

2024 年度 全学期
授業計画書
(シラバス設計要求書)

WEB 版

昼間部・夜間部
ICT デザイン・マーケティング学科

2024 年度
創造社デザイン専門学校

■授業カリキュラム 前期 1 年 No1

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] マーケティング基礎 (30h) マーケティング全般の専門的知識、概観、デジタルマーケティングの多様な手法の理解。</p> <p><キーワード> 手法、主なツールの種類、使い方、ChatGTP、インサイト、ターゲティング、双方向コミュニケーション、データドリブン、事例研究</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ スライドレクチャー ・ 教員の実演 ・ チームディスカッション ・ デザイン思考 ・ ワークショップ ・ ミニプレゼン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ マップ制作 ・ 図解表現、ビジュアライズ ・ 事例研究レポート ・ 専門知識、用語 ・ ターゲティング 	<p>マーケティング全般の専門的知識、概観の理解。Google アナリティクスなどのアクセス解析ツールの基本。Chat GTP、AIなどのデジタルマーケティング活用。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 50 2.材料、用具使用力 25 3.構成、表現力 25</p>
<p>[ICT 演習] WEB サイト基礎演習 (30h) HTML、CSS、構造理解、LP 制作。JavaScript 基礎</p> <p><キーワード> HTML、モバイルファースト、レスポンシブ、コーディングランディングページ、ターゲティング、UI テンプレート、サーバー、ターゲティング、SEO、事例リサーチ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ スライドレクチャー ・ 教員の実演 ・ サイトテンプレート活用 ・ UI テンプレート活用 ・ フリー素材活用 ・ VS Code の操作方法 ・ XD or Figma 操作方法 ・ ミニプレゼン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ケーススタディ設定 ・ LP サイトなど設計要件 ・ ターゲティング ・ サーバー運用 ・ 専門知識、用語 	<p>ランディングページの Web マーケティング活用。Google アナリティクスなどのアクセス解析ツールの基本操作、分析の習得。基本的な SEO 対策。キーワードライティング。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 30 2.材料、用具使用力 30 3.構成、表現力 40</p>
<p>[プログラム演習] Python 基礎演習 A (15h) Python プログラミング基礎。環境構築、Python ができること、基本的な文法、書き方。</p> <p><キーワード> 計算、配列、条件分岐、ループ、コーディング</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ スライドレクチャー ・ 教員の実演 ・ 反復練習 ・ 模試演習 ・ Python エンジニア認定基礎試験対策 ・ Youtubeなどで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・ インストール、環境構築 ・ 基本文法 ・ 条件分岐、繰り返し処理 ・ 専門知識、用語 	<p>基本的な文法、コーディング習得。専門知識理解。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 50 2.材料、用具使用力 20 3.構成、表現力 30</p>
<p>[デザイン思考] デザイン・アート思考 (15h) 思考・発想プロセスを活用し、インサイトの発見や独創的な発想など前例のない課題や未知の問題に対して最適な解決をするためのフレームワークの理解・活用。</p> <p><キーワード> d.school、KJ法、マインドマップ、キーワード、チーム発想と個人発想、ChatGTPトレンド、データ活用、非線形プロセス</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ スライドレクチャー ・ コーチング ・ 非線形プロセス ・ ケーススタディ ・ KJ法、マンダラ法など活用 ・ 図解表現 ・ チームディスカッション ・ ワークショップ ・ ミニプレゼン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 図解表現 ・ 未来地図 ・ 共感マップ ・ WOT 分析と事業環境マップ ・ ジャーニーマップ ・ ケーススタディ 	<p>デザイン思考・アート思考のフレームワークを理解し、自由な発想で使いこなせる基礎力を養う。今後の課題で活用できる力。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 50 2.材料、用具使用力 20 3.構成、表現力 30</p>
<p>[デジタルマーケティング] Web マーケティング基礎 (30h) Web マーケティングの概観。Web サイトへの集客、サービス、ファンなどの分析・施策。</p> <p><キーワード> SEO、SEM、リスティング、メールマーケティング、キーワード、動画、EC サイト、コンバージョン、Web ライティング、データ分析</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ スライドレクチャー ・ 教員の実演 ・ チームディスカッション ・ チーム演習 ・ ツール活用 ・ ワークショップ ・ ケーススタディ ・ ミニプレゼン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 企画書制作(スライド) ・ ターゲティング ・ 問題解決案 ・ WEB 広告プロトタイプ ・ ツール活用 	<p>Web マーケティング全般の専門的知識、概観の理解。Google アナリティクスなどのアクセス解析ツールの基本操作、分析の習得。アドネットワーク広告などのプロトタイプ提案。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 30 2.材料、用具使用力 30 3.構成、表現力 40</p>

