

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024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Ⅲ				科目コード	D0532B1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	太田 友一	履修グループ	3G(MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大手旅行会社パンフレット、チラシ、新聞折込制作(デザイン)</li> <li>・グラフィックデザイン全般(名刺、ショップカード、店舗看板・商業雑誌誌面など)</li> <li>・実務経験20年以上を経て現在飲食業経営会社のグラフィックデザイナー兼フリーランスとしても活動中</li> </ul>									
学習一般目標	創造性を養うと共に、消費者目線での「広告」を意識した制作、デザインする技術の習得。									
授業の概要および学習上の助言	普段目にする「広告デザイン」の機能的認識と確認。また、クライアント・消費者を意識することを心掛ける。									
教科書および参考書	課題資料を適宜配布									
履修に必要な予備知識や技能	イラストレータ・フォトショップの基本的な技術									
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	クリエイティブ、オリジナリティのバランスを取り制作ができる								
	2	広告デザインの役割についての認識と確認ができるようになる								
	2	課題テーマに沿った立案と制作手法に対する判断ができるようになる								
	4	SNS等での発信を含む消費者目線の広告機能を再確認できる								
	5	制作物に対し細部まで作りこむ意欲と関心を持つことができる								
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	0	0	0	0	20	0	0	20
		2.思考・判断	0	0	0	0	40	0	0	40
		3.態度	0	0	0	0	0	0	0	0
		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	80	0	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	クリエイティブ、オリジナリティに次ぎ 消費者目線での気配りの必要性に関心を持つ事を常に意識して制作に挑む。
ポートフォリオ	
その他	実習授業、取り組み姿勢、出席率等から 総合的に判断します。

### 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Ⅲ 課題テーマ1:課題選択授業 アーティストのプロモーション・広告方法を考える、 又は2024年のカレンダー制作 ①販売促進手法の理解・計画・立案 実習:企画書作成	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第2回	広告デザインⅢ 課題テーマ1:課題選択授業 アーティストのプロモーション・広告方法を考える、 又は2024年のカレンダー制作 ②企画内容に沿って制作を行う 実習:デザイン制作	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第3回	広告デザインⅢ 課題テーマ1:課題選択授業 アーティストのプロモーション・広告方法を考える、 又は2024年のカレンダー制作 ③企画内容に沿ってデザイン制作の続き 実習:成果物提出まで	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第4回	広告デザインⅢ 課題テーマ1:課題選択授業 アーティストのプロモーション・広告方法を考える、 又は2024年のカレンダー制作 ④制作物を完成させる 講義:提出した作品について講評を行う	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第5回	広告デザインⅢ 課題テーマ2:ウェディング案内デザイン ①非営利目的の広告の計画・立案・制作 実習:企画書作成・デザイン制作	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第6回	広告デザインⅢ 課題テーマ2:ウェディング案内デザイン ②制作物を完成させる 実習:成果物を提出する	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第7回	広告デザインⅢ 課題テーマ3:実店舗または架空店舗を想定した広告を考える ①販売促進手法の理解・計画・立案 実習:企画書作成	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと
第8回	広告デザインⅢ 課題テーマ3:実店舗または架空店舗を想定した広告を考える ②企画内容に沿って制作を行う 実習:デザイン制作	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、 自宅などで課題を進めておくこと

第9回	<p>広告デザインⅢ 課題テーマ3:実店舗または架空店舗を想定した広告を考える ③企画内容に沿ってデザイン制作の続き 実習:デザイン制作(中間チェック)</p>	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、自宅などで課題を進めておくこと
第10回	<p>広告デザインⅢ 課題テーマ3:実店舗または架空店舗を想定した広告を考える ④企画内容に沿ってデザイン制作の続き 実習:成果物提出まで</p>	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、自宅などで課題を進めておくこと
第11回	<p>広告デザインⅢ 課題テーマ3:実店舗または架空店舗を想定した広告を考える ⑤制作物を完成させる 講義:提出した作品について講評を行う</p>	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、自宅などで課題を進めておくこと
第12回	<p>広告デザインⅢ 課題テーマ4:課題解決型授業のレポートをもとにリデザイン ①企画内容に沿って制作を行う 実習:デザイン制作</p>	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、自宅などで課題を進めておくこと
第13回	<p>広告デザインⅢ 課題テーマ4:課題解決型授業のレポートをもとにリデザイン ②デザイン制作の続き 実習:成果物提出まで</p>	講義・実習	授業の進行に間に合わない学生は、自宅などで課題を進めておくこと
第14回	<p>広告デザインⅢ 課題解決型授業 PB(プライベートブランド)の機能と理解 会社独自のオリジナル商品のデザインを調査し レポートを提出、添削・修正</p>	レポートとして提出	日常から広告を意識すること
第15回	<p>広告デザインⅢ 課題解決型授業 PB(プライベートブランド)の機能と理解 会社独自のオリジナル商品のデザインを調査し レポートを提出、添削・修正</p>	レポートとして提出	日常から広告を意識すること