

実務経験のある教員等による授業科目の  
授業計画書（シラバス）

《省令で定める単位数等の基準数相当分》

～Web マーケティング学科～

科目名	Web入門	単位数	4	科目コード				
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年通年			
受講条件		開設時期		教員実務経験対象	○			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	<p>本科目では、インターネットの中心的なアプリケーションであるWeb (World Wide Web) の概観と、その構築に広く用いられているHTMLの基礎、およびその周辺技術を理解することを目的とする。まず、Webを実現している基礎的な技術を理解する。その後、さまざまな環境で問題なく閲覧可能なHTML・CSSの基本的な構文を身に付ける。これらと関連して使用される技術を用いて可能になるWeb上の表現について学習する。</p>							
授業の一般目標	<p>①インターネットとWebの概要を理解する          ②「広義HTML5」とそれに含まれる「狭義HTML5」、「CSS3」、「JavaScript」の概要を理解する          ③Webページのコンテンツの構造を司る「狭義HTML5」の役割を中心に、主だった各要素の意味と記述方法を理解する          ④Webページのデザインを司る「CSS3」の役割と、豊かな表現方法を理解する          ⑤Webページの動きを司る「JavaScript」の役割と、さまざまなAPIの概要と機能を理解する</p>							
受講条件	なし							
事前学習について (テキスト・参考書等)	なし							
授業の到達目標	<input type="checkbox"/> 知識・理解の観点 HTML5を使ったWebページの各要素の意味と記述方法を説明できる <input type="checkbox"/> 思考・判断の観点 豊かな表現を実現するために、CSS、JavaScriptを用いて、Webページを表現できる <input type="checkbox"/> 関心・意欲の観点 学習資料を見た上で、わからない専門用語については、学内外の電子辞書サービス等を利用して調べることができる <input type="checkbox"/> 態度の観点 <input type="checkbox"/> 技能・表現の観点							
授業計画 (全体)								
授業計画 (授業単位)								
回数/日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
1, 2	イントロダクション							
3, 4	インターネットの世界							
5, 6	Webってなんだろう、Webを見るには							
7, 8	Webでできること、Webを作るには							
9, 10	二種類のHTML5、HTML 1からHTML 4まで							
11, 12	広義のHTML5、狭義のHTML5							
13, 14	タグと要素、ドキュメントタイプの指定							
15, 16	文字コードの指定、検索エンジンへの対応							
17, 18	ヘッダー・フッタの要素、グローバルナビゲーションの要素							
19, 20	メインコンテンツの要素							
21, 22	見出しの要素、段落の要素							
23, 24	箇条書きの要素、その他のHTML要素							
25, 26	リンクの要素、入力フォームの要素							
27, 28	診断と進捗の要素							
29, 30	CSSの書き方、CSSの設置方法							
31, 32	セレクタ、プロパティ							
33, 34	文字を装飾するプロパティ、段落を装飾するプロパティ							
35, 36	段組をするプロパティ、背景を装飾するプロパティ							
37, 38	影を作ろう、角を丸くしよう							
39, 40	背景をグラデーションに、鏡で反射したようなデザイン							
41, 42	コンテンツを變形するとは、回転させよう							
43, 44	伸縮させよう、移動させよう							
45, 46	CSS3アニメーションの実装							
47, 48	3次元表示させよう、3次元のアニメーション							
49, 50	JavaScript							
51, 52	変数、if							
53, 54	要素の取得、Webページへの出力							
55, 56	データの入力							
57, 58	位置情報のAPI、描画のAPI							
59, 60	総括							
成績評価方法	1 授業内で小テストを行う。 2 授業最終期末によって下記観点から評価を行う。 3 4							
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	◎	◎					50	秀、S (4) : 90点以上
小テスト	◎	◎	○				45	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度							なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品			○	○			5	不可、E (0) : 59点未満
演習							なし	未修得、履修放棄、F
出席							なし	( ) 内はGPA点数
担当教員	實際 寛和		実務経験紹介	Webデザイナー、プログラマー				

