

2023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	備考
	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	前期:60時間、後期60時間
	CMS制作集中授業		○	60	2	
◎	ベクターグラフィックス	○		60	2	前期:60時間
	進級制作		○	60	2	
	インタラクションアニメ		○	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	備考
	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	前期:60時間
	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	選択	○	60	2	
	グラフィックデザイン II		○	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: 180時間

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
Webデザイン		WebデザインWF1	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)		河口 英生

科目のねらい

Web サイト制作や UI デザインに欠かせないグラフィックツール Photoshop の操作方法などを制作を通じて学ぶ。業界内で使用されるデザインツールで高いシェアを誇っている Photoshop。写真画像データなどを編集・加工から、イラスト、3DCG 機能、動画編集まで多様な分野で利用されており、Web デザイン制作に特化した機能も多い反面、複雑な操作パネルとなってきた。各機能の解説から、効率の良い操作などを学習し、操作に慣れていくことを目指す。

授業の概要

●基本的な画像の編集や合成作業でピクセルを理解する。●Web サイト制作に適した Photoshop の設定やツールの選択をして作品制作を行っていきます。●写真合成、Web サイトのパーツ制作、Web サイト制作模写、ブログデザインを通じて、ツールとしての Photoshop に慣れて、Web デザインの基礎を習得します。●現在の Web デザインのトレンドやあり方について学び、時代にそったビジュアル、データを作成できる意識を持ちます。

授業終了時の到達目標

Web サイトを制作するうえで、必要なデジタルデザイン知識とツール (Photoshop) の基本操作方法を身に付ける。Adobe Xd を利用した Web デザインデータの作成も目指す。1. Web サイト制作に利用する Photoshop の機能・操作に慣れる。2. ピクセル (ビットマップ画像) の特性を理解し、写真や画像を合成・加工することができる。3. パナーやボタンなど、Web サイトを構成するパーツを制作することができる。4. デザインの基本「近接」「整列」「反復」「コントラスト」を意識して制作することができる。5. 文字などを意識して、ブログのデザインを完成させることができる。

回	テーマ	内容
1	Webデザイン	最近のWebデザイン/ Webデザインと画像の関係/ Photoshop基本設定、単位、色、ツールとパレットの説明
2	"	
3	ツール演習	ビットマップツールの特徴である、選択範囲の扱い方とレイヤーパレットを利用した階層構造の理解/画像の合成/様々な選択方法を理解するための演習/レイヤー構造の理解
4	"	
5	レイヤーマスクとシェイプ	(1)レイヤーの構造理解(2)画像の切り抜きを理解し、サンプルのパナーを制作/画像の切り抜き/レイヤーパレットの操作、レイヤースタイル/画像の形式、拡大縮小、移動
6	"	
7	AdobeサイトでWebデザイン基礎	・Webサイトスケッチ・Adobeのサイト見ながら演習 https://blogs.adobe.com/creativestation/web-start-photoshop-web-design-01-preference-and-layer ・ガイドライン、グリッドを利用して、サンプルSPサイトをシェイプでレイアウト
8	"	
9	"	Webサイトスケッチ Adobeのサイト見ながら演習 https://blogs.adobe.com/creativestation/web-start-photoshop-web-design-01-preference-and-layer ガイドライン、グリッドを利用して、サンプルSPサイトをシェイプでレイアウト
10	"	
11	"	
12	"	

回	テ ー マ	内 容
13	"	AdobeXDの基本操作を学ぶ／Aodbe公式のXDチュートリアルサイト「AdobeXDTrail」の動画を見ながらチュートリアルを演習して、AdobeXDの基本操作を身に付ける。
14	"	
15	デザインの原則とサイト模写	グリッドシステムなどを活用しデザインの基本原則である「近接」「反復」「整列」「コントラスト」を念頭に置きながら、Webサイトの模写を行う。

回	テーマ	内容		
16	"			
17	ブログデザイン	●ブログの内容を検証し、ワイヤーフレームを制作。Photoshopにてブログのデザイン作成する。●ブログデザインのコンセプトを決め、コンセプトシートに記入。●ワイヤーフレームを制作。●ブログの各要素をデザインし、レイアウトする●XDでデータを作成、提出		
18	"			
19	"	デザインの原則である「近接」「反復」「整列」「コントラスト」の解説とこれらの原則を意識して、WebサイトをAdobe XDで模写する。		
20	"			
21	"	ブログの内容を検証し、ワイヤーフレームを制作。XDにてブログのデザイン作成する。 ブログデザインのコンセプトを決め、コンセプトシートに記入。 ワイヤーフレームを制作。 ブログの各要素をデザインし、レイアウトする XDでデータを作成、提出		
22	"			
23	"			
24	"			
25	"			
26	"			
27	画像作成	WebサイトのメインイメージやバナーなどPhotoshopを利用した絵づくり。メイン画像やバナーなどのコンテンツはPhotoshopやIllustratorで行うため、Photoshopを利用したデザインの総復習、		
28	"			
29	"			
30	"			
	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資料を利用して、概要解説、操作方法を講義●課題趣旨説明。●課題制作 → 提出 → 発表 → 講評●【最終課題】個人ブログのデザインを作成し、夏休み期間中にコーディングを行う。（※コーディングの評価は後期集中授業）。

