



Matsuyama
Business
College

松山デザイナー専門学校
Webクリエイター学科

令和8年度 シラバス

〔1年〕

令和8(2026)年度入学 Webクリエイター学科 Webクリエイターコース カリキュラム一覧

必修/ 選択	科目名	種別	担当者	1年		
				前期	後期	単位
必修	デザイン概論	講義	梅本、西本	30		2
	トレンド分析技法	講義	瀧川	30		2
	Webデザイン構築	講義	永田	30		2
	グラフィック実習 I	実習	西本	60		2
	Webプログラミング I	実習	池住	120		4
	情報リテラシー	講義	高橋	30		2
	ビジネスアプリケーション	実習	四田	30		1
	制作実習 I	実習	池住	120		4
	Webサイト設計	講義	大野		30	2
	SEO基礎	講義	池住		30	2
	プレゼンテーション	講義	池住		30	2
	グラフィック実習 II	実習	西本		60	2
	モーショングラフィックス	実習	西本		30	1
	Ai実習基礎	実習	高橋		30	1
	Webプログラミング II	実習	梶田		90	3
制作実習 II	実習	池住		150	5	
				450	450	37
必修科目 合計				900		37
年間合計時間/単位数				900		37

- 1 講義は15～30時間を1単位とし、実習は30～45時間を1単位とする。
- 2 選択科目は、小計欄に記載されている時間数及び単位数以上になるよう履修すること。
- 3 選択科目の時間数及び単位数は、履修開始時期にのみ記載し、次年度以降も履修可能とする。

授業科目	デザイン概論			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	梅本 卓弥・西本 舞			時間割	木曜 2限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと目的	デザインの根本となる基礎理論を重点的に、Webデザインでの企画、発想から伝えるデザインの具現化、運用にいたるまでに必要な基礎的項目を学習する。これから始まる制作についてのスケジュールの説明を行い、「まず作る」ことから始めることを理解する						
学習到達 目標	デザイナー、Webクリエイターとして、どのような思考をもって知識や技術を現場で活かすのかを理解させる Webクリエイターとして、どのような知識や技術が必要なのかを理解させる						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 WEBデザイン、グラフィックデザイン、映像制作等の実務経験を活かし、学生に指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	ガイダンス・Web人材の展望	授業科目のテーマと目的の解説。Web人材の展望について					
2	サイト検索と解説	学生が興味のあるサイトを探して個人発表後、GWと解説を行う					
3	イントロダクション	授業科目のテーマと目的を解説。学生一人一人にアンケートを実施し、意欲・目的を認識する。各生徒とコミュニケーションを深める					
4	デザインとは	デザインとはなにかを解説。また、デザイナーに必要とされる能力について、広義のデザインと狭義のデザインについて解説					
5	デザイン理論について①	4つのデザイン理論をもと、デザインはセンスではなく理論であることを学習 簡単な実習を行い、理解を深める。					
6	デザイン理論について②	"					
7	デザイン理論について③	"					
8	WEBデザインの基礎知識	主に単位やデータ形式、サーバーやドメインといったWEBデザインに必要な基礎知識を学習					
9	WEBデザインの基本	WEBデザインを行う上で重要な情報をワークフローを基に学習。また 分担制作をする際の役割と注意点を解説					
10	WEBデザインの企画	企画をたてるためのヒアリング能力について、各種契約契約書、著作権、知的財産解説について学習					
11	WEBデザインの設計	ヒアリングシートを基にサイトマップ、ワイヤーフレーム、モックアップ、 システム設計について学習					
12	WEBデザインの制作	デザインキャンプをおこなうために必要な基礎知識とトンマナ設定について、 コーディング、システム開発についてを学習					
13	WEBデザインの流行	WEBデザインの現在の流行りと注意点、システム設計の現状などを学習					
14	WEBサイトの運用	公開後のWEBサイトの運用とマーケティングについて学習					
15	修了テスト	修了テスト実施と解説					
使用テキスト 教材・教具	『なるほどデザイン』筒井美希／MDNコーポレーション						
参考図書 参考文献	『いちばんよくわかる Webデザインの基本』伊藤 庄平／SBクリエイティブ株式会社						
成績評価の 方法・基準	小テスト20%・発表20%・修了テスト60%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	トレンド分析技法		時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	瀧川 倫太		時間割	月曜 3限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年	
授業科目の テーマと 目的	ネット上で公開されているWebページを検証し、現在の「はやりのレイアウト」を掴む技法を学習。そのデザインを選択した意図や技術的な進歩がデザインに与える影響など、背景にある要因を読み取るための手法を学ぶ					
学習到達 目標	クライアントニーズとユーザーニーズに対し、「見た目のトレンド」「技術的なトレンド」「競合分析」など他角的に分析しサイト制作に落とし込める知識を身につけるようになる					
担当教員の 授業に関わ る 実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 ECサイトの運用、コーポレートサイト等のディレクションからリリースまでのワンストップ制作の実務経験を活かし、学生に指導する				
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度					
