

2023年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
32203	Webデザイン基礎演習 Web design basic skill	村上拓也、長尾訓寿	✓	専門	1	選択	1・2前期

**科目の概要**

WEBデザインやデザイン全般に関する知識と技術を習得する。選定テキスト「思わずクリックしたくなる パナーデザインのきほん」の事例になぞって制作し、どうすればデザインが向上するか？を1つずつ検証していき、デザインに対しての審美眼を高める。Adobe Photoshopを使用し、その操作方法も同時進行で習得する。品質の高いパナーデザイン及びWEBデザインカンパ（PC・モバイル）の習得とともに、実例の改善を繰り返していくなかで建学の精神・社会人基礎力・pisa型学力を統合的に身に付けていく。

★デザイン実務経験が約15年以上となる村上・長尾による両名の知見から、プロの現場で起きる事例や注意点なども並行して解説する。

学修内容	到達目標
① デザイン全般の基礎知識を習得する。 ② レイアウト・フォント・カラー・写真などのデザインスキルを習得しバナーを制作する。 ③ WEBデザインカンパを理解し、制作する。 ④ 課題テーマの趣旨を理解し、的確に表現する。	① デザイン全般の基礎知識を習得することができる。 ② レイアウト・フォント・カラー・写真などのデザインスキルを習得しバナーを制作することができる。 ③ WEBデザインカンパを理解し、制作することができる。 ④ 課題テーマの趣旨を理解し、的確に表現することができる。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素	学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例
---------------------	---------------------------

前に踏み出す力	主体性	自らの意志と責任で学習を進め、あらゆる事を自分事として捉えていくことができる。
	働きかけ力	困難があっても先生や友人などに助言を求め、自ら解決に向けて努力できる。
	実行力	頭で考えるだけでなく、実際に行動に移しトライアンドエラーを実践できる。
考え抜く力	課題発見力	与えられた課題を解くだけでなく、自ら課題を発見し解決に向けた道筋を立てて行動できる。
	計画力	行動を起こす前にビジョンを明確にし、タスクを細分化したうえで次の行動を決められる。
	創造力	前例や事例をよく調べた上で、新しい視点で既存の枠組みを捉え直すことができる。
チームで働く力	発信力	相手に正しく伝わっているかどうかを確認しながら、適切な方法で発信できる。
	傾聴力	話している言葉の内容だけでなく、意思伝達の際の全体像を汲み取って聴くことができる。
	柔軟性	一度決めた目標であっても、変更の必要性があれば柔軟に対処できる。
	状況把握力	全体のなかで常に現在地を把握することに努め、状況を俯瞰し適切な対応ができる。
	規律性	遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。
	ストレスコントロール力	生活のなかで適度に休む時間を設け、バランスよく学習を進めることができる。

**テキスト及び参考文献**

テキスト：思わずクリックしたくなる パナーデザインのきほん カトウヒカル(著)  
 参考文献：やっぴはいけないデザイン 平本 久美子(著)  
 参考文献：失敗しないデザイン 平本 久美子(著)

**他科目との関連、資格との関連**

他科目との関連：「Webデザイン」、「Webデザイン応用演習」、「CG演習(フォトショップ)」、「CG演習(イラストレーター)」、「デジタルマーケティング」、「デジタルコンテンツ」、「デジタル映像演習」

資格との関連：ウェブデザイン実務士

学修上の助言	受講生とのルール
Google Classroomを併用し毎回の授業を録画しますので、不明な点は授業後にYouTubeへ限定配信される動画を見て復習してください。	円滑に授業を進めるために、授業開始5分前には着席し、Google Classroomへのログインなどを済ませておいてください。

