

Web動画クリエイター科

- ・履修科目表
- ・卒業・進級要件
- ・履修判定試験および評価方法
- ・シラバス（授業概要）

ディプロマポリシー

制作工程全般を理解して、Webサイト・Web動画の企画・設計・実装ができる技術者

<https://tec.ttc.ac.jp/departments/web-visual-creator/diploma-policy>



学校法人 小山学園

専門学校 東京テクニカルカレッジ

履修科目履修時間表 Web動画クリエイター科 (実務経験のある教員が担当する科目)
2024年度入学生用
東京テクニカルカレッジ

作成日 2020/4/8

変更日

※「1履修時間」は実時間で45分とする。また、「1授業時間(1コマ)」は2履修時間(実時間で90分)とする。

※履修時間を単位数で換算する場合は、講義科目にあっては15履修時間、実習科目にあっては30履修時間をそれぞれ1単位として換算する。

分類	大	中	番号	必修 選択	教育科目名	数 単 位	1年次					2年次					実務 経験 ※1	備考	
							1期	2期	3期	4期	5期	1期	2期	3期	4期	5期			
講義科目	一般教 育 基礎講義	01	◎	情報リテラシー	1	15													
		02	◎	PCリテラシー	2	30													
		03																	
		01	◎	情報デザイン1	1	15													
		02	◎	情報デザイン2	1		15										○		
		03	◎	情報デザイン3	1		15										○		
		04	◎	情報デザイン4	1			15									○		
		05	◎	HTML5_1	2	30											○		
		06	◎	HTML5_2	3		45										○		
		07	◎	HTML5_3	2		30										○		
		08	◎	サイト制作1	2				30								○		
		09	◎	サイト制作2	2					30							○		
		10	◎	Webサーバー技術	2						30						○		
		11	◎	JavaScript1	2			30									○		
		12	◎	JavaScript2	2				30								○		
		13	◎	JavaScript3	2					30							○		
		14	◎	CSS_1	2		30										○		
		15	◎	CSS_2	2		30										○		
	16	◎	グラフィックデザイン入門	2	30											○			
	17	◎	モーショングラフィックス1	2			30									○			
	18																		
	応用講義	応 用 講 義	01	◎	情報デザイン5	1					15						○		
			02	◎	情報デザイン6	2						30					○		
			03	◎	情報デザイン7	2							30				○		
			04	◎	情報デザイン8	2								30			○		
			05	◎	情報デザイン9	2									30		○		
			06	◎	HTMLオーサリングツール	1			15									○	
			07	◎	周辺機器活用技術	2					30						○		
			08	◎	映像機器 & 撮影技術	1		15									○		
			09	◎	カメラテクニック	1		15									○		
			10																
基礎実習	基 礎 実 習	01	◎	Webプログラミング1	1				30							○			
		02	◎	Webプログラミング2	1					30						○			
		03	◎	Webプログラミング3	1					30						○			
		04	◎	CMS	1						30					○			
		05	◎	サイト制作3	1						30					○			
		06	◎	グラフィックデザイン演習1	1	30										○			
		07	◎	グラフィックデザイン演習2	1		30									○			
		08	◎	グラフィックデザイン演習3	1			30								○			
		09	◎	グラフィックデザイン演習4	1			30								○			
		10	◎	グラフィックデザイン演習5	1				30							○			
		11	◎	グラフィックデザイン演習6	1					30						○			
		12														○			
応用実習	応 用 実 習	01	◎	Webアプリケーション開発1	1						30					○			
		02	◎	Webアプリケーション開発2	1							30				○			
		03	◎	Webアプリケーション開発3	1								30			○			
		04	◎	Webマーケティング1	1							30							
		05	◎	Webマーケティング2	1								30			○			
		06	◎	Webマーケティング3	1									30					
		07	◎	Web解析1	1									30					
		08	◎	Web解析2	1										30				
		09	◎	グラフィックデザイン演習7	1						30					○			
		10	◎	グラフィックデザイン演習8	1							30				○			
		11	◎	グラフィックデザイン演習9	1								30			○			
		12	◎	3DCG制作1	1											30	○		
		13	◎	3DCG制作2	1											30	○		
		14	◎	モーショングラフィックス2	1											30	○		
		15	◎	動画制作技術1	1							30					○		
		16	◎	動画制作技術2	1								30				○		
		17	◎	Webプログラミング4	1									30			○		
		18	◎	Webプログラミング5	1										30		○		
		19																	
高度実習	高 度 実 習	01	◎	リアルジョブプロジェクト1	1			30								○			
		02	◎	リアルジョブプロジェクト2	1				30							○			
		03	◎	リアルジョブプロジェクト3	1					30						○			
		04	◎	リアルジョブプロジェクト4	1						30					○			
		05	◎	リアルジョブプロジェクト5	1							30				○			
		06	◎	リアルジョブプロジェクト6	1								30			○			
		07	◎	リアルジョブプロジェクト7	1									30		○			
		08	◎	リアルジョブプロジェクト8	1										30	○			
		09																	
実務 習 野	実 務 実 習	01	◎	校外実習1	1			30								○			
		02	◎	校外実習2	1										30	○			
		01	△	海外短期留学研修1	3	90													
		02	△	海外短期留学研修2	3							90							
		03	△	建築・インテリア海外研修1	3	90													
研修	研 修	04	△	建築・インテリア海外研修2	3							90							
		05	△	国内建築研修1	1	30													
		06	△	国内建築研修2	1							30							
		07	△	国内環境研修1	2	60													
		08	△	国内環境研修2	2								60						
		09																	
行事	そ の 他	01	○	フレッシュマン研修		12													
		02	○	学園祭準備・片付け				24						24					
		03	○	学園祭				16						16					
		04	○	就職ガイダンス1		8													
		05	○	就職ガイダンス2			8												
		06	○	就職ガイダンス3				8											
		07	○	就職ガイダンス4					8										
		08	○	就職ガイダンス5						8									
		09																	
期時間数(総単位数)						-	150	195	225	195	180	105	210	210	210	210			
学生必要履修時間数(総単位数)						-			945					945					
総必要履修時間数(総単位数)						-	87					1890							
選択科目履修時間数・単位数						-	270					270							
期総時間数(総単位数)						-	420	195	225	195	180	375	210	210	210	210			
学生総時間数(総単位数)						-			1215					1215					
総時間数(単位数・学外単位自習型を除く)						-	105					2430							
実務経験を有する教員が担当する期時間数						-	90	195	210	135	180	105	180	180	150	180			
実務経験を有する教員が担当する総時間数/総必要履修時間数(割合)						-						1605(85%)					※実務経験を有する教員が担当している割合		

◎・・・必修科目(当該学科の全学生が卒業までに必ず履修しなければならない科目)

○・・・選択必修科目(一群の選択科目の中から指定された科目数を選択して履修しなければならない科目)

△・・・選択科目(学生が任意に選択して受講することができる科目)

・成績評価及び卒業要件

<履修評価（合否判定）の方法>

①科目の合否

本校では、科目の合否は原則的に履修判定試験のみでおこない、60%の理解度をもって合格とする。
履修判定試験は「筆記試験」・「実習試験」でおこなわれるが、作品制作やレポートなど普段の授業の中でおこなわれる提出物の評価を履修判定試験内で評価することがある。
その場合の評価の方法については、講義概要（コマシラバス）の中に明記される。

②未受験者・試験不合格者の処置

A：以下のものには追試をおこなう。

- 1.公認欠席（忌引き等）に該当する者が試験を受験しなかった場合。
 - 2.病気等で通院・入院・自宅安静をしており試験当日登校できない事由が証明できる者。
- 追試の時期は各科の科長が別途日程を定めて実施する。

B：試験に不合格になった学生及び正当な理由無しに未受験となった学生に対して、原則再試はおこなわない。

ただし、不合格となった科目の単位数に応じた枚数のチケットを取得した上で、担当教員の補習授業が終了した者については、再試をおこなう。
チケットの取得方法に関しては、別途細則で定める。

③履修判定試験の運営

履修判定試験を受験しようとする者は試験会場に5分以上前に入室し、机上に学生証など身分を示す物を提示する。
試験会場では、試験監督官の指示に従って行動する。
試験開始後20分以上経過した場合には、その試験の受験資格を失う。
試験中に監督官から不正行為を指摘された場合には直ちに教室から退室する。この場合は当該科目を不合格とする。

<成績評価およびその客観的な指標について>

履修判定試験の結果が100点～80点のものをA（合格）、79点～70点のものをB（合格）、69点～60点のものをC（合格）、59点以下のものをD（不合格）として成績評価とする。
このA～Dの評価を、A＝3点、B＝2点、C＝1点、D＝0点として各科目の成績を点数化のうえ合計し、総科目数で割り指標数値を算出して各科の成績分布の指標とする。

<進級について>

①進級

進級学年の学生は「履修時間表」に記載された当該年度の履修科目を全て履修した場合に進級できる。

②準進級

進級学年の学生は「履修時間表」に記載された当該年度までの履修科目の内、不合格・未受験等で履修できなかった科目の時間数（単位数）の合計が、「履修時間表」に記載された卒業までに履修しなければならない総時間数（総単位数）の2割を超えない場合は、次の学年に進級できるが、これを準進級とし進級者と区別する。

③留年

進級学年の学生は「履修時間表」に記載された当該年度までの履修科目の内、不合格・未受験等で履修できなかった科目の時間数（単位数）の合計が、「履修時間表」に記載された卒業までに履修しなければならない総時間数（総単位数）の2割を超えた場合は留年となり、その年に取得した全ての単位が無効となり次年度同一学年で学習しなければならない。

④進級・準進級・留年の決定

進級・準進級・留年の最終判断は、進級公示前までに校長がおこない学籍に記録する。

<卒業について>

①卒業

「履修時間表」に記載された卒業に必要な履修科目を全て履修した場合に卒業できる。

②科目留年

卒業学年の学生は「履修時間表」に記載された卒業に必要な履修科目の内、不合格・未受験等で履修できなかった科目の時間数（単位数）の合計が、卒業までに履修しなければならない総時間数（総単位数）の2割を超えない場合は、科目留年となる。

科目留年となった場合は、それまでに取得した全ての科目の単位数はそのままとなり、不合格となった科目のみ次年度再履修することで卒業することができる。

科目留年における在籍料・科目履修費用などを含めた事務的な手続きは別途細目で定める。

③留年

卒業学年の学生は「履修時間表」に記載された卒業に必要な履修科目の内、不合格・未受験等で履修できなかった科目の時間数（単位数）の合計が、卒業までに履修しなければならない総時間数（総単位数）の2割を超えた場合は留年となり、その年に取得した全ての単位が無効となり次年度同一学年で学習しなければならない。

準進級者が留年した場合でも、準進級の原因となった当該年度以前に未履修となった科目について、当該科目の再履修免除はない。

④卒業・科目留年・留年の決定

卒業・科目留年・留年の最終判断は、卒業公示前までに校長がおこない学籍に記録する。

No	3651101	科目コード	1010101
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：必要性：卒業後にネットワークやパソコンを駆使したコミュニケーションのできる社会人になるために、社会人に求められるレベルの上方リテラシーが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：コンテンツ設計、情報設計、実装と制作工程の一連の流れを一通り体験し、Webサイトの制作工程を理解します。工程の体験、理解が目的のため、Webサイト実装は簡易制作ツールを利用します。	
期	1		
教科名	情報リテラシー	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報リテラシー	01) 学内でPCを使う上でのルール・規則がわかる。	
単位	1	02) 推奨PCパソコンの各部名称や機能を理解して、Windows10の初期設定ができる。	
履修時間	15	03) 学内のネットワークに接続する事ができる。	
回数	8	04) ウィルスバスターをインストールして、アンチウイルスソフトを使う事ができる。	
必修・選択	必修	05) LotusNotesをセットアップして「学園情報」を見る事ができる。	
省庁分類	-	06) LotusNotesでメール・授業データベース・掲示板を使う事ができる。	
授業形態	講義	07) 学外（自宅）から学内ネットワークに接続するやり方がわかる。	
作成者	宮川進悟	08) Chromeブラウザをインストールして、G Suiteの機能（メール・カレンダー・サイト等）を使う事ができる。	
教科書	情報リテラシー	09) iPhoneやAndroidでG Suiteの機能（メール・カレンダー・サイト等）を使う事ができる。	
確認者	川辺伸司	10) ウィルス対策・著作権等を理解し、ネットワーク社会でトラブルに合わない対策方法がわかる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	-	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	-		
備考			