1	Webの登場と歴史	インターネット・Webの登場が世界にもたらした変化について				
2	ECサイトの歴史	ECサイトの登場と変遷				
3	Webサイトの分析①	「良い・悪いWebサイト」を判断するための基礎知識				
4	Webサイトの分析②	実際のサイトを分析してみる				
5	Webデザインのトレンド遍 歴	Webデザインの遍歴と、デザインと技術の関わり				
6	デザイントレンドの探り方	デザインにおけるトレンドの探り方				
7	技術的トレンドの探り方	Webにおける技術的なトレンドの探り方				
8	第1回分析レポート発表会	事前テーマを元に、レポートを発表				
9	ECサイトの分析①	ECモールとECプラットフォームの比較				
10	ECサイトの分析②	ECサイトを商品から考える①				
11	ECサイトの分析③	ECサイトを商品から考える②				
12	第2回分析レポート発表会	事前テーマを元に、レポートを発表				
13	SNSマーケティング①	SNSマーケティングの基礎知識				
14	SNSマーケティング②	企業におけるSNSの活用法を学ぶ				
15	第3回分析レポート発表会	事前テーマを元に、レポートを発表				
使用テキスト 教材・教具	オリジナルデータ教材、スライド					
参考図書 参考文献						
成績評価の 方法・基準	小テスト40%・レポート発表内容60%で評価する					
履修上の 留意点				検定試験の 概要		
備考						

授業科目	Webデザイン構築			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	永田 俊之			時間割	火曜 1限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	ネット上で公開されているWebページを検証し、現在の「はやりのレイアウト」を掴む技法を学習。そのデザインを選択した意図や技術的な進歩がデザインに与える影響など、背景にある要因を読み取るための手法を学び、具体的に実践的なテクニックに落とし込む						
学習到達 目標	クライアントニーズとユーザーニーズに対し、「見た目のトレンド」「技術的なトレンド」「競合分析」など他角度的に分析しサイト制作に落とし込める知識と実務に直結するような具体的なデザインテクニックを身につけるようになる						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 企業サイト、キャンペーンサイト、LP、システム案件のフロント、ECサイトなどジャンルや業種を問わず100社程度のデザイン構築経験を活かし、学生に指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	Web概論	Webサイトの基礎的な知識とWeb制作の流れを掴む					
2	Webデザインとは Webデザイナーの役割	グラフィックデザインとWEBデザインの考え方の違いや、Webデザイナーの役割(フロントエンドエンジニアとの違い)を学ぶ ※小テスト					
3	使用ソフトの紹介	Webデザインで使用されるソフトとその特徴と違い ※小テスト					
4	素材の活用方法、Web フォントについて	アイコンや画像素材の活用方法とWebでよく使用されるフォントとその理由やその他、便利ツールの活用方法 ※小テスト					
5	配色について	Webデザインにおける配色について ※小テスト					
6	ニーズを意識したデザ イン	クライアントニーズとユーザーニーズの違いを知り、どのようにデザインに落とし込むのかを学ぶ ※小テスト					
7	ワイヤーフレームにつ いて	ワイヤーフレームの役割と重要性					
8~9	デザイン実習 (ワイヤーフレーム)	先んじて学習したワイヤーフレームに関する考え方を踏まえた上で、実際にワイヤーフレームを作成する ※課題提出					
10	コンテンツ幅の考え方と モバイルファーストにつ いて	コンテンツ幅を意識したデザインの重要性を知り、モバイルファーストを意識したデザインの考察					
11~12	デザイン実習 (レタッチ)	photoshopを使用したレタッチの基本的な作業を学ぶ ※課題提出					
13~14	デザイン実習 (バナー)	photoshopを使用したバナーのレイアウトを学ぶ ※課題提出					
15	期末テスト	前期総まとめの筆記テスト ※期末テスト					
使用テキスト 教材・教具	オリジナルデータ教材、スライド						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	小テスト10%・提出課題10%・実習評価40%・および期末試験40%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	グラフィック実習 I			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	2
担当教員 (資格等)	西本 舞			時間割	月曜 1・2限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと目的	グラフィックデザインの基礎知識、Adobe PhotoshopとIllustratorの基本的な操作方法について理解し、後期グラフィック実習Ⅱに繋がるスキルを習得						
学習到達 目標	グラフィックデザインの基礎知識を学びながら、Adobe PhotoshopとIllustratorを使った課題演習を実施						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 12年間グラフィックデザイナーとして活動。商品開発や販促企画に携わる それらの知見を活かし、以下のシラバスと教材を使って学生へ指導					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	Illustrator	現場でグラフィックデザインに必要な基礎知識とアプリの基本について					
2	Illustrator	データ管理方法／画面の基本操作					
3～4	Illustrator	図面や線を描く／変形の仕方					
