

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル基礎 I		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	0単位(120時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
DTP業務に必要な基礎知識・技術・さまざまなルールを課題制作を通して身につける 【実務経験】 佐々木 和郎：広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
Illustratorクリエイター能力認定検定 Photoshopクリエイター能力認定検定 の取得 目的に合ったDTPの入稿データを一人で制作することができる				
回	テーマ	内容		
1	Illustrator① 動機付け、Macの基本操作確認	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認。 ・認定試験 ・年間スケジュール ・授業の進め方		
2	Illustrator② 基本操作	Illustratorのアプリケーションの概要 クイック・スタート・ガイド		
3	Illustrator③ 基本操作	Illustratorのアプリケーションの概要 クイック・スタート・ガイド		
4~ 12	Illustrator④ 基本操作	Illustratorの基本操作 ドローイング		
13~ 16	Illustrator⑤ 基本操作	Illustratorの基本操作 カラー		
17~ 20	Illustrator⑥ 基本操作	Illustratorの基本操作 タイポグラフィ		
21~ 22	Illustrator⑦ 基本操作	Illustratorの基本操作 レイアウト		
23~ 32	Illustrator⑧ 基本操作	Illustratorの基本操作 レイアウト		
33	Illustrator⑨ 基本操作	Illustratorの基本操作 レイアウト		
34~ 38	ロゴマークのデザイン企画制作	テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 →ロゴマークの目的 →シンボルマークとロゴタイプの違い		
39~ 40	ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Illustrator新規作成、図形・文字入力、カラーパネル等の 応用操作 →文字を加工する ★テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 →ロゴマークの役割 →CIとは・・・コーポレートアイデンティティ  ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作 →提出締切：6月22日(金)		

回	テ ー マ	内 容
41～ 42	Photoshop① 基本操作  -----  ----- ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Photoshopのアプリケーションの概要 作業環境と基本操作&色調補正  -----  Illustrator応用 ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作 →提出締切：6月22日(金)
43	ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Illustrator新規作成、図形・文字入力、カラーパネル等の 応用操作 →文字を加工する ★テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 →ロゴマークの役割 →CIとは・・・コーポレートアイデンティティ  ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作 →提出締切：6月22日(金)
44～ 45	Photoshop② 基本操作  -----  ----- ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Photoshopのアプリケーションの概要 作業環境と基本操作&写真加工  -----  Illustrator応用 ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作 →提出締切：6月22日(金)
46～ 47	ロゴマークのデザイン企画制作 (ブーケグループ)	Illustrator応用操作  ★介護施設「ブーケグループ」のロゴマークをデザイン制作 →サイズ：A4縦※スーパーファイン用紙 →提出締切：6月22日(金) 中

回	テーマ	内 容		
48～ 52	Illustrator <sup>®</sup> 基本操作	Illustratorの基本操作 実践テクニック		
53～ 60	Illustratorクリエイター能力認定 試験対策	Illustratorクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題 →第1部実技問題 →第2部実践問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Illustrator スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応 Photoshop スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う。

作成者:佐々木 和郎(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)

授業の概要

DTP業務に必要な基礎知識・技術・さまざまなルールを課題制作を通して身につける

【実務経験】

佐々木 和郎: 広告代理店に19年半勤務

様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

Illustratorクリエイター能力認定検定 Photoshopクリエイター能力認定検定 の取得  
目的に合ったDTPの入稿データを一人で制作することができる

