

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	藤田 哲夫	履修グループ	1L(DG/DM/DW/MA)					授業方法	講義	
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・広告代理店にて20年間、その後フリーランスとして10年の約30年間、実務に携わった経験を活かして、広くデザイン制作に必要な、デザインのセオリー、デザイン史、色彩計画、レイアウト、アイデアの出し方について実践的に講義する。									
学習一般目標	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。									
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。講義ではさまざまな表現技法を解説する。また、実技ワークを通して実践してみるにより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。講義で得た技術が現在どのように活用されているか、普段からデザインに対して興味を持って観察を行ってほしい。									
教科書および参考書	教員が用意するデジタル教材(等)を使用									
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	iPad									
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。								
	1/2	ビジュアル表現上の技法を知り、利用することができる。								
	1/2	フォントの特徴を知り、効果的な文字表現ができる。								
	1/2	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。								
	1/2	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					20			20
		2.思考・判断					20			20
		3.態度							20	20
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合						60		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	【1-1: 考の技法「思考」】 ・マインドマップ、発想力 ・ものづくりの手掛かり	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。	課題01
第2回	【1-2: 考の技法「観察」】 ・ビジュアルコミュニケーション ・ブレインストーミング	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。	課題02
第3回	【1-3: 考の技法「ワークフロー」】 ・コンセプト ・ラフスケッチ	講義・実習	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。
第4回	【2-1: 図の技法「オーガニックな形態」】 ・有機曲線 ・アールヌーボー、キーワード「アルフォンス・ミュシャ」	講義・実習	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。
第5回	【2-2: 図の技法「幾何学的な形態」】 ・シンメトリー、アシンメトリー ・キーワード「キュビズム、アールデコ」	講義・実習	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。
第6回	【2-3: 図の技法「アクソメトリック」】 ・立体化、不可能図形 ・キーワード「M.C.エッシャー」	講義・実習	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。
第7回	【3-1: フォント】 ・欧文書体の特徴、和文書体の特徴 ・キーワード「象形文字」	講義・実習	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。
第8回	【課題解決型授業①】 【3-2: ロゴデザイン】 ・タイポグラフィ ・キーワード「文字のデザイン」	課題解決型	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。
第9回	【4-1: 面の技法「レイアウトのルール」】 ・三分割法、黄金図形、ルート比率 ・キーワード「三角構図、対角線の構図」	講義・実習	授業内で出題されたワークが未完成の場合は期日までに仕上げ提出。

第10回	【4-2:面の技法「レイアウトの意味」】 ・グリッドシステム、フォーマット ・キーワード「ルール」	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は期日までに 仕上げ提出。
第11回	【4-3:面の技法「動きとレイアウト」】 ・ホワイトスペースを生かしたレイアウト(面の構成) ・キーワード「余白も要素」	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は期日までに 仕上げ提出。
第12回	【5-1:色の技法「カラーイメージ」】 ・色の属性、正しい色の選択、多色の組み合わせ ・キーワード「ポップアート」	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は期日までに 仕上げ提出。
第13回	【課題解決型授業②】 【5-2:色の技法「配色」】 ・色の属性 暖色と寒色 ・キーワード「トレンドカラー」	課題解決型	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は期日までに 仕上げ提出。
第14回	【6:言葉の魅力「キャッチコピー」】 ・イメージを言葉で正しく伝えることができるのか？ ・キーワード「メモラブル」	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は期日までに 仕上げ提出。
第15回	【6-2:言葉の魅力「文章」】 ・自分の好きな「●●」をアピール ・キーワード「WEBデザイン」「訴求力」	講義・実習	授業内で出題されたワークが 未完成の場合は期日までに 仕上げ提出。