No	3651102	科目コード	1010201
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：今後の授業、課題制作を進めてゆく上で、オフィス系アプリケーションソフトを使い資料を作成する機会が多くあり、その操作方法を習得しておく必要があります。また、インターネットを通してWebサイトが表示される仕組みについて学習内容：この科目では、Word、Excel、PowerPointの3つのアプリケーションの操作手順を学びながら習得します。また後半はインターネット/Webの仕組み、Webサイトの活用 のされ方などWebサイト制作を勉強してゆく上での前提知識について学習します。	
年度	2024年度		
学年	1年次		
期	1		
教科名	PCリテラシー	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	PCリテラシー	01) フォルダ作成、ファイル作成・コピー・移動・削除などエクスプローラー上でのファイル操作ができる。	
単位	2	02) Word、Excel、PowerPointそれぞれの用途がわかる。	
履修時間	30	03) Word、Excel、PowerPointに文字、数値を入力できる。	
回数	15	04) Wordで、書類の書式（用紙、文字数、フォント、レイアウトなど）を設定できる。	
必修・選択	必修	05) Excelで表形式の資料（例：スケジュール表）をつくることができる。	
省庁分類	-	06) PowerPointを使って、オブジェクトを挿入・編集したスライドをつくることことができる。	
授業形態	講義	07) インターネット上でWebサイトが表示される仕組みがわかる。	
作成者	宮川進悟	08) Web制作に必要な技術、制作工程の概要がわかる。	
教科書	サブテキスト	09) Webサイトが世の中でどのように活用されているかがわかる。	
確認者	川辺伸司	10) Web制作者の仕事の概要がわかる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	-	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	-		
備考			

No	3651103	科目コード	1020101
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Webサイト、Web動画の設計技術、実装技術を学ぶ上で、Webの世の中での役割、制作者の仕事概要を理解しておく必要があります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：Webの世の中での役割、使われ方について解説、考察し、Webサイト、Web動画の制作工程の概要について学習します。	
期	1		
教科名	情報デザインI	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザインI	01) インターネットの特徴、メディアの種類がわかる。	
単位	1	02) Web制作の仕事の概要がわかる。	
履修時間	15	03) Webサイトの構成がわかる。	
回数	8	04) Webサイト制作のワークフローがわかる。	
必修・選択	必修	05) Web動画の種類、用途がわかる。	
省庁分類	-	06) Web動画制作のワークフローはわかる。	
授業形態	講義	07)	
作成者	宮川進悟	08)	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	-	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑥		
備考			

No	3651104	科目コード	1020501
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：HTMLを学習してゆくにあたり、ブラウザでWebサイトが表示される仕組み、HTMLの基本構造を理解しておく必要が あります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目ではWebサーバとブラウザの関係性と各機能、HTMLの基本構造、各要素について学習します。	
期	1		
教科名	HTML5_1	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	HTML5_1	01) HTMLとCSSをエディタを使って編集できる。	
単位	2	02) WEBサイトが表示される仕組みがわかる。	
履修時間	30	03) HTMLの役割とタグの構造、要素と属性の役割がわかる。	
回数	15	04) HTMLコーディングにおけるファイル名、フォルダ名に命名の仕方がわかる。	
必修・選択	必修	05) HTMLの基本構造がわかる。	
省庁分類	-	06) HTMLの要素の種類と記述のポイントがわかる。	
授業形態	講義	07) HTMLにおける見出し（h1-h6）の記述方法がわかる。	
作成者	羽多野享	08) HTMLにおける画像の表示方法と記述方法がわかる。	
教科書	サブテキスト	09) HTMLで記述する相対パスと絶対パスの働きと記述方法がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) Web制作者の仕事の概要がわかる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務経験がある教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3651105	科目コード	1021601
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：動画制作を学習してゆくにあたり、Web動画の特徴、動画制作の基本的な手順について理解しておくことが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目ではWeb動画の基礎知識、動画の作り方の概要を学習します。	
期	1	動画を制作する上で必要最低限の手順を学び90秒以内の動画を作成できるようになります。	
教科名	グラフィックデザイン入門	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン入門	01) Webでの動画の特徴について学び当学科で学ぶWeb動画はどのようなものかわかる。	
単位	2	02) Web動画の種類、トレンドが実例を通してわかる。	
履修時間	30	03) 動画制作の手順の概要がわかる。	
回数	15	04) 動画の企画・構成・シナリオを作成方法を理解し作成できる。	
必修・選択	必修	05) 動画の撮影方法の種類を理解し撮影ができる。	
省庁分類	-	06) 動画の編集手順の概要がわかる。	
授業形態	実習	07) 動画で使用する音素材、動画素材の取り扱い方法がわかる。	
作成者	川辺伸司	08) 動画編集ソフトの最低限の操作方法を理解し編集ができる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3651106	科目コード	2020601
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：グラフィックデザインを学習してゆくにあたり、グラフィックソフトの基本操作を習得しておくことが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目では、グラフィックス作品の制作を通じて、今後使用してゆくグラフィックデザインツールであるIllustrator・Photoshopの基本的な操作を習得します。	
期	1		
教科名	グラフィックデザイン演習1	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習1	01) Illustrator、Photoshopをそれぞれの役割がわかる。	
単位	1	02) Illustrator、Photoshopの起動ができる。	
履修時間	30	03) Illustrator+Photoshopで紙面を作ることができる。	
回数	15	04) Illustratorで図形を描画できる。	
必修・選択	必修	05) Illustratorで図形に色がつけられる。	
省庁分類	-	06) Illustratorで文字が入力できる。	
授業形態	実習	07) Photoshopで画像を描画できる。	
作成者	富塚裕子	08) Photoshopで写真が加工できる。	
教科書	サブテキスト	09) Illustrator+Photoshopで自己紹介資料を作成できる。	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	①		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3652101	科目コード	1020201
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトの設計技術、実装技術を学ぶ上で、Webサイトの制作工程全体を理解することが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：コンテンツ設計、情報設計、実装と制作工程の一連の流れを一通り体験し、Webサイトの制作工程を理解します。	
期	2	工程の体験、理解が目的のため、Webサイト実装は簡易制作ツールを利用します。	
教科名	情報デザイン2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン2	01) Webサイトの構成要素がわかる。（どのような情報がどのような形で掲載されているか）	
単位	1	02) 1A（情報設計）の作業概要がわかる	
履修時間	15	03) Webサイトの掲載する情報を整理・分類できる。	
回数	8	04) Webサイトの掲載する情報をWebサイト構造に展開できる。	
必修・選択	必修	05) Webサイトのレイアウトのパターンがわかる。	
省庁分類	－	06) Webサイトのレイアウトの最新トレンドがわかる。	
授業形態	講義	07) Webサイトのレイアウトを示す設計図であるワイヤーフレームの役割、作成手順がわかる。	
作成者	川辺伸司	08) ワイヤーフレームの作成ツールの使い方を理解し作成できる。	
教科書	サブテキスト	09) Webサイトの簡易制作ツールの使い方がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) 自分で設計したWebサイトを簡易制作ツールにより実装できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	④		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるサイト設計実務に従事中の教員が、Web情報設計の実務的テクニックを教える。		

No	3652102	科目コード	1020301
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Web動画を制作するには編集ソフトウェアの操作を習得する必要があります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：Adobeの動画編集ソフトであるPremiere proの基本操作を学習します。撮影した動画をタイムライン上でつなげ、エフェクト設定、カラー編集ができるまでの基本操作を習得し動画編集ができるようになります。	
期	2		
教科名	情報デザイン3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン3	01) Premier Proの構成要素であるプロジェクト、シーケンス、クリップの意味と関係性がわかる。	
単位	1	02) Premier Proの画面（パネル）構成がわかる。	
履修時間	15	03) Premier Proのクリップの操作（配置、削除、挿入、伸縮等）ができる。	
回数	8	04) Premier Proでビデオトランジションができる。	
必修・選択	必修	05) Premier Proでテキスト入力、編集ができる。	
省庁分類	-	06) Premier Proでアニメーションの設定ができる。	
授業形態	講義	07) Premier Proで映像に対する効果を設定できる。（ビデオエフェクト）	
作成者	川辺伸司	08) Premier Proでカラー編集ができる。	
教科書	サブテキスト	09) Premier Proで映像合成編集ができる。	
確認者	川辺伸司	10) Premier Proでクロマキー合成編集ができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	①		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3652103	科目コード	1020601
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：必要性：Webサイト制作のためにHTML5を学習していますが、Webサイトのビジュアル表現のために、CSSによる装飾方法を習得することが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：CSSのセレクト、テキスト、ボックスモデルのプロパティを中心に学習し、HTML5とCSSの連携を中心に文字周りの処理とボックスモデルの概念を理解します。	
期	2		
教科名	HTML5_2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	HTML5_2	01) cssの基本的セレクトがわかる。（要素、id、class）	
単位	3	02) cssのセレクトのネスト構造がわかる。	
履修時間	45	03) cssのセレクトの優先順位がわかる。	
回数	23	04) cssのWebページのブロック構成とそれぞれの内容がわかる。	
必修・選択	必修	05) ブラウザのデフォルトcssがわかる。	
省庁分類	－	06) cssにおける表示サイズの指定方法と単位がわかり記述できる。	
授業形態	講義	07) cssにおけるカラーの指定方法がわかり記述できる。	
作成者	羽多野享	08) cssにおけるテキストの装飾方法がわかり記述できる。	
教科書	サブテキスト	09) cssにおけるa要素の装飾方法がわかり記述できる。	
確認者	川辺伸司	10) cssのボックスモデルの考え方がわかり記述できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務経験がある教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3652104	科目コード	1021401
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：CSSの役割、基本的な記述方法を理解した次のステップとしてWebページの装飾のための記述ができることが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：ボックスモデルにより表示領域が制御されたWebページのCSSの記述方法を実践を通して学習します。	
期	2	演習により1カラムレイアウトのWebページがコーディングできるスキルを身につけます。	
教科名	CSS_1	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	CSS_1	01) ボックの内余白（padding）の記述ができる。	
単位	2	02) ボックの外余白（margin）の記述ができる。	
履修時間	30	03) padding, marginを組み合わせた表示制御の記述ができる。	
回数	15	04) 上下margin記述の注意点（marginの相殺など）がわかる。	
必修・選択	必修	05) 箇条書きリストの記述ができる。	
省庁分類	-	06) スタイルガイドの意味がわかり作成できる。	
授業形態	講義	07) デザインカンパのスライスができる。	
作成者	羽多野享	08) Webページの基本レイアウトのCSSを実装できる。	
教科書	サブテキスト	09) Webページの各セクションのCSSを実装できる。	
確認者	川辺伸司	10) 1カラムレイアウトのWebページのCSSを実装できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務経験がある教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3652105	科目コード	1020801
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：動画制作ではクライアントの依頼内容や目的に合わせ様々な撮影方法と、それぞれに必要な撮影機材の使い方を習得する必要があります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：屋内・屋外それぞれの撮影方法について設定されたシチュエーションを元に実践を通して学習します。後半では編集のセオリーを学習し動画のクオリティを1段階レベルアップする力を身につけます。	
期	2		
教科名	映像機器 & 撮影技術	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	映像機器 & 撮影技術	01) 施設・店舗の撮影におけるポイントを理解し、撮影で使われるアイデアを実践できる。	
単位	1	02) 屋外撮影で考慮すべき注意点がわかる。	
履修時間	15	03) 屋外撮影で考慮すべき法律、禁止事項を理解し適切な撮影ができる。	
回数	8	04) ライティング（照明）の基本がわかる。	
必修・選択	必修	05) 屋内撮影に必要な機材のセッティングができる。	
省庁分類	－	06) 商品の撮影（ブツ撮り）の方法、注意点がわかる。	
授業形態	講義	07) 商品の撮影のライティングについて理解し適切な撮影ができる。	
作成者	川辺伸司	08) 商品の撮影のスタイリングについて理解し適切な撮影ができる。	
教科書	サブテキスト	09) 動画制作における編集の役割がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) カット・カットつなぎのセオリーがわかる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3652106	科目コード	1030901
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：スマホのボタンを押せば誰でも動画撮影ができます。但し、プロとして商用で使われる動画を制作するためには撮影のセオリーを理解し実践できることが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：カメラワークの種類とそれぞれの効果について学習します。撮影実習を通して学習したカメラワークを適切に使いこなせるようになります。	
学年	1年次		
期	2		
教科名	応用講義・演習	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	カメラテクニック	01) カメラの種類とそれぞれの特性がわかる。	
単位	1	02) 画面サイズ（フレーミング）の種類とそれぞれの映像効果についてわかる。	
履修時間	15	03) カメラポジションの種類とそれぞれ映像効果についてわかる。	
回数	8	04) カメラアングルの種類とそれぞれ映像効果についてわかる。	
必修・選択	必修	05) カメラワークの種類とそれぞれ撮影方法、映像効果についてわかる。	
省庁分類	-	06) カメラの機能、機材を使ったカメラワークの種類とそれぞれ撮影方法、映像効果についてわかる。	
授業形態	講義	07) カメラの基本用語の意味がわかる。	
作成者	川辺伸司	08) スマートフォンカメラでの撮影テクニックがわかる。	
教科書	サブテキスト	09) 撮影構図の意味がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) 撮影構図のパターンを理解し演習を通してパターンに沿った映像を撮影できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3652107	科目コード	2020701
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webデザイン制作ではIllustratorによる画像制作、Photoshopによる写真加工が必須の技術です。1期で学習した基本操作を元にWebページに施すデザインを制作するために必要な技術の習得が必要です。	
年度	2024年度	学習内容：Illustratorは基本の操作（変形、ペンツール等）を目的に応じたツールの使用法、Photoshopは写真の加工、合成、テキスト作成方法を学習します。	
学年	1年次		
期	2		
教科名	基礎実習・実験	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習2	01) Illustratorの図形描画で目的のイラストが描ける。	
単位	1	02) Illustratorの文字組ができる。	
履修時間	30	03) Illustratorのペンツールの操作を習得し自由にベジェ曲線が描ける。	
回数	15	04) Illustratorでロゴのトレースを通してパスの扱い方がわかる。	
必修・選択	必修	05) Illustratorで選択ツール類を使いレイヤーマスクが作成できる。	
省庁分類	-	06) Photoshopでスマートオブジェクトの概念を理解し適切に使用できる。	
授業形態	実習	07) Photoshopで写真の補正ができる。	
作成者	富塚裕子	08) Photoshopでシェイプに対しレイヤースタイルをつけることができる。	
教科書	サブテキスト	09) Photoshopでフィルタ、色調補正機能を組み合わせテキストチャが作成できる。	
確認者	川辺伸司	10) Illustrator、Photoshop間でデータ移動の方法を理解し操作できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3652108	科目コード	2040101
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：2期においては、専門性をおとしてどのような問題解決に取り組むか、仲間と話し合いながら自分たちが取り組む課題の発見・設定に取り組みます。	
期	2		
教科名	リアルジョブプロジェクト	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	リアルジョブプロジェクト1	01) 問題発見に向け、関連する情報を収集することができる。	
単位	1	02) 問題発見に向け、収集した情報を整理・分析・考察することができる。	
履修時間	30	03) 問題発見に向け、技術者としての問題意識をもって、現状の問題点を指摘することができる。	
回数	15	04) 問題発見に向け、グループディスカッション等において他者の話を聞くことができる。	
必修・選択	必修	05) 問題発見に向け、グループディスカッション等において自分の意見を伝えることができる。	
省庁分類	-	06) 問題発見に向け、グループで話し合った内容を、適切にまとめ、報告することができる。	
授業形態	実習	07) 問題設定に向け、これまでに修得した専門知識・技術を活用することができる。	
作成者	白井雅哲	08) 問題設定に向け、筋道をたてて（論理的に）考えることができる。	
教科書	-	09) 問題設定に向け、現状の問題点から解決すべき課題を提案することができる	
確認者	川辺伸司	10) 問題発見をおして設定した課題の社会的な意義等を適切に説明することができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。	
該当DP	-	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。	
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。	③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびリーダーチャート」を用いて記録する。	