回	テーマ	内容		
1~ 2	前期振り返り	Illustratorの基本操作		
3~ 9	Photoshop① 基本操作	Photoshopの基本操作 作業環境と基本操作		
10~ 14	Photoshop② 基本操作	Photoshopの基本操作 選択範囲		
15~ 18	Photoshop③ 基本操作	Photoshopの基本操作 色調補正		
19~ 20	Photoshop④ 基本操作	Photoshopの基本操作 レイヤー		
21~ 24	Photoshopクリエイター能力認定試験対策	Photoshopクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題 →第1部実技問題 →第2部実践問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Illustrator スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応 Photoshop スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック基礎		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	河合 有公子 (実務経験有)
授業の概要				
様々な画材の基本的な使用方法を学び、表現方法の幅を広げる アイデアからフィニッシュワークまでをトータルで学び修了制作につなげる 【実務経験】 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
用途に合った画材を用いてアナログで画面構成が出来る				
回	テーマ	内容		
1~ 2	色相環	色を知る (アクリルガッシュによる)		
3~ 4	静物デッサン	陰影のつけ方 光の表現		
5~ 8	石膏デッサン	陰影のつけ方 光の表現 (鉛筆による)		
9~ 10	ステンシル	パターン制作による表現		
11~ 16	水彩画制作	挿絵		
17~ 18	自我像制作①	アイデアスケッチ 水張り		
19~ 20	自我像制作②	下描き		
21~ 22	自我像制作③	着彩		
23~ 24	自我像制作④	仕上げ 化粧貼り ビニール貼り プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アクリルガッシュ 透明水彩 水性マーカー 鉛筆などの基本的な画材		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシックデザイン I		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	松村 武夫
授業の概要				
講義および演習をとおして、色彩や形態等に関する基礎的な知識と表現方法について学習する				
授業終了時の到達目標				
平面造形の基礎的な知識と技能の習得				
回	テーマ	内容		
1	授業の概要説明	授業の内容, 進め方, 成績評価等について理解する		
2	知覚と表現	視覚伝達の特性について理解する		
3	課題制作-1「図と地」①	課題の意味を理解し、制作のプロセスを理解する		
4	課題制作-1「図と地」②	基礎的な作図の方法を学習する		
5	課題制作-1「図と地」③	簡単なトレースの方法を学習する		
6	課題制作-1「図と地」④	使用する絵の具の特性や用具の扱い方を学習する		
7	課題制作-1「図と地」⑤	使用する絵の具の特性や用具の扱い方を学習する		
8	課題制作-1「図と地」⑥	作品の完成度と技術について理解を深める		
9	課題制作-2「タイリング」①	3種類の基本形態(正三角形・正四角形・正六角形)による平面充填について学習する		
10	課題制作-2「タイリング」②	基本形態の作図を学習し、平面空間についての理解を深める		
11	課題制作-2「タイリング」③	色彩の体系的理解と配色について学習する		
12	課題制作-2「タイリング」④	色彩の体系的理解と配色について学習する		
13	課題制作-2「タイリング」⑤	色彩の対比現象の理解とその視覚効果について学習する		
14	課題制作-2「タイリング」⑥	色彩の対比現象の理解とその視覚効果について学習する		
15	課題制作-2「タイリング」⑦	完成した作品についてその趣旨と結果についてまとめる		

回	テーマ	内 容		
16	課題制作-3「版に表す」①	「版」の種類と原理について学習する		
17	課題制作-3「版に表す」②	ドローイングおよびコラージュやフロッタージュの技法を理解し、「版」のための原図を作成する方法を学習する		
18	課題制作-3「版に表す」③	ドローイングおよびコラージュやフロッタージュの技法を理解し、「版」のための原図を作成する方法を学習する		
19	課題制作-3「版に表す」④	各自のテーマに従って、原図を作製する		
20	課題制作-3「版に表す」⑤	各自のテーマに従って、原図を作製する		
21	課題制作-3「版に表す」⑥	試作をつくり、必要に応じて適宜修正をおこなう		
22	課題制作-3「版に表す」⑦	試作をつくり、必要に応じて適宜修正をおこなう		
23	課題制作-3「版に表す」⑧	作品を完成させ、制作プロセスの全体をまとめる		
24	作品提出・講評	前期授業の学習をまとめ、今後の課題を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキストは特に指定しない。必要に応じて参考図書等を紹介し、適宜プリントを配付する。		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	必要となる用具類、材料等は、授業中に指示する。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシックデザインⅡ		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	松村 武夫
授業の概要				
前期「ベーシックデザインⅠ」に続き、デザイン制作をとおして視覚伝達に関する基礎的な知識と表現方法について学習する				
授業終了時の到達目標				
グラフィック・デザインを制作するための視覚伝達に関する基礎的な知識と技能の習得				
回	テーマ	内 容		
1	課題制作-4「立体構成のデザイン-1」①	課題の意味を深く理解し、制作のための適切な準備とその方法を学習する		
2	課題制作-4「立体構成のデザイン-1」②	三次元空間の表現について理解を深める		
3	課題制作-4「立体構成のデザイン-1」③	レリーフや立体が持つ表現の特性を理解する		
4	課題制作-5「立体構成のデザイン-2」④	立体の表面に色面構成を行い、平面(展開図)と立体(完成形態)の相関について考察する		
5	課題制作-5「立体構成のデザイン-2」⑤	立体の表面に色面構成を行い、平面(展開図)と立体(完成形態)の相関について考察する		
6	課題制作-5「立体構成のデザイン-2」⑥	立体の表面に色面構成を行い、平面(展開図)と立体(完成形態)の相関について考察する		
7	課題制作-6「パターン・デザイン」①	「パターン」をつくるための並進、回転、鏡映という基本操作を理解する		
8	課題制作-6「パターン・デザイン」②	既存のパッケージデザインの資料を収集分析し、「包装」することを目的としたパターン・デザインを考える		
9	課題制作-6「パターン・デザイン」③	既存のパッケージデザインの資料を収集分析し、「包装」することを目的としたパターン・デザインを考える		
10	課題制作-6「パターン・デザイン」④	「パターン・デザイン」のエスキースおよび配色計画を行う		
11	課題制作-6「パターン・デザイン」⑤	各自のテーマに従って、「パターン・デザイン」を制作する		
12	課題制作-6「パターン・デザイン」⑥	各自のテーマに従って、「パターン・デザイン」を制作する		
13	課題制作-6「パターン・デザイン」⑦	各自のテーマに従って、「パターン・デザイン」を制作する		
14	課題制作-6「パターン・デザイン」⑧	完成したデザインについて自己評価を行い、制作の過程を整理して保管する		
15	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」①	課題の意味を理解し、制作のための適切な準備と方法について学習する		



