**科目名　WEBデザイン演習　（①②　128時間＝64コマ）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 選択 | **単位数** | 8 |
| **授業方法** | 講義・演習 | **開講学期** | 1Q,2Q | **学年** | 2 |
| **学科・コース** | 情報メディア | | | | |

**授業概要**

WEBサイトの構築に必要な応用技術について習得する。

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

1年次のWEBデザインの学習で基礎を学んだことを前提にして、WEBサイト構築に必要な技術の習得を行う。ここで学習した応用知識を使用し、WEBデザイン演習で、自分でサイトの設計・制作を行う。

**授業項目　　　　　ウェブデザインの企画からプロトタイプの制作**

Section1：オリエンテーション

1. 授業の概要説明とゼミメンバー自己紹介
2. 一年間の授業の流れの説明

－個人最終目標：自分のウェブサイトを制作する

－グループ最終目標：ゼミグループのポータルサイトを制作する

※ゼミグループ名を決めるためのアイデア出し・ブレインストーミング

Section2：illustratorの基本講座

1. Illustrator での図形の構成：初期画面／パネル操作／ツール操作／カラー塗りと線　など
2. 課題① グラフを制作する

課題② 学校の地図を制作する

1. 課題③ 好きなイラストを描く（手描きから取り込む場合はトレーサー利用も検討）
2. 課題③ 好きなイラストを描く
3. 名刺を制作する／デザインを考え、制作する（ゼミグループ名を掲載する）
4. 名刺を入稿する／用紙を選び、入稿し、印刷にかける

Section3：photoshopの基本講座

1. 写真撮影：ウェブサイトで利用できる写真を撮影する
2. Photoshopの基本手順：初期画面／パネル操作／レイヤー　など
3. 撮影した写真を取り込んで現像し、写真の修整（色調補正、明度調整など）をする
4. 修正した写真の加工（文字の合成、画像を重ねる　など）をする
5. 課題① CKGを紹介するポストカードを制作する　(4)課題②の地図を使用する
6. 課題② バナーを制作する（構成する）
7. 課題② バナーを制作する（要素を配置する）
8. 課題② バナーを制作する（デザインする）
9. ウェブサイトのトレースをする
10. ウェブサイトのトレースをする
11. ウェブサイトのトレースをする
12. ウェブサイトのトレースをする
13. 課題① ランディングページを制作する
14. 課題① ランディングページを制作する
15. 課題① ランディングページを制作する
16. 課題① ランディングページを制作する

Section4-1：ウェブサイトの企画／ヒアリング

1. 企画の大切さについて　－ヒアリングは企画の第一歩－
2. 共通意識を持ってもらおう

－誰のためのウェブサイト？何のためのウェブサイト？－

制限とクリエイティビティ

－クライアントが本当に欲しい物を考察する（ウェブサイトは必要なのかどうか？）

－クライアントが本当に欲しい物（代替手段1）

－クライアントが本当に欲しい物（代替手段2）

－それでもウェブサイトが必要なら

－運営方法／誰が情報を更新するのか ・いつ情報を更新するのか・テスト環境の構築は必要か

Section4-2：ウェブサイトの企画／トーン＆マナー

1. トーン＆マナー（トンマナ）

－トンマナの決め方

－既存事例の集め方

－既存事例を集める その1／その2

1. グルーピング（制作物の趣旨と扱う情報への理解を深める）

－グルーピングの修正／グルーピングの選択

Section4-3：ウェブサイトの企画／モバイル対応

1. モバイル対応とは

－モバイル対応の方法／レスポンシブレイアウトについて

－モバイル対応の方法／モバイル専用レイアウトについて

－モバイル対応の予算

Section4-4：ウェブサイトの企画／予算

1. 納品型と非納品型についての予算感

－自分の単価を決めておこう

－見積もりの作成・見積もりの体裁

Section4-5：ウェブサイトの企画／ヒアリングから見積制作まで

1. ヒアリングを体験する（カフェのウェブサイトを想定）

－ヒアリングした内容をまとめる

－トンマナを決め、事例を集め、グルーピングをする

－予算を決め、見積りを作成する

1. カフェのウェブサイトの企画を発表する

Section5-1：AdobeXDとは

1. Adobe XDとは／プロトタイピングとは／XDを使うメリット／工程の説明
2. Adobe XDのインターフェイス／シェイプの描き方／文字とカラー／グループ化

Section5-2：サンプルを利用したラフなワイヤーフレームの作成

1. アートボードの準備／メインビジュアルの配置
2. リピートグリッド／タイル上の画像配置
3. テキストエリア／写真入りの記事
4. SNSリンクボタンの配置／フッター配置

Section5-3：プロトタイプの制作

1. 共有の設定／WEBフォント／完成品の検討
2. UIキットの取得／WindowsでのUIキットの入手
3. Status barの配置／タイトルと文字列の配置／Nav Barの配置
4. 画像プレースホルダの配置／画像の一括挿入
5. ガイドを使った整列／サンプルサイトの仕上げ
6. 最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成

Section5-4：サブページのプロトタイプ制作

1. セクションのターゲットについて／シンボル（コンポーネント）化
2. 送信フォームの作成／サンプルサイト詳細ページの作成
3. サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成
4. インタラクション・マイクロインタラクションについて

Section5-5：iPadProのプロトタイプ制作

1. タブレットのリサイズの基本／Nav Barの制作
2. サンプルサイトの制作／グリッドレイアウト／文字スタイル
3. 最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成
4. 文字スタイルの登録／カラーの登録
5. サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成
6. SNS／フッター

Section5-6：iPadPro サブページの制作

1. 送信フォームページの作成／詳細ページの作成
2. サンプルサイト更新性の高い個別ページの作成 ＜iPadProプロトタイプ完成＞

Section5-7：メインページの制作

1. ヘッダーの制作／NaV barの制作
2. サンプルサイトトップページの制作

－最新情報・ご案内・記録など更新性が高いカテゴリの作成

1. サブページの作成

－お問い合わせページの作成

－更新性が高いカテゴリの詳細ページの作成

1. 仕上げ
2. 画像の書き出し
3. CSSコード書き出し

Section6-1：前期のまとめ

1. 前期のまとめ
2. 夏休み課題の説明

https://ticket.winschool.jp/public/curriculum/DTPWEB/Photoshop.html

<https://wii.winschool.jp/public/curriculum/DTPWEB/Illustrator.html>

**授業の進め方**

授業時間内には、講義は行う。講義を受けて実際にパソコンを使用して演習を行う。

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

WEBデザインの応用技術について、講座で開設した7割の内容が理解できていること。

プロトタイプが作れるようになること。

**成績評価の基準および評価方法**

授業での演習の成果物の評価（60%）、出席率および授業態度（40%）として評価

**教科書**

なし

**参考書**

・いちばんよくわかるWebデザインの基本　きちんと入門

・基礎から覚える、深く理解できる　Webデザインの新しい教科書 改訂新版

・HTML5+CSS3完全大辞典

・世界一わかりやすいillsutrator & photoshop & XD　 Webデザインの教科書

**実務経験**

**備考**