No	3652109	科目コード	2060101
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：制作会社ではWebサイト・動画はチームによって制作されます。チームメンバーそれぞれが役割を持ち、その役割に必要な技術力を発揮し相互連携を図る能力が必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：研修施設、研修場所の紹介を目的とした動画制作を研修中に集中して行うことにより、企画、撮影、編集の作業内容を理解した動画制作ができます。	
期	2		
教科名	校外実習	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	校外実習1	01) Web動画制作のワークフローがわかる。	
単位	1	02) Web動画制作のワークフローの各作業内容がわかる。	
履修時間	30	03) Web動画の企画立案ができる。	
回数	15	04) 企画に沿った撮影ができる。	
必修・選択	必修	05) 企画に沿った編集ができる。	
省庁分類	-	06) 研修施設、研修場所の紹介を目的とした動画が制作できる。	
授業形態	研修	07)	
作成者	川辺伸司	08)	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
	○	期末に実施される履修判定試験と研修で作成した成果物評価点で判定を行う（60点/100点をもって合格とする）	
該当DP			
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3653101	科目コード	1020401
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトの設計技術を習得することは、Web制作の上流工程に関われるクリエイターになるために必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	要件定義、企画立案、情報設計、意匠設計という上流工程の作業内容を実習を通して学習します。	
期	3	課題は学園祭サイトの制作です。	
教科名	情報デザイン4	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン4	01) UXデザインという考え方、手法の概要がわかる。	
単位	1	02) Webサイトのユーザー分析ができる。	
履修時間	15	03) Webサイトコンテンツの情報収集、分類ができる。	
回数	8	04) Webサイトコンテンツの組織化の考え方がわかり情報整理ができる。	
必修・選択	必修	05) Webサイトのサイトツリーが作成できる。	
省庁分類	－	06) UXデザインの代表的な手法である、ペーパープロトタイピングの概要がわかる。	
授業形態	講義	07) ペーパープロトタイピングの手順がわかる。	
作成者	川辺伸司	08) ペーパープロトタイピングを実践しWebサイトのコンテンツ設計ができる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑥		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるサイト設計実務に従事中の教員が、Web情報設計の実務的テクニックを教える。		

No	3653102	科目コード	1020701
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：情報量の多いWebサイトを構築できるようになるために、様々なレイアウトを実装できる技術を得得ることが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：複数カラムレイアウトの実装を目標に、背景画像、table、float、を中心により情報量が多いWebサイトのコーディング技術を学習します。その他にSEO対策として重要なmeta要素、title要素の具体的な指定方法も学習します。	
期	3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
教科名	HTML5_3	01) overflowプロパティの使用方法がわかり、要素からはみ出した部分の対処ができる。	
科目名	HTML5_3	02) 背景画像プロパティの使用方法がわかり、要素に背景画像を設定できる。	
単位	2	03) 背景画像を使った表現方法がわかり、背景画像を利用した表示制御が記述できる。	
履修時間	30	04) CSSスプライトの使用方法がわかり、画像置換の処理が記述できる。	
回数	15	05) floatプロパティの概要、用途がわかる。	
必修・選択	必修	06) floatプロパティの記述方法がわかる。	
省庁分類	-	07) box-sizingの概要、用途がわかる。	
授業形態	講義	08) 番号付きリスト、定義型リストの使用方法がわかりリストの記述ができる。	
作成者	羽多野享	09) tableの概要、用途がわかる	
教科書	サブテキスト	10) tableの使用方法がわかり表形式の記述ができる。	
確認者	川辺伸司	評価方法	
最終確認者	井坂昭司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
実務教員	○		
該当DP	⑥		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3653103	科目コード	1021101
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトに動的表現を取り入れる場合、ほとんどの場合、JavaScriptが採用されています。Webサイトを構築できる技術を身につける上でJavaScriptによるプログラミング技術を得得することが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：Javascriptの基本文法を学習します。変数、配列、条件分岐、ループ、関数など、プログラムの基本的な処理を学習します。JavaScript特有の注意点を交えて、初めてのプログラムの基礎を理解できるように進めていきます。	
期	3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
教科名	JavaScript1	01) プログラムの種類とJavaScriptの概要、用途がわかる。	
科目名	JavaScript1	02) JavaScriptの実行環境の使用方法がわかる。	
単位	2	03) JavaScriptの実行環境でサンプルコードを実行できる。	
履修時間	30	04) 変数の仕組みと定義の記述方法がわかる。	
回数	15	05) 値の型とその種類の違いがわかる。	
必修・選択	必修	06) 条件分岐（if文、switch文）の記述方法がわかる。	
省庁分類	－	07) 配列の構造と記述方法がわかる。	
授業形態	講義	08) 繰り返し処理（while文、for文）の記述方法がわかる。	
作成者	羽多野享	09) 関数の概要と記述方法がわかる。	
教科書	サブテキスト	10) JavaScriptで繰り返し処理が記述できる。	
確認者	川辺伸司	評価方法	
最終確認者	井坂昭司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
実務教員	○		
該当DP	④		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3653104	科目コード	1021501
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：情報量が多く、より複雑なレイアウトのWebサイトを実装できるようになるため、スタイルシートによるレイアウト実装技術を高める必要があります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：ボックスモデルにより表示領域が制御されたWebページのCSSの記述方法を実践を通して学習します。	
期	3	演習により複数カラムレイアウトのWebページがコーディングできるスキルを身につけます。	
教科名	CSS_2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	CSS_2	01) 入力フォーム実装に必要な要素と属性がわかる。	
単位	2	02) 入力フォームの記述方法がわかる。	
履修時間	30	03) 入力フォームを実装できる。	
回数	15	04) iframeの概要、用途がわかる。	
必修・選択	必修	05) iframeの記述方法がわかる。	
省庁分類	-	06) デザインカンパからコーディングの考慮点がわかる。	
授業形態	講義	07) SEOの観点からコーディングの考慮点がわかる。	
作成者	羽多野享	08) 複数カラムレイアウトのWebページが実装できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記および実技による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3653105	科目コード	1030601
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：WebオーサリングツールはコーディングからWebサイトの公開・更新までの作業を効率化するツールである。Webオーサリングツールによる実装を作業標準としているWeb制作会社もあるため、ツールを使った作業を経験しておく必要がある。	
年度	2024年度	ありませ	
学年	1年次	学習内容：Webオーサリングツールの代表である Adobe Dreamweaver の基本的な操作方法を学び、Webオーサリングツールの特徴や使い勝手を体験し、Web制作作業の効率化の方法を学習します。	
期	3		
教科名	HTMLオーサリングツール	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	HTMLオーサリングツール	01) Dreamweaverの概要、用途がわかる。	
単位	1	02) Dreamweaverの基本的な操作方法がわかる。	
履修時間	15	03) DreamweaverでHTMLが編集できる。	
回数	8	04) DreamweaverのDOMパネル/コードビューを使ったHTMLの編集ができる。	
必修・選択	必修	05) Dreamweaverで画像・動画・リンクを設定できる。	
省庁分類	－	06) DreamweaverでCSSが編集できる。	
授業形態	講義	07) Dreamweaverでスタイル定義ができる。	
作成者	宮川進悟	08) DreamweaverでWebページが作成できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	－	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考			

