

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	デザイン論	科目コード	D1220B1
配当期	前期・ 後期 ・通年	授業実施形態	通常 ・集中	単位数	2単位
担当教員名	野田 知哉	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)	授業方法	講義
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして15年の25年間、実務に携わった経験を活かして、広くデザイン制作に必要な、デザインのセオリー、デザイン史、色彩計画、レイアウト、アイデアの出し方について実践的に講義する。				
学習一般目標	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。				
授業の概要および学習上の助言	デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。講義ではさまざまな表現技法を解説する。また、実技ワークを通して実践してみることにより具体的にどのような使われ方、現れ方をしているかを理解する。講義で得た技術が現在どのように活用されているか、普段からデザインに対して興味を持って観察を行ってほしい。				
教科書および参考書	授業の参考になる資料やレジュメを配布				
履修に必要な予備知識や技能	各種デザインに対し日ごろから興味を持って接すること。また、それらがどういった見せ方をしているか、配色、フォント、構図(レイアウト)などについて、制作者がどのような意図をもたせているのか注意深く考察するよう心がけること。				
使用機器	デザイン教室				
使用ソフト					
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・2	デザイン制作のワークフローを理解し、アイデアをまとめることができる。			
	1・2	ビジュアル表現上の技法を知り、利用することができる。			
	1・2	フォントの特徴を知り、効果的な文字表現ができる。			
	1・2	グリッドシステム・三分割法など構図を決めるルールを知り、利用することができる。			
	1・2	色の特性を知り、効果的な配色を考案することができる。			
	5	講義と課題実習に、意欲を持って取り組むことができる。			

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			40		40		20	100	
	学部 D P	1.知識・理解			20		20			40
		2.思考・判断			20		20			40
		3.態度								
		4.技能・表現								
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	講義全体のまとめの後、講義内容に準ずるレポートの作成を課題として出題する。レポートの内容、理解度などを評価する。								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	毎回の講義の内容に沿った実践ワークを課題として出題する。その理解度・完成度を評価する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、授業に対する取り組み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 /	1. 考の技法「思考」 ・マインドマップ、発想力 ・ものづくりの手掛かり	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出。
第2週 /	1. 考の技法「観察」 ・ビジュアルコミュニケーション ・ブレインストーミング	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第3週 /	1. 考の技法「ワークフロー」 ・コンセプト ・ラフスケッチ	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第4週 /	2. 図の技法「オーガニックな形態」 ・有機曲線 ・アールヌーボー、ミュシャ	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第5週 /	2. 図の技法「幾何学的な形態」 ・シンメトリー、アシンメトリー ・キュビズム、アールデコ、	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第6週 /	2. 図の技法「アクソメトリック」 ・立体化、不可能図形 ・エッシャー	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第7週 /	3. 文字の技法「フォント」 ・欧文書体の特徴、和文書体の特徴 ・絵文字制作	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第8週 /	3. 文字の技法「ピクトグラム」 ・ピクトグラムの役割 ・アイコンとの違い	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第9週 /	3. 文字の技法「ロゴデザイン」 ・タイポグラフィ ・文字のデザイン	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第10週 /	4. 面の技法「レイアウトのルール」 ・三分割法、黄金図形、ルート比率 ・逆三角構図、対角線の構図	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第11週 /	4. 面の技法「レイアウトのルール」 ・グリッドシステム、フォーマット ・段組みレイアウト	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第12週 /	4. 面の技法「レイアウトデザインの基本原則」 ・近接、整列、反復、コントラスト ・UIデザイン・カードゲームのレイアウト	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第13週 /	5. 色の技法「配色」 ・色の属性、ナチュラルカラー ・ディックブルーナ（ブルーナカラー）	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第14週 /	5. 色の技法「カラーイメージ」 ・平面色、ビジュアルウエイト ・ポップアート	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間まで に仕上げ提出
第15週 /	6. まとめ「デザインとは何か」 ・ゲーム画面のレイアウト	講義・実習	