

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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	本庄 剛	履修グループ	1I(GD/MD/SD/SL)					授業方法	講義	
実務経験の内容	東京芸術大学大学院絵画科油画専攻を卒業。在学中は美術予備校や絵画教室にて講師の職に就く。卒業後はWEBデザイン業務に従事し、高級不動産や旅行サイトのWEBデザインを多数手掛ける。一念発起し、自身の服飾ブランドを立ち上げ、現在も継続中。40代になり、改めて自身の能力を活かせる場を模索し、改めて美術・デザイン講師の職に就く。									
学習一般目標	ジャンルを問わず「デザイナー」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を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術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	教員が用意する教材を使用									
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	iPad									
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								
	1/2	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			30		30			60
		2.思考・判断			20		20			40
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
総合評価割合				50		50			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	講義全体のまとめの後、講義内容に準ずるレポートの作成を課題として出題する。レポートの内容、理解度などを評価する。
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。授業への出席、授業に対する取り組みなどととも、理解度・完成度を評価する。
ポートフォリオ	
その他	

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」】 ・マインドマップ、発想力 ・ものづくりの手掛かり	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第2回	【1.考の技法「観察」】 ・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	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第3回	【1.考の技法「ワークフロー」】 ・コンセプト ・ラフスケッチ	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
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	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
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	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第6回	【2.図の技法「アクソノメトリック」】 ・立体化、不可能図形 ・エッシャー	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第7回	【3.フォント】 ・欧文書体の特徴、和文書体の特徴 ・絵文字制作	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第8回	【3.ピクトグラム】 ・ピクトグラムの役割 ・アイコンとの違い	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第9回	【3.ロゴデザイン】 ・タイポグラフィ ・文字のデザイン	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第10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	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第11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	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。

第12回	<p>【4.面の技法「レイアウトデザインの基本原則」】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近接、整列、反復、コントラスト ・UIデザイン・カードゲームのレイアウト 	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第13回	<p>【5.配色】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は次の時間ま でに仕上げ提出。
第14回	<p>課題解決型授業 レポート課題「私の好きな○○」 ゲーム・映画・マンガなど自分が好きなコンテンツに対し 自分なりに何に惹かれるか、その作品の魅力は何かを考察し レポートとしてまとめる(1000字以上)</p>	講義・実習	※課題が時間内に進行出来 なかった場合は次回までの 宿題
第15回	<p>課題解決型授業 レポート課題「色使いが特徴的な○○について」 ゲーム・映画・マンガなど自分が好きなコンテンツのカラーリングに対 し自分なりに何に惹かれるか、その作品のカラーリングの魅力は何 かを考察し、レポートとしてまとめる(1000字以上)</p>	講義・実習	※課題が時間内に提出出来 なかった場合は補講日程最 終日までの宿題