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WF1	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)		河川 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?	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	"	
4	"	
5	ベジェ曲線演習?	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	"	
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	"	
9	"	
10	"	
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	"	
13	"	
14	"	

回	テ ー マ	内 容
15	"	

回	テーマ	内容		
16	"			
17	"			
18	"			
19	"	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	"			
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	"			
23	"			
24	"			
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	"			
27	"			
28	"			
29	"			
30	"			
	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。

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
JavaScript実習		JavaScript実習WS1	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	2単位(60時間)		高木 寛貴

科目のねらい

エンジニアだけでなく、デザイン、ディレクションに至るWeb制作に携わる者にとって、JavaScriptの知識は、必須となってきている。1年生後期の「JavaScript基礎」での構文や文法の復習をするとともに、ECMAScript2015以降の構文の習得やライブラリを使わないJavaScriptの書き方を学ぶ。

授業の概要

Webサイト上の高度な動き、表現の方法だけでなく、Webアプリケーションにも応用のきく「JavaScript」の知識を、授業資料とサンプルを用いて習得し、最終的にはポートフォリオに掲載できる作品の制作を目指す。

授業終了時の到達目標

プログラミングの基礎を復習し、応用につなげることができる/JavaScriptを利用してWebサイト制作に活用することができる/JavaScriptを利用してWebアプリケーション制作に活用することができる

回	テーマ	内容
1	1年時の復習と補足	1年生に学んだ基礎的な部分の復習と理解度の確認と、それに付随する追加知識を習得する。
2	1年時の復習と補足	1年生に学んだ基礎的な部分の復習と理解度の確認と、それに付随する追加知識を習得する。
3	配列の処理	配列の操作方法を学び、より高度に効率よく配列を活用できるようにする。
4	配列の処理	配列の操作方法を学び、より高度に効率よく配列を活用できるようにする。
5	オブジェクトの処理	JavaScriptのオブジェクトの明記ルールと値の取得方法を学ぶ。
6	オブジェクトの処理	JavaScriptのオブジェクトの明記ルールと値の取得方法を学ぶ。
7	さまざまな処理	文字列や日時など、1年次には習得しきれなかった項目を学ぶ。
8	さまざまな処理	文字列や日時など、1年次には習得しきれなかった項目を学ぶ。
9	非同期処理	同期処理と非同期処理の違いを学び、適切な方法を取捨選択できるようにする。
10	非同期処理	同期処理と非同期処理の違いを学び、適切な方法を取捨選択できるようにする。
11	通信処理 (JSON、AJAX)	サーバー内の外部データを非同期通信で取得するAjax方法を学ぶ。
12	通信処理 (JSON、AJAX)	サーバー内の外部データを非同期通信で取得するAjax方法を学ぶ。
13	APIの活用	何かしらのAPIを使用し、データの取得・操作などの方法を学ぶ。
14	APIの活用	何かしらのAPIを使用し、データの取得・操作などの方法を学ぶ。
15	中間課題	ここまで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。

回	テーマ	内容		
16	中間課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		
17	中間課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		
18	中間課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebサイトを制作する。		
19	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
20	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
21	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
22	オブジェクト指向（クラス）	クラスとそれに関わる概念を理解し、汎用性の高いプログラミングが書けるようにする。		
23	ローカルストレージとクッキー	データをブラウザに保存する方法を学ぶ。		
24	ローカルストレージとクッキー	データをブラウザに保存する方法を学ぶ。		
25	Firebase	データをクラウドサービス上に保存する方法を学ぶ。		
26	Firebase	データをクラウドサービス上に保存する方法を学ぶ。		
27	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
28	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
29	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
30	最終課題	ここまでで学んだ知識を使用し、何かしらのWebアプリケーションを制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業資料を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】授業態度：自分からやるべき作業を見つけ、積極的に行動できているか／課題・作品：学んだことを応用し形にできるか／筆記・実技試験：得点【評価項目（評価の方法）】授業態度／課題・作品／筆記・実技試験