回	テーマ	内 容		
16	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」②	公共的空間において実際に使われている「サイン」および「ピクトグラム」を調査・研究する		
17	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」③	「サイン」や「ピクトグラム」が担っている公共性や目的・機能について理解し、色や形の誘目性や視認性について学習する		
18	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」④	各自のテーマに従って、「サイン」・「ピクトグラム」をデザインする		
19	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」⑤	各自のテーマに従って、「サイン」・「ピクトグラム」をデザインする		
20	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」⑥	各自のテーマに従って、「サイン」・「ピクトグラム」をデザインする		
21	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」⑦	各自のテーマに従って、「サイン」・「ピクトグラム」をデザインする		
22	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」⑧	コンセプトおよび制作過程を文章化する		
23	課題制作-7「サイン・ピクトグラム」⑨	関係資料等を含めた本課題のすべてをまとめ、完成した作品を自己評価する		
24	作品提出・講評	本授業全体のまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキストは特に指定しない。必要に応じて参考図書等を紹介し、適宜プリントを配付する。		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	必要となる用具類、材料等は、授業中に指示する。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web基礎 I		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSS、WEBデザインの基本を学習する				
授業終了時の到達目標				
WEBデザイナー検定の合格				
回	テーマ	内容		
1~ 2	動機付け及びWEBサイトについての説明と、簡単なWEBページの作成	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する Dream Weaverを用いて簡単なWEBページを作成する		
3~ 4	HTMLとCSS	<ul style="list-style-type: none"> <li>HTMLとCSSの関係性を理解する</li> <li>実践として教科書に沿ってページを作成する</li> </ul>		
5~ 6	WEBサイトの仕組み、コンセプト・組織化について	WEBサイト制作の基本的な流れを理解し、ワイヤーフレームを作成する		
7~ 8	WEBデザイン・素材の作成	作成したワイヤーフレームを元にデザインを考え、必要な素材を作成する		
9~ 10	技術の基礎	本格的なWEBサイト制作の際に必要な知識と技術を学習する		
11~ 12	サイトの作成練習①	基本的な制作方法を理解するためにサイトを作成する(骨組みの作成方法)		
13~ 14	サイトの作成練習②	基本的な制作方法を理解するためにサイトを作成する(CSSでの肉付け、余白の取り方)		
15~ 16	サイトの作成練習③	基本的な制作方法を理解するためにサイトを作成する(メールフォームの設置と最終確認)		
17~ 18	ミニテスト	WEBデザイナー試験に向けて、これまでの復習とミニテストを行い、情報を確認する		
19~ 20	過去問答練①	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、最終確認をする		
21~ 22	過去問答練②	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、最終確認をする		
23~ 24	振り返り	WEBデザイナー試験の振り返りと、これまで学んだことの最終確認として簡単なWEBページを作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン わかばちゃんと学ぶWebサイト制作の基本		出席率 課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	20.0% 30.0% 30.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSS、WEBデザインの応用と、実践				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・WEBサイトのデザインからコーディングの流れを一通り習得</li> <li>・クライアントの希望に合わせたWEBサイトデザインができる</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	動機付けと振り返り、簡単なWEBページの作成	後期の授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する 前期の振り返りとして、簡単なWEBページを作成する		
3~4	・HTML、CSSの振り返り ・JavaScriptとjQuery、PHPについて	前期の詳しい振り返りを行い、WEBサイトをより便利に、動的に使う方法を学ぶ		
