

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	デザイン創作演習	科目名	デザイン創作基礎演習				科目コード	D1400A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	1 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	演習		
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創作基礎を講義します。									
学習一般目標	クライアントの要請に対応し、幅広い観点と論理的な思考を経て、デザイン作品として表現することができる。また、デザイナーとしてオリジナリティーのある作品作りを心がけ、グラフィックソフト等を駆使したさまざまな表現手法を活用することができる。									
授業の概要および学習上の助言	学校内作品展メディアフロンティアへのテーマに沿った出品やポートフォリオに活用するデザイン制作を通して、ユーザーがどのようなデザインを求めているのかを考え、制作する。 これから自分を取り組むテーマに対して、他のデザイナーがどのような解釈をし、どのような表現をしているかを日ごろからよく観察すること。 制作する作品は必ず完成、メディアフロンティアに展示しましょう。									
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	各デザイン制作の手順、フォルダにファイルを整理する方法、データの保存方法を習得していること。									
使用機器	6-A PC実習教室									
使用ソフト	AdobeCC(Dreamweaver・XD・Illustrator・Photoshop etc.)									
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								
	2	テーマに対し、コンセプトを論理的に思考し、作品制作へと繋げることができる。								
	2	テーマに対し、ユーザーの観点から分かりやすさに配慮した作品制作ができる。								
	3	テーマに対し、様々な角度から柔軟にアイデアを発想することができる。								
	4/5	学内の作品展に対して積極的に参加し、プレゼンテーションすることができる。								
	5	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								
		2.思考・判断					20	20		40
		3.態度					10	10		20
		4.技能・表現					10	10		20
		5.関心・意欲					10		10	20
総合評価割合					50	40	10	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	作品制作への取り組み方、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する。
ポートフォリオ	ポートフォリオ制作への取り組み方、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する。
その他	学内作品展「メディアフロンティア」への出品 授業への出席、授業に対する取り組み、授業内容の理解度など、総合的に判断する。

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	シラバス説明、 メディアフロンティアの意義確認 企画案の書き方について学習する。	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2回	MF作品制作 WEB、グラフィックデザイン、イラストレーションの3分野から選択してください。 複数制作することも可。	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	企画案作成、ラフまで。① 注意)企画案は必ず講師に提出&確認が必要です 注意)確認後は随時制作を進行して下さい	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	企画案作成、ラフまで。② 注意)企画案は必ず講師に提出&確認が必要です 注意)確認後は随時制作を進行して下さい	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	企画案作成、ラフまで。③ 注意)企画案は必ず講師に提出&確認が必要です 注意)確認後は随時制作を進行して下さい	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	企画案作成、ラフまで。④ 注意)企画案は必ず講師に提出&確認が必要です 注意)確認後は随時制作を進行して下さい	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	作品制作の中間チェック① 注意)企画から制作進行した人は必ず講師による中間チェックを受けて下さい	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	作品制作の中間チェック② 注意)企画から制作進行した人は必ず講師による中間チェックを受けて下さい	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	作品制作の中間チェック③ 注意)企画から制作進行した人は必ず講師による中間チェックを受けて下さい	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	完成に向けて制作進行① 注意)提出日を守って制作進行して下さい	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	完成に向けて制作進行② 注意)提出日を守って制作進行して下さい	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	完成に向けて制作進行③ 注意)提出日を守って制作進行して下さい	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	作品完成 注意)指定の提出用サーバーのフォルダに作品をアップロードして下さい	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	完成に向けて制作進行⑤ 注意)提出日を守って制作進行して下さい	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	作品完成 注意)指定の提出用サーバー(当授業とメディアフロンティアの2箇所)のフォルダに作品をアップロードして下さい	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)