5～6	Illustrator	色と透明度の設定					
7～8	Illustrator	線と文字の設定					
9～10	Illustrator	画像配置とリンク					
11～12	Illustrator	データ管理の方法(復習)／トリムマークと印刷方法					
13	Illustrator	覚えておきたい機能／仕事でよく使う機能					
14	課題制作	Illustratorを使った自由制作をし発表					
15～16	Photoshop	画面の基本操作／レイヤーの操作					
17～18	Photoshop	選択範囲の作成					
19～20	Photoshop	色の設定とペイント操作					
21～22	Photoshop	レイヤーマスク					
23～24	Photoshop	文字、パス、シェイプ					
25～26	Photoshop	画像の修正／色調補正					
27～28	Photoshop	フィルターとレイヤースタイル					
29	Photoshop・Illustrator	IllustratorとPhotoshopの連携					
30	課題制作	IllustratorとPhotoshopを使い自由制作をし発表					
使用テキスト 教材・教具	『イラレの5分ドリル』浅野桜/翔泳社 『フォトショの5分ドリル』浅野桜/翔泳社						
参考図書 参考文献	『Photoshop 10年使える逆引き手帖』高野 雅弘/SBクリエイティブ株式会社 『Illustrator 10年使える逆引き手帖』藤本 圭/SBクリエイティブ株式会社						
成績評価の 方法・基準	小テスト30%、提出課題70%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	Webプログラミング I		時間数 (コマ数)	120 (60)	単位数	4
担当教員 (資格等)	池住 篤子		時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年	
授業科目の テーマと 目的	HTMLとCSSの基礎知識を習得し、基本的なレイアウトのWebサイト制作が可能なレベルのコーディングスキルを習得します。併せて、Basicスキルを保証するためWebクリエイター能力認定試験HTML5対応エキスパートの資格を取得します					
学習到達 目標	基本的な構造のWebページを作成するコーディング技術の習得と「Webクリエイター能力認定試験HTML5」の資格取得					
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】				
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度					
1~2	授業概要説明と環境設定 サイト作成の基礎知識	授業内容、到達目標について、Webページ作成の基礎知識、VisualStudioCodeのインストールHTMLの役割とcssの役割、HTMLの基本構造と主要なタグについて				
3~6	HTML基礎	HTMLの基本構造と主要なタグについて ページ内の汎用パーツの作成(ナビゲーション、図表入りテキスト、テーブル、フォーム)				
7~10	CSS基礎	書式とルールについて、セレクトタについて 装飾プロパティとレイアウトプロパティについて				
11~12	Webページの構成と ディレクトリ構造	レスポンス対応について、スクリプトやwebフォント、cssファイル等の読み込みについて ディレクトリ構成とリンクの記述の関係について				
13~18	マークアップ演習	見本を参考にテキストをマークアップし、cssで装飾する				
19~24	スタンダード模擬問題	スタンダード模擬問題を制限時間内に解く。修正、解説				
25~36	エキスパート模擬問題	エキスパート模擬問題を制限時間内で解く。修正、解説				
37~38	認定試験受験	「Webクリエイター能力認定試験HTML5 エキスパート」の認定試験を実施する				
39~46	Webページレイアウト	ページ内のパーツをブロックに分けてレイアウトする手法について練習する				
47~56	レスポンスデザイン	レスポンス対応について、IDやクラスの指定について練習する				
57~58	装飾について	スクリプトやwebフォント、cssファイル等の読み込みについて学習する				
59~60	期末テスト	見本を参考にして制限時間内にページを作成する				
使用テキスト 教材・教具	『初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門 改訂2版』栗谷幸助他/エムディエヌコーポレーション 『HTML/CSSブロックコーディング デザインをすらすら再現できる』: 笠井枝理依: 翔泳社					
参考図書 参考文献						
成績評価の 方法・基準	授業で作成する課題の完成度および小テストを20%・期末テストを60% Webクリエイター認定試験の試験結果20%で評価する					
履修上の 留意点		検定試験の 概要	Webクリエイター能力認定試験HTML5対応エキスパート: 2026年7月			
備考						

授業科目	情報リテラシー			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	高橋 良昌			時間割	木曜 1限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	コンピュータについての基礎知識を学習する。学生が授業で使用するAppleノートパソコンの設定、OSの機能解説や使用方法、接続可能な周辺機器、ネットワークや使用するソフトウェアについて。企業活動、市民生活でも情報セキュリティは重要な課題となっている。社会人として必要な情報セキュリティの概要を学習する						
学習到達 目標	Apple/パソコンの環境の設定。授業で使用するソフトウェアのインストールと設定。OSの機能理解。社会人として守るべきセキュリティやコンプライアンス(法令遵守)の知識を持つこと						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1~2	ガイダンス	授業科目のテーマと目的の解説。パソコン、周辺機器初期作業					
