

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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Ⅲ	科目コード	D0460E1
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単 位 数	4 単位
担当教員名	野田 知哉	履修グループ	2L(DG/MA)	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15年の25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	グラフィックデザインにおいて要求される目的を理解し、ビジュアルコミュニケーションの手段として対応するための表現ができる。デザイン制作にかかせない、Adobe Illustrator と Adobe Photoshop を使用して、高度なデザイン制作ができる。就職活動に役立つ作品制作を行うことができる。				
授業の概要 および学習上 の助言	ソフトウェアを使いこなす技術とデザインセンスを磨くこと、両方を高めるよう心掛ける。 自身で制作したデザインの意図・目的を説明できる能力を身につける。 ポートフォリオに掲載するための作品制作を普段から意識すること。				
教科書および 参 考 書	プロとして恥ずかしくない 新デザインの原則				
履修に必要な 予備知識や 技能	関連授業「グラフィックデザインⅠ、Ⅱ」において学んだことを活かすこと。				
使 用 機 器	PC 教室				
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品として制作する事ができる			
	1	2DCG ソフトを連携して使用し、デザイン作品を完成させることができる。			
	1	課題の意図目的に沿った(クライアントの意図を反映した) アイデアを考案することができる。			
	1	制作意図を整理し、ポートフォリオ制作に活かす事ができる。			
	1、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	クイズ 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	
	総合評価割合					80		20	100	
	学部 D P	1.知識・理解					80			80
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
5.関心・意欲							20	20		
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	授業毎に出題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します。								
	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、 総合的に評価します。								

## 授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	Photoshop 応用「エフェクティブなロゴ」 ・チュートリアル 数種類	講義と実習	ゲームタイトルや映画タイトルを想定しオリジナルロゴ作成のための鉛筆ラフ
第2週 /	Photoshop 応用 作品①「ゲームタイトルロゴ制作」 モチーフは「不思議の国のアリス」	講義と実習	ロゴデザイン制作 ⇒50%以上の完成を目指す。
第3週 /	Photoshop 応用 作品①「ゲームタイトルロゴ制作」 Illustrator、Photoshop で完成まで	講義と実習 作品講評	ロゴデザイン完成⇒提出 完成しなかった場合宿題 余力があれば複数作提出
第4週 /	UI デザインの考え方 (インターフェース) スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品②「横画面ゲーム」	講義と実習	ラフスケッチを描いてから 制作を進める
第5週 /	UI デザインの考え方 (インターフェース) スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品②「横画面ゲーム」完成	講義と実習 作品講評	授業内時間に完成しなかった場合は、次回の授業までに提出
第6週 /	UI デザインの考え方 (操作の流れ) スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品③「パズルゲーム」	講義と実習	ラフスケッチを描いてから 制作を進める
第7週 /	UI デザインの考え方 (操作の流れ) スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品③「パズルゲーム」完成	講義と実習 作品講評	授業内時間に完成しなかった場合は、次回の授業までに提出
第8週 /	UI デザインの考え方 (操作性) 操作性を重視した UI デザイン 作品④「格闘ゲーム」	講義と実習	ラフスケッチを描いてから 制作を進める
第9週 /	UI デザインの考え方 (操作性) 操作性を重視した UI デザイン 作品④「格闘ゲーム」完成	講義と実習 作品講評	授業内時間に完成しなかった場合は、次回の授業までに提出
第10週 /	UI デザイン 総合課題 スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品⑤「RPG 風ゲーム」	講義と実習	ラフスケッチを描いてから 制作を進める
第11週 /	UI デザイン 総合課題 スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品⑤「RPG 風ゲーム」	講義と実習	U 授業内時間に完成しなかった場合は、次回の授業までに提出
第12週 /	UI デザイン 総合課題 スマートフォンゲームを想定した UI デザイン 作品⑤「RPG 風ゲーム」完成	講義と実習 作品講評	写真の素材を準備する 写真が不得意な学生はイラスト集でも可
第13週 /	InDesign で写真集を作る 作品⑥ 全体の構成を考える、素材を準備する	講義と実習	ページ数は表紙、裏表紙を含めて、12 ページを目指す 理想は 20 ページ
第14週 /	InDesign で写真集を作る 作品⑥ マスタを設定し、編集を開始する	講義と実習	
第15週 /	InDesign で写真集を作る 作品⑥ 完成まで	講義と実習 作品講評	時間内に提出できなかった場合は、補講日程最終日まで提出