

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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 I | | | | 科目コード | D0460D1 | | |
| 配当期 | 前期 | 授業実施形態 | 通常 | | | | 単位数 | 4 単位 | | |
| 担当教員名 | 野田 知哉 | 履修グループ | 1L(DG/DM/DW/MA) | | | | 授業方法 | 演習 | | |
| 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、グラフィックデザインに必要な、グラフィックソフトの操作、企画の立て方、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | グラフィックデザインにおいて要求される目的を理解し、ビジュアルコミュニケーションの手段として対応するための表現ができる。デザイン制作にかかせない、2DCGグラフィックソフトのAdobe IllustratorとAdobe Photoshopを使用して、効果的な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。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、グラフィックデザイン作品に関心を持ち、アイデアソースを収集しておくこと。デザイン制作においては、手描きのラフスケッチをしっかりと行い、アイデアを固めてから行うこと。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | 関連授業「2DCG基礎」「2DCG制作」において、Adobe Illustrator, Adobe Photoshopの基礎知識と基本操作を習得しておくこと。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | 6-A実習室 (iMac) | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Adobe Illustrator, Adobe Photoshop | | | | | | | | | |
| 学習到達目標 | 学部DP(番号表記) | 学生が到達すべき行動目標 | | | | | | | | |
| | 1 | グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品として制作することができる。 | | | | | | | | |
| | 1 | 2DCGソフトを連携して使用し、デザイン作品を完成させることができる。 | | | | | | | | |
| | 1 | タイポグラフィーの基本を理解し、デザイン制作に活かす事ができる。 | | | | | | | | |
| | 1 | レイアウトの基本を理解し、デザイン制作に活かす事ができる。 | | | | | | | | |
| | 1 | 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 | 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 | |
| | 学部DP | 1.知識・理解 | | | | | 80 | | | 80 |
| | | 2.思考・判断 | | | | | | | | |
| | | 3.態度 | | | | | | | | |
| | | 4.技能・表現 | | | | | | | | |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 20 | 20 |
| 総合評価割合 | | | | | | 80 | | 20 | 100 | |
| 評価の要点 | | | | | | | | | | |
| 評価方法 | 評価の実施方法と注意点 | | | | | | | | | |
| 試験 | | | | | | | | | | |

| | |
|-------------|---------------------------------------------------------|
| 小テスト | |
| レポート | |
| 成果発表(口頭・実技) | |
| 作品 | 授業毎に出題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します。 |
| 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、総合的に評価します。 |

授業明細表

| 授業回数 | 学習内容 | 授業の運営方法 | 学習課題(予習・復習) |
|------|------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------|
| 第1回 | 【科目オリエンテーション】 ・実習教室使用手順説明(ログイン、サーバの使用方法、提出方法など)・ドロー系ソフトとペイント系ソフトの違い | 講義と実習 | 課題提出についての手順を覚える |
| 第2回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを作る(ラフスケッチで複数の案を描く) | 講義と実習 | Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく |
| 第3回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを作る(複数の案から1点を仕上げる) | 講義と実習 | Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく |
| 第4回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを作る(自分のマークを完成させ所定の形式で提出) | 講義と実習 | Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく |
| 第5回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを使用して名刺を2案制作する。 | 講義と実習 | ここまでの作業が時間内に提出できなかった場合は、次回までに提出 |
| 第6回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 ペンツールを使用してビジュアル制作の練習 | 講義と実習 | ここまでの作業が時間内に提出できなかった場合は、次回までに提出 |
| 第7回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作(ラフスケッチを描く) | 講義と実習 | Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく |
| 第8回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作(Illustratorで仕上げる) | 講義と実習 | Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく |
| 第9回 | 【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作((完成させ所定の形式で提出)) | 講義と実習 | ここまでの作業が時間内に提出できなかった場合は、次回までに提出 |
| 第10回 | 【DTP基礎】 印刷原稿の作り方を学びポスター制作を練習する | 講義と実習 | 授業内で学習したことを復習しておく |
| 第11回 | 【外部コンテストに挑戦】 缶バッジデザイン制作(ラフスケッチを描く) | 講義と実習 | 時間内にできなかった場合は次回までの宿題 |
| 第12回 | 【外部コンテストに挑戦】 缶バッジデザイン制作(デザイン制作) | 講義と実習 | 応募の際に必要な制作意図を文章で考えておく |

| | | | |
|------|--------------------------------------------------------------|-------|------------------------------------|
| 第13回 | 【外部コンテストに挑戦】 缶バッジデザイン制作(完成後に応募しておく) 次課題／エコバッグ制作(ラフ作成)へ | 講義と実習 | エコバッグのラフが完成しな かった学生は次回までの宿 題 |
| 第14回 | 【グラフィックデザイン制作】 エコバッグ制作(完成させ所定の形式で提出) | 講義と実習 | 時間内にできなかった場合は 次回までの宿題 |
| 第15回 | 【グラフィックデザイン制作】 リーフレット制作(iPadを活用) | 講義と実習 | 時間内にできなかった場合は 次回までの宿題 |