

科目一覧

修学基礎.....	2
ビジネスマナー／インターンシップ	4
キャリアデザインⅠ	6
We bデザイン基礎	8
プログラミングⅠ	10
ネットワーク構築Ⅰ	12
構成レイアウト／デザインⅠ	14
IT技術Ⅰ	16
ライフデザインⅠ	18
情報デザイン検定	20
色彩士検定3級	21
eスポーツ入門	22
進級制作計画.....	23
検定対策講座.....	24
動画クリエイションⅠ	25
進級制作.....	26
ビジネススキルⅠ	27
We bシステム構築Ⅰ	28
データベース構築Ⅰ	29
We bデザイン応用	30
動画クリエイションⅡ	31
構成レイアウト／デザインⅡ	32
ネットワークセキュリティⅠ	33
チームプロジェクト学習	34
ライフデザイン③	35
卒業制作計画.....	36
We bデザイン実践	37
デジタルデザイン応用	38
動画クリエイションⅢ	39
We bシステム構築Ⅱ	40
データベース構築Ⅱ	41
ネットワークセキュリティⅡ	42
ライフデザイン④	43
卒業制作.....	44

修学基礎

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：2 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：1 企業連携：
— 実務経験のある教員による授業科目：—

花田 洋通 重藤 郁

■ 授業内容

自己理解・他者理解を行い、学校生活での目標設定を定めていく。またデザイン思考のプロセスを学ぶ。

■ 到達目標

この授業では学校生活を円滑に送れるようにルールやシステムの理解を促すとともに就職を意識するための第1歩として社会人基礎力の必要性を伝えていくことを目的としている。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	社会人基礎力について 自己評価チェックシート
3	自己理解について
4	自己理解について
5	デザイン思考の流れ
6	共感 観察 課題の明確化
7	共感 観察 課題の明確化
8	定義 ペルソナ
9	発想 ブレインストーミング
10	発想 スケッチ 絵コンテ
11	表現と発想 グラフィックレコーディング
12	表現と発想 プロトタイプ
13	デザイン思考のまとめ 分析 振り返り
14	デザイン思考のまとめ 分析 振り返り
15	デザイン思考のまとめ 分析 振り返り
16	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
17	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
18	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
19	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
20	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
21	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
22	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
23	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
24	クリエイティブな仕事への理解
25	クリエイティブな仕事への理解
26	クリエイティブな仕事への理解
27	クリエイティブな仕事への理解
28	企業研究
29	企業研究
30	社会人の収入と支出について

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
20	0	65	0	15	0

■ 使用教材・用具

教科書 筆記用具

ビジネスマナー／インターンシップ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：4 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：
○ 実務経験のある教員による授業科目：－

安原 加奈子 重藤 郁

■ 授業内容

就職活動にむけたインターンシップに必要なスキルを学ぶ

■ 到達目標

夏季休暇にインターンシップに参加し、その経験を元に就職活動にむけて動くことができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	企業研究②
4	企業研究③
5	企業研究④
6	企業研究⑤
7	企業研究⑥
8	企業研究⑦
9	インターンシップ準備①
10	インターンシップ準備②
11	インターンシップ準備③
12	インターンシップ準備④
13	インターンシップ準備⑤
14	インターンシップ準備⑥
15	インターンシップ準備⑦
16	オリエンテーション
17	自己分析/インターンシップ振り返り
18	ビジネスマナー①
19	ビジネスマナー②
20	ビジネスマナー③
21	面接練習①
22	ビジネスマナー④
23	ビジネスマナー⑤
24	ビジネスマナー⑥
25	面接練習②
26	ビジネスマナー⑦
27	ビジネスマナー⑧
28	ビジネスマナー⑨
29	ビジネスマナー⑩
30	面接練習③

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	0	60	40

■ 使用教材・用具

PC 一式 (PC 本体 / 充電器 / USB メモリ) ・ 筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

キャリアデザインⅠ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：4 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文 重藤 郁

■ 授業内容

就職活動に必要な知識を身につける

■ 到達目標

就職活動を行うにあたり必要なビジネススキルを身につける

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	ビジネス文書メール作成①
3	ビジネス文書メール作成②
4	ビジネス文書メール作成③
5	履歴書の作成、自己PRの作成①
6	履歴書の作成、自己PRの作成②
7	履歴書の作成、自己PRの作成③
8	ビジネス文書作成①
9	ビジネス文書作成②
10	ビジネス文書作成③
11	ビジネスマナー基礎①
12	ビジネスマナー基礎②
13	ビジネスマナー基礎③
14	グループワーク①
15	グループワーク②
16	オリエンテーション
17	自己理解/自己分析の見つめ直し①
18	自己理解/自己分析の見つめ直し②
19	適性検査/SPI 試験対策①
20	適性検査/SPI 試験対策②
21	適性検査/SPI 試験対策③
22	グループワーク②
23	適性検査/SPI 試験対策④
24	適性検査/SPI 試験対策⑤
25	適性検査/SPI 試験対策⑥
26	グループワーク③
27	適性検査/SPI 試験対策⑦
28	適性検査/SPI 試験対策⑧
29	適性検査/SPI 試験対策⑨
30	グループワーク④

