

| | | | | |
|--|---|---|------------------------|-------------|
| 日本工学院専門学校 | 開講年度 | 2020年度 | 科目名 | 広告・雑誌デザイン実習 |
| 科目基礎情報 | | | | |
| 開設学科 | グラフィックデザイン科 | コース名 | | 開設期 後期 |
| 対象年次 | 1年次 | 科目区分 | 選択 | 時間数 60時間 |
| 単位数 | 2単位 | | | 授業形態 実習 |
| 教科書/教材 | 参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。 | | | |
| 担当教員情報 | | | | |
| 担当教員 | 山本佳子 | 実務経験の有無・職種 | 有 グラフィックデザイナー | |
| 学習目的 | | | | |
| <p>商業におけるグラフィックデザインの役割をの初歩を理解し、基礎デザインスキルを身につけることを目的とする。広告物制作に必要な文字構成力、ロゴ作成、画像加工などの基本スキルを身につける。商標、販促物のデザイン制作を通じて、デザインテクニックの基礎を学ぶ。「描く、塗る、切る、貼る」といったアナログ作業も交え、「ものづくり」を通じて色彩、素材、構造について学び、構成力を養う。自分が制作した作品について明確に説明できるようにプレゼンテーションの基礎を養うことを目的とする。</p> | | | | |
| 到達目標 | | | | |
| <p>グラフィックデザインの初歩のスキルとして以下を目標とする。①教員から得た情報を理解し、作品制作に臨むこと。②制作にあたって世間一般のトレンドやニーズをリサーチし、自分の作品に落とし込むこと。③商業におけるグラフィックデザインの制作過程で、レイアウト、文字構成力、画像加工のスキル（アドビ イラストレーター・フォトショップを使用したパソコン操作など）を学ぶこと。④自分の制作物について明確に説明、プレゼンテーションできること。</p> | | | | |
| 教育方法等 | | | | |
| 授業概要 | この授業では、グラフィックデザインをするにあたり必要なスキルの基礎を養うことを目標とする。課題制作を通して発想、制作相談、検証、発表、評価を行う。主体的に授業に参加することで自律した、デザイナーとして制作側の意識を持ち、集中した制作と円滑なコミュニケーションができるようになることを目指す。 | | | |
| 注意点 | より良い作品制作に必要な教員とのコミュニケーションと制作過程を重視する。使用する道具を準備し忘れない。授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることができない。☒ | | | |
| 評価方法 | 種別 | 割合 | 備 考 | |
| | 課題完成度 | 50% | 提出課題の完成度を評価する | |
| | リサーチ | 10% | 制作準備と過程を評価する | |
| | プレゼン | 20% | 制作物の発表方法、内容について評価する | |
| | 平常点 | 10% | 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する | |
| 授業計画（1回～15回） | | | | |
| 回 | 授業内容 | 各回の到達目標 | | |
| 1回 | ガイダンス、課題スケジュール | 授業の流れを把握し理解することができる | | |
| 2回 | レイアウトデザイン① | ポスター、フライヤーなど平面デザイン物における視覚伝達の役割を理解することができる | | |
| 3回 | レイアウトデザイン② | トリミング、レイアウト感覚を習得する | | |
| 4回 | レイアウトデザイン③ | イメージに応じた画像加工を学ぶ | | |
| 5回 | レイアウトデザイン④ | 制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする | | |
| 6回 | 販促グッズデザイン① | 制作物の構造を理解し、その素材のデザイン性を探求する | | |
| 7回 | 販促グッズデザイン② | 適切なデザイン用具の使い方を理解する | | |
| 8回 | 販促グッズデザイン③ | 販促ツールの役割を学ぶ | | |
| 9回 | 販促グッズデザイン④ | 用途や目的に応じたデザインと視覚伝達の方法を学ぶ | | |
| 10回 | 販促グッズデザイン⑤ | 制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする | | |
| 11回 | パッケージデザイン① | パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ | | |
| 12回 | パッケージデザイン② | 適切なデザイン用具の使い方を理解する | | |
| 13回 | パッケージデザイン③ | 目的と用途を理解し、複数のデザイン案を作る | | |
| 14回 | パッケージデザイン④ | 制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める | | |
| 15回 | パッケージデザイン⑤ | 制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする | | |