

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Ⅲ				科目コード	D0460E2		
配当期	前期	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	2J(DG/MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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) ・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) ・実務経験20年以上、飲食業経営会社のグラフィックデザイナーを経て現在フリーランスとして活動中 									
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、Adobe IllustratorとAdobe Photoshopを使用して、高度なデザイン制作ができる。就職活動に役立つ作品制作を行うことができる。									
授業の概要および学習上の助言	ソフトウェアを使いこなす技術とデザインセンスを磨くこと、両方を高めるよう心掛ける。自身で制作したデザインの意図・目的を説明できる能力を身につける。ポートフォリオに掲載するための作品制作を普段から意識すること。									
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	関連授業「グラフィックデザインⅠ、Ⅱ」において学んだことを活かすこと。									
使用機器	実習室									
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	課題の意図目的に沿った(クライアントの意図を反映した)アイデアを考案することができる。								
	1	制作意図を整理し、ポートフォリオ制作に活かす事ができる。								
	1/5	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	バンド・アーティストのプロモーション・広告方法を考える ①販売促進手法の理解・計画・立案 実習:ロゴ、Tシャツ・タオル等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	バンド・アーティストのプロモーション・広告方法を考える ②販売促進手法の理解・計画・立案 実習:ロゴ、Tシャツ・タオル等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	バンド・アーティストのプロモーション・広告方法を考える ③販売促進手法の理解・計画・立案 実習:ロゴ、Tシャツ・タオル等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	子供でも遊べるカードゲームのパッケージデザインを考える ①子供でも遊べるカードゲームの理解・計画・立案 実習:ゲーム内容、パッケージ・カードデザイン制作	講義と実習	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	子供でも遊べるカードゲームのパッケージデザインを考える ②子供でも遊べるカードゲームの理解・計画・立案 実習:ゲーム内容、パッケージ・カードデザイン制作	講義と実習	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	子供でも遊べるカードゲームのパッケージデザインを考える ③子供でも遊べるカードゲームの理解・計画・立案 実習:ゲーム内容、パッケージ・カードデザイン制作	講義と実習	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	子供でも遊べるカードゲームのパッケージデザインを考える ④子供でも遊べるカードゲームの理解・計画・立案 実習:ゲーム内容、パッケージ・カードデザイン制作	講義と実習	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	架空のハンバーガー屋を想定した広告を考える ①企画内容に沿って制作を行う 実習:ロゴ、カップ・バーガーの包み紙・ショップパー・チラシ等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	架空のハンバーガー屋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:ロゴ、カップ・バーガーの包み紙・ショップパー・チラシ等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	架空のハンバーガー屋を想定した広告を考える ③企画内容に沿って制作を行う 実習:ロゴ、カップ・バーガーの包み紙・ショッパー・チラシ等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	架空のハンバーガー屋を想定した広告を考える ④企画内容に沿って制作を行う 実習:ロゴ、カップ・バーガーの包み紙・ショッパー・チラシ等の販売促進のグッズ制作	講義と実習	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	新しいSNSのUIデザイン ①UIデザインの理解・計画・立案 実習:スマホのアイコン、UIデザイン	講義と実習	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	新しいSNSのUIデザイン ②UIデザインの理解・計画・立案 実習:スマホのアイコン、UIデザイン	講義と実習	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	【課題解決型授業1】 「ショップカード」のデザインとしての機能の理解 実際の店舗のショップカードを提出	ショップカードを提出	日常から広告を意識すること
第15回	【課題解決型授業2】 「ショップカード」のデザインとしての機能の理解 ショップカードを製作、提出	ショップカードを製作、提出	日常から広告を意識すること