

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	デッサン I				科目コード	D0490A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	中井 尚子	履修グループ	1L(DG/DM/DW/MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	パッケージ・広告・UI他、多種のデザインに携わり4社に勤務。 UIデザイナーとして関わった医療機器が2003年度グッドデザイン賞受賞。 その後フリーランスのグラフィックデザイナーとして実務経験有。 2008年より小学校支援員として勤務。									
学習一般目標	デッサンの基礎知識を得て表現出来る。 目の前のモノをしっかり観察し『構成・形・色調』を理解して画面へ展開出来る。 デッサンを通して観察力を養う。									
授業の概要および学習上の助言	デッサンは色と形を扱う者にとっての基本です。 モノをしっかり観察し、『納得・把握・理解』して画面へ置く事で、誰でも見たまま描ける様になります。 観察力を養い、集中力を付け、まずいとこがあれば自ら改めるとい基本姿勢を意識して進めてください。 今後プロになる為のベースになります。									
教科書および参考書	『静物デッサンテクニック』 誠文堂新光社									
履修に必要な予備知識や技能	自分自身で集中して取り組める様に必要な物を準備する。									
使用機器	鉛筆(推奨:3H・H・HB・B・3B 各1本)、消しゴム、練消しゴム、カッターナイフ、スケール、目玉クリップ、削りカス入れ簡易ゴミ箱									
使用ソフト										
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	モチーフの方向性を考えて置くことが出来る								
	1	空間、形を理解し画面に展開出来る。								
	1	陰影表現により、立体を表現出来る。								
	1	骨格や構造を理解し人物を表現出来る。								
5	講義と実習において、意欲を持って取り組む事が出来る。									
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	授業内で制作する作品を提出する。 課題に対する理解度・完成度から評価を行う。 ※立体表現、描きこみに特に注意。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題に対する取り組み。出席状況。

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	デッサンの基礎知識 道具の使い方 グレースケール	講義・実習	
第2回	【立方体】 基本姿勢と説明 形と陰影	講義・実習	
第3回	【立方体に準ずるモチーフ】 箱・ブロック等	講義・実習	
第4回	【円柱】	講義・実習	
第5回	【円柱に準ずるモチーフ】 缶・筒等	講義・実習	
第6回	【球体】	講義・実習	
第7回	【球体に準ずるモチーフ】 テニスボール・ゴムボール等	講義・実習	
第8回	【風景スケッチ】	講義・実習	
第9回	【静物】1点	講義・実習	
第10回	【石膏】手・足	講義・実習	
第11回	続き【石膏】手・足	講義・実習	
第12回	【人物クロッキー】 骨格・筋肉・関節と動き	講義・実習	
第13回	【人物】<モデル>	講義・実習	後日日程調整
第14回	【静物】1点	講義・実習	
第15回	続き【静物】1点	講義・実習	