5~6	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼①	クライアントからの要望に沿った企画書・デザイン案の制作を行う		
7~8	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼②	クライアントへの企画、デザインのプレゼンを行う		
9~10	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼③	依頼されたサイトの実制作を行う		
11~12	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼④	完成したサイトをクライアントに確認してもらい、修正やコンテンツの追加を行い完成させる		
13~14	自由制作課題①	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する (テーマの決定と企画書、ワイヤーフレームの作成)		
15~16	自由制作課題②	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する (全体のデザイン・文言の作成、素材の作成)		
17~18	自由制作課題③	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する (デザインの流し込み、コーディング)		
19~20	自由制作課題④	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する (実制作)		
21~22	自由制作課題⑤	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する (実制作・プレゼンテーション資料の作成と練習)		
23~24	プレゼンテーションと振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最終課題のプレゼンテーションと総評を行う</li> <li>・振り返りアンケートの実施</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン わかばちゃんと学ぶWebサイト制作の基本		出席率 課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	20.0% 30.0% 30.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画 I		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	佐々木 和郎 (実務経験有)
授業の概要				
感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う 【実務経験】 佐々木 和郎: 広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
色彩検定(文部科学省後援)3級(11月)合格 (希望者は2級習得も目指す)				
回	テーマ	内容		
1	色の働き	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する		
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
3	PCCSトーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
4	色彩調和①	色相を手がかりにした配色を理解する		
5	色彩調和②	トーンを手がかりにした配色を理解する		
6	色彩調和③	配色の基本的な技法を理解する		
7	色彩効果	様々な造形要素、優れた視覚表現を理解する		
8	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
9	光と色②	眼のしくみ、照明と色の見えを理解する		
10	混色	混色の原理を理解する 混色を応用した身近な例を確認する		
11	色彩心理① まとめ	色の心理的效果を理解する 前期末試験に備えてこれまでのまとめ		
12	前期期末試験 色彩心理②	前期期末試験 色の知覚効果を理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 (色彩検定公式テキスト2級編) 新配色カード199a		期末試験 課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 10.0% 10.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う 【実務経験】 佐々木 和郎: 広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
色彩検定(文部科学省後援)3級(11月)合格 (希望者は2級習得も目指す)				
回	テーマ	内 容		
1	前期期末試験振り返り 色彩心理②	色の視覚的効果を理解する		
2	色彩心理③	色の視覚的効果を理解する		
3	色の表示 色彩と生活	言葉による表示を理解する 生活環境と色彩を理解する		
4	ファッション	ファッションにおけるカラーコーディネートを理解する		
5	インテリア	インテリアにおけるカラーコーディネートを理解する		
6	3級過去問答練①	「2016年度・冬期」の過去問題を本番より10分短く、60分で解いてみる		
7	3級過去問答練②	「2015年度・冬期」の過去問題を本番より10分短く、60分で解いてみる		
8	3級過去問答練③	「2014年度・冬期」の過去問題を本番より10分短く、60分で解いてみる		