科目名	業務アプリケーションの進化と開発		単位数	4	科目コード				
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年通年				
受講条件		開設時期		教員実務経験対象	○				
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	ビジネスの現場を変える業務アプリケーションは、ビジネスモデルとコンピュータ技術の両者の進化に伴い急速に普及してきた。本科目では代表的な産業のビジネス上の課題と、その解決策として提案されてきた業務アプリケーションの歴史について振り返り、今後の業務アプリケーション開発のあり方を考える。また、業務アプリケーションの背景にある企業情報システムのアーキテクチャおよび開発手法についても学び、既存業務アプリケーションの成り立ちが述べられるようにする。								
授業の一般目標	①代表的な産業のビジネス課題と、それに対応する業務アプリの歴史を理解し、説明できる ②業務アプリの背景にある企業情報システムのアーキテクチャを理解し、説明できる ③業務アプリの開発に用いられている様々な開発手法とその特徴を理解し、説明できる								
受講条件	プロジェクトマネジメント入門の単位を修得済みであること								
事前学習について (テキスト・参考書等)	・仕事の成功はダンドリで決まる！カレで学ぶプロジェクトマネジメント 勝 真一郎 (Amazon, Kindle) ・明日のIT経営のための情報システム発展史 総合編 経営情報学会情報システム発展史特設研究部会 (専修大学出版局)								
授業の到達目標	<input type="checkbox"/> 知識・理解の観点 業務アプリケーションの開発に関する基礎知識を身に付け、業務アプリの歴史、システムアーキテクチャ、開発手法を説明できる。 <input type="checkbox"/> 思考・判断の観点 運用している業務アプリの改善点を列挙し、提案することができる。 <input type="checkbox"/> 関心・意欲の観点 学習資料を見た上で、わからない専門用語については、学内外の電子辞書サービス等を利用して調べることができる。 <input type="checkbox"/> 態度の観点 <input type="checkbox"/> 技能・表現の観点								
授業計画 (全体)									
授業計画 (授業単位)	回数/日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等	授業の記録					
	1, 2	イントロダクション、企業経営と業務							
	3, 4	業務アプリケーションとは、ITの進化と開発手法							
	5, 6	企業と情報システム、様々な情報システムの例							
	7, 8	情報システム部門の位置、他組織との関連							
	9, 10	製造業の特徴、製造業の業務システム							
	11, 12	開発・設計業務システム、購買管理システム							
	13, 14	生産管理システム、生産管理の業務とシステム							
	15, 16	SCMとライフサイクルマネジメント							
	17, 18	流通業の特徴、流通業の業務システム							
	19, 20	POSとEDI、流通業における情報システムの効果							
	21, 22	金融業の特徴、金融業の業務システム							
	23, 24	ATMとネットバンキング、金融業における情報システムの効果と課題							
	25, 26	EAとは、EAの必要性							
	27, 28	EAの作成、EAの活用							
	29, 30	システム開発の内作と外作、外注管理のポイント							
	31, 32	オフショア開発のポイント、内製化のポイント							
	33, 34	ウォーターフォール、アジャイル開発とは							
	35, 36	アジャイル開発のポイン、アジャイル開発の課題とポイント							
	37, 38	エクストリームプログラミングとは、XPのポイント							
	39, 40	現場でのXPの実施と今後							
	41, 42	ベアプログラミングとは、ベアプログラミングのポイント							
	43, 44	ベアプログラミングの応用							
	45, 46	ERPとは、ERPの導入に至る要因							
	47, 48	ERPの導入に至るステップ、ERPの導入パターン							
	49, 50	ERP導入の体制、ERP導入のタスク							
	51, 52	ERP導入の評価、ERP導入の課題と対応							
	53, 54	稼働後のシステム運用と変更、業務アプリケーション改善のポイント							
	55, 56	業務アプリケーション改革のポイント、改善・改革推進の実務的ポイント							
	57, 58	業務アプリケーションの歴史、企業情報システムのアーキテクチャ							
	59, 60	業務アプリの開発手法、業務アプリの運用と改善							
成績評価方法	1 授業内で小テストを行う。 2 授業最終期末によって下記観点から評価を行う。 3 4								
		知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験		◎	◎			○		50	劣、S (4) : 90点以上
小テスト		◎	◎	○		○		50	確、A (3) : 80点以上
宿務授業外レポート								なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度								なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品								なし	不可、E (0) : 59点未満
出席								なし	未評価、履修放棄、F
								なし	( ) 内はGPA点数
担当教員	中村 誠		実務経験紹介	企業の情報システム部門での勤務実績あり ITコンサルタント					

