

■科目基本情報

科目名	作品制作 I						
単位数	6	授業時数	102 時間	学年	2年	学期	前期
必修/選択区分	選択必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	祇園 博之、宮脇 葵、菅原 弘貴						
教員の実務経験	有:実務経験のある教員による授業科目			実務経験職種	グラフィックデザイナー		
企業等連携授業	該当しない			職業実践専門課程の企業等連携科目			
連携企業等							

■科目詳細情報

授業概要	発想法の習得やロゴ制作、パナー課題を通して表現力を磨く。分業によるグループワークやイベント企画で実践力を養い、入稿知識まで学ぶことで、実務を見据えた総合的なデザイン力を身につける。											
到達目標	多様な発想法と制作課題を通して表現力を高め、分業による協働やイベント企画で実践力を養う。さらに入稿知識を習得し、現場で通用する総合的なデザイン力を身につけることを目標とする。											
授業方法	課題の内容と取り組み方、必要な技術を講義により説明し、演習に取り組む。											
実務家教員による実践的教育の内容	グラフィックデザイン全般に実務経験を持つ教員が、ビジネスに通用するように魅力的に情報を伝えることと、レイアウトバランスや配色など、美しく表現することを重視した実践的授業を行なっている。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	合計	100%
	提出課題において、課題内容が反映されているかどうか、ビジュアルが魅力的かどうか、丁寧に制作されているかどうかを総合的に評価。											
授業外における学修	授業時間ごとに指定された課題に取り組み、授業前に提出して授業に臨む											
教科書・教材	特になし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	1年生の授業の振り返り 1年前と比べて何ができるようになり、目標に近づいたかを確認する。										
	第 2 週	アイデア出しの方法を学ぶ マンダラート、マインドマップなどやり方を伝授。ロゴを100個作る。										
	第 3 週	パナー制作選手権 決められたテーマでパナーを制作し、その速度とクオリティを磨く。										
	第 4 週	インパクトのあるデザイン研究 市場にあるデザインの分析をし、自分のデザインに落とし込む。										
	第 5 週	グループワーク1 実際の業務を想定した分業でのデザイン制作について学ぶ。										
	第 6 週	グループワーク2 実際の業務を想定した分業でのデザイン制作について学ぶ。										
	第 7 週	グループワーク3 実際の業務を想定した分業でのデザイン制作について学ぶ。										
	第 8 週	グループワーク4 実際の業務を想定した分業でのデザイン制作について学ぶ。										
	第 9 週	グループワーク5 実際の業務を想定した分業でのデザイン制作について学ぶ。										
	第 10 週	グループワーク6 実際の業務を想定した分業でのデザイン制作について学ぶ。										
	第 11 週	イベント運営について学ぶ1 イベント運営をする想定で企画・制作を行い、実行力を身につける。										
	第 12 週	イベント運営について学ぶ2 イベント運営をする想定で企画・制作を行い、実行力を身につける。										
	第 13 週	イベント運営について学ぶ3 イベント運営をする想定で企画・制作を行い、実行力を身につける。										
	第 14 週	グループワーク7 夏休み明けに結果を集計し、制作物が周りにどう影響を与えたのかを知る。										
	第 15 週	入稿について学ぶ1 制作したデザインを印刷所に入稿する際の知識を身につける。										
	第 16 週	入稿について学ぶ2 制作したデザインを印刷所に入稿する際の知識を身につける。										
	第 17 週	入稿について学ぶ3 制作したデザインを印刷所に入稿する際の知識を身につける。										