■授業カリキュラム 前期 1 年 No2

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>〔ICT 演習〕 WEB デザイン演習 (30h)</p> <p>Wordpress などの CMS によるサイト制作、SEO 対策。JavaScript 基礎</p> <p><キーワード> CMS、データベース、サーバーサイド、テンプレート活用、プラグイン、ターゲティング、Google アナリティクス、キーワード、セキュリティ</p>	<ul style="list-style-type: none"> テンプレート活用 教員の実演 Wordpress プラグイン活用 レンタルサーバー活用 ワークショップ フリー素材活用 ミニプレゼン 	<ul style="list-style-type: none"> 企画シート制作(スライド) ターゲティングマップ UI コンバージョンの施策 企業 PR・EC サイトなど 	<p>Wordpress などの CMS の活用でスピーディーにサイト制作、SEO 対策や UI による集客できるサイト作りと運営方法を習得。Google アナリティクスなどのアクセス解析ツールの基本操作、分析の習得。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 30 2.材料、用具使用力 30 3.構成、表現力 40</p>
<p>〔プログラム演習〕 Python 基礎演習 B (15h)</p> <p>関数、クラス、CSV 形式で読み書き、HTML 解析、フレームワークなど専門知識。データ処理。</p> <p><キーワード> アルゴリズム</p>	<ul style="list-style-type: none"> スライドレクチャー 教員の実演 反復練習 模試演習 Python エンジニア認定基礎試験対策 Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> データ処理 Excel 操作 フレームワーク基礎知識 標準ライブラリ活用 	<p>応用的なコーディング習得。Web 上にあるデータと Excel との連携。Excel の自動化プログラムが作れる。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 50 2.材料、用具使用力 20 3.構成、表現力 30</p>
<p>〔プログラム演習〕 SQL 基礎演習 (15h)</p> <p>データベースの基礎知識。アプリ、データベース、SQL の概観。実行環境。</p> <p><キーワード> DDL、DML、テーブル、データ取得、SERECT 文、SNS、EC サイト、query、Python</p>	<ul style="list-style-type: none"> スライドレクチャー 教員の実演 反復練習 模試演習 Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> データ処理 Python との連携 フレームワーク基礎知識 標準ライブラリ活用 	<p>RDB の構造理解。SQL の基本的な活用、集計、分析などデータ活用ができる。Python との連携理解。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 40 2.材料、用具使用力 30 3.構成、表現力 30</p>
<p>〔デジタルマーケティング〕 SNS マーケティング基礎 (30h)</p> <p>企業のブランドや商品、サービスに関する情報を SNS で発信、認知度や好感度、販売促進につなげることを目的とした運用、活動の基本を学ぶ。</p> <p><キーワード> Instagram X TikTok etc 文章投稿型、コミュニケーション型、写真投稿型、動画投稿型、ライブ配信型、ビジネス特化型</p>	<ul style="list-style-type: none"> スライドレクチャー 教員の実演 チームディスカッション チーム演習 ツール活用 ワークショップ ケーススタディ ミニプレゼン 	<ul style="list-style-type: none"> X や Instagram 運用 Youtube 動画広告 各 SNS 比較、特性 SNS 広告 集客、アクセス数アップ フロー型手法 	<p>各 SNS の特性理解。運用の基本の理解。基本的なターゲティング、目的、効果測定、分析。</p> <p><評価> 1.知識、認識力 40 2.材料、用具使用力 30 3.構成、表現力 30</p>
<p>〔ICT 演習〕 WEB スクレイピング基本演習 (30h)</p> <p>WEB サイトを巡回し、自動的にデータを収集ダウンロードする仕組み「クローリングプログラム」と WEB ページから必要な情報を抜き出す「スクレイピングプログラム」の基本理論と設計スキルを学びます。</p> <p><キーワード> クローリング含、ノンプログラム</p>	<ul style="list-style-type: none"> スライドレクチャー 教員の実演 反復練習 模試演習 Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> web ページ巡回、収集 データ検索、抽出 web ページ解析 robots.txt 既存ソフト活用 Python での手法 	<p>クローリング・スクレイピングプログラムの基本設計と構築</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>

■授業カリキュラム 前期 1 年 No3

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[プログラム演習] PythonWEB 演習 A (15h)</p> <p>プログラミング言語 Python を軸にオブジェクトの機能を理解します。オブジェクトの指向機能や定義を理解し、WEB アプリケーションの制作を行います。</p> <p><キーワード> オブジェクト</p>	<ul style="list-style-type: none"> • スライドレクチャー • 教員の実演 • 反復練習 • オブジェクト機能を理解 • Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> • ライブラリー • フレームワーク活用 • Flask、Django 基礎 • 簡単な web アプリ開発 • 開発企画シート 	<p>オブジェクトの理解。目的に応じたオブジェクト編成のプログラムの理解。</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[キャリアプログラム] ビジネスリテラシー (15h)</p> <p>IT 分野・デザイン関連分野業界を主に研究し、自己の目標を定める。 どういった業種・職種があるのか、IT スキルを活かしてどのような業界に就くことかできるのかなど、その情報の収集方法を学びます。</p> <p><キーワード> 業界研究・自己分析</p>	<ul style="list-style-type: none"> • レクチャー、基本知識 • OB パネラー招聘 • ファシリテーション、事例 • グループワーク • 自己分析法 • セミナーファシリテーション 	<ul style="list-style-type: none"> • リサーチ • 情報収集、データ集計 • 社会人基礎力認識 • スキルグラフ、チャート • ビジネス検定 • ロードマップ作成 	<p>業界の知識 情報収集方法の知識 目標の座標の設定 ●自己 PR 作成</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p>

