

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Ⅱ			科目コード	D0882A1			
配当期	後期	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	JavaScriptのコーディングの仕方と、HTML/CSS/JavaScriptを使ってWebアプリを作成し、ポートフォリオに掲載する作品を1つでも多く作っていく。									
授業の概要および学習上の助言	JavaScriptの簡単なコーディングスキルを身に付ける。 コーディングの特徴を理解し、コーディングがしやすいデザイン、それでいて見栄えの良いデザインを心掛ける。									
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/参考書の代わりにする。									
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(Mac)									
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	JavaScriptの応用スキルが身に付く。								
	1/2/4/5	Webアプリというスマホ用のスキルが身に付く。								
	1/2/4/5	ポートフォリオに掲載できるレベルの作品の制作が出来る。								
	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作品制作ができる。								
	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	JavaScriptのコーディングの基礎実習。	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2回	JavaScriptの基礎実習。レンタルサーバーの申し込み。サーバーへアップし、スマホで確認する。	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3回	デジタル時計アプリのコーディング練習。サンプルの画面デザインでレイアウト実習。	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4回	デジタル時計アプリのオリジナルデザインの制作。	PC教室での実習	授業時間内で完成しそうになれば自習で進める。
第5回	デジタル時計アプリのオリジナルデザインのコーディング実習。	PC教室での実習	授業時間内で完成しそうになれば自習で進める。
第6回	アナログ時計アプリのコーディング練習。サンプルの画面デザインでレイアウト実習。	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	アナログ時計アプリのオリジナルデザインの制作。	PC教室での実習	授業時間内で完成しそうになれば自習で進める。
第8回	アナログ時計アプリのオリジナルデザインのコーディング実習。	PC教室での実習	授業時間内で完成しそうになれば自習で進める。
第9回	電卓アプリのコーディング練習。サンプルの画面デザインでレイアウト実習。	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10回	電卓アプリのオリジナルデザインの制作。	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11回	電卓アプリのオリジナルデザインのコーディング実習。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成し そうになれば自習を進め る。
第12回	ToDoメモアプリのコーディング練習。サンプルの画面デザインでレイ アウト実習。	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13回	ToDoメモアプリのオリジナルデザインの制作。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成し そうになれば自習を進め る。
第14回	ToDoメモアプリのオリジナルデザインのコーディング実習。	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成し そうになれば自習を進め る。
第15回	今までのすべての課題の検証と完成と提出	PC教室での実習	授業時間内で課題が完成し そうになれば自習を進め る。