

2021年度 日本工学院専門学校																							
ゲームクリエイター科/ゲームビジネスコース																							
ゲームビジネス2																							
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4												
担当教員	古戎 千夏			実務 経験	有	職種	グラフィックデザイナー																
授業概要																							
<p>近年、大きく価値が見直されつつある「デザイン」という概念に対する理解を深め、デザイン的な視点で物事を理解することができる人材を育てる。世の中の事象に関心を持ち、自分なりに考えをまとめ、アウトプットできることは「個」の時代において非常に重要な生存能力である。この授業では、デザインツールとしての定番であるIllustratorとPhotoshopの使い方を中心に、最近のデザインのトレンドなどの話題を挟みつつ、デザインに対する理解を深めていく。授業の成果物として、自分のこれまでの活動を振り返り、デザインにまとめることで、今後の就職活動に役立てるポートフォリオとしての「武器」を作る。</p>																							
到達目標																							
<p>Illustrator、Photoshopの基本的な使い方を理解する デザインツールを使って、自らが意図する情報を正しく組み立て、デザインする力を養う デザインという技術が、自分たちの暮らしにどのように影響しているかを理解する 自分たちが普段目にするデザインの構造を分解し、どのような意図を持って発信されているか、裏側から読み解く視点を育てる 名刺、広報物、アイコン、サムネイルなど、オリジナルのデザインを使って、自分のアピールポイントを発信できる武器を身につける</p>																							
授業方法																							
<p>写真加工などが得意なPhotoshopと、レイアウトが得意なIllustrator、それぞれの概念と特徴を理解し、手を動かしながら覚えていく 細かいツールの使い方を追求するというよりは、デザインという考え方の大枠をおおまかに理解することに重点を置き、実際の活動に役立てられる知識を習得する</p>																							
成績評価方法																							
<table border="0"> <tr> <td>試験・課題</td> <td>30%</td> <td>課題提出物による評価。表面的なクオリティだけでなく、過程、思考プロセス、下調べも考慮する</td> </tr> <tr> <td>計画性</td> <td>30%</td> <td>自身のスキルとスケジュールを考慮し、計画通りにデザインを進められているか</td> </tr> <tr> <td>成果発表（口頭・実技）</td> <td>20%</td> <td>課題発表時のプレゼンの精度、意図を言語化できているか、誰が聞いても理解できる内容か</td> </tr> <tr> <td>平常点</td> <td>20%</td> <td>授業態度による評価。授業における勤勉さ、積極性、質問力など</td> </tr> </table>												試験・課題	30%	課題提出物による評価。表面的なクオリティだけでなく、過程、思考プロセス、下調べも考慮する	計画性	30%	自身のスキルとスケジュールを考慮し、計画通りにデザインを進められているか	成果発表（口頭・実技）	20%	課題発表時のプレゼンの精度、意図を言語化できているか、誰が聞いても理解できる内容か	平常点	20%	授業態度による評価。授業における勤勉さ、積極性、質問力など
試験・課題	30%	課題提出物による評価。表面的なクオリティだけでなく、過程、思考プロセス、下調べも考慮する																					
計画性	30%	自身のスキルとスケジュールを考慮し、計画通りにデザインを進められているか																					
成果発表（口頭・実技）	20%	課題発表時のプレゼンの精度、意図を言語化できているか、誰が聞いても理解できる内容か																					
平常点	20%	授業態度による評価。授業における勤勉さ、積極性、質問力など																					
履修上の注意																							
<p>理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない</p>																							
教科書教材																							
<p>講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。</p>																							
回数	授業計画																						
第1回	デザインがもたらす印象の違いを体験する/これからのデザインの役割とは																						
第2回	IllustratorとPhotoshopの違いと使い分け/最近のトレンドとデザインツールを紹介する																						
第3回	カラーモードの違いや、レイヤー、解像度の概念を理解する																						
第4回	写真のクオリティをあげるための色味の調整について理解する																						
第5回	ペイントソフトとしてのPhotoshopについて理解する																						
第6回	Photoshopの要である画像加工について/様々なフィルターを使って効果を実感してみる																						

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科/ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス2	
第7回	Photoshopの要である画像加工について/スタンプツールで画像を合成する
第8回	自分で写真を撮影し、文字を入れて、オリジナルのサムネイル画像を作ってみよう
第9回	Photoshopの概念と比較しつつ、Illustratorの要であるベクターデータの概念を理解する
第10回	印刷物についての基礎知識と原稿データの作り方について
第11回	オブジェクトの前後関係、スウォッチ、ペンツールなどの描画ツールについて理解する
第12回	レイヤー管理のコツ、フォントの違い、文字組みの基礎知識
第13回	写真や文字をレイアウトして実際にデザインしてみる
第14回	就職活動に向けて実績を証明するものとして、ポートフォリオの構想を立てる
第15回	自分らしいポートフォリオをデザインする