48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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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み。※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。
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

制作物の評価だけでなく、授業態度、就職活動への取り組みなどを加味して評価します。

- 授業内での作成態度
- 成果物

その他

- 資料配布は講師が準備したURL
<https://2026doc.hideok.org/first-term/>
- 提出は学校の配布物用サーバーもしくは提出用クラウドに保存、印刷

