

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
Webクリエイター科											
Webデザイン実習4A											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	関口 和真			実務経験	有	職種	プログラマー				
授業概要											
ブランドや商品またはサービスのためのサイト、アプリ、コンテンツの制作をします。											
到達目標											
JavaScriptを使用し、コンテンツ制作の企画からデザイン提案、プログラミング実装を行い、アプリもしくはブラウザゲームコンテンツを制作をする。また、JavaScriptから利用できるAPIを活用することで、スマートフォンアプリを構築することができる。											
授業方法											
JavaScriptの知識を習得し、Canvasや各種APIを利用した表現力を拡充させる。Nativeアプリの制作方法の習得する。また、使いやすいUIの設計とプロトタイプを通じたフィードバックを承けた改善手法を習得する。											
成績評価方法											
課題制作プロセスの進捗報告、及び授業時間内に行われるプレゼンテーションと内容について評価する。											
履修上の注意											
プログラミングは連続した知識が必要となるため、授業の欠席があった場合、必要な知識が欠如する可能性が高く、必要な技能が習得できなくなるため、可能な限り欠席をしない。授業内で得た知識を直ぐに利用して、次のことを行うため、自己による復習、活用が必要である。授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。											
教科書教材											
参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。											
回数	授業計画										
第1回	JSの復習、配列の使い方										
第2回	神経衰弱ゲームの作成										
第3回	HTML5APIの利用 (LocationAPI、HistoryAPI、CameraAPI、LocalStorage)										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
Webクリエイター科	
Webデザイン実習4A	
第4回	WebServiceAPIの利用
第5回	Canvasの利用（描画）
第6回	Canvasの利用（アニメーション）
第7回	Canvasの利用（画像の扱い、変更、FileAPIとの組み合わせ）
第8回	three.jsを利用した3D表現
第9回	スマートフォンデザインとNativeAppの違い
第10回	monacoを利用したCordovaベースでのNativeApp開発方法
第11回	CordovaベースでのNativeApp開発（1）・機能検討
第12回	CordovaベースでのNativeApp開発（2）・UI検討制作（1）
第13回	CordovaベースでのNativeApp開発（3）・UI検討制作（2）
第14回	CordovaベースでのNativeApp開発（4）・コーディング、機能制作
第15回	CordovaベースでのNativeApp開発（5）・NativeApp制作、発表