3~4	アプリケーション	マイクロソフト365、Adobe、他ソフトウェアのインストール作業					
5~6	周辺機器設定	プリンターや周辺機器インストール、設定作業					
7~10	OSの機能①	オペレーションシステム(OS)についての概要説明					
11~12	OSの機能②	デスクトップとFinderについて					
13~14	OSの機能③	フォルダやファイル操作と外部ストレージの使用について					
15	前期末テスト	前期末テスト実施と解説					
使用テキスト 教材・教具	『改定第5版 基礎からわかる情報リテラシー』森本尚之/技術評論社						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	期末試験80%・小テスト20%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	ビジネスアプリケーション			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
担当教員 (資格等)	四田 素子			時間割	月曜 4限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	ビジネスに必要な「Microsoft Word」「Microsoft Excel」「Microsoft PowerPoint」の基本操作を学習し、実践できるスキルを習得する						
学習到達 目標	基本的なビジネス文書やイラストを用いた表現力のある文書、表やグラフ、各種関数が組み込まれたワークシート、見やすく効果的なプレゼンテーション資料が作成できる						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	Word ①	Word for Mac の基本操作を確認する					
2	Word ②	Wordで基本的な文書を作成する					
3	Word ③	画像や図形、表を活用した文書を作成する					
4	Word 演習	Wordの復習として演習課題を解く					
5	PowerPoint ①	PowerPoint for Mac の基本操作を確認する					
6	PowerPoint ②	オブジェクトを挿入し視覚効果の高い資料を作成する					
7	PowerPoint ③	プレゼンテーションに動きを設定する					
8	PowerPoint 演習	PowerPointの復習として演習課題を解く					
9	Excel ①	Excel for Mac の基本操作を確認する					
10	Excel ②	データを計算し表の体裁を整える					
11	Excel ③	いろいろな関数を利用する					
12	Excel ④	グラフを作成する					
13	Excel ⑤	データベース機能を利用する					
14	Excel ⑥	Excelの便利な機能を活用する					
15	Excel 演習	Excelの復習として演習課題を解く					
使用テキスト 教材・教具	『今すぐ使えるかんたんMicrosoft Office for Mac[Office2024/Microsoft365 両対応]』AYURA/技術評論社 (ISBN:9784297149413)						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	小テスト30%・課題作成70%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	制作実習 I			時間数 (コマ数)	120 (60)	単位数	4
担当教員 (資格等)	池住 篤子			時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	Webサイト、ポスター、映像など多彩なメディア作品を実際に制作する実践型の授業。企画から完成までを通して表現力と制作力を高める						
学習到達 目標	基本的なwebページの作成技術を得し、LPやポスター等の作品を掲載したポートフォリオサイトを作成する						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	授業概要説明	授業内容、到達目標についての説明、webサイト制作の制作工程の把握					
2~4	企画、設計、デザイン	制作に入る前に必要な作業について確認する					
5~10	サイト模写①	サンプルサイトのコーディング解説を見ながらシングルページを作成し、一般的な構造のwebページのコーディングの流れを把握する					
11~12	サーバーアップロード	サイト公開のために必要な知識と環境設定を行う。ftpソフトを利用し、作成した模写サイトをローカルサーバー(テストサーバー)にアップロードする					
13~18	サイト模写②	サンプルサイトの完成図を参考にwebページを作成する					
19~30	イベント関連制作	学園祭イベントのための広告物作成、イベント実施のための準備等を行う					
31~36	サイト作成	オリジナルのコンテンツ内容のページをサイト模写①又は②の構造を利用して作成する					
37~56	ポートフォリオサイト作成	企画書を作成し情報設計後、デザインカンプを作成。素材を準備しコーディングする。完成後は各自の公開サーバー領域にデータをアップロードし、動作確認する					
57~58	作品発表準備	公開サーバー上のサイトの動作確認、および発表用資料の作成と発表練習					
59~60	制作発表	各自が作成したwebサイト等の作品を発表する					
使用テキスト 教材・教具	オリジナル教材、スライド						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	成果物(Webサイトおよび、印刷物等の作品)80%・グループ作業での貢献度20%で評価する						
履修上の 留意点		検定試験の 概要					
備考							

授業科目	Webサイト設計			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	大野 淳			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	サイト設計に必要なフェーズやドキュメントの作成方法について、概要設計、フロー図、ワイヤーフレームの作成などについて学習する						
