

グラフィックデザイン		演習	教授 白井 雅人
科目カテゴリー	経営・経済コースの専門選択科目	科目ナンバリング	23002214

1. 授業のねらい・概要

さまざまな印刷物をはじめ、ロゴマークや各種サインなど、情報のデザイン手法であるグラフィックデザインの考え方とその実践を学ぶ。講義と並行して、実際に図形を作成したりイラストを描いたりすることのできるドロー系ソフトウェアの扱いを学び、コンピュータで課題の制作を行いながら、図形やイラストをデジタル情報として扱う方法を修得する。これによりさまざまな印刷物の制作からウェブやSNSなどを通じた情報発信までを、みずからの力で行えるような能力を養うことが本科目のねらいである。

「画像情報学」を履修済みあるいは同時履修中であることを強く勧める。

2. 授業の進め方

講義とともにコンピュータを使った実習形式で行い、基本的に毎回実習課題を課す。

3. 授業計画

1. グラフィックデザインとは	9. テキスト入力
2. 直線を用いた描画	10. 総合演習
3. 曲線を用いた描画	11. ロゴの作成
4. 複雑な曲線による表現	12. 地図の作成
5. ノードツールによるパスの編集	13. インフォグラフィックス
6. オブジェクトの選択と配置	14. ロゴのデザイン手法
7. イラスト作成の基本	15. テキストのデザイン手法
8. パスの統合や切り抜き	

4. 準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間

各回の講義において扱われた授業内容および実習内容を十分に復習し、課題を次回講義までに完成させ提出すること。とくに各回の授業テーマで学んだ操作方法をマスターすることが重要である。この準備学修には2時間程度が必要である。

5. 課題（試験やレポート等）に対するフィードバックの方法

各回の実習課題について、基本的にその都度講評を行う。

6. 授業における学修の到達目標

グラフィックデザインの考え方の基本について説明することができるとともに、ドローイングソフトの基本的な使用方法を理解し、簡単な図形の描画や文字入力ができるようになる。また複数の技法を組み合わせたロゴや地図の制作など、応用的な課題をこなせるようになる。さらにポスターやチラシなどの複合的な要素を持つ制作物を自ら企画し、デザイン性をもって制作できるようになることを目指す。

7. 成績評価の方法・基準

授業への取り組み姿勢（20%）、授業内課題（40%）、および期末試験（40%）による。

8. テキスト・参考文献

教科書として、大西すみこ・小笠原種高・羽石相・山本潤一・できるシリーズ編集部（2016）『できるクリエイター Inkscape 独習ナビ』インプレス、を使用する（予定。ソフトウェアのバージョンアップ等の関係で変更する場合があります）。

る。変更の場合は後期開始前に告知する)。受講者は必ず入手すること。コンピュータ操作の詳細についてはその都度教科書を参照する必要があるので、毎回かならず持参すること。

9. 受講上の留意事項

実習が中心となるので、授業には必ず毎回出席すること。

グラフィックデザインには芸術的センスも求められる。身近にある雑誌や普段見かける広告のデザインなどを意識してみるように心がけること。

10. 「実務経験のある教員等による授業科目」の該当の有無

該当しない。

11. 卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目との関連

上記の「科目カテゴリー」欄の記載のとおり。