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	20	60	20

■ 使用教材・用具

PC 一式 (PC 本体 / 充電器 / USB メモリ) ・ 筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

Webデザイン基礎

分類：専門科目 形態：演習 単位数：4 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

HTML と CSS を使った web ページ制作

■ 到達目標

基礎的な html、CSS を理解し意図した web サイトを作ることができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	HTML ① 基本的な構造の理解
3	HTML ② 複数ページの構造と LINK の理解
4	CSS ① 基礎的な記述の理解
5	CSS ② 自身の意図したデザインを表現する
6	ブログ風サイトの制作①
7	ブログ風サイトの制作②
8	ブログ風サイトの制作③
9	ブログ風サイトの制作④
10	ブログ風サイトの制作⑤
11	オリジナルサイトの制作①
12	オリジナルサイトの制作②
13	オリジナルサイトの制作③
14	オリジナルサイトの制作④
15	プレゼンテーション
16	オリエンテーション
17	ポートフォリオサイト制作①
18	ポートフォリオサイト制作②
19	ポートフォリオサイト制作③
20	プレゼンテーション
21	デザインカンパ制作①
22	デザインカンパ制作②
23	デザインカンパ制作③
24	プレゼンテーション
25	デザインカンパを参照した web ページ制作①
26	デザインカンパを参照した web ページ制作②
27	デザインカンパを参照した web ページ制作③
28	デザインカンパを参照した web ページ制作④
29	デザインカンパを参照した web ページ制作⑤
30	プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	40	10	40	10

■ 使用教材・用具

PC 一式 (PC 本体 / 充電器 / USB メモリ) ・ 筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業 (Web デザイン / グラフィックデザイン) を行なってきた経験をもとに授業を展開する

プログラミング I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：4 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

ビジネスセンター岡山株式会社

■ 授業内容

前期：

JavaScript を用いた講義・演習を通じて、プログラミングを行う上での基礎部分を学ぶ。

授業終盤に各自サンプルアプリケーションを作成し、学習内容を実践する。

後期：

PostgreSQL を用いた講義・演習を通じて、データベースを取り扱う上での基礎部分を学ぶ。

■ 到達目標

前期：

プログラミングの知識・技術を身に着け、JavaScript で Web サイトの動的コンテンツが作れるようになる。

後期：

データベースと SQL の基本知識を身に着け、データベース操作ができるようになる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	環境構築
3	JavaScript の基礎文法 (1)
4	JavaScript の基礎文法 (2)
5	JavaScript の基礎文法 (3)
6	JavaScript の基礎文法 (4)
7	JavaScript の基礎文法 (5)
8	DOM 操作 (1)
9	DOM 操作 (2)
10	DOM 操作 (3)
11	通信と非同期処理
12	ライブラリ活用
13	期末制作 (1)
14	期末制作 (2)
15	期末制作 (3)
16	環境構築
17	DB の構成要素
18	基本・WHERE・ORDER BY
19	データ更新クエリの基本
20	GROUP BY
21	関数（標準 SQL、postgres 用）
22	データ型と固有の操作
23	UNION・CASE 式
24	サブクエリ
25	JOIN(1)
26	JOIN(2)・正規化
27	データ更新クエリの応用、トランザクション
28	ユーザーと権利 / ウィンドウ関数 (ROW_NUMBER)
29	期末課題
30	期末課題

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	20	55	15	10

■ 実務経験概要

IT 企業における実務を活かし授業を展開する

ネットワーク構築 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：4 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

ビジネスセンター岡山株式会社

■ 授業内容

IT と経営に関する基礎的な知識

■ 到達目標

IT を正しく理解し、業務に効果的に IT を活用することのできる“IT 力”を身につける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	コンピュータ構成要素
3	システム構成要素
4	ハードウェア
5	情報デザイン
6	情報メディア
7	基礎理論 (1)
8	基礎理論 (2)
9	アルゴリズムとプログラミング (1)
10	アルゴリズムとプログラミング (2)
11	ネットワーク (1)
12	ネットワーク (2)
13	セキュリティ (1)
14	セキュリティ (2)
15	演習 (1)
16	データベース
17	企業と法務 (1)
18	企業と法務 (2)
19	経営戦略 (1)
20	経営戦略 (2)
21	システム戦略
22	開発技術 (1)
23	開発技術 (2)
24	プロジェクトマネジメント
25	サービスマネジメント
26	システム監査
27	演習 (2)
28	演習 (3)
29	演習 (4)
30	演習 (5)

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	30	30	30	10

■ 実務経験概要

IT 企業における実務を活かし授業を展開する

構成レイアウト／デザインⅠ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：4 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 授業内容

