

	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	クリエイティビティを発揮しオリジナリティを打ち出すためには、基礎がしっかりと押さえられていることが必要条件となります。講義・演習課題案件や授業の指示を理解し、まずベーシックをきちんと踏んでいる作品を評価します。そしてその上で自分のアイデアを加えられている作品を高評価します。								
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	デザイン論01 【講義:デザインとは何か?】デザインの役割や職種カテゴリーの説明 【演習:好きなデザインを集める】	講義:まずは自分が「知らない」ということを知り、そこを起点にすることから始めます。	【演習:好きなデザインを集める】
第2回	デザイン論課題02 コンセプト、ラフスケッチ OIGの学校案内の表紙のアイデア	講義・実習	課題02
第3回	デザイン論課題03 オーガニックな形態 アールヌーボーデザインの道具を考える	講義・実習	課題03
第4回	デザイン論課題04 構図と構成 シンメトリーとアシンメトリー	講義・実習	課題04
第5回	デザイン論課題05 投影図法 不可能図形の練習	講義・実習	課題05
第6回	デザイン論課題06 文字の技法「フォント」 絵文字の作成	講義・実習	課題06
第7回	デザイン論課題07 文字の技法「タイポグラフィ」 タイプフェイス(書体)の作成	講義・実習	課題07
第8回	デザイン論課題08 レイアウトのルール 黄金比キャラクター	オンデマンド課題	11/16~11/30 指定されたドライブに提出
第9回	デザイン論課題09 レイアウトのルール クリスマスパーティのDM	講義・実習	課題09

第10回	デザイン論課題10 面の技法 ホワイトスペースを使ったカッコいいデザイン	講義・実習	課題10
第11回	デザイン論課題11 色の技法 カラーサークル	講義・実習	課題11
第12回	デザイン論課題12 人物に配色(対照のイメージに配色する)	講義・実習	課題12
第13回	デザイン論課題13 色の技法 POPな配色	オンデマンド課題	12/16~1/15 指定されたドライブに提出
第14回	デザイン論課題14 色の技法 サイケデリック	講義・実習	課題14
第15回	デザイン論課題15 タイポグラフィ	講義・実習	課題15