

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	Web関連技術	科目名	Webデザイン I					科目コード	D0880C2	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	伊庭 則明	履修グループ	3H(MA)					授業方法	演習	
実務経験の内容	マルチメディアコンテンツ制作会社でマルチメディアクリエイターとして12年間勤務し、その際に培ったコンテンツの魅せ方(見せ方)載せ方等のノウハウや、デザイナーの自己主張でなくクライアントの立場に立って企画・立案・制作をする考え方から、商業的なサイト制作が出来るよう実践的に講義する。									
学習一般目標	「jQueryやJavaScriptのコーディング」「Bootstrap」「Font Awesome」「Google Fonts」「Animate.css」といったWebフレームワークやWebサービスの利用の仕方を学習し、より見栄えの良い、あるいは動きのある、魅力的なWebサイトを制作出来る力を身に付ける。 ポートフォリオに掲載するWeb作品を制作する。									
授業の概要および学習上の助言	動的なWebページ作成のために、一歩進んだWeb技術を身に付ける。 普段から色々なWebサイトを見て、見栄えや仕組みや動きの、魅力的なサイトを見つけておきましょう。									
教科書および参考書	この科目は教科書の選定が無いので、参考となるWebサイトを紹介したり、プリントを配布するなどして教科書／参考書の代わりとする。									
履修に必要な予備知識や技能	HTMLとCSSの基礎知識。 グラフィックソフトの基本操作。									
使用機器	パソコン(Windows)									
使用ソフト	Adobe Dreamweaver、ブラウザ、Photoshop、Illustrator									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2/4/5	HTML／CSS／JavaScriptの基礎及び応用スキルが身に付く。								
	1/2/4/5	動的な魅力ある商業用サイトの制作が出来るようになる。								
	1/2/4/5	ユーザーの観点から、分かりやすさ／使いやすさに配慮したサイト制作が出来る。								
	1/2/4/5	デザインソフトでWebデザインを行うときの手順や、Web専用ツールの習得が出来る。								
	2/4/5	常に意欲と関心をもってクリエイティブな姿勢を維持する。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断					20			20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							10	10
総合評価割合						80		20	100	
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									

試験	ペーパーテストは実施しない。
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	デザイン(見栄え)の美しさ、ユーザビリティ(分かりやすさ/使いやすさ)と、コーディングの作法/丁寧さを評価の基準とする。
ポートフォリオ	
その他	出席率/受講態度を評価に加味します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	見本となるポートフォリオサイトのコーディング練習を通して、レスポンスやjQueryの復習をしていく。	PC教室での実習	学習課題:1年次の授業を思い出す。感覚を取り戻す。 予習復習:予習より復習を重視。
第2回	見本となるポートフォリオサイトのコーディング練習を通して、レスポンスやjQueryの復習をしていく。	PC教室での実習	学習課題:コーディングの手順や感覚を思い出す。 予習復習:予習より復習を重視。
第3回	見本となるポートフォリオサイトのコーディング練習を通して、レスポンスやjQueryの復習をしていく。	PC教室での実習	学習課題:レスポンスを組み込む手順や感覚を思い出す。 予習復習:予習より復習を重視。
第4回	見本となるポートフォリオサイトのコーディング練習を通して、レスポンスやjQueryの復習をしていく。	PC教室での実習	学習課題:jQueryの組み方の手順や感覚を思い出す。 予習復習:予習より復習を重視。
第5回	Font Awesomeの使い方の実習。SVGとは、SVGの利用の仕方。jQueryのコーディングの仕方の実習。	PC教室での実習	学習課題:授業で練習した同じことを自分一人でも出来るかやってみましょう。 予習復習:予習より復習を重視。
第6回	CSS3アニメーションの実装の仕方の実習。Animate.cssの使い方の実習。	PC教室での実習	学習課題:授業で練習した同じことを自分一人でも出来るかやってみましょう。 予習復習:予習より復習を重視。
第7回	Bootstrapの使い方の実習。Bootstrapを使った見本サイトのコーディング実習。	PC教室での実習	学習課題:授業で練習した同じことを自分一人でも出来るかやってみましょう。 予習復習:予習より復習を重視。
第8回	Bootstrapを使った見本サイトのコーディング実習。	PC教室での実習	学習課題:授業で練習した同じことを自分一人でも出来るかやってみましょう。 予習復習:予習より復習を重視。

第9回	Illustratorでデザインカンプの作り方。スライス書き出しの仕方。	PC教室での実習	学習課題: 授業で練習した同じことを自分一人でも出来るかやってみましょう。 予習復習: 予習より復習を重視。
第10回	Photoshopでデザインカンプの作り方。スライス書き出しの仕方。	PC教室での実習	学習課題: 授業で練習した同じことを自分一人でも出来るかやってみましょう。 予習復習: 予習より復習を重視。
第11回	課題の出題。コンセプトメイキングと配色設計と素材の収集、デザインカンプの制作開始。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成しそうになれば自習で進める。
第12回	課題のデザインカンプ制作、スライス書き出し、コーディングの開始。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成しそうになれば自習で進める。
第13回	課題のコーディング。ブラウザの開発者ツールの使い方の説明。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成しそうになれば自習で進める。
第14回	課題のコーディング。バリデータサービスの紹介とバリデータの仕方。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成しそうになれば自習で進める。
第15回	課題のコーディングの続き、課題の検証、課題の提出。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成しそうになれば自習で進める。