■授業カリキュラム 後期 1 年 No4

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] データマーケティング 基礎演習 (30h)</p> <p>消費者の消費者行動から取得できるさまざまなデータを活用して、消費者に対してより最適化されたマーケティングを実施する為のマーケティング手法及びマーケティングプロセス毎の基本手法を学ぶ。</p> <p><キーワード> google、データ取得方法</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・グループワーク ・ショートプレゼン、評価 ・データ取得スキル訓練 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ターゲティング ・ カスタマージャーニー ・ 顧客接点、チャネル ・ AI 活用 ・ データマネージメント ・ データ分析管理自動化 ・ コンバージョン ・ SEO ・ SNS、動画、広告 	<p>必要な情報を取得できる方法、データの取得の為の多様なアプローチ手法。マーケティングのセグメント事のデータ取得方法の知識</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[ICT 演習] データマーケティング演習 (30h)</p> <p>データマーケティングの手法を用い、消費者のインサイトからの取得データの定義設定から、その情報データを基に、最適なマーケティング提案（事業・アクション）できる力を養う。</p> <p><キーワード> 取るべきデータ定義、生活者の行動、ニーズ推察、ユーザー体験するプロセスストーリー</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ EC サイト販促 ・ ターゲティング ・ カスタマージャーニー ・ 顧客接点、チャネル ・ AI 活用 ・ KPI 設定 ・ リスティング広告 ・ SNS 施策 ・ クロスメディア ・ コンバージョン 	<p>インサイト情報を掘り下げ必要な情報を取得できるか。どんな体験を提供すべき提示できるか。それらのサービスの最適化。</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[プログラム演習] PythonWEB 演習 B (15h)</p> <p>Python の Web アプリケーションフレームワークの学習。小規模向けの簡単な Web アプリケーション開発できる知識、スキルを身につける</p> <p><キーワード> Flask、Django</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・Flask,Django 知識学習 ・Youtubeなどで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・ライブラリー ・フレームワーク ・Flask、Django 活用 ・データ集計、加工 ・web アプリ開発 ・開発企画シート 	<p>Python の Web アプリケーションフレームワークの理解。Flask、Django 使いWEB アプリケーションの実装。</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[ICT 演習] アプリ開発基礎演習 (15h)</p> <p>Google Cloud の AppSheet を使いコードのいらないアプリ開発プラットフォームで、既存のデータを使って素早くモバイルアプリやデスクトップ アプリの構築方法を学びます。</p> <p><キーワード>ノンプログラム AppSheet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・AppSheet の知識学習 ・Youtubeなどで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・ AppSheet 基礎 ・ アプリ開発環境 ・ Google サービス連携 ・ Excel、スプレッドシートの活用 ・ テンプレート活用 ・ 旅記録アプリ ・ 出欠アプリ ・ 顧客管理アプリ 	<p>AppSheet の専門知識、構築方法やそれらを使ってアプリ開発ができる</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>

■授業カリキュラム 後期 1 年 No5

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] アプリマーケティング演習 (30h)</p> <p>モバイルファーストの時代。ユーザーのショッピング・サービスの起点であるスマートフォンを軸に、スマホアプリであらゆるチャネルを統合して、シームレスな顧客体験創りできるアプリマーケティングの基本手法及び、そのアプリ作成のスキルを学ぶ</p> <p><キーワード> 企業アプリ、ノンプログラム etc</p>	<ul style="list-style-type: none"> • レクチャー、基本知識 • ファシリテーション、事例 • ケーススタディ、資料提供 • ディスカッション • プレーンストーミング • ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> • アプリストア プロモーション • ASO (アプリストア最適化) • プッシュ通知、クーポン配信、ポイントカード • コンバージョン • キーワード調査 • インフルエンサー • ペイド UA キャンペーン • 継続率キャンペーン • メール広告 	<p>集客、ユーザビリティ、誘導、販促 リピート、顧客体験、情報提供の最適化など、消費者・利用者の行動特性を踏まえアプリを構築できているか。</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[ICT 演習] AI 活用基礎演習 (30h)</p> <p>AI を活用した価値創造とは何か、何ができて何ができないのか AI 活用のしくみと AI による取得データを定量的に分析する力を身に付ける。</p> <p><キーワード> データ分析、AI 活用思考</p>	<ul style="list-style-type: none"> • レクチャー、基本知識 • ファシリテーション、事例 • ケーススタディ、資料提供 • ディスカッション • プレーンストーミング • ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> • AI 現状、未来 • chatGPT 無料、有料 • 生成 AI • 業務効率化 • チャットボット • ビジネス活用 • トレンド、安全性 • データ分析、予測 • SNS マーケティング 	<p>AI の基本知識 AI 活用方法の思考法 分析に必要な手法</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[プログラム演習] WEB スクレイピング演習 A (15h)</p> <p>目的に応じた情報収集の為の、プロンプトの設定や、その情報を集める為の WEB クローリング・スクレイピングの設計、構築を学ぶ (テーマ別)</p> <p><キーワード> Python,ライブラリー</p>	<ul style="list-style-type: none"> • レクチャー、基本知識 • ファシリテーション、事例 • ケーススタディ、資料提供 • ディスカッション • プレーンストーミング • ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> • web ページ巡回、収集 • データ検索、抽出 • web ページ解析 • robots.txt • 既存ソフト活用 • Python での手法 	<p>クローリング・スクレイピングプログラムの設計、作成、実行</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[デジタルマーケティング] WEB マーケティング演習 A (15h)</p> <p>従来のマーケティングと SEM を比較し、実際に通販サイトを制作しながら、顧客をつくるための市場調査とサイトの関係を学びます。サイトとインターネットの関係の根本＝市場のしくみから考えて、SEM を理解していきます。</p> <p><キーワード> SEM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • レクチャー、基本知識 • ビジネス事例、資料提供 • 分析手法、問題発見手法 • ケーススタディ • KJ 法、リスト、情報共有 • 表現、技術指導 • ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> • 小規模な EC サイト • ターゲティング • セグメント • ポジショニング • ユーザー視点 • ウェブサイトの構造やコンテンツを最適化 • SNS 連携 • リスティング広告 • ユーザー視点 • フランシート 	<p>アドテクノロジー Web マーケティング手法 SEO、SEM の基本知識</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>

