

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 | 本間しのぶ | 履修グループ | 2K(DG/DM/DW/MA) | | | 授業方法 | 演習 | | | |
| 実務経験の内容 | 印刷会社や広告代理店、デザイン事務所に勤務。2次元のデザインからまちづくりまで、幅広い案件に携わる。2019年より全国展開のパソコンスクールにて講師を務める。2022年よりフリーランスのデザイナー・講師として活動中。デザイナーとしてこれまでの実体験に基づいた知識を、講師として学生に寄り添った指導を目指す。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | Web制作の流れを理解し、0から企画・デザイン・コーディングまでできるようになる。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | オリジナルのWebサイトを作るためのノウハウを学ぶ。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | プリントもしくはPDFなどのデータを配布 | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | HTML・CSSの基礎知識。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | パソコン(Mac) | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Visual Studio Code、ブラウザ(Figma)、AdobeCC | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | |
| | 2/4 | リサーチした情報を整理し、アイデア出し・企画することができる。 | | | | | | | | |
| | 2 | 自分の設計したサイトを、コーディングして実現することができる。 | | | | | | | | |
| | 1 | 適切なコーディングを行うことができる。 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | 30 | | | 30 |
| | | 3.態度 | | | | | | | 10 | 10 |
| | | 4.技能・表現 | | | | | 30 | | | 30 |
| | | 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 | | | | | | | | | | |

| | |
|-------------|---------------------------------|
| 小テスト | |
| レポート | |
| 成果発表(口頭・実技) | |
| 作品 | 前向きに課題解決に取り組むことができているかの姿勢を評価する。 |
| ポートフォリオ | |
| その他 | 出席率、受講態度を評価する。 |

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 | 【Web サイトデザインの流れを知る】 ・企画→サイト構造→ワイヤーフレーム→キャンプ→コーディング→デバッグ→リリース ・レベルA= 自作サイトの考案、レベルB=配布素材からサイト制作 【アイデア出しの手法を学ぶ】 ・リサーチ ・情報の組み合わせ ・ターゲット設定 ・アイデア出し | 講義と演習 | 授業内で行ったアイデア出しのワークを引き続き行い、ブラッシュアップすること。 |
| 第2回 | 【ワイヤーフレームからキャンプの制作まで】 ・Figmaの使い方 ・アイデアのチェック ・レベルA=レスポンス対応、レベルB=PC 版サイトのみ | 講義と演習 サイト構造を手書きして提出できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第3回 | 【ワイヤーフレームからキャンプの制作まで】 ・キャンプができたらチェックを受ける ・キャンプ修正、素材(画像、文章など)制作 ・VSCode の使い方 | 講義と演習 できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第4回 | 【コーディング(VSCode を使用)開始】 ・レベルA= ハンバーガーメニュー、レスポンス対応 ・レベルB=PC 版サイトのみ | 講義と演習 できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第5回 | 【コーディング(VSCode を使用)続き】 ・レベルA= ハンバーガーメニュー、レスポンス対応 ・レベルB=PC 版サイトのみ | 講義と演習 できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第6回 | 【サイト完成】 ・レベルA、レベルB ともに完成したサイトを提出 | 講義と演習 サイト提出 | 指定された期限内に完成したサイトを提出すること |
| 第7回 | 【発表・講評】 ・自作したサイトをプロジェクトで表示、クラス内で制作意図などを発表、講評を受ける。 ・2作目のサイトを考える(企画→サイト構造) | 講義と演習 できた所まで保存しておく | プレゼンも仕事では大事な要素。積極的に発表すること。 |
| 第8回 | 【ワイヤーフレームからキャンプの制作まで】 ・レベルA、レベルB ともに自分で企画から考える ・レベルA=レスポンス対応、レベルB=PC 版サイトのみ ・アイデア出しができたらチェックを受ける | 講義と演習 サイト構造を手書きして提出できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第9回 | 【ワイヤーフレームからキャンプの制作まで】 ・アイデア出しができたらチェックを受ける ・キャンプができたらチェックを受ける ・キャンプ修正、素材(画像、文章など)制作 | 講義と演習 できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |

| | | | |
|------|--|------------------------|---------------------------------|
| 第10回 | 【コーディング(VSCode を使用)開始】 ・レベルA= ハンバーガーメニュー、レスポンス対応 ・レベルB=PC 版サイトのみ | 講義と演習 できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第11回 | 【コーディング(VSCode を使用)続き】 ・レベルA= ハンバーガーメニュー、レスポンス対応 ・レベルB=PC 版サイトのみ | 講義と演習 できた所までで保存しておく | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第12回 | 【サイト完成】 ・レベルA、レベルB ともに完成したサイトを提出 | 講義と演習 サイト提出 | 全体のスケジュールを考えて、授業内に所定の作業を完了すること。 |
| 第13回 | 【発表・講評】 ・自作したサイトをプロジェクトで表示、クラス内で制作意図などを発表、講評を受ける。 | 講義と演習 | 指定された期限内に完成したサイトを提出すること |
| 第14回 | 【課題: 見やすい企業のサイト構成がどうなっているか調べる】 見やすいと思うサイトを探し、そのサイトのサイト構成がどうなっているか書き出してみる。構成図を提出(手描きor iPad アプリを使用) | UNIPAから期日までに提出 | さまざまなサイトを自分で調べて研究し作成する |
| 第15回 | 【課題: OIC のサイトに提案してみる】 OIC のサイト(PC 版、モバイル版)を見て、もっとこうすればといった前向きな提案を考えてみる。 | UNIPAから期日までに提出 | 他校サイトの比較などから考えてみる。 |