学習到達 目標	Webサイトに関する設計資料、基礎知識の習得						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 クライアントとのディレクション業務、ワイヤーフレーム作成、タスク管理、セールスライティング、SEOライティング、コピーライティング、SEO対策業務経験を活かし、学生に指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	ガイダンス	授業科目のテーマと目的の解説					
2	ディレクションに求められるもの	今のWEBディレクションに求められるものの概要について					
3	制作～ミッション～ゴールの確認	制作現場における法令、プライバシーポリシー、制作のゴールについて					
4	企画フェーズ	制作前にクライアントへ求めるヒアリングシートの内容理解					
5	UXの考え方	WEBサイトを利用するペルソナの作成方法や考え方、UXについて考える					
6	要件定義書の考え方	要件定義書への落とし込みや理解について					
7	設計フェーズ	WEBサイト構築前のワイヤーフレームについての理解					
8	ライティングについて	SEOライティング、コピーライティングについての概要と使い方について					
9	SEO設計	WEBサイトのSEO対策における基本的な設計					
10	開発環境について	開発環境におけるユーザビリティについての考え方					
11	制作の進行管理について	制作現場におけるコミュニケーションツールの紹介					
12	WEBサイト公開の注意点	WEBサイト制作後の公開前の最終確認項目について					
13	運用について	WEBサイトを運用する上でのPDCAの回し方					
14	まとめ	試験対策					
15	後期修了試験	修了試験の実施					
使用テキスト 教材・教具	『第3版 Webディレクションの新・標準ルール』栄前田勝太郎 岸正也/エムディエヌコーポレーション(ISBN:9784295204220)						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	小テスト50%・修了試験50%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	SEO基礎			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	池住 篤子			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	ネット上で公開されているWebページを検証し、現在の「はやりのレイアウト」を掴む技法を学習。そのデザインを選択した意図や技術的な進歩がデザインに与える影響など、背景にある要因を読み取るための手法を学ぶ						
学習到達 目標	クライアントニーズとユーザーニーズに対し、「見た目のトレンド」「技術的なトレンド」「競合分析」など他角度的に分析しサイト制作に落とし込める知識を身につけるようになる						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	Webワード分析とは	Webにおけるワード分析とは					
2	作業環境構築	各自のGoogleアカウントを用いてアナリティクス、サーチコンソールの開設と共有作業を行う					
3	検索エンジンとは	検索エンジンの種類と違いと特徴 ※小テスト					
4	SEOとPDCAの重要性	SEOとPDCAの相関関係について					
5	METAタグの重要性	titleやdiscriptionの設定で得られる効果 ※小テスト					
6	「検索フレーズ」と 「キーワード」	「検索フレーズ」と「キーワード」の違い					
7	リニューアル時間問題点の データ収集	データツールを用いた分析で問題点の解決につながるサイトキーワードの導き出し方 ※小テスト					
8	実際に改善してみよう	デモサイトを用いて実際にキーワードやサイト内フレーズを変更する一連の流れを説明しながら進める					
9	Web解析ツールを活用	Google Web解析ツールを活用した改善点の探し方 ※小テスト					
10	Googleトレンド分析	Googleトレンドを用いたワードの分析方法					
11	Googleアナリティクス分析	デモサイトを用いてGoogleアナリティクスの見方・活用方法を知る					
12	Googleサーチコンソール分析	デモサイトを用いてGoogleサーチコンソールの見方・活用方法を知る					
13	コンテンツマーケティングとは	コンテンツマーケティングを用いたターゲットワードでの集客方法と事例紹介 ※小テスト					
14	LLMOについて	LLMOとは何か、SEOとLLMOの違いなどについて知る					
15	効果測定考察会	2回の分析レポートで得られた変化を確認しながら考察する※期末テスト					
使用テキスト 教材・教具	オリジナルデータ教材、スライド						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	小テスト20%・レポート20%・期末テスト60%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	プレゼンテーション			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	池住 篤子			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	聞き手にわかりやすく伝え、発表を通じて相手を説得し、納得させ、購買行動など何らかの行動を起こさせるプレゼンテーションについて学習する						
学習到達 目標	プレゼンテーションに関する知識を習得し、わかりやすい資料作成、説得力のある発表ができるようになる						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	プレゼンテーションとは	プレゼンテーションの定義について学習する					
