

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。