

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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Ⅳ | | | | 科目コード | D0470E1 | | |
| 配当期 | 後期 | 授業実施形態 | 通常 | | | | 単位数 | 4 単位 | | |
| 担当教員名 | 永家 重行 | 履修グループ | 2J(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20年以上の経験に付け加え、他校デザイン系専門学校にて教師として4年のキャリアも持ちます。それらの経験を活かしてDTPソフトの使い方を親切丁寧に指導します。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | 主にAdobe PhotoshopとAdobe Illustratorを使用し、お客様のニーズを正確に表現した高度なグラフィックデザインの作成と、WebやSNSにも対応した幅の広い広告デザインセンスを身に付けられます。社会に出て、最初から活躍できる人材へ導きます。また、企業就職を考えて自分の個性を表現した作品集を作成していきます。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | グラフィックデザインはアートではないです。あくまでお客様のニーズに限りなく近づけたデザインが必要です。ひとりよがりにならず、希望を表現するデザインを意識しましょう。普段から優秀な広告や、TVコマーシャルなどを意識して見ておき、参考にしましょう。その中でデザインセンスを発揮して、思う存分個性を発揮してください。 | | | | | | | | | |
| 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、Ⅲ」において学んだことを活かすこと。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | 6-A PC実習室にてパソコン | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Adobe Illustrator CC Adobe Photoshop CC Adobe IndesignCC | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | |
| | 2 | 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 | | | | | | | | |
| | 2 | 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。 | | | | | | | | |
| | 3 | 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。 | | | | | | | | |
| | 4 | 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。 | | | | | | | | |
| | 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 | | 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 | 【公募にチャレンジ！】 六本木デザイナーズフラッグコンテスト ①デザイン制作(企画→ラフ) | 講義／実習 | |
| 第2回 | 【公募にチャレンジ！】 六本木デザイナーズフラッグコンテスト ②デザイン制作(作成) | 講義／実習 | |
| 第3回 | 【公募にチャレンジ！】 六本木デザイナーズフラッグコンテスト ③デザイン制作(仕上げ→提出) | 講義／実習 | |
| 第4回 | 【フライヤー、DM、チケット】(美術館) ①デザイン制作(企画→ラフ) | 講義／実習 | |
| 第5回 | 【フライヤー、DM、チケット】(美術館) ②デザイン制作(作成) | 講義／実習 | |
| 第6回 | 【フライヤー、DM、チケット】(美術館) ③デザイン制作(作成) | 講義／実習 | |
| 第7回 | 【フライヤー、DM、チケット】(美術館) ④デザイン制作(仕上げ→提出→講評) | 講義／実習 | |
| 第8回 | 【大阪市ポスター】 ①デザイン制作(企画→ラフ) | 講義／実習 | |
| 第9回 | 【大阪市ポスター】 ②デザイン制作(作成) | 講義／実習 | |
| 第10回 | 【大阪市ポスター】 ③デザイン制作(仕上げ→提出) | 講義／実習 | |
| 第11回 | 【OIC パイ】(パッケージデザイン、ポスター、HP) ①デザイン制作(企画→ラフ) | 講義／実習 | |
| 第12回 | 【OIC パイ】(パッケージデザイン、ポスター、HP) ②デザイン制作(作成) | 講義／実習 | |
| 第13回 | 【OIC パイ】(パッケージデザイン、ポスター、HP) ③デザイン制作(仕上げ→提出) | 講義／実習 | |

| | | | |
|-------------|--|-----------|--|
| <p>第14回</p> | <p>【課題解決型授業2】 教員が紹介する外部のデザインコンテストに応募する。 6期の期間では「募集要項の把握からラフスケッチ」、8期の期間では「仕上げから応募まで」 8期の期限までに応募作品を別途提出</p> <p>作成期限は、2025年11月1日～11月15日 提出期限は、2025年11月27日の授業はじめ</p> | <p>実習</p> | |
| <p>第15回</p> | <p>【課題解決型授業2】 教員が紹介する外部のデザインコンテストに応募する。 6期の期間では「募集要項の把握からラフスケッチ」、8期の期間では「仕上げから応募まで」 4期の期限までに応募作品を別途提出</p> <p>作成期間と提出期限 作成期限は、2025年12月1日～12月15日の間 提出期限は、2025年12月22日までにオンラインで提出</p> | <p>実習</p> | |