2	1分スピーチと振り返り	良い印象を与える話し方と態度について学習する					
3	ビブリオバトル	3分の発表をし、相手の心を動かす「話し方」について学習する					
4	プレゼンの「組み立て方」	内容を組み立てる「5つの方法」について学習し、相手の心を動かすプレゼン「構成」について学習する					
5	プレゼン①	決められたテーマで指定時間内発表し、振り返りで改善点を見つける					
6	内容の整理、構成の組立	内容を構造化と階層的な整理について、文書の要約のわかりやすい資料作成のポイントについて学習する					
7	プレゼン②	テーマをきめて、各自資料作成と発表準備をする					
8	説得力のある資料作成	わかりやすい資料作成のポイントについて学習する					
9	発表準備	テーマをきめて、各自資料作成と発表準備をする					
10	プレゼン③	決められたテーマで指定時間内発表し、振り返りで改善点を見つける					
11	発表準備	テーマをきめて、各自資料作成と発表練習をする					
12	発表準備	テーマをきめて、各自資料作成と発表練習をする					
13	期末:プレゼン④	期末(最終)プレゼンテーションを行う					
14~15	制作発表Ⅱプレゼン準備	学年末制作発表でのポートフォリオサイト発表の準備を行う					
使用テキスト 教材・教具	オリジナルデータ教材、スライド						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	プレゼン発表80%、小テストおよび授業内課題20%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	グラフィック実習Ⅱ			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	2
担当教員 (資格等)	西本 舞			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと目的	「Adobe Photoshopクリエイター認定試験(スタンダード)」と 「Illustratorクリエイター認定試験(スタンダード)」の資格取得						
学習到達 目標	試験対策を通じてグラフィックツールの応用、 グラフィック実習Ⅰからステップアップした実用レベルの知識と技術の習得						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 12年間グラフィックデザイナーとして活動。商品開発や販促企画に携わる それらの知見を活かし、以下のシラバスと教材を使って学生へ指導					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	Illustrator	練習問題 & 解説					
3～4	Illustrator	模擬問題1 & 解説					
5～6	Illustrator	模擬問題2 & 解説					
7～8	Illustrator	模擬問題3 & 解説					
9～10	Illustrator	模擬問題4 & 解説					
11～12	Illustrator	復習問題					
13～14	Illustrator	Illustrator試験					
15～16	Photoshop	練習問題 & 解説					
17～18	Photoshop	模擬問題1 & 解説					
19～20	Photoshop	模擬問題2 & 解説					
21～22	Photoshop	模擬問題3 & 解説					
23～24	Photoshop	模擬問題4 & 解説					
25～26	Photoshop	復習問題					
27～28	Photoshop	Photoshop試験					
29～30	Photoshop・Illustrator	振り返りながらの自由制作実習					
使用テキスト 教材・教具							
参考図書 参考文献	サーティファイソフトウェア活用能力認定委員会 ・Illustrator@クリエイター能力認定試験 問題集 ・Photoshop@クリエイター能力認定試験 問題集						
成績評価の 方法・基準	Photoshopクリエイター認定試験の試験結果30%・Illustratorクリエイター能力認定試験結果 30%・小テストおよび提出課題の完成度を40%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要	Photoshopクリエイター認定試験(スタン ダード):2026年11月 Illustratorクリエイター認定試験(スタン ダード):2027年1月		
備考							

授業科目	モーショングラフィックス			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
担当教員 (資格等)	西本 舞			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと目的	映像表現・アニメーションの基礎知識と、Adobe Premiere Pro・After Effectsの基本的な操作方法、編集技術の習得						
学習到達 目標	Adobe Premiere ProとAfter Effectsを活用した映像作品を制作						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 販促企画として商品やブランドの簡易なRP動画を制作 それらの知見を活かしてPremierproとAftereffectを改めて学び、以下カリキュラムを元に学生へ指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	座学	映像の仕組みと画面構成					
2	Premierpro	Prの基本操作とカット編集					
3	Premierpro	テロップ作成とBGM調整					
4	Premierpro	映像の書き出しと管理方法					
5	After Effects	AEの基本構造とレイヤー					
6	After Effects	キーフレームとアニメーション					
7	After Effects	速度の緩急(イージング)「グラフエディター」					
8	After Effects	図形(シェイプ)の操作方法					
