

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024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	3G(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Webデザインが出来るよう実践的に講義する。									
学習一般目標	今やグラフィックデザインの主たる広告などはメディアミックスで行うのが主流であるので、グラフィックデザイン業界もWebデザインの知識・技量も持っていないと就職が厳しくなっている。この科目では、Webデザインとグラフィックデザインの違いを学び、Webデザインの技術の習得とポートフォリオに、一つでも多くWebデザイン作品を載せられるよう課題を制作していく。									
授業の概要および学習上の助言	Webデザインとグラフィックデザインの違いを知る。Webデザインのトレンドを知る。 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／参考書の代わりにする。									
履修に必要な予備知識や技能	WebデザインとWebコーディングの基礎知識。 グラフィックソフトとコーディングソフトの基本操作が出来ること。									
使用機器	パソコン(Windows)									
使用ソフト	VS Code、ブラウザ、Adobe XD、Adobe Photoshop、Adobe 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	魅力ある商業用サイトのWebデザインが出来るようになる。								
	1/2/4/5	グラフィックデザインの技量をWebデザインに応用する技術が身につく。								
	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Webデザインが出来る。								
	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用の作法の習得が出来る。								
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(見栄えや配色)の美しさ、ユーザビリティ(分かりやすさ/使いやすさ)を考えてレイアウトがなされているか、ビジネスとして通用するデザインの力量かどうか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	初回オリエン。グラフィックデザインとWebデザインの違い。Webデザインの作法。Adobe XDでWebデザインを作りながら操作の練習。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 2年次の授業を思い出す。
第2回	Adobe XDでWebデザインを作りながら操作の練習の続き。XDでプロトタイプの作り方。共有の仕方。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 Adobe XDの操作や感覚を思い出す。
第3回	シングルページレイアウトの見本サイトのコーディング練習を通して、レスポンシブやjQueryの復習をする。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第4回	シングルページレイアウトの見本サイトのコーディング練習を通して、レスポンシブやjQueryの復習をする。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第5回	シングルページレイアウトの見本サイトのコーディング練習を通して、レスポンシブやjQueryの復習をする。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第6回	SVGとは、SVGの利用の仕方。jQueryを利用したJavaScriptのコーディングの仕方の実習。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第7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。SNSの埋め込み方。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第8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	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第9回	JavaScriptのコーディングの実習。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
第10回	アセットの書き出しとは、レティナー・ディスプレイについて、IllustratorやPhotoshopでのアセットの書き出し方。	PC教室での実習	予習より復習を重視。 同じことを自分一人でも出来るかやってみる。
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	授業時間内で完成しそうにしなければ自習で進める。
第12回	課題のデザインカンプ制作、アセット書き出し、コーディングの開始。	PC教室での実習	授業時間内で完成しそうにしなければ自習で進める。

第13回	課題のコーディング、デベロッパーツールの使い方の説明、仕上げ、提出。	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14回	課題解決型授業1。 出題内容に基づいたWebデザインを完成させる。	遠隔授業 実施期間:1期	別途提示
第15回	課題解決型授業2。 出題内容に基づいたWebデザインを完成させる。	遠隔授業 実施期間:3期	別途提示