【評価方法】

評価対象	評価方法	評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント			
学修成果	学期末試験	0	①				
			②				
			③				
			④				
	平常評価	小テスト	0	①			
				②			
				③			
				④			
		レポート	10	①	✓		14回目に他者のプレゼンテーションを聞いた上で批評をレポートする。 批評内容が的確であるかを判断し採点する。
				②	✓		
				③	✓		
				④	✓		
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）	80	①	✓		14回目（または15回目）に課題のプレゼンテーション or ポスター発表を行い、学生による審査（投票）を行う。 課題テーマのコンセプトが的確であるか、オリジナリティに富んでいるか、完成度が高く表現にも工夫が見られるか、学生審査（投票）にて得票があるか、pisa型学力が身につけているかを総合的に判断し採点する。
				②	✓		
				③	✓		
				④	✓		
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓		(主体性) アプリの使い方を自ら調べながら積極的に作品制作を行うことができる。 (実行力) 何度も修正を繰り返し作品の精度を上げることができる。 (課題発見力) 作品制作のなかで、課題となる点を探し解決へ導くことができる。 (創造力) 前例を調べつつ、新規性を開拓することができる。 (発信力) プレゼンテーションにて適切な手段を用いて、相手に伝わる工夫をすることができる。 (傾聴力) 他者のプレゼンテーションを聴いて、適切に批評を行なうことができる。 (規律性) 遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。	
			②	✓			
			③	✓			
			④	✓			
総合評価割合		100					

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<p>S(秀)：提出作品について、テーマのコンセプトが的確であり、オリジナリティに富み、かつ極めて完成度が高く表現にも工夫が見られる。レポート内容が的確である。（学生審査（投票）にて大多数の得票があるかどうかとも参考とする。）</p> <p>A(優)：提出作品について、完成度が高く表現にも工夫が見られる。レポート内容が的確である。（学生審査（投票）にて多数の得票があるかどうかとも参考とする。）</p>	<p>B(良)：提出作品について、完成度が一定の水準に達してはいるが、改善項目が多数存在する。レポートが提出されている。（学生審査（投票）にて少数の得票があるかどうかとも参考とする。）</p> <p>C(可)：提出作品について、未完成または完成度が著しく低い。レポートが未提出である。（学生審査（投票）にて得票がほとんどないかどうかとも参考とする。）</p>

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	<p>やっではないけないデザイン事例から、ダメなデザインについて意見を出す。</p> <p>「メリハリ」の処理方法を学び、画面デザインの基礎を習得する。</p> <p>「思わずクリックしたくなる パナーデザインのきほん」の事例をなぞり、デザインの練習をする。(テキストP14・15の内容をPhotoshopを使用して再現する)</p> <p>・講師自己紹介 ・初回アンケート及び獲得したい技術等ヒアリングの実施 ・「失敗しないデザイン」の事例からデザインを考える *Classroomのコメント機能を使って、意見を出し合う ・Photoshopを立ち上げて基本操作説明(20分)</p>	<p>講義・演習</p> <p>座学の後、Classroomのコメント機能を利用して、意見を出す。</p> <p>Photoshopを使用して、簡単な画像処理から行う。</p> <p>時間が余れば、WEB制作課題のテーマに対してリサーチを行う。</p>	<p>Classroomのコメント機能を利用して、意見を出すことができる。</p> <p>Photoshopを使用して、簡単な画像処理を行うことができる。</p>	<p>(予習)テキスト「P14・15」に目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力</p>
2	<p>「フォント」「レイアウト」「トリミング」の処理方法を学び、画面デザインの基礎を習得する。</p> <p>「思わずクリックしたくなる パナーデザインのきほん」の事例をなぞり、デザインの練習をする。(テキストP16～23の内容をPhotoshopを使用して再現する)</p>	<p>演習</p> <p>テキストに沿って、該当ページの演習を行う。</p>	<p>テキスト該当ページの理解ができ、デザインを再現できる。</p>	<p>(予習)テキスト「P16～23」に目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性</p>
3	<p>「リズム」「配色」「視線誘導」「装飾・あしらひ」の処理方法を学び、画面デザインの基礎を習得する。</p> <p>「思わずクリックしたくなる パナーデザインのきほん」の事例をなぞり、デザインの練習をする。(テキストP24～35の内容をPhotoshopを使用して再現する)</p>	<p>演習</p> <p>テキストに沿って、該当ページの演習を行う。</p>	<p>テキスト該当ページの理解ができ、デザインを再現できる。</p>	<p>(予習)テキスト「P24～35」に目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性</p>
4	<p>「縦書き」「文字を図のように配置」「数字を大きく」「曲線に合わせる」「袋文字」の処理方法を学び、画面デザインの基礎を習得する。</p> <p>「思わずクリックしたくなる パナーデザインのきほん」の事例をなぞり、デザインの練習をする。(テキストP58～63、P66・67、P70・71の内容をPhotoshopを使用して再現する)</p>	<p>演習</p> <p>テキストに沿って、該当ページの演習を行う。</p>	<p>テキスト該当ページの理解ができ、デザインを再現できる。</p>	<p>(予習)テキスト「P58～63、P66・67、P70・71」に目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性</p>
5	<p>名刺をデザインし、レイアウトや基本的な画面処理スキルを学ぶ。</p> <p>名刺のレイアウトを模写して、名刺デザインの感覚を掴む。</p> <p>(参考文献:「やっではないけないデザイン」P106～P107から抜粋)</p>	<p>演習</p> <p>名刺制作の演習を行う。</p>	<p>名刺のデザインを再現できる。</p>	<p>(予習)ネット検索して様々な名刺デザインに目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性</p>
6	<p>実際に世にあるプロが制作したバナーを模写し、バナーレイアウトを学ぶ。</p> <p>*バナーは直前で選定する。</p>	<p>演習</p> <p>バナー模写の演習を行う。</p>	<p>バナーを模写し、バナーレイアウトを再現できる。</p>	<p>(予習)ネット検索して様々なバナーデザインに目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性</p>
7	<p>オリジナルバナーを制作する。(1週目)</p> <p>例に沿って、フリー画像素材を使ってみる。</p>	<p>演習</p> <p>テキストで今まで習ってきた内容を参考に、オリジナルバナー制作を行う。</p>	<p>バナー制作ができる。</p>	<p>(予習)ネット検索して様々なバナーデザインに目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性</p>
8	<p>オリジナルバナーを制作する。(2週目)</p>	<p>演習</p> <p>テキストで今まで習ってきた内容を参考に、オリジナルバナー制作を行う。</p>	<p>バナー制作ができる。</p>	<p>(予習)ネット検索して様々なバナーデザインに目を通しておく。</p> <p>(復習)授業内容をまとめておく。</p>	90	<p>主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力</p>

