

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	デザイン論				科目コード	D1220B2		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	永家 重行	履修グループ	1J(DR/DV/MC/MV/SC)				授業方法	講義		
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冬授業を通してデザインを考える上で効果的な考え方、思想、デザインそのものを考え、今後の仕事に活かせる思想を組み立てていきましょう。									
学習一般目標	クリエイティブで身を立てるにあたり、まずは広義の意味における「デザインとは何か?」というベーシックな定義を理解し、「集合体であるデザイン」の要素を抽出して実践的な事例から全体像を知る。									
授業の概要および学習上の助言	デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。また、実技ワークを通して具体的にどのような使われ方、現れ方をしているかを理解する。									
教科書および参考書	基本的にはないので、毎回の授業で掲示するスライドが重要となります。									
履修に必要な予備知識や技能	デザインに対し日ごろから興味を持って接すること。また、配色、フォント、構図などについて、注意深く考察するよう心がけること。									
使用機器	鉛筆、シャープペン、色鉛筆、練消しゴム、クロッキーブック									
使用ソフト										
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	ドローイング、デザイン、色彩、デジタル素材加工技術等についての実践的な専門知識・技術を習得し、企業活動の推進のために活用できる。								
	1	変化する社会・産業界の要請に対応し、デザイナーとして広い視野を身に付けながら、問題解決のために、多面的な観点から自律的かつ論理的な判断を行うことができる。								
	2	自分なりのオリジナリティを追求し、手を動かして描くことでパソコンでは得られない自由な発想を強化する。								
	1	グリッドシステム・三分割法など構図を決めるルールを知り利用することができる。								
	1	色の特性を知り、効果的な配色を考案することができる。								
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					20			20
		3.態度							20	20
		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	
ポートフォリオ	
その他	色鉛筆が必要

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	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・デザイン論とは 1.考の技法「思考」 スライド学習とプリント課題	<ul style="list-style-type: none"> ・講義資料の説明 ・授業の進め方の説明 ・色鉛筆にて作品を描く 	講義資料を復習
第2回	1.考の技法「観察」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く 	講義資料を復習
第3回	1.考の技法「ワークフロー」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く 	講義資料を復習
第4回	2.図の技法「オーガニックな形態」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く 	講義資料を復習
第5回	2.図の技法「幾何学的な形態」 2.図の技法「アクソメトリック」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く 	講義資料を復習
第6回	3.文字の技法「フォント」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く 	自分自身の中にある「色の記憶」を掘り下げる
第7回	3.文字の技法「タイポグラフィー」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く 	自分自身の中にある「色の記憶」を掘り下げる

第8回	3.文字の技法「ピクトグラム」 4.面の技法「レイアウトのルール」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く	自分自身の中にある「色の記憶」を掘り下げる
第9回	4.面の技法「レイアウトデザインの基本法則」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く	講義資料を復習
第10回	4.面の技法「動きとレイアウト」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く	講義資料を復習
第11回	5.色の技法「配色」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く	講義資料を復習
第12回	5.色の技法「カラーイメージ」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く	講義資料を復習
第13回	6.まとめ「デザインとは何か」 スライド学習とプリント課題 前回描いた作品を全員で鑑賞する	・スライドから学ぶ ・前回皆が描いた作品を鑑賞して考え方の違いを学ぶ ・色鉛筆にて作品を描く ※作品は預からない	講義資料をよく読み概念とロジックを結びつけて理解する
第14回	課題解決型授業1 「私の好きな○○」というテーマでレポートを書いて期日までに提出。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年11月16日～11月30日 提出期限は、2026年12月4日の授業はじめ	演習	
第15回	課題解決型授業2 この「デザイン論授業」というテーマでレポートを書いて期日までに提出。 この授業に対してこの課題がむずかしかったとかこの課題はこう考えて作成したとか、いくらかの課題を抜き出して答えてもいいです。 デザイン論という授業を通したレポートを書いてください。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年12月16日～2027年1月15日 提出期限は、2026年2027年1月15日の授業はじめ	演習	