デザインの基礎であり、見せ方の基本となる構成（レイアウト）を学ぶ。

基礎知識を座学によって学ぶとともに「Illustrator」「Photoshop」を使用して構成の実作業を行う。

■ 到達目標

デザイン制作の基本ツールである「Illustrator」「Photoshop」の使い方を習得して、画像・映像表現に応用できるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	Illustrator/Photoshop のインストール オリエンテーション／ Illustrator の UI
2	新規ファイル／ファイルを開く/保存 パスについて/ペンツールによる線の描画方法
3	基本図形の描き方/オブジェクトの変形 色/グラデーション/透明効果
4	オブジェクトの編集/レイヤーの概念
5	テキスト①（文字パレット 段落パレット・スタイル）
6	テキスト②（文字組の基本） 名刺作成
7	画像の配置（リンク・埋め込み）／パッケージ 名刺作成②
8	総合演習①（チラシトレース）／印刷物の基本
9	総合演習②（ダメチラシを修正する）
10	総合演習③（ロゴのデザイン）
11	総合演習④（チラシ作成）
12	総合演習⑤（チラシ作成）
13	Photoshop の UI
14	色調補正の基本／調整レイヤー
15	選択範囲について／画像合成
16	総合演習⑥（ステッカー作成）
17	総合演習⑦（ステッカー作成）
18	総合演習⑧（ミニパンフレット作成）
19	総合演習⑨（ミニパンフレット作成）
20	総合演習⑩（ミニパンフレット作成）
21	総合演習⑪ ノベルティグッズの企画・デザイン -企画/提案書作成①-
22	総合演習⑫ ノベルティグッズの企画・デザイン -企画/提案書作成②-
23	総合演習⑬ ノベルティグッズの企画・デザイン -プレゼンテーション-
24	総合演習⑭ ノベルティグッズの企画・デザイン -デザイン①-
25	総合演習⑮ ノベルティグッズの企画・デザイン -デザイン②-

回数	内容
26	総合演習⑩ ノベルティグッズの企画・デザイン -デザイン③-
27	総合演習⑪ オリジナルブランドのデザイン展開
28	総合演習⑫ オリジナルブランドのデザイン展開
29	総合演習⑬ オリジナルブランドのデザイン展開
30	総合演習⑭ オリジナルブランドのデザイン展開

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	10	70	0	10	10

■ 使用教材・用具

PC 一式／筆記用具

■ 履修上の注意

通年授業となるため自分が到達しなければならない目標に向けて長期スケジュール管理が必要となる。

■ 実務経験概要

フリーランスデザイナーとしてさまざまな媒体のデザインに携わってきた経験を活かして授業を展開する。

IT 技術 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：6 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

PC に関する基礎的な知識/技術を身につける

■ 到達目標

PC と一般的なソフトウェアを使いこなすことができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	学校生活で必要となる PC/ソフトウェアの各種設定
3	タイピング基礎と PC 操作
4	ネットリテラシーとセキュリティ
5	スライド資料作成基礎①
6	スライド資料作成基礎②
7	スライド資料作成基礎③
8	表計算資料作成基礎①
9	表計算資料作成基礎②
10	表計算資料作成基礎③
11	ドキュメント資料作成基礎③
12	ドキュメント資料作成基礎①
13	ドキュメント資料作成基礎②
14	ドキュメント資料作成基礎③
15	前期まとめ
16	後期オリエンテーション
17	様々なソフトウェアに触れる 管理ツール①
18	様々なソフトウェアに触れる 管理ツール②
19	様々なソフトウェアに触れる 管理ツール③
20	学校行事
21	様々なソフトウェアに触れる Figma ①
22	様々なソフトウェアに触れる Figma ②
23	様々なソフトウェアに触れる Figma ③
24	様々なソフトウェアに触れる Blender ①
25	様々なソフトウェアに触れる Blender ②
26	様々なソフトウェアに触れる Blender ③
27	様々なソフトウェアに触れる Python ①
28	様々なソフトウェアに触れる Python ②
29	様々なソフトウェアに触れる Python ③
30	合評会

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	50	0	40	10

■ 使用教材・用具

PC 一式 (PC 本体 / 充電器 / USB メモリ) ・ 筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業 (Web デザイン / グラフィックデザイン) を行なってきた経験をもとに授業を展開する

ライフデザイン I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：2 開講期：通年 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

安原 加奈子

■ 授業内容

自身のキャリアについて考え、就職活動に向けた準備をする

■ 到達目標

学校生活に慣れつつ、社会に出る準備ができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	キャリアプラン概論、個人面談
4	校外学習①
5	自己理解/自己分析について
6	生活習慣とモチベーション
7	キャリアプラン計画①、個人面談
8	求人票と給与明細を読み解く①
9	キャリアプラン計画②、個人面談
10	学校行事
11	キャリアを考えるグループワーク①
12	キャリアを考えるグループワーク②
13	プレゼンテーション、個人面談
14	校外学習計画
15	校外学習計画
16	オリエンテーション、個人面談
17	企業研究とプレゼンテーション①
18	企業研究とプレゼンテーション②
19	企業研究とプレゼンテーション③
20	企業研究とプレゼンテーション④
21	キャリアプラン計画③、個人面談
22	グループワーク①
23	グループワーク②
24	グループワーク③、個人面談
25	グループワーク④
26	グループワーク⑤
27	グループワーク⑥、個人面談
28	進級卒業制作展準備①
29	進級卒業制作展準備②
30	オリエンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	0	60	40

