

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	デザイン創作演習	科目名	デザイン創作基礎演習				科目コード	D1400A2		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	1 単位		
担当教員名	高吉 美冴	履修グループ	1J(DR)1K(DT/MT)				授業方法	演習		
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等、多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。									
学習一般目標	本科目はこれまでに学んだデザイン制作に関わる学習の力だめしとして、企画立案からデザイン制作に関わる実践的なプロセスを体験する中で、創作スキルを高めるとともに、プレゼンテーション能力を獲得することにある。自分でスケジュールを管理し、作業を進めることで、自主的に進める重要性を確認しデザインに対する理解を深めることができる。									
授業の概要および学習上の助言	該当クラスの学生は基本的に個人制作により、イラスト、WEBサイト、紙媒体(ポスター、リーフレット、パッケージ)などのメディアコンテンツを「テーマ」から発想される企画をもとに制作する。作品の企画アイデアやラフスケッチは夏季休暇期間に進めておき、この科目では具体的な作品制作を自分でスケジュール管理しながら制作できるよう心掛けること。									
教科書および参考書	科目内で随時、教材資料を配布									
履修に必要な予備知識や技能	デザイン制作に関わる、基礎的な知識及び、グラフィックソフト等による表現方法を習得していること									
使用機器	PC実習室									
使用ソフト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、VScode、Dreamweaver等									
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								
	1/2	テーマから企画したプロジェクトのアイデアを企画書として論理的にまとめることができる。								
	2/4	制作したプロジェクトの内容を明確に説明し、プレゼンテーションすることができる。								
	1/3/4	デザインのセオリーを理解したうえで、多面的な観点から独創的なデザイン成果物を制作できる。								
	1/3/4	自身の持つデザイン専門技術を役立て、社会の最新動向に合わせたコンテンツを制作できる。								
	3/5	作品完成までのスケジュールを自分で立てて効率的に作業を進めることができる。								
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			10		15			25
		2.思考・判断			10	10				20
		3.態度					10		10	20
		4.技能・表現				10	15			25
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合				20	20	40		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	【企画書の提出】 評価の実施方法／与えられたテーマを元に、担当教員と相談しながら企画書を作成する。 企画書は、フォーマットに準じて作成し、科目開始前に文書として提出する。 提出された企画書の内容が、自分自身で制作する作品を説明できているかを観点として評価する。
成果発表(口頭・実技)	【プレゼンテーション】 作品制作にあたっては、コンセプトが明確であり、自らの考えを理論的に他者に説明することが重要である。 作品について、明確に制作意図の説明ができるかどうかを評価観点とする。
作品	【デザイン成果物の提出】 評価の実施方法／自身で作成した企画書を元にデザイン制作を行う。制作は、自分でスケジュール管理をしながら効率的に行う。 成果物のデザイン的な完成度を「独創性」「デザイン性」「機能性・技術性」「企画性」という観点から評価を行う。 この科目の成果物を2月に行われるOIC学生作品展に出展することを目指し、出展に向けた準備もこの科目内で行う。
ポートフォリオ	
その他	評価の実施方法／制作過程における作品制作に対する取り組みから評価する。 企画書チェックや進捗判断のための中間チェックなどでの作品提示も成績の評価に加える。

### 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	科目オリエンテーション ・科目の主旨とOIC学生作品展「メディアフロンティア」出展の確認 ・作品制作テーマの解釈について 完成までのスケジュールを作成する。	科目説明 デザイン制作	スケジュール表が完成していない学生は、次回までに完成させ持参すること。
第2回	企画書にともなう作品ラフの制作(チェック)	担当教員による作品ラフの確認 講義	作品のラフ(手描きで可)が提出できていない学生は次回までに持参すること。
第3回	作品制作	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第4回	作品制作	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第5回	作品制作	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第6回	作品制作 次回の中間完成度チェックに向けて進行状況確認	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。

第7回	作品制作 中間チェック(仮提出)	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第8回	作品制作 ・修正ポイントの把握	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第9回	作品制作 作品展出展に向けて、作品展の概要を知る	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第10回	作品制作 作品展出展に向けて、必要なデータ等の把握	デザイン制作 個別指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第11回	作品制作(年内仮完成を目指す)	デザイン制作 年内仮完成に向けた進捗指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第12回	作品制作(提出前チェック)	デザイン制作 作品提出に向けてブラッシュアップ指導	自身で計画したスケジュールから通りに進んでいない学生は遅れているところを自主学習で補っておく。
第13回	作品提出 学生作品展出展用データ提出	デザイン制作(完成データ提出)	提出期限に間に合わなかった学生は、成績判定の期限に間に合うよう、自主的に作業を進めて、提出しておく。