

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程Webスペシャリスト科	3	Webコンテンツ制作III（JavaScript）	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	安堂厚志	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経歴]			
<p>大手オーディオメーカーで法人営業・商品開発・プロモーション・販促物企画に従事した後、2007年よりフリーランスとしてWeb制作・開発業務に携わってまいりました。2020年からは職業訓練校にてWebデザイン・アプリケーション開発の講師を務め、13クラス・約150名の訓練生を指導しております。</p> <p>実務では、HTML/CSS、JavaScript（React・Next.js）、CMS、UI/UX設計、アプリケーション開発など、フロントエンド領域全般に対応してまいりました。</p>			
単位数（授業の回数）	時間数☒	配当時期	必修・選択
4 単位（60回）	120 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>① WebサイトにおけるJavaScriptの役割について理解する。</p> <p>② JavaScriptの記述方法、およびHTMLエレメントへのアクセスと操作方法を理解する。</p> <p>③ JavaScriptを用いたアニメーションやインタラクションなど、WebサイトのUI実装の方法を理解する。</p> <p>④ JavaScriptのオブジェクト、メソッド、プロパティ等の概念を理解したうえで、ライブラリを活用したインタラクティブ</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>① JavaScriptの役割とHTMLエレメントへのアクセス方法をプログラミングしながら理解する。</p> <p>② JavaScriptを使ってアニメーションやインタラクティブなUIをWebサイト上に実装する方法について学ぶ。</p> <p>③ JavaScriptのオブジェクト、メソッド、プロパティ等の概要を理解したうえで、ライブラリを活用したインタラクティブなUI表現の実装方法について学ぶ。</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
JavaScriptを使ったアニメーションやインタラクションなど、WebサイトにおけるUIの実装ができることを目標			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>毎授業で前回の授業の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。單元ごとに課題を実施する。</p> <p>参考資料の案内や生成AIを使って学習しレベルアップする使い方を指導する。</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>使用テキスト</p> <p>教材をTeams上で提供</p> <p>参考文献</p> <p>必要に応じて授業の中で紹介する。</p>		<p>定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 <p>評価基準</p> <p>定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	Javascriptの歴史と役割		
2回	Javascriptの基本的な記述方法		
3回	Javascriptの基本的な記述方法		
4回	HTMLエレメントへのアクセスと操作方法、DOMについて		
5回	HTMLエレメントへのアクセスと操作方法、DOMについて		

6回	HTMLエレメントへのアクセスと操作方法、DOMについて
7回	変数とデータ型
8回	変数とデータ型
9回	変数とデータ型
10回	変数とデータ型
11回	演算子について(算術演算子、代入演算子、比較演算子、論理演算子)
12回	演算子について(算術演算子、代入演算子、比較演算子、論理演算子)
13回	演算子について(算術演算子、代入演算子、比較演算子、論理演算子)
14回	制御構造(条件分岐)
15回	制御構造(条件分岐)
16回	制御構造(条件分岐)
17回	制御構造(条件分岐)
18回	イベント
19回	イベント
20回	イベント
21回	関数
22回	関数
23回	関数
24回	配列操作と制御構造(ループ)
25回	配列操作と制御構造(ループ)
26回	配列操作と制御構造(ループ)
27回	配列操作と制御構造(ループ)
28回	組み込みオブジェクト
29回	組み込みオブジェクト
30回	まとめと振り返り
31回	組み込みオブジェクト
32回	組み込みオブジェクト
33回	Intersestion Observer
34回	Intersestion Observer
35回	Intersestion Observer
36回	Intersestion Observer
37回	Video, Audio制御
38回	Video, Audio制御
39回	JSON
40回	JSON
41回	JSON
42回	JSON
43回	localStorage
44回	localStorage
45回	まとめと振り返り

46回	cookie
47回	cookie
48回	非同期処理
49回	非同期処理
50回	非同期処理
51回	実践的Webサイト関連UIの実装
52回	実践的Webサイト関連UIの実装
53回	実践的Webサイト関連UIの実装
54回	実践的Webサイト関連UIの実装
55回	実践的Webサイト関連UIの実装
56回	実践的Webサイト関連UIの実装
57回	実践的Webサイト関連UIの実装
58回	実践的Webサイト関連UIの実装
59回	実践的Webサイト関連UIの実装
60回	まとめと振り返り