■ 使用教材・用具

PC 一式 (PC 本体／充電器／ USB メモリ) ・ 筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・ USB アダプター等を用意すること

情報デザイン検定

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：0.5 開講期：1期 科略：IT 学年：1年 コマ数：1 企業連携：
— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 授業内容

情報デザインの5つのカテゴリーである、「考え方」「分析力」「論理力」「表現力」「提案力」について「J 検情報デザイン完全対策公式テキスト（JMAMA）」を教科書として学習し、練習課題や過去問題を行うことで、学習効果を確認する。

■ 到達目標

情報を的確に扱い、正確に第三者に伝えるための知識と技術を身に付けることができ、検定に合格することでその裏付けを得ることができるようになる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／情報デザイン／情報とモラル
2	働きかけ力／調査の考え方
3	調査方法／分析と整理
4	問題解決の考え方／問題解決手法
5	情報構造の考え方／情報表現の手法
6	情報の伝達
7	評価とフィードバック 模擬試験（検定対策1）
8	模擬試験（検定対策2）／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	40	50	10

■ 使用教材・用具

- ・改訂版 J 検情報デザイン完全対策公式テキスト
- ・筆記用具／付箋（50mm x 50mm 程度のサイズのもの）

■ 履修上の注意

あらゆる分野の「デザイン」の基礎力を問う検定の対策講座。検定受験は必須ではない。

■ 実務経験概要

J 検情報デザイン試験の作問と公式テキストの執筆を行った経験をもとに授業を展開する。

色彩士検定3級

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：1 開講期：前期 科略：IT 学年：1年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文 重藤 郁

■ 授業内容

テキスト「Color Master (Basic)」を用い、色について基礎知識を学習し、色彩士検定3級の受験申し込みから受験までを行う。

■ 到達目標

将来就くであろうデザイン業界の仕事の中でその必要性に応じ正確に「色彩」について理解することができる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション 色のなりたち
3	混色①
4	混色②
5	色の表示方法①
6	色の表示方法②
7	色の知覚的效果①
8	色の知覚的效果②
9	色の心理的效果①
10	色の心理的效果②
11	色の心理的效果③
12	色彩調和
13	模擬試験
14	模擬試験
15	模擬試験の振り返り／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	40	50	10

■ 使用教材・用具

教科書：カラーマスター (Basic)

その他：色彩士検定3級受験の対策問題集 Vol.4

■ 履修上の注意

色彩士検定3級受験は、卒業時まで必須。検定対策の講義授業のため出席率及び普段の授業態度を重視する。

■ 実務経験概要

企業依頼のデザイン制作において、色彩計画を展開した実績で授業を行う。
(色彩士検定1級取得者)

e スポーツ入門

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

安原 加奈子

■ 授業内容

マインクラフトを使ったゲームワーク

■ 到達目標

ゲームを通じてスケジュール管理、チームワークを習得する

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーションとチームディスカッション
3	ゲーム演習①
4	ゲーム演習②
5	ゲーム演習③
6	ゲーム演習④
7	ゲーム演習⑤
8	ゲーム演習⑥
9	中間報告
10	学校行事
11	ゲーム演習⑦
12	ゲーム演習⑧
13	ゲーム演習⑨
14	ゲーム演習⑩
15	プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
20	10	0	0	60	10

進級制作計画

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

進級制作の企画、制作

■ 到達目標

年度末の制作展に向け進級制作のペースができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	進級制作計画 -企画立案①-
4	進級制作計画 -企画立案②-
5	進級制作計画 -企画書作成-
6	進級制作計画 -デザイン/レイアウト制作①-
7	進級制作計画 -デザイン/レイアウト制作②-
8	進級制作計画 -デザイン/レイアウト制作③-
9	進級制作計画 プレゼンテーション
10	学校行事
11	進級制作計画 -本制作①-
12	進級制作計画 -本制作②-
13	進級制作計画 -本制作③-
14	進級制作計画 -本制作④-
15	中間発表

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	40	0	50	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行ってきた経験をもとに授業を展開する

検定対策講座

分類：知識・教養科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：IT 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

安原 加奈子

■ 授業内容

各種検定試験の対策

■ 到達目標

卒業要件に必要な資格、就職活動に向け学習成果の証明となる資格の取得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	iBut 検定対策①
2	iBut 検定対策②
3	iBut 検定試験
4	Photoshop ® クリエイター能力認定試験 対策①
5	Photoshop ® クリエイター能力認定試験 対策②
6	Photoshop ® クリエイター能力認定試験 対策③
7	Photoshop ® クリエイター能力認定試験 対策④
8	Photoshop ® クリエイター能力認定試験 対策⑤
9	Photoshop ® クリエイター能力認定試験 模擬試験
10	Illustrator ® クリエイター能力認定試験 対策①
11	Illustrator ® クリエイター能力認定試験 対策②
12	Illustrator ® クリエイター能力認定試験 対策③
13	Illustrator ® クリエイター能力認定試験 対策④
14	Illustrator ® クリエイター能力認定試験 対策⑤
15	Illustrator ® クリエイター能力認定試験 模擬試験