No	3653106	科目コード	2020801
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：デザインをデジタルで表現する場合、色がどうやって表現されているのか、文字のデータはどうやって格納されているのか、線はどのように作成されているのかなどのコンピュータでの描画の仕組みを理解しておく必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：コンピュータで描画する平面構成、色、書体などを中心にデジタルデザインの基本知識を学習します。習得した基本知識の実践演習としてタイポグラフィによるグラフィックス作品を制作します。	
学年	1年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	3		
教科名	グラフィックデザイン演習3	01) 色が光の波長の違いによってできていることがわかる。	
科目名	グラフィックデザイン演習3	02) 色の3原色であるRGBとCMY(K)がわかる。	
単位	1	03) HSB（トーン）彩度、明度、トーンがわかる。	
履修時間	30	04) グラデーションの配色ができる。	
回数	15	05) 2色の色を調和させる配色技法がわかる。	
必修・選択	必修	06) IllustratorやPhotoshopでの色の登録ができる。	
省庁分類	-	07) フォントの基本知識がわかる。	
授業形態	講義	08) 欧文フォントと和文フォントの特徴がわかる。	
作成者	富塚裕子	09) 文字を入力するときや組版での基本ルールがわかる。	
教科書	サブテキスト	10) タイポグラフィによるグラフィックス作品が制作できる。	
確認者	川辺伸司	評価方法	
最終確認者	井坂昭司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
実務教員	○		
該当DP	①		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3653107	科目コード	2020901
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：2期まで、IllustratorやPhotoshopの基本操作を学習してきましたが、Webページのビジュアルデザインには着手していません。Webデザインができるようになるためには、Webページを対象にしたデザインに着手する必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：3期ではWebページデザインの最初のステップとしてIllustratorやPhotoshop使用してデザインカンパを制作する基本的な技術を学習します。	
学年	1年次		
期	3		
教科名	基礎実習・実験	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習4	01) 平面構成 画面の分割方法とそれぞれが与える印象がわかる。	
単位	1	02) 平面構成 デザインの基本である「揃える」と「メリハリ」の効果がわかる。	
履修時間	30	03) 平面構成 ライン、面、グリッドの働きがわかる。	
回数	15	04) PhotoshopとIllustratorのデータ移動がスムーズにできる。	
必修・選択	必修	05) ワイヤフレームの役割がわかる。	
省庁分類	-	06) ワイヤフレームの構成要素がわかる。	
授業形態	実習	07) ワイヤフレームからデザインカンパまでの作成手順がわかる。	
作成者	富塚裕子	08) PhotoshopとIllustratorでワイヤーを元にカンパを作る準備ができる。	
教科書	サブテキスト	09) PhotoshopとIllustratorで画像のスライス・書き出しができる。	
確認者	川辺伸司	10) PhotoshopとIllustratorでデザインカンパを作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
該当DP	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
備考	①		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3653108	科目コード	2040201
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。	
年度	2024年度	学習内容：3期においては、前期に設定した課題をどのように解決していくのか、他の学科や企業との連携もふまえ、その解決策の「企画提案」に取り組んでいきます。	
学年	1年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	3		
教科名	リアルジョブプロジェクト	01) 問題解決に向け、関連する情報を収集することができる。	
科目名	リアルジョブプロジェクト2	02) 問題解決に向け、収集した情報を整理・分析・考察することができる。	
単位	1	03) 問題解決に向け、グループディスカッション等において他者の話を聞くことができる。	
履修時間	30	04) 問題解決に向け、グループディスカッション等において自分の意見を伝えることができる。	
回数	15	05) 問題解決に向け、グループで話し合った内容を、適切にまとめ、報告することができる。	
必修・選択	必修	06) 問題解決に向け、これまでに修得した専門知識・技術を活用することができる。	
省庁分類	-	07) 問題解決に向け、筋道をたてて（論理的に）考えることができる。	
授業形態	実習	08) 問題解決に向け、技術者として解決のための方法や手順を提案することができる。	
作成者	白井雅哲	09) 問題解決に向け、工程表および予算書を提案することができる。	
教科書	-	10) 問題解決に向け、解決のための方法や手順を計画書(企画書)にまとめることができる。	
確認者	川辺伸司	評価方法	
最終確認者	井坂昭司	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。	
実務教員	○	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。	
該当DP	-	③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびリーダーチャート」を用いて記録する。	
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。		

No	3654101	科目コード	1020801
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Webサイト制作の仕事に携わる上で、制作に関する基本的な知識を幅広く蓄積し、作業全体の工程を理解しておくことは、デザイナー、エンジニアなど、どの役割に就いても必要です。	
年度	2024年度	学習内容：この科目では、Webデザイナー検定に出題され問われる制作に関する知識、制作作業工程（ワークフロー）の内容について、資格取得を目標に学習してゆきます。	
学年	1年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	4	01) インターネット上にWebが表示される仕組みがわかる。	
教科名	サイト制作1	02) Webサイトの種類・用途、Webサイト制作工程がわかる。	
科目名	サイト制作1	03) Webサイトのコンセプトメイキングの内容、手順がわかる。	
単位	2	04) Webサイトに掲載する情報（コンテンツ）の設計方法がわかる。	
履修時間	30	05) Webサイトの画面（レイアウト）の設計方法がわかる。	
回数	15	06) Webサイトの実装作業の内容がわかる。	
必修・選択	必修	07) Webサイト制作のテスト以降（修正・メンテナンス）の作業内容がわかる。	
省庁分類	－	08) Webページを実現する技術の概要、それぞれの役割がわかる。	
授業形態	講義	09) Webサイトで扱う画像、動画、文書（テキスト）のデータフォーマットの種類がわかる。	
作成者	宮川進悟	10) Webサイト制作者に最低限必要な知的財産権保護の概要、注意点がわかる。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	－		
該当DP	⑧		
備考			

No	3654102	科目コード	1021201
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトに動的表現を取り入れる場合、ほとんどの場合、JavaScriptが採用されています。Webサイトを構築できる技術を身につける上でJavaScriptによるプログラミング技術を習得することが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：JavaScript2では、より具体的な操作が可能となる組み込みオブジェクトを使った処理を学習します。オブジェクトの概念を理解し、プロパティとメソッドが何であるかを学習します。	
期	4		
教科名	JavaScript2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	JavaScript2	01) if文を使った条件分岐処理が記述できる。	
単位	2	02) while文、for文を使った条件分岐処理が記述できる。	
履修時間	30	03) 関数の宣言、呼び出し処理が記述できる。	
回数	15	04) オブジェクトの概念を理解し、プロパティとメソッドの役割がわかる。	
必修・選択	必修	05) 組み込みオブジェクトの操作方法や処理内容がわかる。	
省庁分類	－	06) windowsオブジェクトを使った処理が記述できる。	
授業形態	講義	07) documentオブジェクトを使った処理が記述できる。	
作成者	羽多野享	08) フォーム処理が記述できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑧		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3654103	科目コード	1021701
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：モーショングラフィックスは今後Web動画で多用されてゆく可能性があります。また実写動画のオープニングや挿入テロップの質を上げるためにも必要な技術です。	
年度	2024年度	学習内容：グラフィックスの動的表現であるモーショングラフィックス事例、製作ツールであるAfterEffectsの基本操作について学習します。	
学年	1年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	4	01) AfterEffectsの基本的な操作方法がわかる。	
教科名	モーショングラフィックス1	02) テキストアニメーション作成の操作方法がわかる。	
科目名	モーショングラフィックス1	03) 基本エフェクトを使ったテキストアニメーション作成できる。	
単位	2	04) アニメーター/プリセットを使ったテキストアニメーション作成できる。	
履修時間	30	05) シェイプアニメーション作成の操作方法がわかる。	
回数	15	06) シェイプアニメーションが作成できる。	
必修・選択	必修	07) illustratorデータの取り込み方法がわかる。	
省庁分類	-	08) 画像を使ったアニメーションが作成できる。	
授業形態	講義	09) AfterEffectsの「3Dレイヤー」機能の概要がわかる。	
作成者	川辺伸司	10) 3D空間を使ったアニメーションが作成できる。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	○		
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3654104	科目コード	2020101
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：JavaScript（JS）を学習してゆくにあたり、プログラミングの基本的な考え方を理解しておくことが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：JSの記述方法、基本的なメソッド（alert、confirm）、条件分岐、繰り返し処理、演算子、変数、関数、配列などについて、少しでも実用性のあるプログラムを通じてプログラミングの基本を学習します。	
学年	1年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	4	01) Webページ作成に必要な技術の概要がわかる。	
教科名	Webプログラミング1	02) JavaScriptの基本的な記述・実行方法がわかる。	
科目名	Webプログラミング1	03) JavaScriptでHTMLを書き換える記述方法を理解し実装できる。	
単位	2	04) JavaScriptで確認ボックスの表示と条件分岐の記述方法を理解し実装できる。	
履修時間	30	05) JavaScriptでの変数の役割と記述方法を理解し実装できる。	
回数	15	06) JavaScriptでの繰り返し処理の記述方法を理解し実装できる。	
必修・選択	必修	07) JavaScriptでの関数の呼び出しの記述方法を理解し実装できる。	
省庁分類	－	08) JavaScriptでの配列の仕組み、記述方法を理解し実装できる。	
授業形態	講義	09)	
作成者	宮川進悟	10)	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	－		
該当DP	③		
備考			

No	3654105	科目コード	2020201
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webページを実装する上で、HTML5/CSS3におけるレイアウト定義、装飾定義はより複雑な定義が要求されてきています。	
年度	2024年度	学習内容：HTML5/CSS3になって加わった新要素、従来できなかった装飾が行える方法を中心にHTML/CSSの記述方法を学習します。	
学年	1年次		
期	4		
教科名	Webプログラミング2	科目目標（わかる目標・できる目標 ）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webプログラミング2	01) HTML5で追加された新要素の内容がわかる。	
単位	2	02) CSS3の概要を理解し、ベンダープリフィックスの役割がわかる。	
履修時間	30	03) text-shadow, box-shadowを使い文字装飾が記述できる。	
回数	15	04) 透明度指定による装飾が記述できる。	
必修・選択	必修	05) 円形グラデーションが描画できる。	
省庁分類	-	06) 背景が記述できる。	
授業形態	講義	07) transitionをつかったアニメーションが記述できる。	
作成者	羽多野享	08) 擬似クラスの役割がわかる。	
教科書	サブテキスト	09) 擬似クラスを使った装飾表現が記述できる。	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3654106	科目コード	2021001
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：グラフィックソフトの使用方法がわかり、描画技術を習得しただけではWebデザインはできません。サイトとして「より美しく・より伝わる」デザインを学習する必要があります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目ではプロが作成し、すでに公開されているWebサイトのデザインをトレースすることでプロとしての視線や考え方、またそれらを作り出すテクニックを学習します。	
期	4		
教科名	グラフィックデザイン演習5	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習5	01) トレースとは何か、またその目的は何かがわかる。	
単位	1	02) デバイスフォントとそれ以外のフォントの選択が適切にできる。	
履修時間	30	03) 色の吸い取り方と数値の見方がわかる。	
回数	15	04) ボタン、バナー、写真などパーツごとの作り方がわかる。	
必修・選択	必修	05) トレース元の企業サイトのワイヤーフレームが作成できる。	
省庁分類	-	06) 企業サイトがトレースできる。	
授業形態	実習	07) トレース元のプロモーションサイトのワイヤーフレームが作成できる。	
作成者	富塚裕子	08) プロモーションサイトを作り出すトレースできる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	①		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3654107	科目コード	2040301
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。	
年度	2024年度	学習内容：4期においては、前期までに自分たちで考えた解決策にしたがい、仲間とともに解決策の実施に取り組んでいきます。	
学年	1年次		
期	4		
教科名	リアルジョブプロジェクト	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	リアルジョブプロジェクト3	01) 問題解決に向け、計画書(企画書)にそって計画を実行することができる。	
単位	1	02) 問題解決に向け、これまでに修得した専門知識・技術を活用することができる。	
履修時間	30	03) 問題解決に向け、仲間と協力して行動することができる。	
回数	15	04) 問題解決に向け、粘り強く取り組むことができる。	
必修・選択	必修	05) 問題解決に向け、工程および予算を管理することができる。	
省庁分類	-	06) 問題解決に向け、計画の進捗状況を把握・記録・報告することができる。	
授業形態	実習	07) 問題解決に向け、技術者として計画の進捗状況から新たな問題点を発見することができる。	
作成者	白井雅哲	08) 問題解決に向け、新たな問題点の解決策を筋道をたてて(論理的に)考えることができる。	
教科書	-	09) 問題解決に向け、新たな問題点の修正案を立案することができる。	
確認者	川辺伸司	10) 問題解決に向け、修正案を実行することができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。	
該当DP	-	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。	
		③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびレーダーチャート」を用いて記録する。	
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。		