■授業カリキュラム 後期 1 年 No6

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] 企画分析 WS (30h)</p> <p>デザイン思考のメソッドワークからのインサイト定義し、発見したインサイト情報から必要となる分析手法や分析結果を分かりやすく可視化するビジュアルライゼーションの手法を学ぶ</p> <p><キーワード> データ可視化、インサイト etc</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・デザイン思考法トレーニング ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ビジュアルライゼーション事例 	<ul style="list-style-type: none"> ・ LP 企画、制作 ・ リスティング広告企画 ・ web ページ解析 ・ ダイアグラム、図解 ・ 企画シート ・ プレゼンスライド ・ プロトタイプ 	<p>デザインメソッドの活用 インサイト定義、分析手法 分析結果のビジュアルライゼーション</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[ICT 演習] AI 活用基礎 WS (30h)</p> <p>AI・データ時代におけるビジネス、価値創造の為にデザイン思考+AI活用ができる力を養う。</p> <p><キーワード> デザイン思考・ビジュアルライゼーション、AI 活用コンセプト</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・デザイン思考法トレーニング ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ビジュアルライゼーション事例 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンテンツ企画、制作 ・ リサーチング ・ AI による分析 ・ STP フレームワーク ・ AI による分析 ・ AI によるサイト制作 ・ 生成 AI によるビジュアル制作 	<p>デザインメソッド AI 活用コンセプト設定 AI 活用スキル</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[プログラム演習] WEB スクレイピング演習 B (15h)</p> <p>目的に応じた情報収集の為に、プロンプトの設定や、その情報を集める為に WEB クローリング・スクレイピングの設計、構築を学ぶ。(テーマ別)</p> <p><キーワード> Python,ライブラリー</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ web ページ巡回、収集 ・ データ検索、抽出 ・ web ページ解析 ・ robots.txt ・ 既存ソフト活用 ・ Python での手法 	<p>クローリング・スクレイピングプログラムの設計、作成、実行 Python スキル</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[キャリアプログラム] プロモーション (15h)</p> <p>自身の曖昧なニーズの整理と秩序づけを目的とし、自己の分析と卒業後・5年後・10年後のキャリアを描く。自己の経験値などの棚卸しも実施。</p> <p><キーワード> 自己 PR、ロードマップ、キャリアパス、自己の棚卸し</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・相互グループワーク ・ファシリテーション ・気づきのエクササイズ ・分析、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 目標の明確化 ・ ロードマップ、見える化 ・ 自己分析ツール活用 ・ 自己 PR 文 ・ ポートフォリオプラン 	<p>卒業までのキャリアパスの立案。 自己分析力(棚卸し) 将来像の明確化</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p>

■授業カリキュラム 通年/夏期/進級・卒業期 1年 No7

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[工房実習] 通年 メディアインテグレーション LAB1 (90h)</p> <p>自由選択の講座を受講し、自己のスキルアップや表現の幅を広げるため他分野のスキル習得を図ります。さらに、授業では出来なかった様々な体験型の知識やスキルや技能、表現などを体感する、人の感性についての感覚を磨きます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、技術知識 ・教員の実演 ・表現、技術指導 ・制作工程指導 ・技術特徴、用途解説 ・応用デモンストレーション ・工具、器具、器具説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 弱み強みの明確化 ・ 弱みスキル強化 ・ デザイン表現系 ・ プログラミング強化 ・ Figma 基礎 ・ ムービー編集 	<p><評価></p> <p>工房講座 10 講座以上の受講</p>
<p>[一般講義] 夏期 資格対策 A (30h)</p> <p>IT 資格取得のための知識・実践問題ドリルなど資格取得するための対策科目です。</p> <p><キーワード> python3 エンジニア認定試験 python3 データ分析認定試験</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・試験のケーススタディ、 ・ロールプレイ ・ドリル展開 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 知識問題 ・ コード問題 ・ 参考書籍活用 ・ YouTube ・ 模擬試験 	<p>以下、何れかの資格取得</p> <p><評価> python3 エンジニア認定試験 python3 データ分析認定試験</p>
<p>[企業連携実習] 企業実習 A (120h)</p> <p>専攻分野の職業において必要とされる実践的な能力、および専門分野 全般に必要な能力を、企業と連携して育成します。企業に勤務し、デザインの現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験します。</p> <p><キーワード> 実務におけるビジネスワーク実体験</p>	<p>具体的な仕事「作業補助」を通じて仕事に必要な知識・技術・技能・態度などを意図的・計画的・継続的に指導し、修得させることによって全体的な業務処理能力（スピード、正確性）を育成する</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自習ノート、プログ化 ・ ビジネスリテラシー強化 ・ 企業風土 ・ チーム制 ・ 自己分析を深める ・ 実践力分析 ・ 業界、職種理解 	<p><評価></p> <p>実習出席率 80%以上 (原則 100%) 企業評価 (クリア) 企業報告書の提出</p> <p>上記、3つのクリアが認定</p>
<p>[総合WS] 進級 WS (140h)</p> <p>全学科共通のグランドテーマ (ソーシャルテーマ) から、課題を発見し、自己のテーマを提案します。「完成度」「プレゼンテーション能力」の2つの視点で審査され、最終のプレゼンテーションで審査員からの推薦を勝ち取った学生は、外部企業を招いた公開プレゼンテーションへ挑みます。ここで最も評価が高かった学生には「学校賞」が与えられます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・テーマ事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ ・助言 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ WEB コンテンツ企画制作 ・ WEB アプリ企画、プロトタイププラン ・ WEB プロモーションプラン ・ WEB マーケティング施策 ・ LP,SNS マーケティングプラン <p>以上マーケティングデータ活用、データビジュアライズなどの見える化、分析予測含む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各専攻分野表現 (デジタル活用) ・ 価値創造をみえるカタチで転換できているか ・ プレゼンテーション力 <p>上記を全て合格。</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>

