

授業科目名	デザイン演習Ⅰ		科目コード	103011	
開講クラス	情報システム科	コース	デザインクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	岡本 伸吾		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 2年間の講師業で Figma の指導を行う。Figma の操作においてつまづくポイントをしっかりとサポートしつつ、動的なプロトタイプ制作をサポートする授業を行う。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	Figma for UI デザイン [日本語版対応] アプリ開発のためのデザイン、プロトタイプ、ハンドオフ			
	著 者	澤田 俊介			
	出版社	翔泳社			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> ・ 業界で Web デザインを行う際のスタンダードツールとなっている Figma の基礎スキルを身に付ける。最終的には、Web デザインの自由なカスタマイズができる状態になることを目指す。					
<授業の概要・授業方針> Web デザイナーを目指すにあたって抑えておきたい Figma の知識を養いつつ、デザインの観点からも、しっかりとデザインを作れるようにする。					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・試験にて評価 100～80：優 ・ 79～70：良 ・ 69～60：可 ・ 59以下：不可					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 普段から Web デザインのまとめサイトなどをチェックしておく。					

授業科目名		デザイン演習 I
回	授業内容	備考
1	イントロダクション	
2	基本的な操作	
3	//	
4	//	
5	//	
6	//	
7	//	
8	生産性を上げる機能	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	//	
14	ワイヤーフレームを作成する	
15	//	
16	//	
17	//	
18	//	
19	//	
20	プロトタイプを作成する	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	詳細デザインを作成する	
27	//	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	//	
32	//	
33	デザインのハンドオフ	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	ノンデザイナーのための Figma	
40	制作	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	発表	
59	//	
60	//	