

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	デザイン創作	科目名	デザイン創作基礎演習	科目コード	D1400A1
配当期	前期・ 後期 ・通年	授業実施形態	通常 ・集中	単位数	1単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	クリエイティブ分野において、各人が就職を希望する企業に対しにアピールできる作品、その職種を目指す為のスキルアップを図る過程での作品、またはメディアフロンティアに出展可能な作品を制作することができる。				
授業の概要および学習上の助言	クリエイティブ分野での専門就職を目指す学生を対象としています。授業時間内に作品を制作するのではなく、日常から積極的に制作し、授業で添削を受けるといったかたちで時間を有効的に活用してください。				
教科書および参考書					
履修に必要な予備知識や技能	クリエイティブ業界では、履歴書や人間性の他に各専門分野における“作品”が必須となります。具体的な目標（希望する職種や企業）を認識したうえで、その目標を達成する為どのような作品やスキルが必要なのかといった情報を調べておく必要があります。興味・関心をもって積極的にリサーチすること。				
使用機器	ペンタブレット等				
使用ソフト	AdobePhotoshop等				
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			
	2	希望職種に対し情報収集から需要を考え、対応する為の作品を企画し、制作に取り組むことができる。			
	3	就活を持っていくことのできるレベル、もしくはメディアフロンティアに出展可能な作品を1つ以上制作することができる。			
	4	テーマ・コンセプトに沿った作品を制作することができる。			
	4	自分の制作した作品を理論的に説明することができる。			
5	インターネット等を活用し、海外サイトのチュートリアルや作品などの情報を積極的に収集し、作品制作に活用することができる。				

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					20	70		10	100
	学 部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断					20			20
		3.態度					20			20
		4.技能・表現				20	10			30
5.関心・意欲						20		10	30	
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)	1月に成果発表を行います。 制作した作品のテーマやコンセプト、アピールポイントを明確に説明できるかどうかを評価します。								
	作品	希望職種にむけた作品、もしくはスキルアップを目標とした作品などの完成度により評価します。								
	ポートフォリオ									
	その他	講義の出席率、授業態度、意欲などを総合的に評価します。								

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 9/24	制作する作品の方向性を決める。	前半：授業趣旨の解説 後半：案作成	
第2週 10/1	イラスト制作技法①レイアウト案の作成方法 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第3週 10/8	イラスト制作技法②ラフイメージの作成方法 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第4週 10/15	イラスト制作技法③原画作成のポイント 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第5週 10/29	イラスト制作技法④彩色技法紹介 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第6週 11/5	イラスト制作技法⑤彩色技法紹介 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第7週 11/12	イラスト制作技法⑥背景描画技法 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第8週 11/19	イラスト制作技法⑦背景描画技法 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第9週 11/26	イラスト制作技法⑧イラストフィニッシュワーク 作品の進捗確認。指導。	前半：制作手法講義 後半：指導、添削	
第10週 12/3	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第11週 12/10	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第12週 12/17	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第13週 1/14	成果発表・講評。	成果発表	
第14週 1/21	成果発表・講評。	成果発表	