9	復習 ファッションコーディネートにおける色彩配色演習	【キャラクターデザイン・カラーコーディネート】 好きなキャラクターを選んで、コスチュームのカラーコーディネートを活用してペイントする →イラストの線画を抽出、新規レイヤーに配色していく →べた塗りだけでなく、パターンなど模様でも表現する →必ず、色彩配色におけるカラーコーディネート名を明記する →時間内で出来るだけたくさん作成する		
10	冬期色彩検定の自己採点	「2018年度・冬期」の模範解答		
11	後期授業総復習	後期期末試験に向けて 後期授業総復習		
12	後期期末試験 まとめ	後期期末試験 試験時間: 50分間		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 (色彩検定公式テキスト2級編) 新配色カード199a		期末試験 課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 10.0% 10.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アイデア発想法		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	栄 秀樹
授業の概要				
脳のメカニズムを知る事で効率よくアイデア発想を行えるポイントを理解し、日々のトレーニングを続けて右脳を活性化する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アイデア発想の重要性・ポイントを知ることができる</li> <li>・小課題を通してアイデアが柔軟に発想できるようになる</li> <li>・小課題、期末試験等で発想したアイデアを1冊のアルバムにまとめ将来の創造活動に役立てられる</li> </ul>				
回	テーマ	内 容		
1	写真(パイナップル)を見て発想	ひらめいたイメージを10案以上描く		
2	写真(照明スタンド)を見て発想	ひらめいたイメージを10案以上描く		
3	くずしのカタチ(ボトル&シューズ)	写真を見ながら1~4段階までくずし、最終段階でまとめる		
4	くずしのカタチ(アイボ&自由の女神)	写真を見ながら1~4段階までくずし、最終段階でまとめる		
5	くずしのカタチ(蝶&蛇口)+合体	二つの写真を見ながらそれぞれ1~3段階までくずし、最終段階で合体させて、今までに見た事がないカタチを創造する		
6	くずしのカタチ(猫&カメラ)+合体	二つの写真を見ながらそれぞれ1~3段階までくずし、最終段階で合体させて、今までに見た事がないカタチを創造する		
7	写真(楽器)を見てそれぞれのカタチに展開	写真(楽器)を見ながら14ジャンルのカタチに展開する		
8	写真(アイボ)を見てそれぞれのカタチに展開	写真(アイボ)を見ながら14ジャンルのカタチに展開する		
9	いやし、なごみ系のアイデア商品	いやし、なごみ系のアイデア商品を10案以上描く		
10	クールビズのアイデア商品	クールビズのアイデア商品を10案以上描く		
11	写真を見て言葉のイメージにあったオリジナルキャラクター制作	写真(やかん)を見て言葉のイメージにあったオリジナルキャラクターを10案以上描く		
12	前期期末試験	期末試験の実施と授業の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 期末試験	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン概論 I		グラフィックデザイン学科 /1年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	仁田 貴夫
授業の概要				
グラフィックデザインが持つ社会的役割とデザインに必要な考え方やアイデアやデザインを支える文字やビジュアルなどの要素と機能を理解する				
授業終了時の到達目標				
グラフィックデザインの基本を理解し社会や街や企業に貢献できるデザイン力と効果的なコンセプトやデザインを生み出すための基礎的な知識と考え方を習得する				
回	テーマ	内容		
1	デザインとは何か?	グループに分かれ、ブレインストーミングで「デザインとは何?」について話し合いグループ別に発表(★ワークショップ1)		
2	コミュニケーションについて/自分を動物に例えて自己紹介	自分を動物に例えて自己紹介する コミュニケーションの大切さを学ぶ(★ワークショップ2/動物に例えて自己紹介)		
3	デザインの役割	デザインが持つ社会的役割を考える(★ワークショップ3/デザインの役割) 社会を変えるデザイン 「シズル感」とは?		
4	デザインを構成する様々な要素-1	デザインを構成するビジュアル要素「写真」「イラスト」の役割を学ぶ(★ワークショップ4/自画像イラスト)		
5	デザインを構成する様々な要素-2	デザインを構成する「文字」「色」「ロゴ」「マーク」「キャッチコピー」「ボディーコピー」の役割を学ぶ		
6	タイポグラフィー -1	書体の持つ個性と役割を学ぶ(★ワークショップ5/自分の名前をオリジナル書体で表現)		
7	タイポグラフィー -2	「ロゴタイプ」「マーク」の持つ役割と「VI」「CI」「ブランド」とは何かを学ぶ		
8	レイアウト-1	「レイアウト」の基本を学びデザインにおける役割と重要性を学ぶ(★ワークショップ6/レイアウト)		
9	レイアウト-2	「レイアウト」における「視線誘導」を学び自分が伝えたい事をより効果的にコミュニケーションするレイアウトを学ぶ		
10	カラー	「色」によるイメージの変化や基本的な知識を学び「色」の役割と重要性を学ぶ(★ワークショップ7/カラーリング)		
11	前期「デザイン概論」のまとめ	学んだことを再確認し、デザインの重要性和役割をさらに理解する		
12	前期試験	期末試験の実施と授業の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		期末試験 実習・実技評価 授業態度 出席率	60.0% 20.0% 10.0% 10.0%	