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	0	60	40

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

動画クリエイション I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：IT 学年：1年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

宮脇 成也

■ 授業内容

映像動画編集ソフト Adobe Premire Pro、After effect の使用方法を学ぶ。また、映像制作の制作行程を知る。

■ 到達目標

映像動画編集ソフトの知識技術の習得。映像制作のワークフローの理解

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション Premire Pro のインターフェイス
2	Premire Pro での動画編集 動画の読み込み つなぎ
3	Premire Pro での動画編集 モーションタイポグラフィックス課題
4	Premire Pro での動画編集 エフェクト
5	Premire Pro での動画編集 音源
6	Premire Pro での動画編集 インタビュー動画の編集
7	Premire Pro での動画編集 インタビュー動画の編集
8	After effects での動画編集 インターフェイス
9	After effects での動画編集 PV 制作
10	After effects での動画編集 エフェクト
11	After effects での動画編集 調整レイヤー
12	After effects での動画編集 イラストアニメ
13	映像制作のワークフロー プリプロダクション
14	映像制作のワークフロー ポストプロダクション
15	映像制作のワークフロー まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

Premire Pro After Effects がインストールされた PC USB メモリ等の周辺機器

進級制作

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：3 開講期：後期 科略：IT 学年：1年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

進級制作の制作

■ 到達目標

展示ができるレベルに到達している進級制作作品を完成させる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	進級制作計画 -本制作①-
3	進級制作計画 -本制作②-
4	進級制作計画 -本制作③-
5	学校行事
6	進級制作計画 -本制作④-
7	進級制作計画 -本制作⑤-
8	進級制作計画 -本制作⑥-
9	進級制作計画 -本制作⑦-
10	プレゼンテーション資料作成①
11	プレゼンテーション資料作成②
12	プレゼンテーション資料作成③
13	プレゼンテーション準備
14	合評会 予行演習
15	合評会

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	40	0	50	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行ってきた経験をもとに授業を展開する

ビジネススキル I

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文 重藤 郁

■ 授業内容

就職活動に必要な知識を身につける

■ 到達目標

就職活動を行うにあたり必要なビジネススキルを身につける

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	ビジネス文書メール作成①
3	ビジネス文書メール作成②
4	ビジネス文書メール作成③
5	履歴書の作成、自己 PR の作成①
6	履歴書の作成、自己 PR の作成②
7	履歴書の作成、自己 PR の作成③
8	ビジネス文書作成①
9	ビジネス文書作成②
10	ビジネス文書作成③
11	ビジネスマナー基礎①
12	ビジネスマナー基礎②
13	ビジネスマナー基礎③
14	グループワーク①
15	グループワーク②

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	20	60	20

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

Webシステム構築 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

ビジネスセンター岡山株式会社

■ 授業内容

IT と経営に関する基礎的な知識

■ 到達目標

IT を正しく理解し、業務に効果的に IT を活用することのできる“IT 力”を身につける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	コンピュータ構成要素
2	システム構成要素
3	ハードウェア
4	情報デザイン
5	情報メディア
6	基礎理論 (1)
7	基礎理論 (2)
8	アルゴリズムとプログラミング (1)
9	アルゴリズムとプログラミング (2)
10	ネットワーク (1)
11	ネットワーク (2)
12	セキュリティ (1)
13	セキュリティ (2)
14	演習 (1)
15	演習 (2)

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	30	30	30	10

■ 実務経験概要

IT 企業における実務を活かし授業を展開する

データベース構築 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

ビジネスセンター岡山株式会社

■ 授業内容

Node.js を用いた講義・演習を通じて、サーバーサイドのプログラムの役割を学ぶ。
授業終盤に各自サンプルアプリケーションを作成し、学習内容を実践する。

■ 到達目標

サーバーサイドのプログラムの役割を理解し、Web アプリケーションを作れるようになる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	Node.js の環境構築
2	JavaScript の復習
3	モジュールとライブラリ
4	通信と非同期処理
5	HTTP サーバアプリ作成
6	Web サーバのセキュリティ対策
7	フレームワーク: Express(1)
8	フレームワーク: Express(2)
9	フレームワーク: Express(3)
10	フレームワーク: Express(4)
11	フレームワーク: Express(5)
12	期末課題 (1)
13	期末課題 (2)
14	期末課題 (3)
15	期末課題 (4)

