

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	広告デザインⅡ				科目コード	D0531B1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	百谷 正則	履修グループ	3H(MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	モード学園出版局(月刊雑誌の編集)大日本クリエイティブアーツ(DTP、印刷のデジタル化)デンタルインターネット(歯科医院向けWebサイト制作)フリーランス(三和エネルギーWebデザイン、RCSWebデザイン)など約30年の経験に基づきデザイン企画、制作の指導を行う。									
学習一般目標	フォトショップ、イラストレータを駆使した高度な表現ができるようになる グラフィックデザイン能力のレベルを上げて、就職活動に役立つ作品制作を行う									
授業の概要および学習上の助言	練習課題と評価課題を設けます。練習課題への取り組み姿勢、評価課題の完成度を評価します。 自分の作ったデザインの意図・目的を説明できる能力を身につけよう。 ポートフォリオに入れるための作品制作を普段から意識すること。									
教科書および参考書	適宜参考資料をデジタルデータで配布する									
履修に必要な予備知識や技能	一年時に学習したフォトショップ、イラストレータの基本操作を理解していること									
使用機器	実習教室、パソコン、タブレット、スキャナ等									
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	ソフトの使い方、デザインのテクニックを一つずつ確実に覚えてゆくことができる								
	2	課題の意図・目的に沿った(クライアントの意図を反映した)アイデアを考えることができる								
	3	授業に遅刻・欠席することなく、積極的な態度・姿勢で授業にのぞめる								
	4	わかりやすく、美しい、オリジナリティのある作品作りに取り組んでゆける								
	5	高い関心と意欲を持って、最後まで手を抜かず、細部にまで気を配った作品制作ができる								
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	0	0	0	0	20	0	0	20
		2.思考・判断	0	0	0	0	20	0	0	20
		3.態度	0	0	0	0	0	0	20	20
		4.技能・表現	0	0	0	0	20	0	0	20
		5.関心・意欲	0	0	0	0	0	0	20	20
	総合評価割合		0	0	0	0	60	0	40	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	クリエイティブな作品の評価ではオリジナリティが重要です。 しかしながら、学生の作品の場合はまず基礎が押さえられていることが最も重要です。 見本作品や授業の指示を理解し、その上で自分のアイデアを加えられている作品を評価します。
ポートフォリオ	
その他	実習授業では結果だけでなく、制作過程での工夫や努力などの取り組み姿勢を高く評価します。 故に、出席率は評価の重要な要素になります。 出席率50%以下は未認定。評価課題は全て提出していること。 作品制作にあたっては、長所を活かしてのびのびと取り組んでもらいたいと思います。

### 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	広告デザインⅡ 課題01 タイポグラフィ01 タイポグラフィのルールの基本	講義・実習	課題01
第2回	広告デザインⅡ 課題02 タイポグラフィ02 本の表紙、CDジャケットのタイトル	講義・実習	課題02
第3回	広告デザインⅡ 課題03 タイポグラフィ03 タイポグラフィのルール 応用編	講義・実習	課題03
第4回	広告デザインⅡ 課題04 ホワイトスペースの活かし方 謎解きトライアルのポスター 1/3	講義・実習	課題04
第5回	広告デザインⅡ 課題05 ホワイトスペースの活かし方 謎解きトライアルのポスター 2/3	講義・実習	課題05
第6回	広告デザインⅡ 課題06. ホワイトスペースの活かし方 謎解きトライアルのポスター 3/3 完成させて提出	講義・実習	課題06
第7回	広告デザインⅡ 課題07 インパクト重視のデザイン 4輪バギーアトラクションのポスター 1/3 分析、ラフデザイン	講義・実習	課題07
第8回	広告デザインⅡ 課題08 インパクト重視のデザイン 4輪バギーアトラクションのポスター 2/3 ラフから清書へ	講義・実習	課題08
第9回	広告デザインⅡ 課題09 インパクト重視のデザイン 4輪バギーアトラクションのポスター 3/3 完成させて提出(オンデマンド課題)	オンデマンド課題	6/1～6/15 指定されたドライブに提出

第10回	広告デザインⅡ 課題10 多重レイヤーを使った、画像点数の多いデザインの処理のしかた アナザーワールドのイベント告知DM 1/3	講義・実習	課題10
第11回	広告デザインⅡ 課題11 多重レイヤーを使った、画像点数の多いデザインの処理のしかた アナザーワールドのイベント告知DM 2/3	講義・実習	課題11
第12回	広告デザインⅡ 課題12 多重レイヤーを使った、画像点数の多いデザインの処理のしかた アナザーワールドのイベント告知DM 3/3 完成させて提出	講義・実習	課題12
第13回	広告デザインⅡ 課題13 色彩構成 眼鏡クロスのデザイン 1/3	講義・実習	課題13
第14回	広告デザインⅡ 課題14 色彩構成 眼鏡クロスのデザイン 2/3	講義・実習	課題14
第15回	広告デザインⅡ 課題15 色彩構成 眼鏡クロスのデザイン 3/3 完成させて提出(オンデマンド課題)	オンデマンド課題	7/1～7/15 指定されたドライブに提出