

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	渡邊 功二	履修グループ	2L(DG/DM/DW/MA)			授業方法	演習			
実務経験の内容	印刷関連業界、プリプレス業界でDTP、グラフィックデザイン、クライアントとの折衝、印刷会社との調整、およびWebサイト制作。通算13年の経験を経てフリーランス歴20年。ツールの使い方、デザインのノウハウ、コーディングのスキルに加えて、クライアントの要望に応えること、後工程まで留意した講義を行う。									
学習一般目標	一年時に習得した Webデザイン関連スキルに上乗せして、実務においてWebサイト制作を担当する際に想定される業務フローを学ぶ。また、後工程(コーディング)を意識した作業の進め方を習得する。授業最終日に課題作品を用いたプレゼンテーションを行い、作品制作上の創意工夫をアピールする。									
授業の概要および学習上の助言	コンセプト→サイト構成(サイトマップ)→ワイヤーフレーム→カンパあるいはモックアップ→プロトタイプ、という一連のフローの、各工程を実際にやってみることで実務に対応するための下地を作る。フローの序盤では、いきなりソフトウェアを使った作業に入らず、アイデア出しやラフを手描きする作業を重視する。授業最終日のプレゼンテーションでは、作品のアピールと同時に自身の能力のアピールをする。									
教科書および参考書	必要に応じてレジュメを配布 参考となるWebページのURLを共有									
履修に必要な予備知識や技能	Illustrator、Photoshopの操作ができる。									
使用機器	6APC実習室の機器									
使用ソフト	Illustrator、Photoshop									
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	デザインの制作は複数のプロセスを経る必要があるということを知る。								
	1/3	デザインを制作する過程で“差し戻し”または“手戻り”が発生することが当たり前のように発生し、それに対応しなければならないと認識する。								
	2/4	自身の意図よりもクライアントの要望を優先するよう務める。								
	2/4	後工程がスムーズになるよう意識して制作する。								
	1/4	近接・整列・強弱・反復、4つの原則に沿ってデザインを行う								
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							10	10
		2.思考・判断							10	10
		3.態度							20	20
		4.技能・表現				25	25			50
		5.関心・意欲							10	10
総合評価割合				25	25		50	100		
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	課題作品を用いたプレゼンテーションを行い、コンセプト・クライアントの要望の反映・想定されるターゲットへの訴求・ユーザビリティ・デザインの工夫などについて十分にアピールできているか評価する。
作品	課題作品の完成度を評価する。
ポートフォリオ	
その他	作品の制作において意欲的で、差し戻しや手戻りにもモチベーションを下げることなく取り組んでいたかを評価する。

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	授業内容の説明 キャンプを描くためのIllustrator操作復習 WebデザインをするためのIllustrator操作復習	実習	疑問点は持ち帰らず授業の中で解消すること。帰宅後、復習すること。
第2回	WebデザインをするためのIllustrator操作復習	実習	疑問点は持ち帰らず授業の中で解消すること。帰宅後、復習すること。
第3回	デザインを再現するコーディングの実習	実習	疑問点は持ち帰らず授業の中で解消すること。帰宅後、復習すること。
第4回	デザインを再現するコーディングの実習	実習	疑問点は持ち帰らず授業の中で解消すること。帰宅後、復習すること。
第5回	jQueryプラグインを実装する実習	実習	疑問点は持ち帰らず授業の中で解消すること。帰宅後、復習すること。
第6回	jQueryプラグインを実装する実習	実習	疑問点は持ち帰らず授業の中で解消すること。帰宅後、復習すること。
第7回	課題作品制作 企画・コンセプト・サイトマップ	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。また、日常の中でアイデアやヒントを模索すること。
第8回	課題作品制作 サイトマップ・ワイヤーフレーム	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。また、日常の中でアイデアやヒントを模索すること。
第9回	課題作品制作 キャンプ	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。また、日常の中でアイデアやヒントを模索すること。

第10回	課題作品制作 キャンプ	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。また、日常の中でアイデアやヒントを模索すること。
第11回	課題製作 プロトタイプ	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。また、日常の中でアイデアやヒントを模索すること。
第12回	課題製作 プロトタイプ	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。また、日常の中でアイデアやヒントを模索すること。
第13回	課題作品制作 コーディング	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。
第14回	課題瀬作 コーディング	実習	授業時間内で終わらなかった作業は、時間外で補完すること。
第15回	課題作品の提出 プレゼンテーション	実習	作品制作において創意工夫した点をアピールし、かつ自身の能力(期限内に作品を完成させた、最後まで意欲的に取り組んだ、デザインのスキル、など)をアピールする。