No	3655101	科目コード	1020901
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイト制作者になるには、デザイン、コーディングなどの役割に就くにせよ、ワークフローの中で意思疎通が図られた作業を進められるよう制作工程全般を理解しておくことが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目ではWebサイトの企画立案～情報/意匠設計のプロセスを実践し、デザインやコーディングといった実装工程の前段階の工程に必要な技術を身につけます。	
期	5		
教科名	サイト制作2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	サイト制作2	01) Webサイトの要件定義の意義と作業内容がわかり、要件定義を進めることができる。	
単位	2	02) Webサイトの企画立案の作業内容がわかり、企画立案ができる。	
履修時間	30	03) ターゲットユーザーを決定し、UXの手法に則りユーザー分析ができる。	
回数	15	04) Webサイトの掲載情報を決定するためのコンテンツ分析ができる。	
必修・選択	必修	05) コンテンツ分析の内容をWebサイト構造に反映させ、サイトツリーを作成できる。	
省庁分類	－	06) Webサイト構造からナビゲーション設計ができる。	
授業形態	講義	07) Webサイトのレイアウト設計ができる。	
作成者	川辺伸司	08) UXの手法であるペーパープロトタイピングの意義と作業内容がわかり、プロトタイピングをすすめることができる。	
教科書	サブテキスト	09) プロトタイプの評価手法の一つであるユーザーテストの作業手順がわかり、プロトタイプを評価することができる。	
確認者	川辺伸司	10) Webサイトの意匠設計の作業内容がわかり、意匠設計を進めサイトカンプを作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑥		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるサイト設計実務に従事中の教員が、Web情報設計の実務的テクニックを教える。		

No	3655102	科目コード	1021301
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：JavaScriptを利用したWebサイトではページ切り替えで変数（データ）を保持するための仕組みを実装できる必要があります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目ではCookieとXMLHttpRequestを利用したデータの受け渡しの実装方法を学習します。併わせてJavaScriptのメジャーなライブラリであるjQueryで実装可能な処理内容について学習します。	
期	5		
教科名	JavaScript3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	JavaScript3	01) Cookieの仕組みがわかり、書き込みの実装ができる。	
単位	2	02) Cookie取得の実装ができる。	
履修時間	30	03) XMLHttpRequestの仕組みがわかる。	
回数	15	04) XMLHttpRequestを利用しCSVデータの受け渡しの実装ができる。	
必修・選択	必修	05) jQueryの役割、特徴がわかる。	
省庁分類	-	06) jQueryの基本的なコードの記述方法がわかる。	
授業形態	講義	07) jQueryをWebページに組み込む実装ができる。	
作成者	羽多野享	08)	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	④		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3655103	科目コード	2020301
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	364.Web動画クリエイター科	必要性：デバイスに応じてCSSを切り替えるレスポンシブサイトは、現在、主流となる技術です。検索サイトもレスポンシブサイトを推奨しています。Webサイトのコーディング技術を習得するためにはレスポンシブデザインによる実装技術が必要となります。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目では、より複雑なWebサイトをレスポンシブデザインによる実装ができるための方法と各種注意点について学習します。	
期	5		
教科名	Webプログラミング3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webプログラミング3	01) レイアウトを設計する上で考慮すべきスマホとPCでの操作の違いがわかる。	
単位	2	02) レスポンシブサイトの画像の取り扱いの注意点がわかる。	
履修時間	30	03) レスポンシブサイトの画面サイズによる切り替え方法が実例を通してわかる。	
回数	15	04) 主流のデバイスからブレイクポイントの目安がわかる。	
必修・選択	必修	05) レスポンシブサイトの実装を行う上で必要なmeta要素の役割がわかり記述できる。	
省庁分類	-	06) レスポンシブサイトの実装の注意点がわかり、コーディング実装ができる。	
授業形態	講義	07)	
作成者	羽多野享	08)	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	④		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3655104	科目コード	2021102
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	364.Web動画クリエイター科	必要性：一年間学んだ技術を総復習として、サイトデザインを一通り制作し現時点での技術力を確認、自己認識することが必要です。	
年度	2024年度		
学年	1年次	学習内容：この科目ではサイトトレース、ポートフォリオサイトの制作課題を通して、サイトレイアウトデザインの実装方法、Illustrator、Photoshopの使用技術を学習します。	
期	5		
教科名	グラフィックデザイン演習6	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習6	01) ワイヤフレーム作成時に考慮すべき図形のサイズ・文字の入力方法・文字揃え等の注意点がわかる。	
単位	1	02) ワイヤフレーム作成時に考慮すべき写真の加工・色・パターンやロゴ制作の注意点がわかる。	
履修時間	30	03) 企業サイトのワイヤフレームをトレースできる。	
回数	15	04) 企業サイトのデザインカンプをトレースできる。	
必修・選択	必修	05) プロモーションサイトのワイヤフレームをトレースできる。	
省庁分類	-	06) プロモーションサイトのデザインカンプをトレースできる。	
授業形態	実習	07) ポートフォリオサイトのワイヤフレームを制作できる。	
作成者	富塚裕子	08) ポートフォリオサイトのデザインカンプを制作できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	①		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No3655105		科目コード2040401
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。
年度	2024年度	
学年	1年次	学習内容：5期においては、問題解決に向け解決策の実施に取り組むとともに、年度末に開催される学習成果報告会に向け、報告書および発表資料の取り纏めを行います。
期	5	
教科名	リアルジョブプロジェクト	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目
科目名	リアルジョブプロジェクト4	01) 問題解決に向け、問題点を発見し必要に応じて計画を修正することができる。
単位	1	02) 問題解決に向け、修正した計画を実行することができる。
履修時間	30	03) 問題解決に向け、工程および予算を管理することができる。
回数	15	04) 問題解決に向け、計画の進捗状況を把握・記録することができる。
必修・選択	必修	05) 問題解決に向け、最後まで仲間と協力して行動することができる。
省庁分類	-	06) 成果報告に向け、問題の発見から解決までに作成してきた資料を整理することができる。
授業形態	実習	07) 成果報告に向け、資料に基づき、問題解決に取り組む意義、方法、成果等を報告書にまとめることができる。
作成者	白井雅哲	08) 成果発表に際し、筋道立ったわかりやすいプレゼンテーション資料を作成することができる。
教科書	-	09) 成果発表に際し、聴衆を引き付けるプレゼンテーションを行うことができる。
確認者	川辺伸司	10) 成果発表を終え、問題点・不足点・今後の課題等を整理・報告することができる。
最終確認者	井坂昭司	評価方法
実務教員	○	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。
該当DP	-	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。
		③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびレーダーチャート」を用いて記録する。
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。	

No	3651201	科目コード	1021002
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトをコーディング実装する上で、サーバーからのデータ取得、APIを使用した連携などサーバーに関する知識や連携の実装方法を理解しておく必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：サーバーサイド言語であるPHPの学習を行い、サーバーにおける処理方法、クライアント、サーバー間のデータの受け渡しの実装方法を習得します。	
学年	2年次		
期	1		
教科名	Webサーバー技術	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webサーバー技術	01) 自分のPCに仮想Webサーバー、PHP使用環境を構築できる。	
単位	2	02) PHPの基本的な記述方法がわかる。	
履修時間	30	03) PHPの変数のルールがわかる。	
回数	15	04) PHPの処理結果をHTMLに出力する方法がわかる。	
必修・選択	必修	05) PHPで扱えるデータ型と文字列、数値、論理値の処理方法がわかる。	
省庁分類	-	06) PHPにおける配列データの処理方法がわかる。	
授業形態	講義	07) PHPにおける条件処理の記述方法がわかる。	
作成者	羽多野享	08) PHPにおける関数の呼び出し方法と記述方法がわかる。	
教科書	サブテキスト	09) PHPにおけるフォーム要素を使ったデータの受け渡し方法と記述方法がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) HTMLからPHPを呼び出し結果を出力するWebページを作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	④		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3651202	科目コード	1030102
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Web制作の基本的な手順を学んだこの段階で、さらに実践的なプログラミング技術を身につけるため最新のデザイントレンドや品質を維持する作業手順を理解しておくことが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：この科目では、サイトレイアウト、インタラクションデザインのトレンドとコーディング品質を維持するためのガイドライン&テストについて学習します。	
学年	2年次		
期	1		
教科名	情報デザイン5	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン5	01) コンセプトメイキングの作業内容、決定事項はわかる。	
単位	1	02) コンセプトメイキングにおけるターゲットユーザー分析の内容がわかる。	
履修時間	15	03) コンテンツ分析の情報リストアップができる。	
回数	8	04) サイトレイアウトのトレンドが実例を通してわかる。	
必修・選択	必修	05) インタラクションデザインのトレンドが実例を通してわかる。	
省庁分類	-	06) コーディングガイドラインの概要とその目的がわかる。	
授業形態	講義	07) コーディングガイドラインの定義内容がわかる。	
作成者	川辺伸司	08) Web制作工程におけるテストの種類がわかる。	
教科書	サブテキスト	09) Web制作工程におけるテストの流れがわかる。	
確認者	川辺伸司	10) コーディング後テストの項目がわかり、単体テストができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑧		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるサイト設計実務に従事中の教員が、Web情報設計の実務的テクニックを教える。		

No	3651203	科目コード	1030702
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：制作する動画のレベルをアップさせるために、様々な機材を使った撮影を方法を習得し、撮影技術を向上させる必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：この科目では、撮影機材の使用法とその効果について、様々なカメラワークを参照しながら理解します。	
学年	2年次	参照したカメラワークを実際に撮影機材を使って撮影を行います。	
期	1		
教科名	周辺機器活用技術	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	周辺機器活用技術	01) カメラ自体を移動させるトラック撮影、ドリー撮影による映像がわかる。	
単位	2	02) カメラ自体を移動させる機材を使った撮影技法の種類がわかる。	
履修時間	30	03) 撮影機材を活用した撮影方法及び映像を確認することで、その種類と効果がわかる。	
回数	15	04) 撮影機材の組み立て方、使用法を理解し、実際に使用して撮影できる。	
必修・選択	必修	05) ドローンの飛行原理、操縦に必要な用語がわかる。	
省庁分類	-	06) ドローンの基本的な操縦ができる。	
授業形態	実習	07) 周辺機器を活用した動画の企画を立て、絵コンテを描くことができる。	
作成者	川辺伸司	08) Premiere Proのエフェクトを活用し効果的な映像演出ができる。	
教科書	サブテキスト	09) Premiere Proのトランジション表現の事例を参照し、同様の表現の設定ができる。	
確認者	川辺伸司	10) Premiere Proでのカラーコレクション/グレーディングの手順を理解しカラー修正ができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3651204	科目コード	2031302
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Webに表示するグラフィックス表現能力を向上させるために描画能力を養う必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：Webデザイナーとして最低限の描画能力を身につけるためにデッサンの方法を実践を通して学習します。後半はデッサンで培った表現力を使用し、インフォグラフィックについて学習します。	
期	1		
教科名	サイト制作3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	サイト制作3	01) デッサンの目的がわかる。	
単位	2	02) 鉛筆の固さによる線の特性を理解し、必要に応じて使い分けることができる。	
履修時間	30	03) ハッチングの練習をし、濃度の違いを出すことができる。	
回数	15	04) 丸や四角などの基本図形をひたすら手で描き、思い通りに描画できる。	
必修・選択	必修	05) 石膏基本型のデッサンを描画できる。	
省庁分類	-	06) 静物（アナログ）のデッサンを描画できる。	
授業形態	講義	07) インフォグラフィックの概要、事例がわかる。	
作成者	富塚裕子	08) グラフ機能を学び、種類の違うグラフと表が短時間で作成できる。	
教科書	サブテキスト	09) テーマを決めてインフォグラフィックの必要データをピックアップできる。	
確認者	川辺伸司	10) テーマを決めてインフォグラフィックが作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑩		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3651205	科目コード	2030902
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Webデザイナーを目指す上で、これまで学んできたグラフィックデザインの技術を元に、Webレイアウトに合わせたデザインの方法を習得することが必要です。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：PC、モバイルなどのサイズにあわせたレイアウトパターン、写真と文字の配置方法を学習し、デザインカンパを作成します。	
期	1		
教科名	グラフィックデザイン演習7	科目目標（わかる目標・できる目標 ）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習7	01) PC、モバイルなどのサイズにあわせ、画面をどのように区切りレイアウトするかがわかる。	
単位	2	02) ファーストビューに関わるヘッダーの大きさや位置の最適な状態がわかる。	
履修時間	30	03) Webページの全体レイアウトを作成できる。	
回数	15	04) 写真と文字を組み合わせる場合のレイアウトパターンを分析し、適切な配置や色の組み合わせがわかる。	
必修・選択	必修	05) コンテンツデータを配置しレイアウト案の詳細を作成できる。	
省庁分類	-	06) レイアウト案をグラフィックツールでデザインカンパとして完成させることができる。	
授業形態	実習	07)	
作成者	富塚裕子	08)	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑩		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3651206	科目コード	2031702
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：PCサイト、スマホサイトの両方に対応できるWebサイトをプログラミングするにはレスポンシブデザインの知識とそれに準じたコーディング方法を習得する必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：この科目ではレスポンシブデザインに必要な機能であるメディアクエリの働きと記述方法を理解し、PCサイト、スマホサイトの両方に対応できるWebサイトの実装ができるようになります。	
期	1		
教科名	Webプログラミング4	科目目標（わかる目標・できる目標 ）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webプログラミング4	01) メディアクエリの働きと記述方法を理解し実装できる。	
単位	1	02) レスポンシブデザインにおける文字表示の制御方法を理解し実装できる。	
履修時間	30	03) レスポンシブデザインにおける表組みの制御方法を理解し実装できる。	
回数	15	04) display:tableを使った2カラムレイアウトの記述方法を理解し実装できる。	
必修・選択	必修	05) floatとcolumnsプロパティの働きと記述方法を理解し実装できる。	
省庁分類	-	06) フレキシブルボックスの働きと記述方法を理解し実装できる。	
授業形態	講義	07) グリッドレイアウトのWebページの記述方法を理解し実装できる。	
作成者	羽多野享	08) レスポンシブデザインにおけるイメージデータの制御方法を理解し実装できる。	
教科書	サブテキスト	09) CSSによるアニメーションの記述方法を理解し実装できる。	
確認者	川辺伸司	10) スクロールによるヘッダの表示制御方法を理解し実装できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3652201	科目コード	1030202
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトの情報設計を行えるようになるには、最適なレイアウト設計及びそれをドキュメントとして表現するワイヤーフレームを作成する技術が必要です。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：Webサイトの標準的なレイアウトパターンを理解し、かつワイヤーフレームの役割の一つである情報共有であることを理解し、他者が見て次の工程に使えるワイヤーフレームの作成方法を実践を通して習得します。	
期	2		
教科名	情報デザイン6	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン6	01) ワイヤーフレームの目的、作成手順がわかる。	
単位	2	02) Webサイトに掲載する情報素材を確認し情報のグルーピング、階層化ができる。	
履修時間	30	03) 整理された情報素材を元にコンテンツリストを作成できる。	
回数	15	04) ワイヤーフレーム作成ツール（cacao/AdobeXD）を活用できる。	
必修・選択	必修	05) レイアウトのパターンを理解しコンテンツにあったパターンを選択できる。	
省庁分類	－	06) ワイヤーフレーム記述のポイントがわかる。	
授業形態	実習	07) コンテンツリストを元にサイトツリー、ワイヤーフレームを作成できる。	
作成者	川辺伸司	08) ランディングページの標準的なコンテンツ構成がわかる。	
教科書	サブテキスト	09) ランディングページのワイヤーフレーム記述のポイントがわかる。	
確認者	川辺伸司	10) ランディングページのワイヤーフレームを作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑥		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるサイト設計実務に従事中の教員が、Web情報設計の実務的テクニックを教える。		

