

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 | 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 | 1J(DA/DV/MC/SC) | | | | 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)デン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、RGSWeb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象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 | 鉛筆、シャープペン、色鉛筆、練消しゴム、クロッキーブック | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | | | | | | | | | | |
| 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 | 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 | 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 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 20 |
| | | 2.思考・判断 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 20 |
| | | 3.態度 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 |
| | | 4.技能・表現 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 20 |
| | | 5.関心・意欲 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 |
| | 総合評価割合 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 60 | 0 | 40 | 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 | 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。 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。 |
| ポートフォリオ | |
| その他 | 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。 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。 |

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 | デザイン論課題01 考の技法「思考」「観察」 レンガ1個の使い道 | 講義・実習 | 課題01 |
| 第2回 | デザイン論課題02 コンセプト、ラフスケッチ OIGの学校案内の表紙のアイデア | 講義・実習 | 課題02 |
| 第3回 | デザイン論課題03 オーガニックな形態 アールヌーボーデザインの道具を考える | 講義・実習 | 課題03 |
| 第4回 | デザイン論課題04 構図と構成 シンメトリーとアシンメトリー | 講義・実習 | 課題04 |
| 第5回 | デザイン論課題05 投影図法 不可能図形の練習 | 講義・実習 | 課題05 |
| 第6回 | デザイン論課題06 文字の技法「フォント」 絵文字の作成 | 講義・実習 | 課題06 |
| 第7回 | デザイン論課題07 文字の技法「タイポグラフィ」 タイプフェイス(書体)の作成 | 講義・実習 | 課題07 |
| 第8回 | デザイン論課題08 レイアウトのルール 黄金比キャラクター | オンデマンド課題 | 11/16~11/30 指定されたドライブに提出 |
| 第9回 | デザイン論課題09 レイアウトのルール クリスマスパーティのDM | 講義・実習 | 課題09 |
| 第10回 | デザイン論課題10 面の技法 ホワイトスペースを使ったかっこいいデザイン | 講義・実習 | 課題10 |

| | | | |
|------|----------------------------------|----------|----------------------------|
| 第11回 | デザイン論課題11 色の技法 カラーサークル | 講義・実習 | 課題11 |
| 第12回 | デザイン論課題12 人物に配色(対照のイメージに配色する) | 講義・実習 | 課題12 |
| 第13回 | デザイン論課題13 色の技法 POPな配色 | オンデマンド課題 | 12/16~1/15 指定されたドライブに提出 |
| 第14回 | デザイン論課題14 色の技法 サイケデリック | 講義・実習 | 課題14 |
| 第15回 | デザイン論課題15 タイポグラフィ | 講義・実習 | 課題15 |