2年 授業計画

■授業カリキュラム 前期 2年 No1

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] プロモーション マーケティング (30h)</p> <p>マーケティング目標の為の戦術であるプロモーション。顧客や消費者に知ってもらう為にどのようなメッセージをどのように届けるかを企てます。その目的に応じて広告宣伝、ダイレクトマーケティング、デマンドジェネレーションなどのプロモーション手法を学ぶ</p> <p><キーワード> デジタル広告、ターゲット、リターゲティング、加ディブ、GoogleAdwords</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・商品販売促進 ・新サービス販売促進 ・オフライン・オンライン展示会 ・イベントプラン ・デマンドジェネレーションキャンペーン ・視覚に訴えるマルチフォーマットの広告 ・メルマガ配信、セミナー ・新規顧客獲得 ・オーディングス、チャンネル ・B to B 	<p>プロモーションの（施策）使い分け メッセージ開発（共感ワード） 各プロモーション特性の知識</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、企画・構想力 40</p>
<p>[ICT 演習] ノンプロアプリ開発演習 A (30h)</p> <p>ノーコードでアプリを開発可能なプラットフォームで直感的なインターフェースを通じて、自身が思い描くアプリの機能やデザインを瞬時に形にしていく力を養います。</p> <p><キーワード>(App Sheet etc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・AppSheet による開発 ・Google AI ・DX アプリ ・表計算データベースの作成 ・システム化で作業効率 ・テンプレート活用 ・タスクマネージャー ・チームディレクトリー ・リストビルダー ・リソースポータル 	<p>App Sheet 構築スキル UI デザイン力 アプリ開発力</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p>
<p>[プログラム演習] アルゴリズム演習 (15h)</p> <p>コンピュータを使って問題解決する手順(アルゴリズム)を基礎から学びます。アルゴリズムは情報処理技術の基礎であり、プログラミングを学ぶ上で必須の知識を習得します。</p> <p><キーワード>(Python,データ構造など)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・オブジェクト機能を理解 ・Youtubeなどで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・Python、JS ・フローチャート作成 ・要件確認フェーズ ・設計・実装フェーズ ・トレース ・演習問題を解く ・機械学習アルゴリズム 	<p>アルゴリズム基礎の理解 フローチャートを読み解く力 アルゴリズムを組み合わせる力</p> <p>1、知識・認識力 60 2、材料・用具使用力 20 3、構成・表現力 20</p>
<p>[キャリアプログラム] 業界研究 (15h)</p> <p>マーケティング・デジタル人材関連分野業界を主に研究し、自己の目標を定める。こういった業種・職種があるのか、ICTスキルを活かしてどのような業界に就くことかできるのかなど、その情報の収集方法を学びます。業界分析のマッピングや得た知識を自己に展開し、自己の訴求ポイント定める。</p> <p><キーワード> (企業リサーチ分野職種)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・業界パネラー招聘 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・グループワーク ・自己分析法 ・ショートプレゼン、評価 ・セミナーファシリテーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ICT 企業リサーチ ・目標企業研究 ・自己目標と ICT 企業 ・ICT 企業マッピング ・調査データの見える化 	<p>業界の知識 情報収集方法の知識 目標の座標の設定</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、構成・表現力 40</p>

■授業カリキュラム 前期 2年 No2

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] Web マーケティング演習 (30h)</p> <p>Web サイトや Web 技術を利用したマーケティング手法を学ぶ。Web を利用した市場調査、広告、アクセス解析・分析、集客などのマーケティングプロセスの各手法や目的に応じたプランニングができる力を養う。</p> <p><キーワード> Google アナリティクス、E コマース</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ EC ビジネス ・ サービスビジネス ・ エンタテインメント ・ アクセス解析 ・ PDCA サイクル改善 ・ アナリティクス4 ・ web サイトの検証改善 ・ コンテンツ企画 ・ 動画コンテンツ ・ 施策シート作成 	<p>WEB マーケティングの各種セグメントに応じた手法の知識 アイデア・プランニングカ 分析結果によるマーケティング展開の創出</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、調査・分析力 30 3、企画・構想力 40</p>
<p>[プログラム演習] WEB アプリ演習 A (30h)</p> <p>Python で実装された Django (Web アプリケーションフレームワーク) を使い、SNS に代表される大規模 WEB アプリを開発する技術を学びます。</p> <p><キーワード> Python、Django、ユーザー認証、管理システム etc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・Django を理解学習 ・Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・ テンプレート活用 ・ モジュールライブラリー ・ API ・ DX 仕事効率化 ・ EC システム ・ ToDo アプリ ・ 地図活用 ・ 小規模 SNS ・ 予約システム 	<p>Django の基本フレームワーク知識 Django による基本設計 アプリケーション作成スキル</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[プログラム演習] 機械学習基礎演習 (15h)</p> <p>OpenCV を用いて実際に「画像処理」「物体検出」「機械学習」の実装を行います。演習を通して、画像処理・画像認識の基礎知識と実装する基本を学ぶ。</p> <p><キーワード> OpenCV など</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・ OpenCV を理解学習 ・Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・ OpenCV 活用 ・ Google Colab ・ 物体検出 ・ 物体・オブジェクトの追跡 ・ カメラキャリブレーション ・ 案内サイン読み取り、一検出、翻訳 ・ AR アプリ ・ 顔認識 	<p>OpenCV の知識 画像処理、物体検出のスキル 機会学習・検出のスキル</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[キャリアプログラム] ポートフォリオ企画 (15h)</p> <p>自己の持つ個性や学修した能力のスペックを整理し、自己を売り込む為のセールスポイントのコンセプトをつくる科目です。この科目で作成した自己 PR のコンセプトは、就職活動における ICT 分野の必須ツールであるポートフォリオ制作のコンセプトとして展開していきます</p> <p><キーワード> (WEB アプリ、SNS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・グループワーク ・自己分析法 ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ web サイトプロトタイプ ・ ブログ、Note ・ web アプリプロトタイプ ・ book(印刷物)プラン ・ SNS 連携 ・ 企画シート ・ プロモーション (1 年科目データ)のブラッシュアップ 	<p>自己分析結果 将来像の明確化 目標座標設定 PR・訴求コンセプト。</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>

