

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

|                |  |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
|----------------|--|---|-----------------|----------|-----------------|-------|-----------------|-----|-----|--|
| 専門分野区分         | Web 関連技術   | 科 目 名   | Web デザイン基礎      |          |                 | 科目コード | D0880D1         |     |     |  |
| 配 当 期          | 前期   | 授業実施形態  | 通常              |          |                 | 単 位 数 | 4 単位            |     |     |  |
| 担当教員名          | 中田 ミツヨ   | 履修グループ  | 2L(DG/DM/DW/MA) |          |                 | 授業方法  | 演習              |     |     |  |
| 実務経験の内 容       | ウェブ制作会社に、Web デザイナー、マネージャーとして4年勤務。2008年個人事業主として独立。数多くのウェブサイトリリース。これらの経験を活かしてWeb デザインについて実践的に指導する。   |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 学習一般目標         | <ul style="list-style-type: none"> <li>基本レイアウトを、サンプル補助なしで制作することができる。</li> <li>スマートフォンに対応したレイアウトを組み込むことができる。</li> <li>ワイヤーフレームからデザイン・コーディングまで時間内に一通り完成させることができる。</li> <li>見る人の心を動かせるようなコンセプトを軸としたWeb 制作ができる。</li> </ul> |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 授業の概要および学習上の助言 | 基本をしっかり押さえることが重要です。PC モニターでのレイアウトを網羅し、早々にスマートフォンにも対応させる技術を習得しましょう。Web 業界においては、バナー制作が非常に重要です。コーディングの技術は、プラットフォームによる自動化が進んでおりマーケティングを踏まえた訴求効果が期待できるデザイン力が求められています。   |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 教科書および参考書      | 都度資料を配布したり、ネット上の「Web デザイナーの教科書」を参照したりします。  |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 履修に必要な予備知識や技能  | Dreamweaver の操作・基礎知識・HTML5 基礎・CSS3<br>グラフィックソフトの操作・作品制作身の回りにあるポスターやチラシ、コマーシャルなどをよく観察しましょう。また、プロが作るコーポレートサイトやショッピングサイト、バナーなどをよく見て気付き、発見することです。  |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 使用 機 器         | パソコン(Macintosh 予定)   |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 使用ソフト          | Adobe Dreamweaver、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、他  |   |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 学習到達目標         | 学部DP(番号表記)   | 学生が達成すべき行動目標                                  |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
|                | 1,2,3,4,5  | HTML、CSS、その他WEB プログラミング各種を理解し、デザイン、マークアップできる。 |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
|                | 2,3,4,5  | 常に好奇心と意欲をもってクリエイティブな姿勢が維持できる。                 |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
|                | 2,4,5  | 成果目標を目指したマーケティング、集客、広告におけるWeb の成り立ちが理解できる。    |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
|                | 1,2,   | 多彩なデバイスに対応できるWeb の構築                          |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
|                | 4,5  | ユーザビリティを考慮することができる。                           |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 達成度評価          | 評価方法   | 試験  | クイズ<br>小テスト     | レポ<br>ート | 成果発表<br>(口頭・実技) | 作品    | ポート<br>フォ<br>リオ | その他 | 合計  |  |
|                | 総合評価割合   | 10  | 10              | 5        | 10              | 55    | 10              |     | 100 |  |
|                | 学<br>部<br>D<br>P   | 1.知識・理解                                       | 5               | 5        |                 |       | 5               |     |     |  |
|                |  | 2.思考・判断                                       | 5               |          |                 | 5     | 10              | 5   |     |  |
|                |  | 3.態度  |                 |          |                 |       |                 |     |     |  |
| 4.技能・表現        |  |   | 5               |          |                 | 20    |                 |     |     |  |