9	After Effects	文字のアニメーション基礎「テキストアニメーター」					
10	After Effects	エフェクトと合成の基礎					
11	After Effects	「親子関係(ペアレント)」を使った動きの基礎					
12	After Effects	マスクとトラックマットを使った合成方法					
13	PrとAEの連携制作フ ロー	「ダイナミックリンク」を使った効率的な編集方法					
14	自由制作	これまでの応用 テーマに沿った動画を制作					
15	作品講評会	完成作を上映し、制作意図を言語化・発表					
使用テキスト 教材・教具	『Premiere Pro & After Effects いますぐ作れる！ムービー制作の教科書[改訂第5版]』 阿部 信行／株式会社 技術評論社						
参考図書 参考文献	『入門×実践 Premiere Pro 作って学ぶ動画編集』ムラカミ ヨシユキ／SBクリエイティブ株式会社 『入門×実践 After Effects 作って学ぶ映像効果』ムラカミ ヨシユキ／SBクリエイティブ株式会社						
成績評価の 方法・基準	小テスト30%・提出課題70%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	Ai実習基礎		時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
担当教員 (資格等)	神馬 一博・高橋 良昌		時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年	
授業科目の テーマと 目的	生成AI(テキスト生成、画像生成、動画生成)の基礎知識と実践的な活用方法について学習する。デザイン・クリエイティブ分野における生成AIの可能性と限界を理解し、適切かつ効果的に活用できる能力を養う。また、著作権やビジネスモデルなど、生成AIを取り巻く社会的・法的課題についても理解を深める					
学習到達 目標	1. 生成AIの基礎知識(種類、仕組み、ビジネスモデル)を説明できる 2. 著作権や利用規約を理解し、適切に生成AIを利用できる 3. 効果的なプロンプト(指示文)を設計し、目的に応じた出力を得られる 4. テキスト・画像・動画の各生成AIを実際に使用し、デザインワークフローに組み込める 5. 生成AIの可能性と限界を理解し、倫理的な判断ができる					
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】『神馬』 Microsoft Development Co., Ltd.やPivotal Japanなど複数のIT企業において、Webシステム開発やソフトウェア開発の実務に従事。AI技術やWeb技術を活用したアプリケーション開発や研究、IT実務家への指導経験を有する。Javaコミュニティ(JCP Full Member, Java in Education Member)での技術標準化活動を通じて先端技術動向を把握し、これらの実務経験と教育経験を活かして実践的な生成AI活用技術を学生に指導する				
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度					
1	生成AIの基礎知識	生成AIの概要、歴史と発展、種類(テキスト・画像・動画・音声)について学び、無料のテキスト生成AIを使った基本操作と簡単な対話、デザイン関連の質問を実習する				
2	生成AIのビジネスと権利問題	ビジネスモデル(無料・有料プラン、課金制)、著作権と法的課題、商用利用の注意点、トークンとコンテキストウィンドウについて学び、利用規約の確認と比較、入力制限の体験、著作権についての調査を実習する				
3	テキスト生成AIの実践活用	プロンプトの書き方(具体性、役割付与、出力形式指定、制約条件)とデザイン業務での活用例について学び、プロンプト比較実験、架空クライアント案件でのキャッチコピー生成、役割付与による回答変化の観察を実習する				
4	画像生成AIの実践活用	画像生成AIサービスの種類と特徴、プロンプトの書き方(主題・スタイル・構図・色調)、ネガティブプロンプト、パラメータ調整、商用利用とライセンスについて学び、無料画像生成AIでの基本操作、プロンプト精度実験、架空デザイン案件での制作、複数サービスの比較を実習する				
5	動画生成とトレンド・統合活用	動画生成AIの最新トレンド、マルチモーダルAI、デザインワークフローへの統合、AI時代のデザイナーに求められるスキルについて学び、動画生成体験、統合ワークフロー実践する(テキスト→画像→編集)				
6~10	画像生成AIの実践	異なるプラットフォーム別に同一プロンプトにて生成AIを作成・比較させる。 また、生成されたものを学生間で共有し比較させることで、プラットフォームごとの強みや結果を検討させる				
11~12	動画生成AIの実践	異なるプラットフォーム別に同一プロンプトにて生成AIを作成・比較させる。 また、生成されたものを学生間で共有し比較させることで、プラットフォームごとの強みや結果を検討させる				
13~14	音声・音楽その他の生成AIの実践	異なるプラットフォーム別に同一プロンプトにて生成AIを作成・比較させる。 また、生成されたものを学生間で共有し比較させることで、プラットフォームごとの強みや結果を検討させる				
15	まとめ 期末試験	画像生成されたもののトレースする技術の習得する必要性と、AI生成の未来				
使用テキスト 教材・教具	オリジナルテキスト 『改訂版 生成AI/パスポート テキスト&問題集』GUGA監修/日本能率協会マネジメントセンター					
参考図書 参考文献	『AIでゼロからデザイン』川合卓也著/翔泳社 『AI時代のクリエイティブ AIの操り方とプロンプト作成のコツがわかる本』河野緑著/ソシム 『改訂版 生成AI/パスポート テキスト&問題集』GUGA監修/日本能率協会マネジメントセンター					
成績評価の 方法・基準	提出課題40%・期末試験60%で評価する					
履修上の 留意点				検定試験の 概要		
備考						

授業科目	WebプログラミングⅡ		時間数 (コマ数)	90 (45)	単位数	3