■授業カリキュラム 前期 2年 No3

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[デジタルマーケティング] SNS マーケティング演習 (30h)</p> <p>新たな SNS を考え、それを WEB 上で構築することを学ぶ。デザイン思考を使い、人と人との新たなつながり方を創出し、そのコミュニケーションを促進・サポートする WEB サイトとその構築スキルを身に付ける。</p> <p><キーワード> (Instagram Youtube FBetc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソーシャルリスニング ・データ分析、施策プラン ・SNS キャンペーン ・SNS 広告 ・キャンペーンやイベントの効果予測 ・商品販売 ・企画シート ・プレゼンスライド ・ニッチ、専門分野 	<p>新たな価値創出（コミュニケーション）促進させる仕組みづくり</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[プログラム演習] WEB アプリ演習 B (30h)</p> <p>WEB アプリ演習 A で作成した WEB アプリフレームに UI を考え、JavaScript ライブラリ (React) を活用し、ユーザビリティの高い WEB アプリ構築の為の知識とスキルを学ぶ。</p> <p><キーワード> (UI, JS, React etc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・React 機能を理解 ・Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・企画シート ・プロトタイプ ・魅力的で直感的な UI ・コンポーネント ・ライブラリ ・アプリ UI 	<p>JavaScript ライブラリ (React) の知識と活用スキル UI スキル</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[プログラム演習] 情報セキュリティ演習 (15h)</p> <p>Python で公開されている、誰でもが使用できるオープンプログラムのパッケージ管理ツール (プラットフォーム) や WEB に潜む危険性など理解し、それらを踏まえ、より良いセキュリティ対策の設計ができる力を養う。</p> <p><キーワード> (Python,ライブラリ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・危険性の理解 ・Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・防御策 ・二要素認証 ・脆弱性データベース活用 ・静的、動的解析 ・パッケージの依存関係チェック ・Open Source Insights ・セキュアコーディング 	<p>情報セキュリティの基本知識 非弱性情報の判別スキル セキュリティ対策の提案</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[キャリアプログラム] ポートフォリオ制作 (15h)</p> <p>ICT 分野の就職に必須となる WEB ポートフォリオ制作を行います。作品集としてのポートフォリオではなく、自己の経験値や人物像とデザインシンキングされた IT 作品を素材とし、IT スキルを裏付けした WEB ポートフォリオを創ります。</p> <p><キーワード> 自己 WEB プロモーション</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの役割 ・ポートフォリオの種類 ・時系列、特徴特化、業界別、人物像混合型 ・ポートフォリオ編集方針 ・素材リニューアル 	<ul style="list-style-type: none"> ・web サイト制作 ・ブログ、Note 制作 ・web アプリ制作 ・book(印刷物)制作 ・SNS 連携 ・サーバーテスト運用 ・ブラッシュアップ 	<p>WEB ポートフォリオ完成度 編集力 訴求ポイント構築力</p> <p><評価> 1、知識・認識力 30 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 40</p>