科目名	eコマース実務論	単位数	4	科目コード	
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年通年
受講条件		開設時期		教員実務経験対象	○
授業概要 (目的、 目標とする資格・検定 等)	講義を通して、インターネット上でビジネスを推進する中で必要となる知識を習得する。特にBtoCでネットショップを開設するということを前提にして準備しないといけないもの、考慮しておかないといけないこと(セキュリティ、ブランディング、品ぞろえ、ネット上でのホスピタリティ、リスク管理など)を整理する。ネットショップを立ち上げる実務知識を習得することで、自身でネットショップの立ち上げ、ネットショップを運営している方へのアドバイスもできるようにすることを目標とする。				
授業の一般目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>① ネットショップをとりまくビジネス環境を理解する。</li> <li>② ネットショップの出店に必要な手順と知識を理解する。</li> <li>③ ネットショップ実務に必要な法規関連の知識を理解する。</li> <li>④ ネットショップ実務に必要なセキュリティ関連の知識を理解する。</li> <li>⑤ ネットショップを制作するためのWebサイト設計の方法と必要な情報、素材を理解する。</li> <li>⑥ ネットショップに集客するための具体的施策を理解し、専門業者に制作を依頼できる。</li> <li>⑦ ネットショップ運用のための日々の制作業務、マネジメント業務、顧客対応を理解する。</li> </ol>				
受講条件	企業経営入門の単位を修得済みであること。				
事前学習について (テキスト・参考書等)	・改訂版 ネットショップ検定公式テキスト「ネットショップ実務士レベル1 一般財団法人ネットショップ能力認定機構(著) (日本能率協会マネジメントセンター)				
授業の到達目標	<input type="checkbox"/> 知識・理解の観点 ・ネットショップを立ち上げる実務知識(出店手順、法規、セキュリティ)を理解し、説明できる				
	<input type="checkbox"/> 思考・判断の観点 ・ネットショップに集客するための具体的施策を実施できる				
	<input type="checkbox"/> 関心・意欲の観点 ・学習資料を見た上で、わからない専門用語については、学内外の電子辞書サービス等を活用して調べることができる				
	<input type="checkbox"/> 態度の観点				
	<input type="checkbox"/> 技能・表現の観点 ・ネットショップを制作するためのWebサイト設計の方法と必要な情報、素材を用意することができる				
授業計画(全体)					
授業計画(授業単位)					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等		授業の記録	
1~4	「[業界とネットメディアの動向]」 第1章 オリエンテーション 第2章 [業界の定義とネットショップの市場規模] 第3章 インターネットメディアの動向 第4章 インターネットビジネスのプレイヤー				
5~8	「ネットショップの出店形態と特徴」 第1章 ショッピングモール店と独自ドメイン店の違い 第2章 ショッピングモール店と独自ドメイン店の比較 第3章 モバイルショッピングサイト 第4章 ネットショップ支援サービス				
9~12	「ネットショップ実務の共通知識(1) [法規関連]」 第1章 インターネットに関連する法律の動向 第2章 商取引に関する法規 第3章 商材に関する法規 (1) 第4章 商材に関する法規 (2)				
13~16	「ネットショップ実務の共通知識(2) [セキュリティ関連]」 第1章 情報セキュリティ対策 (1) 第2章 情報セキュリティ対策 (2) 第3章 システムのセキュリティ 第4章 運用のセキュリティ				
17~20	「ネットショップ事業の準備」 第1章 商品開発 第2章 価格決定 第3章 流通 第4章 必要設備と決裁方法				
21~24	「ネットショップ事業計画の立て方」 第1章 事業計画の考え方 (1) 第2章 事業計画の考え方 (2) 第3章 実行計画の立て方 (1) 第4章 実行計画の立て方 (2)				