|       |                 |  |  |   |   |    |   |  |  |
|-------|-----------------|--|--|---|---|----|---|--|--|
|       | 5.関心・意欲         |  |  | 5 | 5 | 20 | 5 |  |  |
| 評価の要点 | 評価方法            | 評価の実施方法と注意点  |  |   |   |    |   |  |  |
|       | 試験              | サンプル通りに仕上げるができる。<br>HTMLコーディング、CSSが正しく正確にシンプルに書き出すことができる。<br>グラフィックにおける工夫や凝らした表現を、カタチにすることができる。                      |  |   |   |    |   |  |  |
|       | クイズ<br>小テスト     | バナー作成、イメージ、商品の見せ方などを考える。サンプル課題を実装する。<br>自分の作品とプロの作品を比較し、どこが違うのかを意識する。<br>様々なデバイスに対応させた構築ができる。                        |  |   |   |    |   |  |  |
|       | レポート            | クオリティの高いサイトを観察し、気づきやアイデアをまとめて自主的にレポートする。<br>日々の暮らしの中で、気づいたキャッチコピーやアイデアメモなどを作っておく。                                    |  |   |   |    |   |  |  |
|       | 成果発表<br>(口頭・実技) | なぜその写真やレイアウトを選んだのかなど、自分が作った作品の理由付けが出来ること。積極的に発表し、プレゼンテーションができる自信と積極性を持つ。   |  |   |   |    |   |  |  |
|       | 作品              | 課題提出を怠らず、一つ一つの作品をしっかりと作り上げること。<br>等身大のもので構いません。<br>作れば作るほど上達していきますので、作品数を増やしていきましょう。                                 |  |   |   |    |   |  |  |
|       | ポートフォリオ         | 今までの作品を集約し、整理しながら反省点などを考えていきましょう。<br>就活の時期に慌てることのないよう早い時期から準備しておきましょう。   |  |   |   |    |   |  |  |
|       | その他             | 学生生活は非常に短く、業界へ就職するとプロとしてのものづくりが始まります。限られた時期に後悔することのないよう今のうちからプロとしての意識付けを忘れないでください。課題や作品をしっかりと仕上げ、未来のクリエイターを目指してください。 |  |   |   |    |   |  |  |

## 授業明細表

| 回数<br>日付        | 学習内容                                    | 授業の運営方法                 | 学習課題(予習・復習)         |
|-----------------|---|-------------------------|---------------------|
| 第1週<br>4/12(金)  | 復習 Dreamweaver 操作<br>演習オペレーション、バナー制作    | Web デザイナーの教科書参照         | バナー制作は、随時宿題と課題とする。  |
| 第2週<br>4/26(金)  | 復習 Dreamweaver 操作<br>Web サイト演習/A または B  | 以下同上<br>全体の理解力を図ります。    |                     |
| 第3週<br>5/10(金)  | 復習 Dreamweaver 操作<br>Web サイト演習/A または B  |                         | 2 週間にわたり間隔が空くので課題出題 |
| 第4週<br>5/17(金)  | 演習オペレーション<br>レスポンスデザイン<br>サイト演習(サンプル問題) | 全体の理解力や到達点を視野しながら進行します。 |                     |
| 第5週<br>5/24(金)  | 演習オペレーション<br>レスポンスデザイン<br>サイト演習(サンプル問題) |                         |                     |
| 第6週<br>5/31(金)  | 演習オペレーション<br>レスポンスデザイン<br>サイト演習(サンプル問題) |                         |                     |
| 第7週<br>6/7(金)   | ● 作品制作課題<br>コンセプトシート作成<br>ワイヤーフレーム他     |                         | 自由課題開始Ⅱ             |
| 第8週<br>6/14(金)  | ・ 作品制作<br>・ バナー制作                       |                         |                     |
| 第9週<br>6/21(金)  | ・ 作品制作<br>・ バナー制作                       |                         |                     |
| 第10週<br>6/28(金) | ・ 作品制作<br>・ バナー制作                       |                         |                     |
| 第11週<br>7/5(金)  | ・ 作品制作<br>・ バナー制作                       |                         |                     |
| 第12週<br>7/12(金) | ・ 作品制作<br>・ バナー制作                       |                         |                     |
| 第13週<br>7/19(金) | 作品提出・発表(予備日)                            |                         |                     |
| 第14週            |   |                         |                     |