

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	作品制作	科目名	DC制作実践				科目コード	D1920A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	8 単位		
担当教員名	永家 重行	履修グループ	3G(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として20年以上の経験に付け加え、他校デザイン系専門学校にて教師として4年のキャリアも持ちます。それらの経験を活かしてDTPソフトの使い方を親切丁寧に指導します。									
学習一般目標	<p>①創作演習(グループ課題) 後期科目後期科目デザイン創作演習IIと連携し、作品展MF2026へ出展を目指した作品制作を行う。これまでに蓄積したデザイン能力を活かし、グループ課題ではあるがそれぞれがディレクターの目線でトータルに各々の作業を批評しあい、よりよい作品づくりを目指します。</p> <p>②最終の対面授業で行う、プレゼンテーションに向け、自身および周り人の作品を客観的に分析し、受け手へのアプローチ方法や、コミュニケーション技術の向上につなげ、後期の授業、デザイン創作演習IIIにより良い形で引き継ぐことを目指します</p>									
授業の概要および学習上の助言	基本的には、自分たちで決めた課題に沿って、自主的に制作する事を前提としていますが、課題作品の「テーマ設定」や「企画立案」など要所に指導を行い、実作業だけでなく、周りのディレクションを含めた全体を批評できる力を養う目を育てることを主体に指導いたします。									
教科書および参考書	参考作品などの資料を適宜に配布。									
履修に必要な予備知識や技能	出題された課題のテーマに関連する情報をリサーチし、収集する事。									
使用機器	<p>基本的にパソコンを使用することが多いと思われませんが 場合により、デジタルカメラやその他の機材、 アナログな手作業を要する場合はそれに応じた道具を使用すること。</p> <p>教室 5-D2</p>									
使用ソフト	Adobe Photoshop CC Adobe Illustrator CC									
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	設定されたテーマに対し、問題解決などに向け企画を立案する事ができる。								
	2	設定されたテーマに対し、問題解決などに向け、作品として表現する事ができる。								
	3	設定されたテーマに対し、意欲的に、作品制作に取り組むことができる。								
	4	設定されたテーマや、問題解決に向けた作品制作に対し、口頭で説明する事ができる。								
	5	設定されたテーマに対し、深く掘り下げ、作品のクオリティーを持続して向上させる事ができる。								
達成度評価	学部DP	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
		1.知識・理解								
		2.思考・判断					25		10	35
		3.態度					5		5	10
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲					20			20

	総合評価割合				60		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	テーマ性の掘り下げ深度と、制作表現の技術的評価の両面から判断。							
ポートフォリオ	テーマ性の掘り下げ深度と、制作表現の技術的評価の両面から判断。							
その他	授業への出席、取組み、態度などを含め総合的に判断する							

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	テーマに沿っての情報収集。 企画書と計画表の作成。	調査	
第2回	テーマに沿っての情報収集。 企画書と計画表の作成。 更新チェックと、制作日程の確認。	調査	
第3回	企画書と計画表をもとに ラフススケッチ、又はラフ案の制作。	調査・実習	
第4回	企画書と計画表をもとに ラフススケッチ、又はラフ案の制作。 制作チェック	調査・実習	
第5回	企画書、計画表、ラフススケッチ、 又はラフ案のデジタル制作。	調査・実習	
第6回	企画書、計画表、ラフススケッチ、 又はラフ案のデジタル制作。 制作チェック	調査・実習	
第7回	企画書、計画表、ラフススケッチに 対してのプレゼンテーションを行い、制作意図を発表。	調査・実習	
第8回	前回のプレゼンテーションを通してイメージを変更したり、新たな要素 を組んだりチームミーティングを行う。 現状で進める場合は制作を進める。 制作チェック	調査・実習	
第9回	企画書、計画表、ラフススケッチ、 又はラフ案のデジタル制作。 途中経過の合評。	調査・実習	

第10回	企画書、計画表、ラフスケッチ、 又はラフ案のデジタル制作。 制作チェック	調査・実習	
第11回	企画書、計画表、ラフスケッチに 対しての確認と、全体講義。	調査・実習	
第12回	企画書、計画表、ラフスケッチ、 又はラフ案のデジタル制作。 次回最終プレゼン仕上げに入る。	調査・実習	
第13回	第8回からの見直しを受けてさらに進んだプレゼンテーションを行う。 前回形ができていなかったチームは今回、形になった企画をプレゼン テーションすること。 最終プレゼンテーション。	発表	
第14回	課題解決型授業1 チームの中で自分が作成したパートを別途支給したフォーマットに 組んで提出。 作成期間と提出期限 作成期限は、2025年06月1日～6月15日 提出期限は、2025年06月24日の授業はじめ	遠隔授業	
第15回	課題解決型授業2 前回の自分が作成したパートと比べて、進化した部分を中心に 別途支給したフォーマットに組んで提出。 作成期間と提出期限 作成期限は、2025年07月1日～7月15日の間 提出期限は、2024年07月22日の授業はじめ	遠隔授業	