

2022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
32201	Webデザイン Web Design	村上拓也	✓	専門	2	選択	1・2前期

科目の概要

書体・配色・写真・図版・レイアウト・WEBインタラクティブデザイン・心理学の視点から見た支持されるUIなどの要素から、WEBデザイン及びDTPデザイン全般に対する知識・見識を高め、実践で活用・応用できることを目的とする。講義に加えて、上記各要素の理解をより深めるために、Webアプリ：Photoshop Express Editor（*予定）を使用してデザイン課題の制作を行う。それらの学びにより、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。

★約15年に及ぶWEBデザインの実務経験の知見から、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 WEBデザイン全般に関する知識を獲得する。 ② デザインを構成する各要素の知識を獲得する。 ③ デザインを構成する各要素について高い精度で表現し制作する。 ④ 最終課題についてテーマの趣旨を理解し的確に表現し制作する。	① WEBデザイン全般に関する知識を獲得することができる。 ② デザインを構成する各要素の知識を獲得することができる。 ③ デザインを構成する各要素について高い精度で表現し制作することができる。 ④ 最終課題についてテーマの趣旨を理解し的確に表現し制作することができる。

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：なるほどデザイン（目で見て楽しむ新しいデザインの本。）（著：平本 久美子）
[\(http://naruhodo-design.com/\)](http://naruhodo-design.com/)

参考文献1：いちばんよくわかるWebデザインの基本きちんと入門 レイアウト/配色/写真/タイポグラフィ/最新テクニック 伊藤 庄平（著）、益子 貴寛（著）、久保 知己（著）、宮田 優希（著）、伊藤 由暁（著）
[\(https://www.sbcr.jp/product/4797389654/\)](https://www.sbcr.jp/product/4797389654/)

参考文献2：【買わせる】の心理学 消費者の心を動かすデザインの技法61（著：中村 和正）
[\(https://books.mdn.co.jp/books/3218303003/\)](https://books.mdn.co.jp/books/3218303003/)

他科目との関連、資格との関連

他科目との関連：「Webデザイン基礎演習」、「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、不明な点はビデオ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	筆記（レポート含む）・実技・口頭試験	0	①			
				②			
				③			
				④			
	平常評価	小テスト		0	①		
					②		
					③		
					④		
		レポート		10	①	✓	
					②	✓	
					③	✓	
					④	✓	
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）		80	①	✓	
					②	✓	
					③	✓	
					④	✓	
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓			
			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。レポートが提出されているか、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>【Webデザインとラフスケッチ】 WEBサイトの目的や目標、ターゲット、どう機能するかなどの基本を学ぶ。</p> <p>講義： ・講師自己紹介 ・Webデザインの基本（参考文献1 P2～P14） ・Webデザインの仕事 事例紹介 ・図解とラフ（テキスト P26～P39）</p> <p>演習： ・お題に沿って用紙にラフスケッチを描く。</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>WEBデザインの基本が理解でき、お題に沿ってラフスケッチが描ける。</p>	<p>(予習)テキストの「P8～P25」を読む。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</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>【タイポグラフィ 初週】 フォントや文字サイズ、行間、字間などDTPでの文字の扱いを学ぶ。</p> <p>講義： ・デザインの素／文字と組み／言葉と文章／色／写真／グラフとチャート（テキスト P127～P170）</p> <p>演習： ・お題に沿って文字をデザインする。（Adobe Illustratorを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>タイポグラフィの概念が理解でき、お題に沿って文字をデザインできる。</p>	<p>(予習)テキストの「テキスト P127～P170」を読み返す。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>【タイポグラフィ 2週目】 組版、文字コード、WEBフォントなどWEBでの文字の扱いを学ぶ。</p> <p>講義： ・タイポグラフィ（参考文献1 P107～P134）</p> <p>演習： ・お題に沿って文字をデザインする。（Adobe Illustratorを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>タイポグラフィの概念が理解でき、お題に沿って文字をデザインできる。</p>	<p>(予習)テキストの「P172～P216」を読む。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>【配色と色の効果】 RGB、CMYK、明度、彩度、トーンなど色の仕組みと効果を学ぶ。</p> <p>講義： ・配色（参考文献1 P52～P84） ・色（テキスト P172～P216）</p> <p>演習： ・お題に沿って配色する。（Adobe Photoshopを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>配色と色の効果が理解でき、お題に沿って配色できる。</p>	<p>(予習)テキストの「P217～P242」を読む。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>【写真と図版】 解像度、ピクセル、保存形式など写真の扱いを学ぶ。</p> <p>講義： ・写真（テキスト P217～P242） ・写真と図版（参考文献1 P85～P106）</p> <p>演習： ・お題に沿って写真をトリミングする。（Adobe Photoshopを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>写真と図版の概念が理解でき、お題に沿って写真を構成できる。</p>	<p>(予習)テキストの「P8～P25」を読み返す。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>【レイアウト】 グリッドレイアウト、フリーレイアウト、レスポンシブデザインなどWEBレイアウトの種類を学ぶ。</p> <p>講義： ・レイアウト（参考文献1 P16～P50）</p> <p>演習： ・お題に沿ってレイアウトを表現する。（Adobe Photoshopを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>レイアウトの概念が理解でき、お題に沿ってレイアウトを表現できる。</p>	<p>(予習)テキストの「P44～P77」を読む。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>【デザイナーの7つ道具】 デザインをするうえで大事なコツを道具に例えて学ぶ。</p> <p>講義： ・デザイン4原則 ・ダイジ度天秤（テキスト P44～P53） ・スポットライト（テキスト P54～P65） ・擬人化力（テキスト P66～P77）</p> <p>演習： ・お題に沿って表現する。（Adobe Photoshopを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>講義内容が理解でき、お題に沿って表現できる。</p>	<p>(予習)テキストの「P78～P125」を読む。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>【デザイナーの7つ道具】 デザインをするうえで大事なコツを道具に例えて学ぶ。</p> <p>講義： ・連想力（テキスト P78～P91） ・翻訳機（テキスト P92～P105） ・虫めがね（テキスト P106～P123） ・愛（テキスト P124～P125）</p> <p>演習： ・お題に沿って表現する。（Adobe Photoshopを利用）</p>	<p>講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。</p>	<p>講義内容が理解でき、お題に沿って表現できる。</p>	<p>(予習)参考文献1の「P78～P125」を読み返す。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。</p>	90	<p>主体性 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>