担当教員 (資格等)	梶田 一貴		時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年	
授業科目の テーマと 目的	本科目では、HTML/CSSの知識を土台として、Webページに動きや対話性をもたらすJavaScriptの基礎を習得する。プログラミング未経験の学生を対象に、変数・条件分岐・繰り返し・関数といった一般的な概念を、Web制作の文脈で実践的に学ぶ。最終的にスライドショーの制作を通じて、設計から実装までの一連のプロセスを体験し、制作物にインタラクションを加える技術的基盤を築くことを目的とする					
学習到達 目標	JavaScriptの基本文法を理解し、DOM操作とイベント処理を活用して、インタラクティブなスライドショーを自力で実装できる					
担当教員の 授業に関わる 実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】				
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度					
1～2	JavaScriptとは	WebページにおけるJSの役割を理解する HTMLがCSSを呼ぶように、HTMLからJSファイルを読み込む方法を学ぶ				
3～4	コンソールと基本文法	ブラウザの開発者ツールでコンソールを使う console.log()で値を出力し、文字・数値・コメントの書き方を学ぶ				
5～7	変数	letとconstの違いを理解する 値を変数に入れて使い回す考え方を習得し、CSSの変数との違いも整理する				
8～9	データ型と演算	文字列・数値・真偽値の3種類を学ぶ 文字列の結合、数値の四則演算、プレートリテラルの使い方を習得する				
10～12	条件分岐	if / else if / elseの構造を学ぶ 比較演算子・論理演算子を使って「条件によって処理を変える」感覚を身につける				
13～15	繰り返し	forループの書き方を学ぶ。カウンター変数の増減を追いながら、同じ処理を指定回数だけ実行する仕組みを理解する				
16～19	関数	functionの定義と呼び出し方を学ぶ 引数・戻り値の概念を理解し、処理を部品化して再利用できる設計を身につける				
20～22	配列	[]で複数のデータをまとめる方法を学ぶ インデックスで要素を取り出す操作と、lengthプロパティの使い方を習得する				
23～26	DOMの取得と書き換え	querySelectorでHTML要素を取得する方法を学ぶ textContent・innerHTML・styleプロパティで内容や見た目を変える				
27～29	イベント	addEventListenerでクリックなどのユーザー操作を検知する方法を学ぶ ボタンを押したら何かが変わる仕組みを作る				
30～32	クラス操作	classList.add / remove / toggleでCSSクラスをJSから付け替える方法を学ぶ CSSアニメーションとの連携を理解する				
33～36	画像切り替えの実装	配列に画像パスを格納し、インデックスを増減させてsrc属性を書き換える 前後ボタンで画像が切り替わる基本機能を作る				
37～40	インジケータの実装	スライド番号に対応した点ナビゲーションをJSで生成する クリックで任意のスライドへ移動できる機能を追加する				
41～44	自動再生と仕上げ	setIntervalで一定間隔の自動切り替えを実装する CSSトランジションを加えて見た目を整え、完成したスライドショーを提出する				
45	期末試験	本講座のまとめとしての試験を実施				
使用テキスト 教材・教具	■ JavaScript 『確かな力が身につくJavaScript「超」入門 第2版』 狩野 祐東 (著)/SBクリエイティブ					
参考図書 参考文献						
成績評価の 方法・基準	課題制作 (HTML/CSS) 30%・課題制作 (JavaScript) 30%・期末試験40%で評価する					
履修上の 留意点				検定試験の 概要		
備考						

授業科目	制作実習Ⅱ			時間数 (コマ数)	150 (75)	単位数	5
担当教員 (資格等)	池住 篤子			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	Webクリエイター学科 Webクリエイターコース1年		
授業科目の テーマと 目的	決められたグループごとに学内イベントや学外からの依頼を受けた、より実践的なサイト制作を行う 並行して、個人のポートフォリオサイト、個人作品サイトの制作も行う						
学習到達 目標	実践的なサイト制作を通じてサイト制作全体の流れを理解し、制作技術を向上させる						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	授業概要説明とHTML/ CSSの復習	授業内容、到達目標についての説明と前期授業「制作実習Ⅰ」で制作した Webサイトの改善点等の確認。HTML/CSSの復習					
3～4	サイトのブロック分解	HTML/CSSの復習 Webページをブロックに分解して捉えていく手法について順を追って学習					
5～10	HTMLの復習	HTML/CSSの復習 オーソドックスなデザインのWebサイトをブロック分解し、HTMLとCSSの記述 について復習					
11～16	企画①、設計	個人作成サイトの企画、設計、進捗管理表の作成					
17～28	デザイン、制作	個人作成サイトの企画、設計、進捗管理表の作成					
29～40	企画②、設計、デザイン	学内イベント告知サイトの企画およびデザイン案作成後、提案を行う(グ ループ制作)					
41～68	デザイン、制作	グループ、および個人作品の制作					
69～73	制作発表会準備	発表資料作成と進級制作発表会の準備作業を行う					
74～75	制作発表	進級制作発表を行う					
使用テキスト 教材・教具	オリジナル教材、スライド						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	成果物(Webサイトおよび、印刷物等の作品)80%・グループ制作での貢献度20%で評価する						
履修上の 留意点		検定試験の 概要					
備考							