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	オリジナルバナーを制作する。(3週目)	演習 テキストで今まで習ってきた内容を参考に、オリジナルバナー制作を行う。	バナー制作ができる。	(予習) ネット検索して様々なバナーデザインに目を通しておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
10	・制作課題：「WEBサイト課題制作(PC・モバイル)」用紙に制作したいWEBデザインのアイデア出しを行う。 *Classroomのコメント機能を用いて、アイデア出しのブレインストーミングを行う。	演習 テキストで今まで習ってきた内容を参考に、WEBサイト課題制作を行う。	WEBデザインキャンプの制作ができる。	(予習) WEBサイト課題制作のWEBデザインキャンプの内容を考えておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
11	・制作課題：「WEBサイト課題制作(PC・モバイル)」用紙に制作したいWEBデザインのレイアウトラフスケッチを行う。	演習 テキストで今まで習ってきた内容を参考に、WEBサイト課題制作を行う。	WEBデザインキャンプの制作ができる。	(予習) WEBサイト課題制作のWEBデザインキャンプの内容を考えておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
12	・制作課題：「WEBサイト課題制作(PC・モバイル)」Photoshopを使用して、WEBデザインキャンプの制作を行う。	演習 テキストで今まで習ってきた内容を参考に、WEBサイト課題制作を行う。	WEBデザインキャンプの制作ができる。	(予習) WEBサイト課題制作のWEBデザインキャンプの内容を考えておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
13	・制作課題：「WEBサイト課題制作(PC・モバイル)」Photoshopを使用して、WEBデザインキャンプの制作を行う。	演習 テキストで今まで習ってきた内容を参考に、WEBサイト課題制作を行う。	WEBデザインキャンプの制作ができる。	(予習) WEBサイト課題制作のプレゼンテーションの内容を考えておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
14	最終課題(バナー・Webサイトの2点)をデータ提出する。クラス全員で、全員分の最終課題資料を閲覧し、審査する。その後グループフォームで良作を投票する。	演習 最終課題(バナー・Webサイトの2点)の審査と投票を行う。	最終課題の提出ができ、互いの作品を審査・批評できる。	(予習) 提出の準備をしておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
15	教員からの講評とフィードバックを聞く。審査を経て気づいたことを考える。	講義・演習 講師からの講評をもとに自身の作品を改良する。審査を経て気づいたことをレポートにまとめる。	フィードバックをもとに改良できる。審査を経て気づいたことをレポートにまとめることができる。	(予習) 課題を見直しておく。 (復習) 授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力