

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サイト制作 | | | | | 科目コード | D0902B1 | |
| 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 | 2K(DW) | | | | | 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・制作をする考え方を元に、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」「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、テキスト代わりとなる解説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。 デザインアプリとコーディングアプリの基本操作。 | | | | | | | | | |
| 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 | 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。 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| 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 | 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。 1年次の授業を思い出す。 |
| 第2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。 コーディングの手順や感覚を思い出す。 |
| 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。 レスポンシブを組む手順や感覚を思い出す。 |
| 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。 jQueryの組み方の手順や感覚を思い出す。 |
| 第5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。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 | 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を使った見本サイトのコーディング実習、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 | 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なれば自習で進める。 |
| 第11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なれば自習で進める。 |
| 第12回 | 課題のコーディング。 | 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デザインを作成する。 | 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デザインを作成する。 | 遠隔授業 実施期間:3期 | 別途提示 |