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	【インタラクション】 アコーディオン、モーダルウインドウ、パララックスなどWEBで扱われるインタラクションデザインを学ぶ。 講義： ・インタラクション（参考文献1 P174～P208） 演習： ・お題に沿ってインタラクションを考案する。（Adobe Photoshopを利用）	講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。	講義内容が理解でき、お題に沿ってインタラクションを考案できる。	(予習)参考文献1の「P174～P208」を読み返す。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。	90	主体性 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
10	【買わせるの心理学】 消費者の心を動かすデザインの技法を学ぶ。 講義： ・アフォーダンス/段階的開示/プロトタイプモデル/フィッツの法則/可読性尺度など（参考文献2 P18～P135） 演習： ・お題に沿ってデザインを考案する。（Adobe Photoshopを利用）	講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。	講義内容が理解でき、お題に沿ってデザインを考案できる。	(予習)参考文献2の「P18～P135」を読み返す。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。	90	主体性 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
11	【買わせるの心理学】 消費者の心を動かすデザインの技法を学ぶ。 講義： ・マジカルナンバー/ストローク効果/ザイアンスの法則/スノッパ効果など（参考文献2 P24～P147） ・最終課題発表 演習： ・最終課題 初週（Adobe Photoshopを利用）	講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。	講義内容が理解でき、お題に沿ってデザインを考案できる。	(予習)最終課題の案を考えておく。 (復習)演習のお題を次週までに完成させておく。	90	主体性 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
12	演習： ・最終課題 2週目（Adobe Photoshopを利用） *テーマは学習状況を見て判断する。	講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。	テーマに基づいたデザインカンプの作成ができる。	(予習)最終課題を進めておく。 (復習)最終課題を進めておく。	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
13	・最終課題 3週目（Adobe Photoshopを利用） *テーマは学習状況を見て判断する。	講義 教科書や参考文献に沿って、該当頁の講義と実技を実施する。	テーマに基づいたデザインカンプの作成ができる。	(予習)最終課題を進めておく。 (復習)最終課題を進めておく。	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
14	・プレゼンテーション「課題を発表」 ・投票 ・学生同士でのフィードバック（*履修人数状況によって方法検討）	講義・演習 課題をプレゼンし投票とフィードバックを行う。 *フィードバック方法（全員の作品に対して、良い点・改善案をレポートとしてまとめる）	プレゼンができ、互いの作品を批評できる。	(予習)プレゼンの準備をしておく。 (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
15	・講評からの講評とフィードバックを行う。（*履修人数状況によって方法検討）	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。	フィードバックをもとに改良できる。	(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

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