No	3652202	科目コード	2020402
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：CMSで普及率の高いWordPressのテンプレート開発の作業はWeb制作会社に入った場合、取り組み機会が多いので機能の理解、カスタマイズ方法を習得しておくことが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：CMSの基本を学習し、インストール方法からテンプレート開発まで、カスタマイズに必要な手順を実践を通して学習します。	
学年	2年次		
期	2		
教科名	CMS	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	CMS	01) CMSの概要、メリット/デメリット、主なCMS製品がわかる。	
単位	1	02) WordPressのインストール手順を理解し、作業ができる。	
履修時間	30	03) WordPressの管理画面であるダッシュボードが操作できる。	
回数	15	04) WordPressのファイル構成がわかる。	
必修・選択	必修	05) WordPressのテンプレートファイルの種類、それぞれの用途がわかる。	
省庁分類	-	06) WordPressのテンプレートが作成できる。	
授業形態	実習	07) WordPressで投稿記事の出力ができる。	
作成者	川辺伸司	08) WordPressのプラグインのインストールができる。	
教科書	サブテキスト	09) WordPressのテンプレートのカスタマイズに必要な設定内容がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) WordPressのテンプレートのカスタマイズができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑤		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3652203	科目コード	2030102
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：JavaScript（JS）の技術を向上させるために、JSにおけるデータの操作方法を習得しておくことが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：この科目では、JSを使ってcookieのデータを読込・更新・削除、外部サイトとのAPI通信の方法を習得します。	
学年	2年次		
期	2		
教科名	Webアプリケーション開発1	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webアプリケーション開発1	01) cookieの働きがわかる。	
単位	2	02) JavaScriptを使ってcookieのデータを読込・更新・削除できる。	
履修時間	30	03) cookieの書き込みに使うオプションを理解し実装できる。	
回数	15	04) cookieを使いWebページにコンテンツを表示する方法を理解し実装できる。	
必修・選択	必修	05) JavaScriptを使って履歴情報を使ったページ移動の方法を理解し実装できる。	
省庁分類	－	06) 非同期通信、Ajaxとは何かがわかる。	
授業形態	講義	07) JavaScriptを使ったファイルの読み取り方法を理解し実装できる。	
作成者	羽多野享	08) インスタグラムのAPIの仕組みがわかりWebページに投稿内容を表示することができる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	④		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3652204	科目コード	2030402
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：Webクリエイターを目指す上で、Webサイトを作る技術を習得するだけでなく、Webサイトに人を集める技術を理解しておく必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：Webサイトにアクセスを集めコンバージョンを獲得するための様々な手法について学習し、Webマーケティングという活動の内容、目的を理解します。	
学年	2年次		
期	2		
教科名	Webマーケティング1	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webマーケティング1	01) コンバージョンの意味とコンバージョンファネルの考え方がわかる。	
単位	1	02) Webマーケティングの様々な手法とそれぞれの目的がわかる。	
履修時間	30	03) 検索エンジンマーケティング（SEM）の内容と仕組みがわかる。	
回数	15	04) ランディングページの目的と構成がわかる。	
必修・選択	必修	05) コピーライティング、Webライティングの方法がわかりコピーが書ける。	
省庁分類	-	06) コンバージョン数アップのためのWebサイト改善例がわかる。	
授業形態	講義	07) Webサイト分析の指標がわかりモニタリング数字から算出できる。	
作成者	宮川進悟	08) インターネット広告の種類とそれぞれの仕組みがわかる。	
教科書	サブテキスト	09) リスティング広告の用途と仕組みがわかる。	
確認者	川辺伸司	10) ディスプレイ広告の用途と仕組みがわかる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	-	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑦		
備考			

No	3652205	科目コード	2030902
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：商用デザインでは様々な業種・業態・商品のWebサイトのデザインに携わるため、様々なテストのデザインに対応できる必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：トラッド・ポップ・クール・エレガントの4つのテストを元に、既存のWebサイトのリニューアルデザイン実習を通して、それぞれのターゲットユーザーに好まれる色や形などデザインの方法を学習します。	
期	2		
教科名	グラフィックデザイン演習8	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習8	01) トラッドなテストのサイトカンパ作成の注意点や色の選び方がわかる。	
単位	1	02) クールなテストのサイトカンパを作成できる。	
履修時間	30	03) ポップなテストのサイトカンパ作成の注意点や色の選び方がわかる。	
回数	15	04) クールなテストのサイトカンパを作成できる。	
必修・選択	必修	05) クールなテストのサイトカンパ作成の注意点や色の選び方がわかる。	
省庁分類	－	06) クールなテストのサイトカンパを作成できる。	
授業形態	実習	07) エレガントなテストのサイトカンパ作成の注意点や色の選び方がわかる。	
作成者	富塚裕子	08) エレガントなテストのサイトカンパを作成できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑩		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3652206	科目コード	2031502
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：動画制作のプリプロ（企画・準備）、プロダクション（撮影）、ポストプロ（編集）の各工程のクオリティをアップさせるために、「自分がつくりたい動画」ではなく「クライアントの要望に応える動画」の制作機会が必要です。	
年度	2024年度	学習内容：特定のテーマに沿った動画制作実習に取り組みます。アイデア検討では映画の手法を研究し、編集で取り入れてみます。撮影では合成用映像が撮影できる段取りを実践を通して学習します。	
学年	2年次		
期	2		
教科名	動画制作技術I	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	動画制作技術I	01) 映画で採用されるカメラワークがわかる。	
単位	1	02) 映画で採用される編集技法がわかる。	
履修時間	30	03) 提示されたテーマの表現ポイントを理解し動画の企画が立案できる。	
回数	15	04) 撮影の注意点（ライティング、音声、カメラ配置）を理解し準備ができる。	
必修・選択	必修	05) 準備した撮影環境でリハーサルを行い、本番撮影ができる。	
省庁分類	-	06) 撮影素材の整理を行い編集準備ができる。	
授業形態	実習	07) シーンにあった編集アイデアを検討できる。	
作成者	川辺伸司	08) 編集し動画が完成できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3652207	科目コード	2040502
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：2期においては、専門性をとおしてどのような問題解決に取り組むか、仲間と話し合いながら自分たちが取り組む課題の発見・設定に取り組みます。	
期	2		
教科名	リアルジョブプロジェクト	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	リアルジョブプロジェクト5	01) 問題発見に向け、関連する情報を収集することができる。	
単位	1	02) 問題発見に向け、収集した情報を整理・分析・考察することができる。	
履修時間	30	03) 問題発見に向け、技術者としての問題意識をもって、現状の問題点を指摘することができる。	
回数	15	04) 問題発見に向け、グループディスカッション等において他者の話を聞くことができる。	
必修・選択	必修	05) 問題発見に向け、グループディスカッション等において自分の意見を伝えることができる。	
省庁分類	-	06) 問題発見に向け、グループで話し合った内容を、適切にまとめ、報告することができる。	
授業形態	実習	07) 問題設定に向け、これまでに修得した専門知識・技術を活用することができる。	
作成者	白井雅哲	08) 問題設定に向け、筋道をたてて（論理的に）考えることができる。	
教科書	-	09) 問題設定に向け、現状の問題点から解決すべき課題を提案することができる	
確認者	川辺伸司	10) 問題発見をとおして設定した課題の社会的な意義等を適切に説明することができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。	
該当DP	-	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。	
		③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびリーダーチャート」を用いて記録する。	
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。		

No	3653201	科目コード	1030302
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webアプリケーションやバックエンドプログラムと連携したWebサイト運用に携わるためにはデータベースの知識が必要となります。	
年度	2024年度	学習内容：PHP・MySQL・Javascriptを組み合わせて簡単なアプリケーションを開発を実践し、データベース、サーバーサイドプログラムとの連携の仕組みを学習します。	
学年	2年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	3	01) データベースとは何か？その仕組みの概要がわかる。	
教科名	情報デザイン7	02) 管理者権限でデータベースが作成できる。	
科目名	情報デザイン7	03) データベースを構成するフィールドの形式がわかる。	
単位	2	04) データベースの操作言語であるSQLの概要がわかる。	
履修時間	30	05) データベースへのデータの挿入、更新、削除の操作ができる。	
回数	15	06) PHPでデータベースにあるデータを読み出す記述ができる。	
必修・選択	必修	07) PHPでデータベースのデータを更新する記述ができる。	
省庁分類	-	08) PHPでデータベースのデータを削除する記述ができる。	
授業形態	講義	09) Ajaxとは何か？その仕組みの概要がわかる。	
作成者	羽多野享	10) Ajaxを使ってAPIを実行するプログラムが書ける。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	○	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。	
該当DP	(5)		

