

2022年 Webデザイン学科 実務教員等による授業科目の配置

Webデザイン学科(1年)

実務教員対応科目	科目名	前期	後期	時間数	単位数
◎	社会人基礎力	○		90	3
	企業研究		○	30	1
◎	業界研究(Webリテラシー)	○	○	60	2
◎	アルゴリズム基礎	○		30	1
◎	HTML5基礎	○		120	4
	HTML+CSS実習		○	60	2
	JavaScript基礎		○	60	2
◎	カラーデザイン	○		30	1
◎	造形演習	○		60	2
	グラフィックイラスト		○	60	2
◎	Webデザイン	○	○	120	4
	CMS制作集中授業		○	60	2
◎	ベクターグラフィックス	○		60	2
	進級制作		○	60	2
	インタラクティブアニメ		○	60	2
	マーケティング基礎		○	30	1
※後期担当教員未定のため、記載なし			合計	990	33

Webデザイン学科(2年)

実務教員対応科目	科目名	前期	後期	時間数	単位数
◎	一般教養	○		30	1
	コミュニケーションスキル		○	30	1
◎	就職研究	○	○	60	2
◎	JavaScript実習	○		60	2
◎	Web開発基礎	○		60	2
◎	グラフィックデザイン I	○		60	2
◎	Webサイト制作	○		120	4
	アプリ・Webサイト制作集中		○	60	2
◎	電子コンテンツ制作	○	○	120	4
	映像制作		○	60	2
◎	Webアプリ制作	○	○	120	4
◎	ポートフォリオ制作集中	○		30	1
	卒業制作		○	120	4
	Webプログラミング		○	60	2
	グラフィックデザイン II	選択	○	60	2
※後期担当教員未定のため、記載なし			合計	990	33

※選択群より1科目選択

実務教員対応科目 合計時間:1,230時間

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
HTML5基礎	HTML5基礎WF1	2022/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)	高木 寛貴

科目のねらい

Web制作に関わる職業にとって、HTML (HyperText Markup Language) とCSS (Cascading Style Sheets) の技術・知識は必須である。また、Webエンジニアとして制作するには、正しい利用方法、知識が必要になってくる。比較的曖昧な構文でも表示されてしまう言語のため、基礎から正しく学ぶことが後々の作品制作にとって重要である。

授業の概要

まずは1ページのWebサイトを、適切な方法で正確にマークアップすることができる知識を多くの課題をこなすことで修得する。毎週のタイピングテストや定期的な振り返りを行い、全員が一定のレベルに達するよう進めていく。※Web業界にて実務経験がある教員が担当する。

授業終了時の到達目標

講師の見本を正確に早く模写できるよう、タイピングスピードを上げる/Webサイトの基本構造を理解し、適切なタグでマークアップができる/サイト制作に必要なAdobeXDの操作を習得し、素早くスムーズな作業ができる

回	テーマ	内容
1	授業概要説明/HTMLの説明	HTMLの役割を言葉の意味や誕生した歴史を通して学ぶ。
2	HTMLの基本構造/要素と属性	まずは全てのページで共通となる基本構造を、何も見なくても書ける様に繰り返し練習する。
3	FTPの接続/CSSの説明	Webページに簡単な装飾を追加し、FTPクライアントを使って公開してみる。
4	テキストの装飾/色の指定/大きさの指定	テキストの装飾を通してCSSの基礎を理解し、様々な単位を覚える。
5	練習課題	簡単な書類の構造を理解し、マークアップで再現してみる。
6	練習課題	簡単な書類の構造を理解し、マークアップで再現してみる。
7	要素に名前をつける/命名規則	要素に名前をつけ、別々の見た目に見せる。同時に適切な名前の付け方について学ぶ。
8	ボックスモデル/デベロッパーツールの使い方	序盤の最重要項目である「ボックスモデル」について時間をかけて学ぶ。
9	AdobeXD	AdobeXDの中でも、Webサイト制作に関わるツールの使い方について重点的に学ぶ。
10	要素のまとめ方/スタイルの継承	複数の要素をまとめる方法と、それに関する様々な知識を学ぶ。
11	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
12	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
13	背景画像の追加	背景画像の追加の仕方を学ぶ。
14	ブロック要素とインライン要素	ブロック要素とインライン要素の特徴を理解し、適切な場所に使用できるようにする。
15	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
16	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
17	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
18	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
19	アウトラインアルゴリズム	比較的新しい概念である「アウトライン」について理解し、意識しながらマークアップできるようにする。
20	セクショニング要素の活用	アウトラインを形作る要素の役割を理解し、適切なアウトラインになるようマークアップしていく。
21	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
22	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
23	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
24	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
25	カラムレイアウト (Flexbox)	要素を柔軟に並び替えるためのプロパティ「Flexbox」について学ぶ。
26	カラムレイアウト (Grid)	要素を柔軟に並び替えるためのプロパティ「Grid Layout」について学ぶ。
27	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
28	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
29	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。
30	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。