■授業カリキュラム 後期 2年 No4

科目名・概要	指導方法	テーマ・課題の要件	到達目標・評価項目
<p>[総合演習] コンテンツ開発 マーケティング (30h)</p> <p>価値あるコンテンツの制作・発信をとおして見込み顧客のニーズを育成、購買を経て、最終的にはファンとして定着させることをめざす一連のマーケティング手法及びその実制作を行う。</p> <p><キーワード> webコンテンツ、データ収集、分析、エモーショナルライティング テスト、プレゼン etc</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレーンストーミング ・ショートプレゼン、評価 ・プロトタイピングワーク 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 地域密着情報発信 ・ 動画コンテンツ ・ web アプリ ・ 価値ある情報 ・ ニッチマーケット ・ ターゲティング ・ プレゼンスライド ・ ターゲティング 	<p>潜在する顧客に見つけてもらう仕組みが創れているかコンテンツ企画の価値性</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[ICT 演習] UX 演習 (30h)</p> <p>サービスやプロダクトを通じたユーザーの顧客体験のすべてを考えて設計します。UX デザインの考え方をを用いて、ユーザーのニーズに寄り添った顧客体験を創出し、それを体験する仕組みとして提案する力を養います。</p> <p><キーワード> アプリ UI、XD or Figma、定量評価、プロトタイプ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレーンストーミング ・ショートプレゼン、評価 ・プロトタイピングワーク 	<ul style="list-style-type: none"> ・ UX の成功事例 ・ EC サイト ・ web アプリ ・ 体験マップ作成 ・ 新しい体験 ・ 企画プラン ・ 具体案イメージング 	<p>UX 設計手法（戦略・要件・構造・骨格・表層）を経て仕組みができていくかユーザビリティ、UX メトリクス知識 顧客体験の創出（7°タイプ作成）</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[プログラム演習] PythonWEB 総合演習 (15h)</p> <p>Python で書いたプログラムが操作したり、処理したりするオブジェクトの理解とそのプログラムを実行させるスキルを養う。</p> <p><キーワード> オブジェクトなど</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・オブジェクト機能を理解 ・Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ライブラリー ・ フレームワーク ・ Flask、Django 活用 ・ データ解析分析ツール ・ web アプリ応用開発 ・ 仕事効率化 ・ エンタテインメント ・ 開発企画シート 	<p>プロジェクトの型の知識 「整数や文字列、リスト、タプルなどのデータ」の扱い方</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[ICT 演習] AI 応用 WS (15h)</p> <p>AI をどのようなコトに活用するかをデザイン思考から導き出し、AI を開発するコンセプトを定義する力を養います。データ収集・分析・デザイン思考メソッドを経て、AI コンセプトをまとめます。</p> <p><キーワード> データ、分析、デザイン活用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレーンストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ パーソナルボット開発 ・ 動画コンテンツ ・ web アプリ ・ 家電に実装 ・ AI 顔認証 ・ 翻訳 ・ 音声認識 ・ プレゼンスライド 	<p>データ収集・分析力 デザインシンキング力 AI 活用の提案力</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>

■授業カリキュラム 後期 2年 No5

<p>[総合演習] プロダクト開発 マーケティング演習 (30h)</p> <p>プロダクト製品の価値を伝えるためのマーケティング手法を学びます。製品が売れるしくみを考え、より製品の価値に共感してもらおう戦略設計の創り方を学びます。</p> <p><キーワード> ケーススタディ提案、ユーザー体験施策 テストプレゼン</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレンストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェア商品 ・ハードウェア商品 ・新商品キャンペーン ・販促キャンペーン ・動画プロモーション ・マルチチャネル広告 ・SNS 連携、販売 ・ライブコマース 	<p>製品を市場に浸透させるための仕組みをつくらせているか（戦略設計） デザインシンキング（価値の共感） リサーチ力</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[総合演習] WEB アプリ開発演習 A (30h)</p> <p>今まで学修してきた「マーケティング手法+デザイン思考+エンジニアリング」を用いて、アドバンス的なWEBアプリケーションの開発企画提案を行います。</p> <p><キーワード> データ、ターゲット、施策、企画提案</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレンストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・WEB アプリ開発演習 B へ連動可能、企画中心 ・chatGPT 拡張機能 ・健康関連アプリ開発 ・食の切り口でのアプリ開発 ・エンタテメント ・XD 効率アプリ ・データ解析分析 	<p>市場調査力 仕組み構築力 アプリケーション構築力</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[プログラム演習] WEB アプリ総合演習 A (15h)</p> <p>フロントエンドに Next.js、バックエンドに Python を採用して、Web サイトの環境構築のスキルを学びます。</p> <p><キーワード> Python、JS など</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドレクチャー ・教員の実演 ・反復練習 ・オブジェクト機能を理解 ・Youtube などで予習復習 	<ul style="list-style-type: none"> ・WEB アプリ総合演習 B へ連動可能、企画中心 ・chatGPT 拡張機能 ・教育サービス ・E コマース ・旅行体験アプリ ・地図活用アプリ ・AR 	<p>Next.js 知識・スキル Python、JS 連携プログラム</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[ICT 演習] AI 展開 WS (15h)</p> <p>AI 活用を設定し、その実際のプロトタイプを創ります。プロトタイプのデザインも生成系 AI を活用しながら制作します。</p> <p><キーワード> 分析、デザイン表現、プロトタイプ活用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレンストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・画像認識活用 ・音声認識活用 ・自然言語処理 ・文章分類や感情分析 ・家電組み込み ・スマート照明 ・ロボット ・AI 農業 	<p>AI プロトタイプ構築力 生成系 AI 活用力</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[総合演習] ブランド開発 マーケティング演習 (30h)</p> <p>顧客に支持される価値を生み出すためにブランドの基本設計から、それを関係者で共有し一貫性を持って実行および評価する仕組みを創ります。 世の中に存在していなかった機能や体験など、新しい価値を提供できるそれまでの市場構造をある種破壊するイノベーションの提案力を養います</p> <p><キーワード>ケーススタディ提案・施策、プロトタイププレゼン</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレンストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・独自のコンセプト創出 ・新しい商品、サービス ・ブランド戦略、ビジョン、目的 ・競合との差別化 ・STP 分析 ・家電組み込み ・アートディレクション ・ビジュアルアイデンティティ ・生成 AI、chatGTP 活用 ・強み、競合差別化 ・プロモーション施策 ・SNS 	<p>イノベーション性 ブランディング力</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>