25~28	「ネットショップの制作 (1)」 第1章 必要なページとサイト構造 第2章 カラーデザイン 第3章 トップページ要素 (1) 第4章 トップページ要素 (2)		
29~32	「ネットショップの制作 (2)」 第1章 商品ページ (1) 第2章 商品ページ (2) 第3章 商品基本情報と商品写真 第4章 特定商取引法に基づく表示		
33~36	「ネットショップの制作 (3)」 第1章 注文フォーム 第2章 お客様と情報関係を結ぶためのページ 第3章 素材の制作 第4章 ユーザビリティとアクセシビリティ		
37~40	「ネットプロモーション (1)」 第1章 SEM [Search Engine Marketing] (1) 第2章 SEM [Search Engine Marketing] (2) 第3章 メールマガジン、アフィリエイトとプレスリリース 第4章 ショッピングモール店のプロモーション		
41~44	「ネットプロモーション (2)」 第1章 消費者の購買行動の変化とO2O 第2章 SNSのマーケティング活用 第3章 プロモーション担当者の業務 (1) 第4章 プロモーション担当者の業務 (2)		
45~48	「ネットショップの運用業務(1)」 第1章 運営担当者のルーティン業務 (1) 第2章 運営担当者のルーティン業務 (2) 第3章 運営担当者のその他の業務 第4章 運営業務の注意事項		
49~52	「ネットショップの運用業務(2)」 第1章 制作担当者のルーティン業務 (1) 第2章 制作担当者のルーティン業務 (2) 第3章 マネジメント担当者の業務 (1) 第4章 マネジメント担当者の業務 (2)		
52~56	「ネットショップの運用業務 (3)」 第1章 メールマガジン(1) 第2章 メールマガジン(2) 第3章 問合せ対応・クレーム対応 (1) 第4章 問合せ対応・クレーム対応 (2)		
57~60	「優良ショップから学ぶ」 第1章 ケーススタディ (1) 第2章 ケーススタディ (2) 第3章 ケーススタディ (3) 第4章 ケーススタディ (4)		

成績評価方法

- 1 授業内で小テストを行う。
- 2 授業最終期末によって下記観点から評価を行う。
- 3
- 4

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験	○	◎			◎		50	秀、S (4) : 90点以上
小テスト	○	◎	○		◎		50	優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート							なし	良、B (2) : 70点以上
授業態度							なし	可、C (1) : 60点以上
発表・作品							なし	不可、E (0) : 59点未満
出席							なし	未修得、履修放棄、F ( ) 内はGPA点数
担当教員	オムニバス形式授業			実務経験紹介	ネットショップ運営者他			