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	40	30	20	10

■ 実務経験概要

IT 企業における実務を活かし授業を展開する

Webデザイン応用

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

HTML と CSS を使った web ページ制作

■ 到達目標

HTML と CSS の基礎的な内容を理解しており、その知識を発展させて制作に取り組むことができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	Web クリエイター能力検定試験対策①
3	Web クリエイター能力検定試験対策②
4	Web クリエイター能力検定試験対策③
5	Web クリエイター能力検定試験対策④
6	Web クリエイター能力検定試験対策⑤
7	Web クリエイター能力検定試験対策⑥
8	Web クリエイター能力検定試験対策⑦
9	WordPress を使った web サイト制作①
10	WordPress を使った web サイト制作②
11	WordPress を使った web サイト制作③
12	WordPress を使った web サイト制作④
13	WordPress を使った web サイト制作⑤
14	WordPress を使った web サイト制作⑥
15	プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	20	20	50	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行ってきた経験をもとに授業を展開する

動画クリエイションⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子 金子 千恵

■ 授業内容

SNS のプロモーションを目的とした動画制作演習

■ 到達目標

動画制作ソフトの操作を習得し、映像をプロモーションに活用することができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	Adobe Premiere 基本操作①
4	Adobe Premiere 基本操作②
5	Adobe Premier を使った動画制作演習①
6	Adobe Premier を使った動画制作演習②
7	Adobe Premier を使った動画制作演習③
8	ファッションテーマ（商品説明）動画作成①
9	ファッションテーマ（商品説明）動画作成②
10	学校行事
11	ファッションテーマ（商品説明）動画作成③
12	インスタライブ配信企画①
13	インスタライブ配信企画②
14	インスタライブ配信企画③
15	まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
20	20	30	0	10	20

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／USB メモリ）・筆記用具
衣装など

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

アパレル企業で企画デザイン担当。独立しアパレルメーカーの企画・販促・WEB ディレクション・スタイリングなど担当（金子）
Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行なってきた経験をもとに授業を展開する（安原）

構成レイアウト／デザインⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 授業内容

前期で習得した「Illustrator」「Photoshop」を利用して IT 技術に関わる構成レイアウトを考えられるようになるための課題制作を行う。

■ 到達目標

マルチメディア・クロスメディアが当たり前の行かにおいて、情報をワンソースマルチユースに活用できるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	既存の漫画を原作としたショートムービー制作①
2	既存の漫画を原作としたショートムービー制作②
3	既存の漫画を原作としたショートムービー制作③
4	既存の漫画を原作としたショートムービー制作④
5	存の漫画を原作としたショートムービー制作⑤
6	既存の漫画を原作とした Web ページ制作①
7	既存の漫画を原作とした Web ページ制作②
8	既存の漫画を原作とした Web ページ制作③
9	既存の漫画を原作とした Web ページ制作④
10	既存の漫画を原作とした Web ページ制作⑤
11	既存の漫画を原作としたスマホアプリの提案①
12	既存の漫画を原作としたスマホアプリの提案②
13	既存の漫画を原作としたスマホアプリの提案③
14	既存の漫画を原作としたスマホアプリの提案④
15	プレゼンテーション／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	20	60	0	10	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体・充電器・USB メモリ等）／筆記用具一式

課題に対する各自の制作で必要となる画材類（別途相談の上指示）

■ 履修上の注意

課題制作にあたっては、調査→今の時代に必要とされているもの→その問題解決に IT の技術がどのように応用できるかを常時考えながら進めること。

■ 実務経験概要

デザイン業務で様々なメディア（印刷物制作／Web ページ制作／ゲームコンテンツ制作など）を扱ってきた経験を元に授業を展開する。

ネットワークセキュリティⅠ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文

■ 授業内容

- ・セキュリティ一般のこととネットワークとの関連について学ぶ。
- ・IT パスポートの試験範囲の一つとして知識を得る。

■ 到達目標

日常的にセキュリティが大切なことを理解し、特にネットワーク関連のセキュリティに対してしっかりと対策が立てられるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	セキュリティの基本
3	セキュリティの確保に必要な基礎知識①
4	セキュリティの確保に必要な基礎知識②
5	セキュリティの確保に必要な基礎知識③
6	攻撃を検知・解析するための仕組み①
7	攻撃を検知・解析するための仕組み②／セキュリティを脅かす存在と攻撃の手口①
8	セキュリティを脅かす存在と攻撃の手口②
9	セキュリティを脅かす存在と攻撃の手口③
10	セキュリティを確保する技術①
11	セキュリティを確保する技術②／ネットワークセキュリティ①
12	ネットワークセキュリティ②
13	セキュリティ関連の法律など
14	模擬テスト（IT パスポート試験に向けて）
15	模擬テスト振り返り／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	60	20	20

■ 使用教材・用具

PC 一式／筆記用具

■ 履修上の注意

14 回の「テスト」と 15 回の「テスト振り返り」はセットで効力を得られる。テストを受けて満足するのではなく何を習得していなかったかを理解し次への学習へと繋げるようにすること。

