

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Ⅱ					科目コード	D0470D2	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	中井 尚子	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	芸術大学美術科日本画専攻を卒業後、パッケージデザイン・広告・プロダクトUIなど幅広い分野のデザインに携わり、4社に勤務。 そのほか、フリーランスとして絵画制作やイラスト、グラフィックデザインの制作にも従事。 これまでの経験を活かし、指導を行う。									
学習一般目標	コンセプト立案の重要性を認識し、幅広い観点と論理的な思考を経て、デザイン作品として表現することができる。 デザイナーとしてオリジナリティのある作品制作を心がけ、グラフィックソフトを駆使したさまざまな表現手法を活用することができる。									
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、向上。 2DCGソフト(Adobe Illustrator、Adobe Photoshop)を使ったグラフィックデザイン作品制作。 日頃から周囲の様々なデザインに関心を持ち、自分の作品に活かせるようにする。 デザイン制作は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。 毎課題ポートフォリオに載せるレベルの作品を作成するように心がける。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	Adobe Illustrator、Adobe Photoshopの基礎知識と基礎操作を習得しておくこと。									
使用機器	6-A教室									
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、デザイン作品を制作することができる。								
	1	与えられたテーマに対し論理的に思考し、作品制作へと繋げることができる。								
	1	自らアイデアを出し、オリジナリティのある作品を作り上げることができる。								
	1	様々な表現や技術を研究し、挑戦して自分の技術力・表現力を高める								
	2	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							20	20
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
	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	課題に対する取り組みの姿勢や授業内容の理解・表現、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する。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や制作への取り組み。出席状況。

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	オリエンテーション 【装丁デザイン】①トレース	講義・実習	
第2回	【装丁デザイン】②タイトルロゴ	講義・実習	
第3回	【装丁デザイン】③表紙画	講義・実習	
第4回	【装丁デザイン】④デザイン完成 ダミー作成・撮影	講義・実習	
第5回	【装丁デザイン】⑤バナーデザイン作成	講義・実習	
第6回	【装丁デザイン】⑥仕上げ→提出→講評	講義・実習	
第7回	【公募にチャレンジ】① 企画作成→ラフ	講義・実習	
第8回	【公募にチャレンジ】②作成	講義・実習	
第9回	【公募にチャレンジ】③仕上げ→提出→講評	講義・実習	
第10回	【パッケージデザイン】① トレース・企画作成→ラフ	講義・実習	
第11回	【パッケージデザイン】②制作	講義・実習	
第12回	【パッケージデザイン】③デザイン完成 ダミー作成・撮影	講義・実習	
第13回	【パッケージデザイン】④ 仕上げ→提出→講評	講義・実習	
第14回	課題解決型授業1 【年賀状 ①】ラフ 鉛筆で可	遠隔授業 実施期間:6期	
第15回	課題解決型授業2 【年賀状 ②】完成形	遠隔授業 実施期間:8期	