

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	グラフィックデザイン I				科目コード	D0460D2		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	野田 知哉	履修グループ	1K(DG/DT/DW/MA/MT)				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広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして25年の35年間、実務に携わった経験を活かして、グラフィックデザイン業界の知識、企画立案に必要なマーケティングの理論、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。									
学習一般目標	グラフィックデザインにおいて要求される目的を理解し、ビジュアルコミュニケーションの手段として対応するための表現ができる。デザイン制作にかかせない、2DCGグラフィックソフトのAdobe IllustratorとAdobe Photoshopを使用して、効果的なデザイン制作ができる。									
授業の概要および学習上の助言	グラフィックデザインの目的と表現手法の習得。2DCGソフトを使ったグラフィックデザイン作品制作。日頃から、グラフィックデザイン作品に関心を持ち、アイデアソースを収集しておくこと。デザイン制作においては、手描きのラフスケッチをしっかりと行い、アイデアを固めてから行うこと。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	関連授業「2DCG基礎」「2DCG画像編集」において、Adobe Illustrator, Adobe Photoshopの基礎知識と基本操作を習得しておくこと。									
使用機器	6-A実習室 (iMac)									
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	グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品として制作することができる。								
	1	2DCGソフトを連携して使用し、デザイン作品を完成させることができる。								
	1	タイポグラフィーの基本を理解し、デザイン制作に活かす事ができる。								
	1	レイアウトの基本を理解し、デザイン制作に活かす事ができる。								
	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					80			80
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合						80		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	授業毎に出題される課題への取り組み方、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します。
ポートフォリオ	
その他	出席率、授業内容の理解度、作品制作への取り組み方など、総合的に評価します。

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	【科目オリエンテーション】 ・科目の主旨について説明・ドロー系ソフトとペイント系ソフトの違い・デザインとは？	講義と実習 Illustrator基礎	課題提出についての手順を覚える
第2回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを考える(ラフスケッチで複数の案を描く)／Illustrator練習	講義と実習	Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく
第3回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 ペンツールの練習(オリジナルの図形が描けるようになる)	講義と実習	Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく
第4回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを作る(複数の案から1点を仕上げる)	講義と実習	Illustrator基礎オペレーションについて習ったことを復習しておく
第5回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 自分のマークを使用して名刺を2案制作する。	講義と実習	ここまでの作業が時間内に提出できなかった場合は、次回までに提出
第6回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 エコバッグのデザイン制作(Illustratorで仕上げることを前提にラフスケッチを描く)	講義と実習	ラフスケッチは必ず完成させること。
第7回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 エコバッグのデザイン制作(Illustratorで制作)	講義と実習	ここまでの作業が時間内に提出できなかった場合は、次回までに提出
第8回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作(Illustratorで仕上げることを前提にラフスケッチを描く)	講義と実習	ラフスケッチは必ず完成させること。
第9回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作(Illustratorで制作)	講義と実習	ここまでの作業が遅れている場合は、進めておくこと
第10回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作(完成させ所定の形式で提出)	講義と実習	ここまでの作業が時間内に提出できなかった場合は、次回までに提出
第11回	【Illustratorを使ったデザイン制作】 オリジナルタイプフェイス制作(ラフスケッチから制作へ)	講義と実習	ラフスケッチは必ず完成させること。
第12回	【外部コンテストに挑戦】 缶バッジデザイン制作(前回の続き)	講義と実習	時間内にできなかった場合は次回までの宿題

第13回	【外部コンテストに挑戦】 缶バッジデザイン制作(デザイン制作)完成まで	講義と実習	応募の際に必要な制作意図を文章で考えておく、期限内に提出
第14回	【課題解決型授業1】 歌詞カード制作(好きな曲の歌詞をレイアウトする)	MacBook Air, iPadAirを使用し、自主的に学習を進める 実施時期:2期	課題の進め方は別途提示します。
第15回	【課題解決型授業2】 総合課題としてケーススタディ(産官学連携)デザイン制作に応募する(募集要項に従い、趣旨に沿ったポスターを作成、提出する)。	MacBook Air, iPadAirを使用し、自主的に学習を進める 実施時期:4期	課題の進め方は別途提示します。