（IT パスポート受験に活かすこと）

チームプロジェクト学習

分類：実践（応用）科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

安原 加奈子

■ 授業内容

チームでの取り組みを通じ、チームプロジェクトの基本的な概念を理解する

■ 到達目標

チームの取り組みにおいて必要となる行動を知り、行動することができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	プロジェクトマネジメント基礎
4	プロジェクトの企画立案①
5	プロジェクトの企画立案②
6	プロジェクトのプレゼンテーション
7	プロジェクトに関する取り組み①
8	プロジェクトに関する取り組み②
9	プロジェクトに関する取り組み③
10	学校行事
11	プロジェクトに関する取り組み④
12	プロジェクトに関する取り組み⑤
13	プロジェクトに関する取り組み⑥
14	プロジェクトのプレゼンテーション
15	プロジェクトのまとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
30	10	0	0	50	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

ライフデザイン③

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：－ 実務経験のある教員による授業科目：－

安原 加奈子

■ 授業内容

自身のキャリアについて考え、就職活動に向けた準備をする

■ 到達目標

学校生活に慣れつつ、社会に出る準備ができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	キャリアプラン概論、個人面談
4	校外学習①
5	自己理解/自己分析について
6	生活習慣とモチベーション
7	キャリアプラン計画①、個人面談
8	求人票と給与明細を読み解く①
9	キャリアプラン計画②、個人面談
10	学校行事
11	キャリアを考えるグループワーク①
12	キャリアを考えるグループワーク②
13	プレゼンテーション、個人面談
14	校外学習計画
15	校外学習計画

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	0	60	40

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

卒業制作計画

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：2 開講期：前期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

自身のキャリアについて考え、就職活動に向けた準備をする

■ 到達目標

学校生活に慣れつつ、社会に出る準備ができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション
3	キャリアプラン概論、個人面談
4	校外学習①
5	自己理解/自己分析について
6	生活習慣とモチベーション
7	キャリアプラン計画①、個人面談
8	求人票と給与明細を読み解く①
9	キャリアプラン計画②、個人面談
10	学校行事
11	キャリアを考えるグループワーク①
12	キャリアを考えるグループワーク②
13	プレゼンテーション、個人面談
14	校外学習計画
15	校外学習計画

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	0	60	40

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

Webデザイン実践

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

HTML と CSS を使った web ページ制作

■ 到達目標

依頼された内容を読み取り、求められたデザインを作ることができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	ショップデザイン演習① 概要・リサーチ
3	ショップデザイン演習② 取材
4	ショップデザイン演習③ デザインラフ・制作計画
5	ショップデザイン演習④ プレゼンテーション
6	ショップデザイン演習⑤ 本制作
7	ショップデザイン演習⑥ 本制作
8	ショップデザイン演習⑦ 本制作
9	ショップデザイン演習⑧ 本制作
10	ショップデザイン演習⑨ 本制作
11	ショップデザイン演習⑩ 本制作
12	ショップデザイン演習⑪ 本制作
13	ショップデザイン演習⑫ 本制作
14	ショップデザイン演習⑬ プレゼンテーション準備
15	ショップデザイン演習⑭ プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	50	0	40	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行ってきた経験をもとに授業を展開する

デジタルデザイン応用

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

Photoshop、Illustrator を使ったグラフィックデザイン演習

■ 到達目標

ソフトを使いこなし、依頼に沿ったデザインの制作物を作ることができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	企業の広告（ポスター）デザイン①
2	企業の広告（ポスター）デザイン②
3	企業の広告（ポスター）デザイン③
4	企業の広告（ポスター）デザイン④
5	企業の広告（ポスター）デザイン⑤
6	ノベルティグッズの企画・デザイン -企画/提案書作成①-
7	ノベルティグッズの企画・デザイン -企画/提案書作成②-
8	ノベルティグッズの企画・デザイン -プレゼンテーション-
9	ノベルティグッズの企画・デザイン -デザイン①-
10	ノベルティグッズの企画・デザイン -デザイン②-
11	ノベルティグッズの企画・デザイン -デザイン③-
12	依頼デザイン対応 -ヒアリングとラフ-
13	依頼デザイン対応 -制作①-
14	依頼デザイン対応 -制作②-
15	依頼デザイン対応 -プレゼンテーション-

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	40	0	50	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行ってきた経験をもとに授業を展開する

動画クリエイションⅢ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：3 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

※※未確定

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他

Webシステム構築Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

ビジネスセンター岡山株式会社

■ 授業内容

IT と経営に関する基礎的な知識

■ 到達目標

IT を正しく理解し、業務に効果的に IT を活用することのできる“IT 力”を身につける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	データベース
2	企業と法務 (1)
3	企業と法務 (2)
4	経営戦略 (1)
5	経営戦略 (2)
6	システム戦略
7	開発技術 (1)
8	開発技術 (2)
9	プロジェクトマネジメント
10	サービスマネジメント
11	システム監査
12	演習 (3)
13	演習 (4)
14	演習 (5)
15	演習 (6)

