

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	広告デザイン I					科目コード	D0530B2	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	澤田 卓也	履修グループ	2J(DG/DW/MA)					授業方法	演習	
実務経験の内容	SPデザイナーとしてデザイン会社で2年、商品制作会社で2年間の経験を積んだ後、フリーランスとして10年以上にわたり、各企業のディレクション業務を担当しました。この経験を活かし、実践的な知識とスキルを学べるよう、演習形式で指導を行います。									
学習一般目標	広告デザインにおける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。一つの商品の広告デザインを多媒体に展開することができる。デザイナーとしてオリジナリティのある作品作りを心がけ、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。相手の要求や意図を正確に読み解き、広告デザインをもって表現することができる。									
授業の概要および学習上の助言	広告デザインの目的と表現手法の習得、向上。 2DCGソフトを使ったグラフィックデザイン作品制作。 日頃からポスターやフライヤーなどの広告等に興味を持ち、自分の作品に生かすようにする。									
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	2Dソフト(Adobe Illustrator、Adobe Photoshop)の基礎知識と基礎操作を習得しておくこと。特に Illustratorの機能操作を熟知しておくこと。									
使用機器	デザイン教室									
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	広告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。								
	2	与えられたテーマに対し論理的に思考し、作品作りへと繋げることができる。								
	2	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。								
	4	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。								
	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					20			20
		2.思考・判断					50			50
		3.態度								
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合						90		10	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	授業内で提示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する。
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	「コンペティション1」 ①オリエンテーション(公募情報の発表) ②提示した公募情報の中から参加する公募を選ぶ。 ③提示されたテーマの情報やデザインをリサーチする。	講義／実習	
第2回	「コンペティション1」 ①提示した公募情報の中から参加する公募を選ぶ。 ②提示されたテーマの情報やデザインをリサーチする。 ③ラフスケッチやラフ案の制作。	講義／実習	
第3回	「コンペティション1」 ①ラフスケッチやラフ案の制作。 ②ラフによる構成案決定後デジタル仕上げに移行 ③制作の進捗確認。	講義／実習	
第4回	「コンペティション1」 ①デジタル制作 ②制作の進捗確認。	講義／実習	
第5回	「コンペティション1」 ①デジタル制作 ②制作の進捗確認。	講義／実習	
第6回	「コンペティション1」 ①デジタル制作 ②制作の進捗確認。 ③公募先に提出した作品を、課題として提出	講義／実習	
第7回	「コンペティション2」 ①提示した公募情報の中から参加する公募を選ぶ。 ②提示されたテーマの情報やデザインをリサーチする。 ③ラフスケッチやラフ案の制作。	講義／実習	
第8回	「コンペティション2」 ①ラフスケッチやラフ案の制作。 ②ラフによる構成案決定後デジタル仕上げに移行 ③制作の進捗確認。	講義／実習	
第9回	「コンペティション2」 ①デジタル制作 ②制作の進捗確認。	講義／実習	
第10回	「コンペティション2」 ①デジタル制作 ②制作の進捗確認。	講義／実習	
第11回	「コンペティション2」 ①デジタル制作 ②制作の進捗確認。 ③公募先に提出した作品を、課題として提出	講義／実習	

第12回	<p>「広告展開」 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段 講義 ※ 公募作品の進捗状況によって、予備日に変更 する場合があります。</p>	講義／実習	
第13回	<p>「広告展開」 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段 講義 ※ 公募作品の進捗状況によって、予備日に変更 する場合があります。</p>	講義／実習	
第14回	<p>課題解決型授業1 授業で制作した公募作品の説明文を提出。 (テーマ、コンセプト、制作方法や工夫した点など) 作成:2026年11月01～11月15日 提出:2026年11月18日の授業内に確認します。</p>	遠隔授業 実施時期:5期	
第15回	<p>課題解決型授業2 今回の授業で制作した公募作品の説明文を提出。 (テーマ、コンセプト、制作方法や工夫した点など) 作成:2026年12月01～12月15日 提出:2026年12月16日に確認します。</p>	遠隔授業 実施時期:7期	