回	テ ー マ	内 容		
31	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
32	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
33	カテゴリとコンテンツモデル	マークアップのルールとも言える「コンテンツモデル」について学び、適切なタグ付けをできるようにする。		
34	テーブルとフォーム	表とお問い合わせフォームのマークアップ方法について学ぶ。		
35	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
36	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
37	スマホ対応の現状	スマートフォンの普及に合わせて、Webサイト制作の現状がどうなっているのかを学ぶ。		
38	レスポンシブWebデザインの基本	スマホ対応の手法の1つ、「レスポンシブWebデザイン」について実装方法を詳しく学ぶ。		
39	レスポンシブWebデザインの基本	スマホ対応の手法の2つ、「レスポンシブWebデザイン」について実装方法を詳しく学ぶ。		
40	レスポンシブWebデザインの基本	スマホ対応の手法の3つ、「レスポンシブWebデザイン」について実装方法を詳しく学ぶ。		
41	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
42	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
43	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
44	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
45	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
46	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
47	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
48	確認課題	今までの確認のため、こちらで用意したデザインデータをマークアップする。		
49	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
50	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
51	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
52	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
53	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
54	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
55	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
56	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
57	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
58	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
59	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
60	最終課題	「Webデザイン」の授業で制作したデザインデータを各自がマークアップし、Web上に公開する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業資料（Web上にて公開）		以下備考欄【評価項目（評価の方法）】参照	100.0%	【評価の観点】筆記・実技試験：タイピングスピードの伸び率／課題・作品：授業内容を理解しているか、創意工夫の跡が見えるか【評価項目（評価の方法）】授業態度／筆記・実技試験／課題・作品

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
ベクターグラフィックス	ベクターグラフィックスWF 1	2022/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)	
			担当教員
			河口 英生

科目のねらい

Webサイトのビジュアルデザインをする上で、Photoshopとともに利用されているIllustratorの操作方法とパスを利用した作品制作を行う。ドロー系(ベクターデータ)のソフトの代表であるIllustratorの特徴であるパスの扱いに慣れ、グリッドに沿ったデザイン制作を目指す。今後、マルチデバイスに対応した画像フォーマットとしてベクターデータであるsvg形式が利用されるシーンが増えており、ますますWebサイト制作で重要な役割を担っている。Webデザインのトレンドとして幾何学や平面的なビジュアルで表現されるビジュアルが主流となってきている。

授業の概要

●AdobeIllustratorの基本操作及び各メニューの使用方法を学ぶ。●各機能を利用する課題制作に取り組み、作品制作とソフトの基本操作を習得する。●自由にパスを扱うために必要なスキルであるベジェ曲線の扱いをマスターする。」

授業終了時の到達目標

Illustratorを利用して、図やロゴマーク、イラストなどが制作できる。1. ツールパレット内の各ツールの使用方法2. レイヤーやパスなどの使用方法3. ビットマップ画像との違いを理解4. Illustratorを利用してWebサイト、UIパーツ制作が行える。