科目名	プロジェクトベースラーニング		単位数	4	科目コード			
授業形態	講義	時間数	60	開設期	1年通年			
受講条件		開設時期	前期	教員実務経験対象	有			
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	本授業では、COG2019及びオープンデータアプリコンテストに資する上流から実装に至る様々な技術を講義・演習を通じて実践し、形にしていこうとすることを目標とする。							
授業の一般目標	思考技法(親和図法、連関図法、ヒアリング、ブレーンストーム)、情報技術(Raspbian, Python, nginx, PHP, 他)							
受講条件								
事前学習について(テキスト・参考書等)	テキスト:『最新 Raspberry Piで学ぶ電子工作』金丸隆志著 講談社 ISBN978-4-06-257977-3 参考書:『これ一冊で出来る! ラズベリー・パイ超入門』福田和宏著 ソーテック社 ISBN978-4-8007-1172-4 :『ラズパイマガジン』日経BP (みんなのラズパイコンテスト作品等の資料として使う)							
授業の到達目標								
<input checked="" type="checkbox"/> 知識・理解の観点 (1)業務課題、ニーズ等を把握し、実現方式まで落とし込むことによって、上流過程での分析、企画技術を理解する。 (2)Raspberry Piを通じて、センサーなどをつないだ電子回路を動作させることで、基礎的なコンピュータ技術を理解する。 (3)小型サーバーを立てて、基礎的なWebサーバーやネットワーク技術を理解する。								
<input checked="" type="checkbox"/> 思考・判断の観点 (1)問題点分析、ニーズ把握に対して思考技法(ロジカルシンキング、ヒアリング等)を身につける。 (2)課題解決のための手段展開を行い、基本的な計画策定が出来るよう思考技法を体験する。								
<input checked="" type="checkbox"/> 関心・意欲の観点 (1)IoT、サーバーなどコンピュータで実現する方法が多くあることを学び、ITに関する関心を高める。 (2)意欲的に取り組み、入力を増やすことによって、良いアウトプットが出ることを体感する。								
<input checked="" type="checkbox"/> 態度の観点 (1)仲間を尊重し、自らもリーダーシップを発揮することでプロジェクトを円滑に進行させる態度を身につける。								
<input checked="" type="checkbox"/> 技能・表現の観点 (1)自分たちの成果が、UX(User Experience)を通じて、使う人に感動を与えることを学ぶ。 (2)実装技術のみならず、それをプレゼンテーションする資料、表現方法を学ぶ。								
授業計画(全体)								
(1)小型コンピュータ(ラズパイ)でも出来ることを学ぶ。(IoT、UNIXサーバー) 1~4回次 (2)問題解決技法を用いて、基本計画書、プロジェクト計画書を作成し、プロジェクトを発足する。5~8回次 (3)リソーススタートアップのための、エクストリーム・プログラミングの実施 9~14回次 (4)成果発表 15回次								
授業計画(授業単位)								
回数日付	授業項目・内容等		授業外学習の指示等		授業の記録			
1~4	座学(サーバーで何が出来るのか、夢をレポートで提出)		教科書を読んでおくこと(2章まで)					
5~8	Raspberry Pi設定、VNC他の設定、UNIXサーバーとして起動		教科書を読んでおくこと(5章まで)					
9~12	プログラミングによるLED点灯、WebIOPiでの接続							
13~16	チームビルド、HTML、PHPによるWebサーバー立ち上げ							
17~20	問題解決技法(ヒアリング)		秋徳エビ、阿東シードル					
21~24	問題解決技法(KJ法、問題関連図、目的手段展開)		基本計画書用プレゼン資料準備					
25~28	基本計画書発表		フィールドワークのアポイント					
29~32	プロジェクト計画、システム計画、計画発表							
33~36	システム設計							
37~40	プログラム作成							
41~44	プログラム作成							
45~48	フィールドワーク(UXヒアリング、ピボット)							
49~52	システム設計、プログラム作成							
53~56	システム設計、プログラム作成、最終プレゼン準備							
57~60	小テスト、最終プレゼン(デモを含む)							
成績評価方法								
1 授業で出した課題を提出し、理解度をチェック								
2 チームで完成させた成果物及び説明プレゼンを通じて理解度をチェック								
3 演習や授業態度を見て、関心・意欲をチェック								
4 出席が半分に満たないもの、授業中の態度が著しく悪いものは評価しない								
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験							評価せず	秀、S(4):90点以上
小テスト	◎	◎			◎		20	優、A(3):80点以上
宿題授業外レポート							評価せず	良、B(2):70点以上
授業態度			◎	◎			20	可、C(1):60点以上
発表・作品	◎	◎	◎	◎	◎		40	不可、E(0):59点未満
演習		◎	◎	◎			20	未修得、履修放棄、F
出席							欠格条件	( )内はGPA点数
担当教員	中村 誠		実務経験紹介	企業での情報システム部門で勤務後、現在はITコンサルタント <a href="http://www.shonanwind.com/profile.html">http://www.shonanwind.com/profile.html</a>				