

# 神戸電子専門学校 2019年度シラバス

## ■科目基本情報

|          |                  |       |      |
|----------|------------------|-------|------|
| 科目名      | デザイン演習Ⅲ          | 科目コード | 8030 |
| シラバスコード  | 195C2H-8030      |       |      |
| 授業時数/週   | 2 時間             |       |      |
| 開講年次・学期  | 2年・前期            |       |      |
| 必修/選択区分  | 必修               |       |      |
| 担当教員     | 北畠由理             |       |      |
| 教員の実務経験  | 実務経験のある教員による授業科目 |       |      |
| 職業実践専門課程 |                  | 連携企業等 |      |
| 備考       |                  |       |      |

## ■科目詳細情報

|           |   |
|-----------|---|
| 授業概要      | ペアワークやグループワークを通して、他者との関わりを意識したデザイン、制作を行う。Web、紙媒体などマルチユースな企画、コンセプトの立案、デザインの実践的な演習を行う。  |
| 到達目標      | 他者との関わりを意識したデザイン、制作の幅を広げる。Web、紙媒体などマルチユースな企画、コンセプトの立案を通して幅の広い視野を養う。デザインの実践的な演習を行う。  |
| 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。  |
| 評価方法      | 提出課題において以下の点を踏まえ、総合的に評価。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。  |
| 授業外における学修 | 特になし  |
| 授業計画      | <p>第1週 キャラクターデザイン<br/>テーマに沿って、キャラクターを制作する</p> <p>第2週 キャラクターデザイン<br/>テーマに沿って、キャラクターを制作する</p> <p>第3週 キャラクターデザイン<br/>テーマに沿って、キャラクターを制作する</p> <p>第4週 制約の中での表現を学ぶ<br/>色や形に一貫性を持たせた数種類のマークを制作する。</p> <p>第5週 制約の中での表現を学ぶ<br/>色や形に一貫性を持たせた数種類のマークを制作する。</p> <p>第6週 制約の中での表現を学ぶ<br/>色や形に一貫性を持たせた数種類のマークを制作する。</p> <p>第7週 制約の中での表現を学ぶ<br/>色や形に一貫性を持たせた数種類のマークを制作する。</p> <p>第8週 オリジナリティーを意識した自由なデザインの演習<br/>Tシャツのデザインを行う</p> <p>第9週 オリジナリティーを意識した自由なデザインの演習<br/>Tシャツのデザインを行う</p> <p>第10週 オリジナリティーを意識した自由なデザインの演習<br/>Tシャツへのアイロンプリントを完成させる</p> <p>第11週 実践的なデザインの演習<br/>グループワークにより問題解決のためのデザインを行う 課題説明</p> <p>第12週 実践的なデザインの演習<br/>プレストによるアイデア出しを行う</p> <p>第13週 実践的なデザインの演習<br/>ラフデザインを行う</p> <p>第14週 実践的なデザインの演習<br/>データ制作を行う</p> <p>第15週 実践的なデザインの演習<br/>データ制作を行う</p> <p>第16週 実践的なデザインの演習<br/>発表準備を行う</p> <p>第17週 実践的なデザインの演習<br/>グループごとに発表を行う</p> |
| 教科書・教材    | なし  |
| 参考文献・資料   | 特になし  |
| 履修上の留意点   | 特になし  |