

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	デザイン論				科目コード	D1220B1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	藤田 哲夫	履修グループ	1L(DG/DM/DW/MA)				授業方法	講義		
実務経験の内容	グラフィックデザイナー・ディレクターとして20年デザイン事務所/広告代理店勤務～10年来フリーデザイナー・WEBデザイナー・イラストレーターの実務経験を活かしデザイン論を講義します。									
学習一般目標	ジャンルを問わず「クリエイター」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、効果的なビジュアル制作ができる知識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象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	6-C デザイン教室									
使用ソフト	筆記用具(カラーマーカー、色鉛筆、カッター、はさみ等)									
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								
	1/2	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。								
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					20			20
		2.思考・判断					20			20
		3.態度								
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲					20		20	40
	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	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

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	1. 考の技法「思考」-考え方- ・マインドマップ ・ものづくりの手掛かり	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第2回	1. 考の技法「観察」-捉え方- ・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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第3回	1. 考の技法「ワークフロー」-作業の方向性- ・コンセプト ・ラフスケッチ	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第4回	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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第5回	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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第6回	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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第7回	3. 文字の技法「フォント」 ・欧文書体の特徴 ・和文書体の特徴	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第8回	3. 文字の技法「ロゴデザイン」 ・タイポグラフィ ・文字と色	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第9回	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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第10回	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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第11回	4. 面の技法「動きとレイアウト」 ・ホワイトスペース、バランス ・アイキャッチ、フリーレイアウト	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第12回	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	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)

第13回	<p>5. 色の技法「カラーイメージ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・平面色、ビジュアルウエイト ・ポップアート 	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第14回	<p>視覚記号「ピクトグラム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今まで学んできた様々な情報を活かし文字を使わず案内 ・注意喚起ができるピクトグラムの構成を考える 	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)
第15回	<p>言葉のデザイン「キャッチコピー」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題商品のキャッチコピーを考える ・ことばの力 	講義・実習	授業で学んだ内容を自分の作品のアイデアに利用すること(復習)