

授業科目名	デザイン演習Ⅱ		科目コード	103012	
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 の操作において躓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	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 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 で作る UI デザインアイデア集 サンプルで学ぶ 35 のパターン			
	著 者	相原 典佳			
	出版社	インプレス			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ 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 の応用スキルを身に付ける。各 UI デザインのパーツを制作する過程で、表現の幅を広げていく。					
<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 の操作スキルを養いつつ、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Ⅱ
回	授業内容	備考
1	Figma の基本操作	
2	//	
3	//	
4	//	
5	//	
6	//	
7	//	
8	//	
9	//	
10	Stockpile UI の土台となる「ファウンデーション」	
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	
15	//	
16	アプリや Web ページの部品となる「コンポーネント」	
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	オリジナルアプリを作る準備	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	オリジナルアプリを作る	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	デザインシステムについて知る	
41	//	
42	//	
43	作品制作	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	発表	
60	//	