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	30	30	30	10

■ 実務経験概要

IT 企業における実務を活かし授業を展開する

データベース構築Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

ビジネスセンター岡山株式会社

■ 授業内容

Git、Docker 等のチーム開発のツールに触れつつ、
React Native 等のフレームワークを用いて、モバイル開発を実践する。

■ 到達目標

様々な開発技術に触れることで、エンジニアとしての幅を広げる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	ソースコードのバージョン管理 (1)
2	ソースコードのバージョン管理 (2)
3	仮想環境 (1)
4	仮想環境 (2)
5	オブジェクト指向 (1)
6	オブジェクト指向 (2)
7	フレームワーク (1)
8	フレームワーク (2)
9	フレームワーク (3)
10	フレームワーク (4)
11	フレームワーク (5)
12	フレームワーク (6)
13	演習 (1)
14	演習 (2)
15	可読性と保守性

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	70	0	20	10

■ 実務経験概要

IT 企業における実務を活かし授業を展開する

ネットワークセキュリティⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文

■ 授業内容

- ・セキュリティ一般のこととネットワークとの関連について学ぶ。
- ・IT パスポートの試験範囲の一つとして知識を得る。

■ 到達目標

日常的にセキュリティが大切なことを理解し、特にネットワーク関連のセキュリティに対してしっかりと対策が立てられるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／注意不足・誤操作による事故への対策①
2	注意不足・誤操作による事故への対策②
3	注意不足・誤操作による事故への対策③
4	管理ミスによる事故への対策①
5	管理ミスによる事故への対策②
6	紛失・盗難による事故への対策①
7	紛失・盗難による事故への対策②
8	情報の持ち出しによる事故への対策①
9	情報の持ち出しによる事故への対策②
10	日常生活での不安への対策①
11	日常生活での不安への対策②
12	IT 機器を使いこなせず起きた事故への対策①
13	IT 機器を使いこなせず起きた事故への対策②
14	模擬テスト
15	模擬テスト振り返り／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	60	20	20

■ 使用教材・用具

PC 一式／筆記用具

■ 履修上の注意

14 回のテストと 15 回のテスト振り返りはセットで効力を得られる。テストを受けて満足するのではなく何を習得していなかったかを理解し次への学習へと繋げるようにすること。

（IT パスポート試験受験に向けてネットワーク系／セキュリティ系の問題に答えられるようになること）

ライフデザイン④

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

安原 加奈子

■ 授業内容

自身のキャリアについて考え、就職活動に向けた準備をする

■ 到達目標

学校行事に参加しつつ、社会に出る準備ができる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション、個人面談
2	企業研究とプレゼンテーション①
3	企業研究とプレゼンテーション②
4	企業研究とプレゼンテーション③
5	企業研究とプレゼンテーション④
6	キャリアプラン計画③、個人面談
7	グループワーク①
8	グループワーク②
9	グループワーク③、個人面談
10	グループワーク④
11	グループワーク⑤
12	グループワーク⑥、個人面談
13	進級卒業制作展準備①
14	進級卒業制作展準備②
15	オリエンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	0	0	60	40

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

卒業制作

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：3 開講期：後期 科略：IT 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

安原 加奈子

■ 授業内容

卒業制作の制作

■ 到達目標

展示ができるレベルに到達している卒業制作作品を完成させる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	卒業制作計画 -本制作①-
3	卒業制作計画 -本制作②-
4	卒業制作計画 -本制作③-
5	学校行事
6	卒業制作計画 -本制作④-
7	卒業制作計画 -本制作⑤-
8	卒業制作計画 -本制作⑥-
9	卒業制作計画 -本制作⑦-
10	プレゼンテーション資料作成①
11	プレゼンテーション資料作成②
12	プレゼンテーション資料作成③
13	プレゼンテーション準備
14	合評会 予行演習
15	合評会

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他
0	0	40	0	50	10

■ 使用教材・用具

PC 一式（PC 本体／充電器／ USB メモリ）・筆記用具

■ 履修上の注意

必要に応じてマウス・USB アダプター等を用意すること

■ 実務経験概要

Illustrator・Photoshop を用いてデザイン作業（Web デザイン/グラフィックデザイン）を行ってきた経験をもとに授業を展開する

科目名索引

科目名索引

記号／数字

IT技術Ⅰ	16
Webシステム構築Ⅰ	28
Webシステム構築Ⅱ	40
Webデザイン応用	30
Webデザイン基礎	8
Webデザイン実践	37
eスポーツ入門	22
キャリアデザインⅠ	6
チームプロジェクト学習	34
データベース構築Ⅰ	29
データベース構築Ⅱ	41
デジタルデザイン応用	38
ネットワークセキュリティⅠ	33
ネットワークセキュリティⅡ	42
ネットワーク構築Ⅰ	12
ビジネススキルⅠ	27
ビジネスマナー／インターンシップ	4
プログラミングⅠ	10
ライフデザイン③	35
ライフデザイン④	43
ライフデザインⅠ	18
検定対策講座	24
構成レイアウト／デザインⅠ	14
構成レイアウト／デザインⅡ	32
修学基礎	2
情報デザイン検定	20
色彩士検定3級	21
進級制作	26
進級制作計画	23
卒業制作	44
卒業制作計画	36
動画クリエイションⅠ	25
動画クリエイションⅡ	31
動画クリエイションⅢ	39