

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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 | 授業実施形態 | 通常 | | | | 単位数 | 4 単位 | | |
| 担当教員名 | 野田 知哉 | 履修グループ | 2K(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 | 教員が用意する教材を使用 | | | | | | | | | |
| 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 | 6-A実習室(iMac) | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Adobe Illustrator, Adobe Photoshop | | | | | | | | | |
| 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 | 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ことができる | | | | | | | | |
| | 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 | 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 | | | | | 80 | | | 80 |
| | | 2.思考・判断 | | | | | | | | |
| | | 3.態度 | | | | | | | | |
| | | 4.技能・表現 | | | | | | | | |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 20 | 20 |
| 総合評価割合 | | | | | | 80 | | 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 | |
| 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

| 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 | 【Photoshopの利用】 エフェクティブなロゴの制作(チュートリアル数種類) ゲームタイトルロゴ制作>モチーフ「不思議の国のアリス」①ラフ | 講義と実習 | 印刷媒体だけでなく様々なシーンでグラフィックデザインが利用されていることを理解しておく。 ラフが描けていない場合は次回までの宿題。 |
| 第2回 | 【Photoshopの利用】 ゲームタイトルロゴ制作 モチーフ「不思議の国のアリス」②制作 | 講義と実習 | 完成度70%を目指す。できていない学生は次回までに進めておく。 |
| 第3回 | 【Photoshopの利用】 ゲームタイトルロゴ制作 モチーフ「不思議の国のアリス」③完成 | 講義と実習 | 完成・提出できていない学生は次回までの宿題。 |
| 第4回 | 【パッケージデザイン】 ピザボックスのデザイン(デザインからモックアップ作成まで) | 講義と実習 | 完成・提出できていない学生は次回までの宿題。 |
| 第5回 | 【パッケージデザイン】 コーヒー袋のデザイン(デザインからモックアップ作成まで) | 講義と実習 | 完成・提出できていない学生は次回までの宿題。 |
| 第6回 | 【パッケージデザイン】 ジュースボトルラベルのデザイン(デザインからモックアップ作成まで) | 講義と実習 | 完成・提出できていない学生は次回までの宿題。 |
| 第7回 | 【パッケージデザイン】 ジュエリーショップ紙袋のデザイン(デザインからモックアップ作成まで) | 講義と実習 | 完成・提出できていない学生は次回までの宿題。 |
| 第8回 | 【UIデザイン(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 「パズルゲーム」①ラフ | 講義と実習 | ラフが描けていない場合は次回までの宿題。 |
| 第9回 | 【UIデザイン(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 「パズルゲーム」②制作 | 講義と実習 | 完成度70%を目指す。できていない学生は次回までに進めておく。 |
| 第10回 | 【UIデザイン(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 「パズルゲーム」③完成 | 講義と実習 | 完成できていない学生は次回までの宿題。 |
| 第11回 | 【UIデザイン(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 「パズルゲーム」④まとめ | 講義と実習 | 課題が提出できていない場合は次回までの宿題。 |

| | | | |
|------|--|-------------------------------------|------------------------|
| 第12回 | 【編集デザイン】 InDesignを使用した見開き雑誌ページのデザイン InDesignの使い方 | 講義と実習 | 課題が提出できていない場合は次回までの宿題。 |
| 第13回 | 【編集デザイン】 InDesignを使用した見開き雑誌ページのデザイン レイアウトから完成まで | 講義と実習 | 課題が提出できていない場合は次回までの宿題。 |
| 第14回 | 【課題解決型授業1】 総合課題としてiPad版のillustratorを使用し ブランディング広告として、複数のサイズ違いのバナーを作成する 2期の期間では「旅行系のバナー」、4期の期間では「理美容系のバナー」 4期の期限までに2パターンとも提出 | iPadを使用した自主学習 で制作を進める 実施時期:2期 | 課題の進め方は別途提示します。 |
| 第15回 | 【課題解決型授業2】 総合課題としてiPad版のillustratorを使用し ブランディング広告として、複数のサイズ違いのバナーを作成する 2期の期間では「旅行系のバナー」、4期の期間では「理美容系のバナー」 4期の期限までに2パターンとも提出 | 遠隔授業 実施時期:4期 | 課題の進め方は別途提示します。 |