No	3653202	科目コード	2030402
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイト、Webアプリケーションの開発ではHTML/CSS、JavaScriptといった言語の記述方法だけではなく、コーディング作業を効率的に行う方法を習得しておく必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：Git、Sass、Emmetの活用方法、スライストूलによる効率的なPSDデータ書き出し方法、ブラウザの拡張機能を使った検証方法を学習し、効率的なコーディング作業の方法を身につけます。	
学年	2年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	3	01) Gitの概要、用途、特徴がわかる。Gitを使ったデータ共有と管理方法がわかる。	
教科名	Webアプリケーション開発2	02) Gitの使用環境を設定できる。（アカウント、チーム、プロジェクト、リポジトリ）	
科目名	Webアプリケーション開発2	03) Gitでデータの操作ができる。	
単位	1	04) Sassの概要、用途、特徴がわかる。	
履修時間	30	05) Sassの実行環境を設定できる。	
回数	15	06) Sassの基本的な記述方法がわかる。	
必修・選択	必修	07) Emmetの概要、用途、特徴がわかる。	
省庁分類	-	08) Emmetを使用したコーディングができる。	
授業形態	講義	09) スライスツールを使ってPSDデータの書き出しができる。	
作成者	羽多野享	10) ブラウザの拡張機能を使って検証作業ができる。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	○	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。	
該当DP	(4)		

No	3653203	科目コード	2030502
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Web制作の大半は広告制作に関わるものであり、Webデザイナー、フロントエンドエンジニアになる人もネット広告を中心にしたWebマーケティングの知識は必要です。	
年度	2024年度	学習内容：2期に学習したWebマーケティングの続編として、2期では取り扱わなかった動画マーケティングを加えてWebでの様々なマーケティング手法を学習します。	
学年	2年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	3	01) 広告の役割、世の中にある広告の種類、市場規模など広告ビジネスの概要がわかる。	
教科名	Webマーケティング2	02) ネット広告配信の仕組みの変遷、現在のアドテクノロジーとよばれるネット広告の仕組みがわかる。	
科目名	Webマーケティング2	03) 動画を使ったWebマーケティングの概要と、Webマーケティングにおける動画の役割がわかる。	
単位	1	04) YouTube広告の仕組み、種類がわかる。	
履修時間	30	05) 動画SEOの内容がわかり、SEOを考慮したYouTube動画アップができる。	
回数	15	06) YouTubeアナリティスの操作方法がわかり、動画解析ができる。	
必修・選択	必修	07) 動画とSNSを組み合わせた動画マーケティングの事例から、それぞれの特徴がわかる。	
省庁分類	-	08) 顧客購買行動プロセスの可視化の方法であるカスタマージャーニーマップの概要がわかり、マップが作成できる。	
授業形態	講義	09) マーケティングを目的とした動画を企画できる。	
作成者	川辺伸司	10) マーケティングを目的とした動画を作成できる。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	○	Webマーケティングのコンサルティング実務に従事中の教員が、Webマーケティング施策の実務的テクニックを教える。	
該当DP	(7)		

No	3653204	科目コード	2030702
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイト運営に携わる場合、サイト改善のために、Webサイトのアクセス状況を分析する技術が必要となります。	
年度	2024年度	学習内容：アクセス解析サービス「Googleアナリティクス」の利用方法を学びながら、Webの改善に活かすためのWeb解析（アクセス解析）について学習します。	
学年	2年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	3	01) Web解析（アクセス解析）の目的と作業の概要がわかる。	
教科名	Web解析1	02) Google Analyticsのサービスおよび機能概要がわかる。	
科目名	Web解析1	03) Web解析を行う上で必要な目標設定、解析要件が設定できる。	
単位	1	04) Google Analyticsのサマリー画面の見方、表示項目の意味がわかる。	
履修時間	30	05) Google AnalyticsのレポートからWebサイトのアクセス状況がわかる。	
回数	15	06) Google Analyticsのカスタムレポートが作成できる。	
必修・選択	必修	07) Google Search Consoleの機能概要がわかる。	
省庁分類	-	08) Webサイトに対するGoogleアナリティクスの設定ができる。	
授業形態	講義	09) Google AnalyticsのレポートからWebサイトの問題点を発見できる。	
作成者	宮川進悟	10) Google AnalyticsのレポートからWebサイトの改善点を提案できる。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	備考	
実務教員	-		
該当DP	(2)		

No	3653206	科目コード	2031502
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：プロとして動画制作する機会は、お客様の広報、宣伝活動を目的とした動画制作を請負うケースがほとんどであり、宣伝、PR目的の動画の表現方法を習得しておく必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：CM動画の制作を実践し、商品、サービスを宣伝するための企画、表現方法を学習します。	
期	3		
教科名	動画制作技術2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	動画制作技術2	01) Googleが提唱するHHH戦略の概要がわかる。	
単位	1	02) Googleが提唱するHHH戦略の中のHERO動画の特徴がわかる。	
履修時間	30	03) Googleが提唱するHHH戦略の中のHUB動画の特徴がわかる。	
回数	15	04) Googleが提唱するHHH戦略の中のHELP動画の特徴がわかる。	
必修・選択	必修	05) 大型ビジョンCMの特徴がわかる。	
省庁分類	-	06) CM/PR動画の企画立案の手順がわかる。	
授業形態	講義	07) CM/PR動画の企画立案のシナリオが作成できる。	
作成者	川辺伸司	08) CM/PR動画の撮影計画が立案できる。	
教科書	サブテキスト	09) CM/PR動画のプロダクションができる。	
確認者	川辺伸司	10) CM/PR動画の編集ができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No	3653207	科目コード	2040602
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：3期においては、前期に設定した課題をどのように解決していくのか、他の学科や企業との連携もふまえ、その解決策の「企画提案」に取り組んでいきます。	
期	3		
教科名	リアルジョブプロジェクト	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	リアルジョブプロジェクト6	01) 問題解決に向け、関連する情報を収集することができる。	
単位	1	02) 問題解決に向け、収集した情報を整理・分析・考察することができる。	
履修時間	30	03) 問題解決に向け、グループディスカッション等において他者の話を聞くことができる。	
回数	15	04) 問題解決に向け、グループディスカッション等において自分の意見を伝えることができる。	
必修・選択	必修	05) 問題解決に向け、グループで話し合った内容を、適切にまとめ、報告することができる。	
省庁分類	-	06) 問題解決に向け、これまでに修得した専門知識・技術を活用することができる。	
授業形態	実習	07) 問題解決に向け、筋道をたてて（論理的に）考えることができる。	
作成者	白井雅哲	08) 問題解決に向け、技術者として解決のための方法や手順を提案することができる。	
教科書	-	09) 問題解決に向け、工程表および予算書を提案することができる。	
確認者	川辺伸司	10) 問題解決に向け、解決のための方法や手順を計画書（企画書）にまとめることができる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。	
該当DP	-	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。	
		③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびリーダーチャート」を用いて記録する。	
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。		

No	3654201	科目コード	1030402
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：4月からWeb業界で働く準備として、広告/Webビジネス、Web制作会社の事業内容の理解を深める必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：広告/Webビジネスにおけるプレイヤーの各役割と関係性、Web制作会社のビジネスモデルと業務内容について学習します。	
期	4		
教科名	情報デザイン8	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン8	01) 広告業界とWeb業界の位置付けがわかる。	
単位	2	02) 広告媒体の種類がわかり、ニーズに合った広告媒体を選択できる。	
履修時間	30	03) 広告業界の市場規模がわかる。	
回数	15	04) 広告/Web業界の各プレイヤーの役割がわかる。	
必修・選択	必修	05) Web制作会社のビジネスモデルがわかる。	
省庁分類	－	06) Web制作の価格体系がわかり、制作費の見積ができる。	
授業形態	講義	07) Web制作会社の種類がわかり、Webサイトなどの会社情報から種類が判別できる。	
作成者	川辺伸司	08) Web制作のワークフローがわかり、会社に入って自分が担当する作業の位置付けが判断できる。	
教科書	サブテキスト	09) Web制作会社内の職種別の仕事がわかる。	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑧		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3654202	科目コード	2030302
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：今まで学習してきた、HTML/CSS、JavaScriptはWebページを実装するための技術です。それぞれの記述方法を個別に学んできましたが、Webページとして実装できる技術として習得できているかを確認する必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：この科目では、自身で作成したWebページのデザインカンパをHTML/CSS、JavaScriptを使った実装を行い、今まで習得した技術を確認します。	
期	4		
教科名	Webアプリケーション開発3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webアプリケーション開発3	01) HTML基本要素の内容、構成を理解し適切に記述できる。	
単位	1	02) HTMLの実装後の検証ポイントがわかる。	
履修時間	30	03) CSSのボックスモデルを理解し適切にCSS設計ができる。	
回数	15	04) CSSの文字装飾のプロパティの内容を理解し適切に記述できる。	
必修・選択	必修	05) CSSの背景、要素変形のプロパティの内容を理解し適切に記述できる。	
省庁分類	-	06) CSSの擬似セレクタのプロパティの内容を理解し適切に記述できる。	
授業形態	実習	07) レスポンシブデザインに準じたCSSの設計、記述方法を理解し適切に記述できる。	
作成者	羽多野享	08) JavaScriptの各要素の内容、構成を理解し適切に記述できる。	
教科書	サブテキスト	09) HTML/CSS、JavaScriptを使ったWebページが実装できる。	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記と実技による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	③		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3654203	科目コード	2030602
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：SEO（検索エンジン最適化）はWebマーケティングのメインとなる施策なので、Webの仕事に携わる者は、その手法、効果を理解しておく必要があります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：SEOの必要性、標準的な施策方法、SEOスパム、SEO神話などについて知り、Webサイトのゴールを達成するために必要な手段としてのSEOを学習します。	
期	4		
教科名	Webマーケティング3	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Webマーケティング3	01) SEOの概要と目的、役割についてわかる。	
単位	1	02) HTMLでSEO対策がどのようにおこなわれているか知る。	
履修時間	30	03) SEO対策の視点からURL構造の影響と改善方法がわかる。	
回数	15	04) SEO対策の視点からナビゲーション構造の影響と改善方法がわかる。	
必修・選択	必修	05) SEO対策の視点からコンテンツの影響と改善方法がわかる。	
省庁分類	－	06) WebサイトをSEO対策が適切に行われているか調査できる。	
授業形態	講義	07) SEO対策を考慮したHTMLの記述方法がわかる。	
作成者	宮川進悟	08) 検索順位に影響すること、影響しないことが判別できる。	
教科書	サブテキスト	09) Google Search Consoleの概要と操作方法がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) Webサイトを調査しSEO対策上の問題点を抽出できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	－	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑦		
備考			

No	3654204	科目コード	2030802
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイト運営に携わる場合、サイト改善のために、Webサイトのアクセス状況を分析する技術が必要となります。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：この科目では実際のWebサイトのモニタリングデータを使い、GoogleアナリティスによるWeb解析を実践します。解析結果からどのような解決策を導けば良いか、事例を参照しながら考える力（分析力）を養い、解析結果のレポートの方法を学習します。	
期	4		
教科名	Web解析2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	Web解析2	01) Web解析の専門用語がわかる。	
単位	1	02) SEOの専門用語がわかる。	
履修時間	30	03) 外部要因の確認方法がわかり、考察できる。	
回数	15	04) Googleサーチコンソールの操作ができる。	
必修・選択	必修	05) Googleサーチコンソールのモニタリング結果を分析できる。	
省庁分類	-	06) フォームの問題分析ができ、改善策を提案できる。	
授業形態	講義	07) Web解析による問題提起、改善提案を行うにあたり、解析項目をピックアップできる。	
作成者	宮川進悟	08) Web解析による問題提起、改善提案を行うにあたり、Googleアナリティクスよりモニタリング結果を抽出できる。	
教科書	サブテキスト	09) Web解析による問題提起、改善提案のレポートを作成できる。	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	-	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑦		
備考			

No	3654205	科目コード	2031102
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：広告PRに活用されるグラフィックスや動画においても3D表現が求められる機会が増えてゆくことが想定されるので、CGクリエイターにならずとも3DCGについて制作実践を通して理解しておくことが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：この科目では、3DCGソフトウェア「Blender」を使用し3DCGモデルを制作し、制作手順、ソフトウェアの操作方法を習得します。	
学年	2年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	4	01) 3DCGとは何か、用途がわかる。	
教科名	3DCG制作1	02) 3DCGの制作手順、登場する基本的な用語がわかる。	
科目名	3DCG制作1	03) Blenderの基本操作ができる。	
単位	1	04) Blenderを使用し、3Dモデルを制作できる。	
履修時間	30	05) Blenderを使用し、3Dモデルをアニメーションできる。	
回数	15	06)	
必修・選択	必修	07)	
省庁分類	-	08)	
授業形態	実習	09)	
作成者	川辺伸司	10)	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	②	
実務教員	○	備考	
該当DP	②	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン制作実務に従事中の教員が、3DCG制作の実務的テクニックを教える。	

