

2021年度 日本工学院専門学校											
デザイン科／グラフィックデザイン専攻											
実践課題制作											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	経 真珠美／西田 真一			実務経験	有	職種	イラストレーター／クリエイティブディレクター				
授業概要											
※この授業では2種類の異なる目的の実習を60時間づつ設定 (AとB) し授業を実施します。 A 一点の作品を完成させることはそれほど難しいことではありません。しかし複数の数の作品を同じクオリティで作けるとなると、思いつきだけでは限界があります。アイディアも枯渇しますし、作品の情報量も薄くなります。この授業では、制作するテーマを明確にしてそれぞれの作品の設定や関連性を構築し、ストーリーを作ることで一貫性を持たせ、制作物のクオリティを維持しながらも量的にも充実した作品づくりを行います。 B ブランディングデザインの基礎知識から、ブランディング構築・システム化、コミュニケーションデザインまで、一貫して行うプロジェクトを想定し、問題→課題→解決策の考え方を習得する。この経験により、実際のプロジェクトでのデザイナーとしての役割やできることを学び、社会での即戦力としてのスキルを身につける。プロジェクトは、地域ブランディングデザインを題材に各自で進めていく。											
到達目標											
A 2年間で習得した技術、表現方法を活かしてリアルなデザイン制作に挑戦します。 ある程度のボリュームの制作物を同じクオリティで細部まで整えて同じクオリティで完成させる体験をします。 実際の仕事では質と量ともに求められますし、専門学校でデザインする一番の特長はこの制作物のボリュームに表れるはずで。 一連の制作体験により制作時間や制作意欲の持続など継続の難しさを知り、制作管理への意識を高め、実社会で通用する感覚を身につけます。 B 地域ブランディングデザインプロジェクトの全ての行程を経験する。デザインの力によって課題解決できることを実感し、その術を習得する。最終的なアウトプットは的確な表現になっていて、理論的にわかりやすく説明（プレゼンテーション）ができる。最終的に各自対象の市区町村に自主提案できる内容まで完成度を高める。											
授業方法											
A デザイン側からの課題としてパンフレットや雑誌、イラスト側からの課題として本の表紙デザインやパッケージを連作として制作します。また、このほかにロゴ、ポスターなどの単体のアイテムの制作も行います。 B 最初にパーソナルブランディングを行い、各自対象地域を設定しプロジェクトとして進めていく。前半と後半の2部に分けて実施し、授業毎にブランディングデザインする上でのポイントとなる内容の講義を聴講し、実習を行う。前半はブランディングの基礎理解から、ブランディングデザインによるアウトプット（ロゴやキャッチフレーズ）提案を行う。後半はその地域ブランドをコミュニケーションデザイン開発（広告やサイン）を行う。											
成績評価方法											
A 課題完成度：60％ 提出課題完成度を総合的に評価する。プレゼン：10％ 制作意図が明快であるか。表現の根拠としたポイントはどこかを言葉で伝える。平常点：30％ 毎回授業での制作進捗が適切かどうか、授業態度によって評価します。 B プレゼン：20％ 制作物の発表方法、内容について評価する。課題完成度：40％ 提出課題の完成度を総合的に評価する。リサーチ：20％ 制作準備と過程を評価する。平常点：20％ 積極的な授業参加度、態度によって評価する。											
履修上の注意											
A 課題作品は、シリーズや連作など所定の数を完成させます。ページ物のデザインでは表紙から裏表紙まで所定のページ数をデザインし完成させます。その他の課題でも同様です。持続して制作するために欠席はしないようにしましょう。 4分の3以上の出席がない場合は評価が得られなくなるので注意しましょう。 B 毎回の授業にて課題が出る。一度未提出になるとその後の授業での課題提出量が増加していくことになる。随時提出できるように準備が必要である。また、授業は段階を追ったプロジェクト形式になっていることから、全ての授業を受講することが望まれる。											
教科書教材											
A 参考資料・参考作品は、授業中に配布する B 講義ドキュメント・参考資料・参考作品は、授業中に配布する。											
回数	授業計画										
第1回	A 授業内容オリエンテーション／各課題への取り組み方とスケジュール確認など B オリエンテーション・パーソナルブランディング：自己のイメージを形にすることでブランドを理解する。										
第2回	A 課題① 企画を考える／課題に沿って、テーマを考える B ブランディングデザイン・リサーチ：ブランディングデザイン基礎について理解する。リサーチを理解し、行う。										
第3回	A 課題① 企画決定／各自が設定したテーマにあわせた内容、アイテムなどを決める B ブランドポジショニング：イメージボード・ポジショニングマップを理解し、作成する。										
第4回	A 課題① デザイン案／サムネール(ラフスケッチ) 制作開始 B コンセプトメイキング：USP・デザインコード・コンセプト・ステートメントを理解し、設定する。										
第5回	A 課題① デザイン案 制作例／デザイン案が決定した順に制作 B コンセプトメイキング：USP・デザインコード・コンセプト・ステートメントを理解し、設定する。										
第6回	A 課題① 制作1／各自のテーマに沿って制作 B デザインワーク1：コンセプト・ステートメントを基に、ビジュアルアイデアを数多く出す。										

2021年度 日本工学院専門学校	
デザイン科／グラフィックデザイン専攻	
実践課題制作	
第7回	A 課題① 制作2／各自のテーマに沿って制作 B デザインワーク1：コンセプト・スタートメントを基に、ビジュアル表現を開発をする。
第8回	A 課題① 講評／各自のテーマに沿って制作したものをプレゼンテーション 講評 B デザインワーク1：ビジュアル表現を精緻化できる。
第9回	A 課題② 企画を考える／課題に沿って、テーマを考える B プレゼンテーション1：ブランディングした対象物をわかりやすく説明する。
第10回	A 課題② 企画決定／各自が設定したテーマにあわせた内容、アイテムなどを決める B コミュニケーションデザイン：コミュニケーションデザインを理解し、設計する。
第11回	A 課題② デザイン案／サムネール(ラフスケッチ) 制作開始 B デザインワーク2：デザインコード・トーン&マナー・コンセプトを基に、デザイン展開できる。
第12回	A 課題② デザイン案 制作例／デザイン案が決定した順に制作 B デザインワーク2：デザインコード・トーン&マナー・コンセプトを基に、デザイン展開できる。
第13回	A 課題② 制作1／各自のテーマに沿って制作 B デザインワーク2：デザインコード・トーン&マナー・コンセプトを基に、デザイン展開できる。
第14回	A 課題② 制作2／各自のテーマに沿って制作 B プレゼンテーション2：対象物のコミュニケーションデザインをわかりやすく説明する。
第15回	A 課題② 講評／各自のテーマに沿って制作したものをプレゼンテーション 講評 B 振り返り・まとめ