

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 | ドローイング | | | 科目コード | G7405A1 | | | |
| 配当期 | 前期 | 授業実施形態 | 通常 | | | 単位数 | 2 単位 | | | |
| 担当教員名 | 山田 教靖 | 履修グループ | 2H(GD/MD/SD) | | | 授業方法 | 演習 | | | |
| 実務経験の内容 | グラフィックデザイナーとして広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして27年の37年間、実務に携わった経験を活かして、グラフィックデザインに必要な、グラフィックソフトの操作、企画の立て方、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | 遠近法の基礎から応用までを学び、あらゆる作画に自然に取り入れることができるようになる。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | 授業ごとに課題の要点を記したプリントを配布します。 | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | 日常目に触れる、色や形に対し日ごろから興味を持って接すること。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | シャープペン、消しゴム、三角定規、直線定規(50cm程度) その他 | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | |
| | 1 | 透視図法を理解することで、物の形を正しく見られるようになる | | | | | | | | |
| | 2 | 透視図法を理解することで、デフォルメとは何かを知る | | | | | | | | |
| | 3 | 透視図法を身に着けることで、あらゆるタッチの絵が描けるようになる | | | | | | | | |
| | 4 | 透視図法を身に着けることで、時代の変化に対応出来るようになる | | | | | | | | |
| 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 | | | | | 40 | | | 40 |
| | | 2.思考・判断 | | 5 | | | 30 | | | 35 |
| | | 3.態度 | | | | | 10 | | | 10 |
| | | 4.技能・表現 | | 5 | | | | | | 5 |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | 10 | | | 10 |
| | 総合評価割合 | | | 10 | | | 90 | | | 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 | 復習を兼ねた小テスト |
| レポート | |
| 成果発表(口頭・実技) | |
| 作品 | 学んだことの集大成として評価 根気のいる基礎勉強なので、作品により授業態度と意欲を測ることが出来る |
| ポートフォリオ | |
| その他 | |

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 | 自己紹介。授業概要説明。 実力テスト 質疑応答 | 講義・実習 | |
| 第2回 | 1点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画(立方体背景) | 講義・実習 | |
| 第3回 | ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画 講義 実習 | 講義・実習 | |
| 第4回 | 3点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画(立方体、背景) | 講義・実習 | |
| 第5回 | 総合演習/応用 ・作画(自分の企画した世界観の背景) | 講義・実習 | |
| 第6回 | 総合演習/応用 ・作画(自分の企画した世界観の背景) | 講義・実習 | |
| 第7回 | 総合演習/応用 ・作画(自分の企画した世界観の背景) | 講義・実習 | |
| 第8回 | 総括 実力テスト | 講義・実習 | |
| 第9回 | ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画 | 講義・実習 | |
| 第10回 | ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画 | 講義・実習 | ※課題が時間内に出来なかった場合は次回までの宿 |
| 第11回 | ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画 | 講義・実習 | |
| 第12回 | ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画 | 講義・実習 | |

| | | | |
|------|------------------|-------|--|
| 第13回 | 総合演習/イラスト ・作画 | 講義・実習 | |
| 第14回 | 課題解決型授業1 | 講義・実習 | |
| 第15回 | 課題解決型授業2 | 講義・実習 | |