■授業カリキュラム 後期 2年 No6

<p>[総合演習] WEB アプリ開発演習 B (30h)</p> <p>UX デザインの考え方をういて、ユーザーのニーズに寄り添った顧客体験を設定し、それを体験する仕組みとしての WEB アプリケーションを構築します。</p> <p><キーワード> (UX、プロトタイプ、テスト、評価)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ WEB アプリ開発演習 A からの連動演習可能、制作中心 ・ プロトタイプブラッシュアップ ・ chatGPT 拡張機能 ・ 健康関連アプリ開発など ・ 食テーマなどアプリ開発 ・ エンタテメント ・ XD 効率アプリ ・ ユーザーテスト、評価 	<p>UI デザイン力 アプリケーション構築力</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>
<p>[プログラム演習] WEB アプリ総合演習 B (15h)</p> <p>フロントエンドに Next.js、バックエンドに Python を採用して、Web サイトの環境構築のスキルを学びます。</p> <p><キーワード> (Python、JS など)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ WEB アプリ総合演習 A から連動可能、制作中心 ・ 教育サービス ・ E コマース ・ 旅行体験アプリ ・ 地図活用アプリ ・ AR ・ プレゼンスライド 	<p>市場調査力 仕組み構築力 アプリケーション構築力</p> <p><評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>
<p>[ICT 演習] プレゼンテーション演習 (15h)</p> <p>プレゼンテーションを行う方に、自己の企画提案の訴求効果を高める為のプレゼンテクニックを磨く。 提案内容を訴求するポイントをおさえ、プレゼン相手の興味と感心を想定したプレゼンバリエーションを増やす。</p> <p><キーワード> (スライド、動画、発表)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、基本知識 ・ファシリテーション、事例 ・ケーススタディ、資料提供 ・ディスカッション ・ブレインストーミング ・ショートプレゼン、評価 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビジュアライズ ・ 図解、チャート ・ コピーライティング ・ プレゼンスライド ・ 展開シナリオ ・ 訴求ポイント抽出 ・ 発表トレーニング 	<p>訴求ポイント設定力 プレゼンツール作成力 ファシリテーション力</p> <p><評価> 1、知識・認識力 40 2、材料・用具使用力 30 3、構成・表現力 30</p>

■授業カリキュラム 通年/夏期/進級・卒業期 2年 No7

<p>[工房実習] メディアインテグレーション LAB2 (90h)</p> <p>自由選択の講座を受講し、自己のスキルアップや表現の幅を広げるため他分野のスキル習得を図ります。さらに、授業では出来なかった様々な体験型の知識やスキルや技能、表現などを体感する、人の感性についての感覚を磨きます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー、技術知識 ・教員の実演 ・表現、技術指導 ・制作工程指導 ・技術特徴、用途解説 ・応用デモンストレーション ・工具、器具、器具説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 弱み強みの明確化 ・ 弱みスキル強化 ・ デザイン表現系 ・ プログラミング強化 ・ Figma ・ ムービー編集 ・ 基本・応用情報技術者試験強化 	<p><評価></p> <p>講座 10 講座以上の受講</p>
<p>[一般講義] 夏期 資格対策 B (30h)</p> <p>IT 資格取得のための知識・実践問題ドリルなど資格取得するための対策科目です。</p> <p><キーワード> ITSS レベル 2/3 資格 基本・応用情報技術者試験</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・事例、資料提供 ・試験のケーススタディ、 ・ロールプレイ ・ドリル展開 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 知識問題 ・ コード問題 ・ 参考書籍活用 ・ YouTube ・ 模擬試験 	<p>以下、何れかの資格取得</p> <p><評価> ITSS レベル 3 以上の資格 基本・応用情報技術者試験 職種に合わせた IT 資格</p>
<p>[企業連携実習] 企業実習 B (120h)</p> <p>専攻分野の職業において必要とされる実践的な能力、および専門分野 全般に必要な能力を、企業と連携して育成します。企業に勤務し、ICT・マーケティング現場で実際のデザインプロセスと関連実務を体験します。</p>	<p>具体的な仕事「作業補助」を通じて仕事に必要な知識・技術・技能・態度などを意図的・計画的・継続的に指導し、修得させることによって全体的な業務処理能力（スピード、正確性）を育成する</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自習ノート、プログ化 ・ ビジネスリテラシー強化 ・ 企業風土 ・ チーム制 ・ 自己分析を深める ・ 実践力分析 ・ 業界、職種理解 	<p><評価></p> <p>実習出席率 80%以上 (原則 100%) 企業評価 (クリア) 企業報告プレゼン発表</p> <p>上記、3つのクリアが認定</p>
<p>[総合WS] 卒業 WS (140h)</p> <p>全学科共通のグランドテーマから、課題を発見し、自己のテーマを提案します。「完成度」「プレゼンテーション能力」の2つの視点で審査され、最終のプレゼンテーションで審査員からの推薦を勝ち取った学生は、外部企業のを招いた公開プレゼンテーションへ挑みます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レクチャー基本知識 ・テーマ事例、資料提供 ・調査、フィールドワーク ・ケーススタディ、 ・助言 ・表現、技術指導 ・ショートプレゼン、評価 ・ファシリテーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 問題解決型アプローチ ・ 新しい価値創出 ・ マーケティング施策 ・ データ解析、未来予測 ・ WEB アプリ開発 ・ コンテンツ開発 ・ ブランド開発 ・ キャンペーン、プロモーション戦略、イベント開発 ・ データビジュアライゼーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 専攻に定められた、ディプロマポリシーの内容を満たしているか ・ 卒業、修了に相応しい作品の質 ・ プレゼンテーション力 <p>上記を全て合格。</p> <p>科目評価としては以下 <評価> 1、調査・分析力 30 2、企画・構想力 30 3、提案・説得力 40</p>

以上

■担当講師は全て、10年以上の実務経験を有する講師が担当