

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

| | | | | | | | | | | |
|----------------|--|-------------------------------------|-----------------|------|-------------|----|---------|---------|-----|----|
| 専門分野区分 | デザイン・作画技法 | 科目名 | 広告デザイン I | | | | 科目コード | D0530B1 | | |
| 配当期 | 後期 | 授業実施形態 | 通常 | | | | 単位数 | 4 単位 | | |
| 担当教員名 | 澤田 卓也 | 履修グループ | 2L(DG/DM/DW/MA) | | | | 授業方法 | 演習 | | |
| 実務経験の内容 | SPデザイナーとしてデザイン会社に2年、商品制作会社に2年。その後、フリーランスとして10年間に渡りディレクション業務を請け負った経験を活かして、広告デザインの表現技術を実践的に指導する。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | 広告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。一つの商品の広告デザインを多媒体に展開することができる。 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。相手の要求や意図を正確に読み解き、広告デザインをもって表現することができる。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | 広告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。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | 参考作品などの資料を適宜に配布。 | | | | | | | | | |
| 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。 特に Illustratorの機能操作を熟知しておくこと。 | | | | | | | | | |
| 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 | 広告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 | | | | | 20 | | | 20 |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 10 | 10 |
| 総合評価割合 | | | | | | 90 | | 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 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(企画書作成→ラフ) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第2回 | 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(企画書作成→ラフ) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第3回 | 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(デジタル制作→経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第4回 | 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(デジタル制作→経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第5回 | 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(デジタル制作→経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第6回 | 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(デジタル制作→経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第7回 | 【公募にチャレンジ】 「未定(9月中旬以降に掲載)」 デザイン制作(デジタル制作→提出) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第8回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(企画書作成→ラフ) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第9回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第10回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第11回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(経過報告) | 講義／実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |

| | | | |
|------|---|---------|---------------------|
| 第12回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(経過報告) | 講義 / 実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第13回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(経過報告) | 講義 / 実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第14回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(仕上げ→提出) | 講義 / 実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |
| 第15回 | 【広告展開】 新聞広告(想定企画 / デザイン) 紙面全15段(仕上げ→提出) | 講義 / 実習 | (水)3限、4限 (教室6-A) |