回	テーマ	内容
1	1. 講義計画 2. ツール演習	授業の概要説明、ベクターデータについて/ Illustratorのツール、パレット説明/ ネコ型ロボット
2	ベジェ曲線演習①	ペンツールでベジェ曲線の基本操作を演習し、簡単なイラストをトレースしていく。/ Illustratorの操作の基礎を学ぶ/ ペンツールでのベジェ曲線を自由に操作する。/ ペンツールの演習とイラストのトレース/ 線をなぞる場合と、線を囲む場合の違い。
3	ベジェ曲線演習①	ペンツールでベジェ曲線の基本操作を演習し、簡単なイラストをトレースしていく。/ Illustratorの操作の基礎を学ぶ/ ペンツールでのベジェ曲線を自由に操作する。/ ペンツールの演習とイラストのトレース/ 線をなぞる場合と、線を囲む場合の違い。
4	ベジェ曲線演習①	ペンツールでベジェ曲線の基本操作を演習し、簡単なイラストをトレースしていく。/ Illustratorの操作の基礎を学ぶ/ ペンツールでのベジェ曲線を自由に操作する。/ ペンツールの演習とイラストのトレース/ 線をなぞる場合と、線を囲む場合の違い。
5	ベジャ曲線演習②	より複雑なイラストをトレースし、オブジェクトの重なりやレイヤーの操作を身につける。
6	ベジャ曲線演習②	より複雑なイラストをトレースし、オブジェクトの重なりやレイヤーの操作を身につける。
7	形をつくる	長方形ツールや楕円形ツールなどを組み合わせて形を作る。/ Illustrator操作の基礎(オブジェクトの変形) / パスファインダ(合体と分割) / 機能を利用して手軽に必要な形を制作する演習
8	形をつくる	長方形ツールや楕円形ツールなどを組み合わせて形を作る。/ Illustrator操作の基礎(オブジェクトの変形) / パスファインダ(合体と分割) / 機能を利用して手軽に必要な形を制作する演習
9	形をつくる	長方形ツールや楕円形ツールなどを組み合わせて形を作る。/ Illustrator操作の基礎(オブジェクトの変形) / パスファインダ(合体と分割) / 機能を利用して手軽に必要な形を制作する演習
10	形をつくる	長方形ツールや楕円形ツールなどを組み合わせて形を作る。/ Illustrator操作の基礎(オブジェクトの変形) / パスファインダ(合体と分割) / 機能を利用して手軽に必要な形を制作する演習
11	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール(2) ペンツール(3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題
12	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール(2) ペンツール(3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題
13	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール(2) ペンツール(3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題
14	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール(2) ペンツール(3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題
15	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール(2) ペンツール(3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題
16	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール(2) ペンツール(3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題(ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題

17	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール (2) ペンツール (3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題 (ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題		
18	ペンツールトレース	写真データを正確にトレースして、(1) グラデーションツール (2) ペンツール (3) パスファインダの操作をマスターする。Illustrator操作の基礎課題 (ペンツールとオブジェクトの変形+レイヤー) ●ポカリスウェットトレース課題		
19	ペンツールトレース	ロゴをトレースし、(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード (名刺) 文字ツールとタイポグラフィの基礎 アピアランスを使った地図などの作図 ショップカード (名刺) 制作 印刷、カット		
20	ペンツールトレース	ロゴをトレースし、(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード (名刺) 文字ツールとタイポグラフィの基礎 アピアランスを使った地図などの作図 ショップカード (名刺) 制作 印刷、カット		
21	ショップカード	自宅付近のお店のショップカードを作成します。(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード (名刺) / 文字ツールとタイポグラフィの基礎 / アピアランスを使った地図などの作図 / ショップカード (名刺) 制作 / 印刷		
22	ショップカード	自宅付近のお店のショップカードを作成します。(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード (名刺) / 文字ツールとタイポグラフィの基礎 / アピアランスを使った地図などの作図 / ショップカード (名刺) 制作 / 印刷		
23	ショップカード	自宅付近のお店のショップカードを作成します。(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード (名刺) / 文字ツールとタイポグラフィの基礎 / アピアランスを使った地図などの作図 / ショップカード (名刺) 制作 / 印刷		
24	ショップカード	自宅付近のお店のショップカードを作成します。(1) アピアランスを使った作図を取り込んだショップカード (名刺) / 文字ツールとタイポグラフィの基礎 / アピアランスを使った地図などの作図 / ショップカード (名刺) 制作 / 印刷		
25	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
26	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
27	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
28	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
29	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
30	その他のIllustratorの機能とSVG	その他のIllustratorの機能を利用して、さまざまな形を効率よく制作する方法と、SVGの書き出しを行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		以下備考欄【評価項目 (評価の方法)】参照	100.0%	【授業の運営方法】●授業スライドや講義Webページを利用して、概要と使用方法を講義●サンプルを参考に、各自PCにて演習。●徐々に使用するツール増やして作品制作。●ポカリスウェットのトレースを完成させる。