

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	デザイン・作画 技法	科目名	グラフィックデザインIV	科目コード	D0470E1
配当期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単位数	<u>4</u> 単位
担当教員名	森田 伸	履修グループ	2L(DG/MA)	授業方法	演習
実務経験の内容	インテリアファブリックス会社にデザイナーとして7年間、フリーランスでグラフィックデザイナー、イラストレーターとして9年間の実務経験を活かし、デザインの基礎から実践的な課題に対して講義、指導を行う。				
学習一般目標	グラフィックデザインにおけるコンセプト立案の重要性を認識し、幅広い観点と論理的な思考を経て、デザイン作品として表現することができる。 また、デザイナーとしてオリジナリティのある作品作りを心がけ、グラフィックソフトを駆使したさまざまな表現手法を活用することができる。 外部コンテストにおいてテーマに沿ったコンセプトが立案できデザイン制作ができる。				
授業の概要 および学習上の助言	グラフィックデザインの目的と表現手法の習得、向上。 2DCGソフトを使ったグラフィックデザイン作品制作。 日頃からポスターやフライヤーなどの広告等に興味を持ち、自分の作品に生かすようにする。				
教科書および 参考書					
履修に必要な 予備知識や 技能	2Dソフト (Adobe Illustrator、Adobe Photoshop) の基礎知識と基礎操作を習得しておくこと。				
使用機器	デザイン教室				
使用ソフト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品を制作することができる。			
	2	与えられたテーマに対し論理的に思考し、作品作りへと繋げることができる。			
	2	自らアイデアを出し、オリジナリティのある作品を作り上げることができる。			
	4	様々な表現や技術を研究し、挑戦して自分の技術力・表現力を高める。			
5	常に感心と意欲をもってクリエイティブな姿勢を維持する。				

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合						80		10	100
	学部 D P	1. 知識・理解					20			20
		2. 思考・判断					50			50
		3. 態度								
		4. 技能・表現					10			10
		5. 関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	授業内で提示される課題への取り組み方、表現力、制作に必要な技術の習得度、作品の完成度などを総合的に評価する。								
	ポートフォリオ									
	その他	出席率、授業内容の理解度、作品制作への取り組み方など、総合的に評価する。								

## 授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週	【公募にチャレンジ!】 六本木デザイナーズフラッグコンテスト 2020	講義、実習	
第2週	続き【公募にチャレンジ!】 デザイン制作 (作成)	講義、実習	
第3週	続き【公募にチャレンジ!】 デザイン制作 (仕上げ→提出)	講義、実習	
第4週	【フライヤー】(美術館) デザイン制作 (企画書作成→ラフ)	講義、実習	
第5週	続き【フライヤー】(美術館) デザイン制作 (作成)	講義、実習	
第6週	続き【フライヤー】(美術館) デザイン制作 (作成)	講義、実習	
第7週	続き【フライヤー】(美術館) デザイン制作 (仕上げ→提出)	講義、実習	
第8週	【大阪市ポスター】 デザイン制作 (作成)	講義、実習	
第9週	続き【大阪市ポスター】 デザイン制作 (作成)	講義、実習	
第10週	続き【大阪市ポスター】 (仕上げ→提出)	講義、実習	
第11週	【InDesign 練習】 デザイン制作	講義、実習	
第12週	【広告展開】 ポスター、フライヤー、三つ折りリーフレット、パッケージデザイン『OICパイ』	講義、実習	
第13週	続き【【広告展開】 デザイン制作 (作成)	講義、実習	
第14週	続き【【広告展開】 デザイン制作 (仕上げ→提出)	講義、実習	