

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Ⅱ				科目コード	D0470D1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	森田 伸	履修グループ	1K(DG/DM/DW/MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	インテリアファブリックス会社にデザイナーとして7年間、フリーランスでグラフィックデザイナー、イラストレーターとして13年間の実務経験を活かし、デザインの基礎から実践的な課題に対して講義、指導を行う。									
学習一般目標	グラフィックデザインにおけるコンセプト立案の重要性を認識し、幅広い観点と論理的な思考を経て、デザイン作品として表現することができる。 また、デザイナーとしてオリジナリティのある作品作りを心がけ、グラフィックソフトを駆使したさまざまな表現手法を活用することができる。									
授業の概要および学習上の助言	グラフィックデザインの目的と表現手法の習得、向上。 2DCG ソフトを使ったグラフィックデザイン作品制作。 日頃からポスターやフライヤーなどの広告等に興味を持ち、自分の作品に生かすようにする。 毎課題ポートフォリオに載せるレベルの作品を作成するように心がける。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	2Dソフト(Adobe Illustrator、Adobe Photoshop)の基礎知識と基礎操作を習得しておくこと。									
使用機器	デザイン教室									
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、デザイン作品を制作することができる。								
	2	与えられたテーマに対し論理的に思考し、作品作りへと繋げることができる。								
	2	自らアイデアを出し、オリジナリティのある作品を作り上げることができる。								
	4	様々な表現や技術を研究し、挑戦して自分の技術力・表現力を高める								
	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					20			20
		2.思考・判断					50			50
		3.態度								
		4.技能・表現					10			10
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合						80		10	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	授業内で提示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する。
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、総合的に評価する。

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	オリエンテーション 【装丁デザイン】 ①デザイン制作	講義・実習	
第2回	【装丁デザイン】 ②デザイン制作(作成)	講義・実習	
第3回	【装丁デザイン】 ③デザイン制作(作成)	講義・実習	
第4回	【装丁デザイン】 ④デザイン制作(作成)	講義・実習	
第5回	【装丁デザイン】 ⑤デザイン制作(作成)	講義・実習	
第6回	【装丁デザイン】 ⑥デザイン制作(仕上げ→提出→講評)	講義・実習	
第7回	【公募にチャレンジ】 ① デザイン制作(企画書作成→ラフ)	講義・実習	
第8回	【公募にチャレンジ】 ② デザイン制作(作成)	講義・実習	
第9回	【公募にチャレンジ】 ③ デザイン制作(仕上げ→提出)	講義・実習	
第10回	【フライヤーデザイン】 ① デザイン制作(企画書作成→ラフ)	講義・実習	
第11回	【フライヤーデザイン】 ② デザイン制作(作成)	講義・実習	
第12回	【フライヤーデザイン】 ③デザイン制作(作成)	講義・実習	
第13回	【フライヤーデザイン】 ④デザイン制作(仕上げ→提出→講評)	講義・実習	
第14回	<課題解決型授業1> 年賀状 ①	遠隔授業<後期B> 実施期間:6期(11月後半)	

第15回

<課題解決型授業2>
年賀状②

遠隔授業<後期B>
実施期間:8期(12月後
半1月前半)