

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	デザイン論				科目コード	D1220B1			
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2単位			
担当教員名	百谷 正則	履修グループ	IL(DG/DM/DW/MA)				授業方法	講義			
実務経験の内容	モード学園出版局(月刊雑誌の編集) 大日本クリエイティブアーツ(DTP、印刷のデジタル化) デジタルインターネット(歯科医院向けWebサイト制作) フリーランス(三和エナジー Webデザイン、RCSWebデザイン) など約30年の経験に基づきデザイン企画、制作の指導を行う。										
学習一般目標	どんなジャンルのデザインでも、基本的な造形、配色のとらえ方や考え方は必要とされます。デザインの基礎知識や歴史を学び、効果的なグラフィックデザイン制作ができる技術を身につける。										
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	適宜参考資料をプリント・デジタルデータで配布する										
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	デザイン教室										
使用ソフト											
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	デザイン制作のワークフローを理解し、アイデアをまとめることができる。									
	2	ビジュアル表現上の技法を知り、利用することができる。									
	3	フォントの特徴を知り、効果的な文字表現ができる。									
	4	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。									
	5	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	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					60		40	100		
	学部 D P	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		
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	<p>クリエイティブな作品の評価ではオリジナリティが重要です。</p> <p>しかしながら、学生の作品の場合はまず基礎が押さえられていることが最も重要です。見本作品や授業の指示を理解し、その上で自分のアイデアを加えられている作品を評価します。</p>
ポートフォリオ	
その他	<p>実習授業では結果だけでなく、制作過程での工夫や努力などの取り組み姿勢を高く評価します。故に、出席率は評価の重要な要素になります。出席率 50%以下は未認定。</p> <p>その上で、学生それぞれの長所を活かしてのびのびと作品制作に取り組んでもらいたいと思います。</p>

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 /	1. 考の技法「思考」「観察」 ・ものづくりの手掛かり ・ビジュアルコミュニケーション	講義・実習	課題 01
第 2 週 /	2. 考の技法「ワークフロー」 ・コンセプト ・ラフスケッチ	講義・実習	課題 02
第 3 週 /	3. 図の技法「オーガニックな形態」 ・有機曲線 ・アールヌーボー、ミュシャ	講義・実習	課題 03
第 4 週 /	4. 図の技法「幾何学的な形態」 ・シンメトリー、アシンメトリー ・キュビズム、アールデコ	講義・実習	課題 04
第 5 週 /	5. 図の技法「アクソノメトリック」 ・立体化、不可能図形 ・エッシャー	講義・実習	課題 05
第 6 週 /	6. 文字の技法「フォント」 ・欧文書体の特徴 ・和文書体の特徴	講義・実習	課題 06
第 7 週 /	7. 文字の技法「ロゴデザイン」 ・タイポグラフィ ・文字と色	講義・実習	課題 07
第 8 週 /	8. 面の技法「レイアウトのルール」 ・三分割法、黄金図形、ルート比率 ・逆三角構図、対角線の構図	講義・実習	課題 08
第 9 週 /	9. 面の技法「レイアウトのルール」 ・グリッドシステム、フォーマット ・段組みレイアウト、クリスマスカード	講義・実習	課題 09
第 10 週 /	10. 面の技法「動きとレイアウト」 ・ホワイトスペース、バランス ・アイキャッチ、かっこいいデザイン	講義・実習	課題 10
第 11 週 /	11. 色の技法「カラーサークル」 ・色の 3 属性、配色の基本は色相配色 ・単色のイメージ	講義・実習	課題 11
第 12 週 /	12. 色の技法「トーンチャート」 ・トーン配色 ・清色、濁色のイメージと使い方	講義・実習	課題 12
第 13 週 /	13. 色の技法「カラーイメージ」 ・平面色、ビジュアルウエイト ・ポップアート（人物に配色）	講義・実習	課題 13
第 14 週 /	14. 色の技法「カラーイメージ」 ・平面色、ビジュアルウエイト ・サイケデリック（人物に配色）	講義・実習	課題 14
第 15 週 /	15. 色の技法「カラーイメージ」 ・タイポグラフィ	講義・実習	課題 15