No	3654206	科目コード	2031402
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：WebアプリケーションやWebサイトのプログラミングでは公開後の更新、拡張を視野にいれた設計・開発が重要視されており、運用を考えた設計手法を習得することが必要です。	
年度	2024年度	学習内容：この科目では運用を考慮したHTML/CSSの設計、実装、ファイル管理についてそれぞれの具体的な手法を学習します。	
学年	2年次	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
期	4	01) HTMLでよくある誤った記述方法がわかる。	
教科名	Webプログラミング5	02) 実装前に規定しておくコーディングルールがわかる。	
科目名	Webプログラミング5	03) 実装前に規定しておくコードフォーマットがわかる。	
単位	1	04) CSSでよくある誤った記述方法がわかる。	
履修時間	30	05) CSSの設計方法の種類とそれぞれの内容がわかる。	
回数	15	06) HTML/CSSを記述する際の命名規則と記述方法がわかる。	
必修・選択	必修	07) HTML/CSSファイルの適切な管理方法がわかる。	
省庁分類	-	08) Webアクセシビリティの考え方がわかる。	
授業形態	講義	09) デザインカンパからCSSを設計できる。	
作成者	羽多野享	10) 運用更新を考慮したHTML/CSSの記述、ファイル構成設計ができる。	
教科書	サブテキスト	評価方法	
確認者	川辺伸司	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
最終確認者	井坂昭司	⑧	
実務教員	○	備考	
該当DP	⑧	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。	

No	3654207	科目コード	2040702
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。	
年度	2024年度	学習内容：4期においては、前期までに自分たちで考えた解決策にしたがい、仲間とともに解決策の実施に取り組んでいます。	
学年	2年次		
期	4		
教科名	リアルジョブプロジェクト	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	リアルジョブプロジェクト1	01)	問題解決に向け、計画書(企画書)にそって計画を実行することができる。
単位	1	02)	問題解決に向け、これまでに修得した専門知識・技術を活用することができる。
履修時間	30	03)	問題解決に向け、仲間と協力して行動することができる。
回数	15	04)	問題解決に向け、粘り強く取り組むことができる。
必修・選択	必修	05)	問題解決に向け、工程および予算を管理することができる。
省庁分類	-	06)	問題解決に向け、計画の進捗状況を把握・記録・報告することができる。
授業形態	実習	07)	問題解決に向け、技術者として計画の進捗状況から新たな問題点を発見することができる。
作成者	白井雅哲	08)	問題解決に向け、新たな問題点の解決策を筋道をたてて（論理的に）考えることができる。
教科書	-	09)	問題解決に向け、新たな問題点の修正案を立案することができる。
確認者	川辺伸司	10)	問題解決に向け、修正案を実行することができる。
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。	
該当DP	-	②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。	
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。	③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびリーダーチャート」を用いて記録する。	

No	3655201	科目コード	1030502
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webサイトのフロントエンドプログラミングの技術は日々進歩し続けており、これまで学んできたJavaScriptでは記述仕様の標準化が進められています。プロの現場では標準に則ったプログラミング実装ができる必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：この科目ではJavaScriptの標準使用であるECMAScriptの6th Edition（ES6）について学習します。	
学年	2年次		
期	5		
教科名	情報デザイン9	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	情報デザイン9	01) ECMAScript（ES）の概要がわかる。	
単位	2	02) ECMAScript（ES）とJavaScriptの関係性がわかる。	
履修時間	30	03) ECMAScript（ES）のブラウザの対応状況がわかる。	
回数	15	04) ECMAScript（ES）に則った変数、定数の宣言が記述できる。	
必修・選択	必修	05) ECMAScript（ES）に則った関数が記述できる。	
省庁分類	-	06) ECMAScript（ES）に則った文字列処理が記述できる。	
授業形態	講義	07) ECMAScript（ES）に則ったfor文の処理が記述できる。	
作成者	羽多野享	08) ECMAScript（ES）に則った配列処理が記述できる。	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑧		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるプログラミング実務に従事中の教員が、Webプログラミングの実務的テクニックを教える。		

No	3655202	科目コード	2031302
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：AfterEffectで制作するモーショングラフィックスにおいて3D空間を使ったアニメーションを取り入れることは表現力をアップさせる上で必要です。	
年度	2024年度		
学年	2年次	学習内容：AfterEffect 3Dレイヤーを活かしたアニメーション制作に取り組みます。AfterEffect操作の復習をしながら3Dのアニメーションを参考にし、3D空間を使った表現方法を学習します。	
期	5		
教科名	3DCG制作2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	3DCG制作2	01) 3D表現をつかったモーショングラフィックスの事例がわかる。	
単位	1	02) AfterEffectsの3Dアニメーション作成の方法がわかる。	
履修時間	30	03) AfterEffectsの3Dカメラレイヤーの操作方法がわかり簡単なアニメーションが作成できる。	
回数	15	04) AfterEffectsのエクスペレッションの操作方法がわかり簡単なアニメーションが作成できる。	
必修・選択	必修	05) AfterEffectsのプリセットエフェクトであるcc particle worldを使ったアニメーションを作成できる。	
省庁分類	-	06) AfterEffectsで文字の手書き表現の方法がわかり簡単なアニメーションが作成できる。	
授業形態	実習	07) AfterEffectsのライトレイヤーの操作方法がわかり簡単なアニメーションが作成できる。	
作成者	川辺伸司	08) AfterEffectsのプリセットエフェクトであるcc pixel pollyを使ったアニメーションを作成できる。	
教科書	サブテキスト	09) AfterEffectsのプリセットエフェクトであるcc snow fallを使ったアニメーションを作成できる。	
確認者	川辺伸司	10) 3D表現をつかったモーショングラフィックスが作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン制作実務に従事中の教員が、3DCG制作の実務的テクニックを教える。		

No	3655203	科目コード	2020502
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365.Web動画クリエイター科	必要性：Webデザイナーは商品のブランディングに関わることが多い。そのため商品のブランド訴求を行う作業を実体験しておく必要があります。	
年度	2024年度	学習内容：自身で商品を企画、開発することで、ブランド訴求とは何かを考えプロタイプを制作することでグラフィック制作技術の習得レベルを確認します。	
学年	2年次		
期	5		
教科名	グラフィックデザイン演習9	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	グラフィックデザイン演習9	01) 商品のプロモーション事例がわかる。	
単位	1	02) 商品プロモーションではどのような制作物が展開事例がわかる。	
履修時間	30	03) ブランディング企画の手順がわかる。	
回数	15	04) 商品のデザインコンセプトの決定内容がわかりコンセプトが策定できる。	
必修・選択	必修	05) 商品のデザイン出しの手順を理解しデザイン案を作成できる。	
省庁分類	-	06) 商品の試作品を作成できる。	
授業形態	実習	07) 企画書にまとめる内容がわかり作成できる。	
作成者	富塚裕子	08)	
教科書	サブテキスト	09)	
確認者	川辺伸司	10)	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	⑩		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおけるデザイン実務に従事中の教員が、Webデザインの実務的テクニックを教える。		

No	3654103	科目コード	1021701
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由	
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：モーショングラフィックスは今後Web動画で多用されてゆく可能性があります。また実写動画のオープニングや挿入テロップの質を上げるためにも必要な技術です。	
年度	2024年度	学習内容：グラフィックスの動的表現であるモーショングラフィックス事例を通して、AfterEffectsによる制作を実践します。	
学年	2年次		
期	5		
教科名	モーショングラフィックス2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目	
科目名	モーショングラフィックス2	01) AfterEffectsの基本的な操作方法を身につける。	
単位	2	02) テキストアニメーション作成の操作方法を身につける。	
履修時間	30	03) 基本エフェクトを使ったテキストアニメーション作成できる。	
回数	15	04) アニメーター/プリセットを使ったテキストアニメーション作成できる。	
必修・選択	必修	05) シェイプアニメーション作成の操作方法がわかる。	
省庁分類	-	06) シェイプアニメーションが作成できる。	
授業形態	講義	07) illustratorデータの取り込み方法がわかる。	
作成者	川辺伸司	08) 画像を使ったアニメーションが作成できる。	
教科書	サブテキスト	09) AfterEffectsの「3Dレイヤー」機能の概要がわかる。	
確認者	川辺伸司	10) 3D空間を使ったアニメーションが作成できる。	
最終確認者	井坂昭司	評価方法	
実務教員	○	筆記による履修判定試験により、100点満点中60点以上を合格とする。	
該当DP	②		
備考	Webサイト構築プロジェクトにおける動画制作実務に従事中の教員が、Web動画制作の実務的テクニックを教える。		

No3655204		科目コード2040802
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：将来、実務において仕事を進めていくためには、専門性だけでなく、問題発見能力・問題解決能力・コミュニケーション能力などの「社会性（社会で活躍する力）」を身につけていることが重要です。 学習内容：5期においては、問題解決に向け解決策の実施に取り組むとともに、年度末に開催される学習成果報告会に向け、報告書および発表資料の取り纏めを行います。
年度	2024年度	
学年	2年次	
期	5	
教科名	リアルジョブプロジェクト	
科目名	リアルジョブプロジェクト8	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目
単位	1	01) 問題解決に向け、問題点を発見し必要に応じて計画を修正することができる。
履修時間	30	02) 問題解決に向け、修正した計画を実行することができる。
回数	15	03) 問題解決に向け、工程および予算を管理することができる。
必修・選択	必修	04) 問題解決に向け、計画の進捗状況を把握・記録することができる。
省庁分類	－	05) 問題解決に向け、最後まで仲間と協力して行動することができる。
授業形態	実習	06) 成果報告に向け、問題の発見から解決までに作成してきた資料を整理することができる。
作成者	白井雅哲	07) 成果報告に向け、資料に基づき、問題解決に取り組む意義、方法、成果等を報告書にまとめることができる。
教科書	－	08) 成果発表に際し、筋道立ったわかりやすいプレゼンテーション資料を作成することができる。
確認者	川辺伸司	09) 成果発表に際し、聴衆を引き付けるプレゼンテーションを行うことができる。
最終確認者	井坂昭司	10) 成果発表を終え、問題点・不足点・今後の課題等を整理・報告することができる。
実務教員	○	評価方法
該当DP	－	①授業評価は「学習評価ルーブリック表」を用いて授業ごとに実施する。
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。	
		②履修判定評価は「履修判定評価ルーブリック表」を用いて期末に実施する。
		③個々の学生の成長を「学生成長評価ルーブリック表およびレーダーチャート」を用いて記録する。

No3655205		科目コード2060202
系	情報・Web・ゲーム系	シラバス（概要）⇒ 学習内容および学習の必要性・学習する理由
科	365. Web動画クリエイター科	必要性：制作会社ではWebサイト・動画はチームによって制作されます。チームメンバーそれぞれが役割を持ち、その役割に必要な技術力を発揮し相互連携を図る能力が必要です。 学習内容：Webサイト制作課題をチームを編成し協働し取り組むことで、制作のワークフロー、制作チームスタッフの役割を理解した制作ができるようになります。
年度	2024年度	
学年	2年次	
期	5	
教科名	校外実習	
科目名	校外実習2	科目目標（わかる目標・できる目標）⇒ 5項目以上～10項目以内、できれば10項目
単位	1	01) Webサイト制作のワークフローがわかる。
履修時間	30	02) Webサイト制作のワークフローの各作業内容がわかる。
回数	15	03) Webサイト制作チーム内で役割分担ができる。
必修・選択	必修	04) Webサイト制作チーム内で必要なルールを決めることができる。
省庁分類	－	05) Webサイトをチームで相互連携しながら制作することができる。
授業形態	研修	06) 制作ディレクションの必要性がわかる。
作成者	川辺伸司	07)
教科書	サブテキスト	08)
確認者	川辺伸司	09)
最終確認者	井坂昭司	10)
実務教員	○	評価方法
該当DP	－	期末に実施される履修判定試験と研修で作成した成果物評価点で判定を行う(60点/100点をもって合格とする)
備考	Webサイトの企画立案、制作管理の実務経験がある教員が、グループワークで企画立案、制作進行の実務的テクニックを教える。	