

2021年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
32202	CG演習(イラストレータ) Computer Graphics (Illustrator)	村上拓也	○	専門	1	選択	1・2年前期

科目の概要

DTPデザインの基礎知識を学び、Adobe Illustratorを使いこなせるようにする。ポスター・チラシ・ロゴなどの作品制作を通して、作品コンセプトの立案・設計の段階から行いデザイン思考を養う。作品の魅力を存分に発揮したうえで、クライアントの意向に対して的確に表現できる能力の獲得を目指す。

★約15年に及ぶDTPデザインの実務経験の知見から、プロの現場で起きる事例や注意点なども並行して解説する。

学修内容	到達目標
① DTPデザインの基礎知識を習得する。 ② Illustratorの知識・技術を習得する。 ③ 立案・デザイン・印刷までのワークフローを理解する。 ④ コンテンツメイキングからアウトプットまで実行する。 ⑤ 各作品課題の趣旨を理解し、的確に表現する。	① DTPに関する要件を説明できる。 ② Illustratorの知識・技術を習得できる。 ③ アイデア出しとラフスケッチの作成ができる。 ④ オリジナルデザインの作成ができる。 ⑤ 的確なプレゼンと作品への批評ができる。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素		学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例
前に踏み出す力	主体性	自らの意志と責任で学習を進め、あらゆる事を自分事として捉えていくことができる。
	働きかけ力	困難があっても先生や友人などに助言を求め、自ら解決に向けて努力できる。
	実行力	頭で考えるだけでなく、実際に行動に移しトライアンドエラーを実践できる。
考え抜く力	課題発見力	与えられた課題を解くだけでなく、自ら課題を発見し解決に向けた道筋を立てて行動できる。
	計画力	行動を起こす前にビジョンを明確にし、タスクを細分化したうえで次の行動を決められる。
	創造力	前例や事例をよく調べた上で、新しい視点で既存の枠組みを捉え直すことができる。
チームで働く力	発信力	相手に正しく伝わっているかどうかを確認しながら、適切な方法で発信できる。
	傾聴力	話している言葉の内容だけでなく、意志伝達の際の全体像を汲み取って聴くことができる。
	柔軟性	一度決めた目標であっても、変更の必要性があれば柔軟に対処できる。
	状況把握力	全体のなかで常に現在地を把握することに努め、状況を俯瞰し適切な対応ができる。
	規律性	無断欠席や遅刻をせず、開始5分前には着席し授業が円滑に進行するように準備できる。
	ストレスコントロール力	生活のなかに適度に休む時間を設け、バランスよく学習を進めることができる。

テキスト及び参考文献

テキスト：世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 [改訂3版] / ピクセルハウス
(<https://gihyo.jp/book/2020/978-4-297-11129-8>)

他科目との関連、資格との関連

他科目との関連：「Webデザイン」、「Webデザイン基礎演習」、「Webデザイン応用演習」、「CG演習(フォトショップ)」、「デジタルマーケティング」、「デジタル映像演習」

資格との関連：ウェブデザイン実務士

学修上の助言	受講生とのルール
Google Classroomを併用し毎回の授業を録画しますので、不明な点はビデオを見て復習してください。	円滑に授業を進めるために、授業開始5分前には着席し、Google Classroomへのログインなどを済ませておいてください。

【評価方法】

評価対象	評価方法		評価の割合	到達目標				各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント
学修成果	学期末試験	筆記（レポート含む）・実技・口頭試験	0	①				
				②				
				③				
				④				
				⑤				
	平常評価	小テスト	0	①				
				②				
				③				
				④				
				⑤				
		レポート	20	①				14回目に他者のプレゼンテーションを聞いた上で批評をレポートする。 批評内容が的確であるかを判定する。
				②				
				③				
				④				
				⑤	✓			
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）	70	①	✓			14回目に2課題のプレゼンテーションを行う。 課題の完成度を判定する。
				②	✓			
				③	✓			
				④	✓			
				⑤	✓			
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓			（主体性）アプリの使い方を自ら調べながら積極的に作品制作を行うことができる。 （実行力）何度も修正を繰り返し作品の精度を上げることができる。 （課題発見力）作品制作のなかで、課題となる点を探し解決へ導くことができる。 （創造力）前例を調べつつ、新規性を開拓することができる。 （発信力）プレゼンテーションにて適切な手段を用いて、相手に伝わる工夫をすることができる。 （傾聴力）他者のプレゼンテーションを聴いて、適切に批評を行なうことができる。 （規律性）無断欠席をせず、欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行うことができる。	
			②	✓				
			③	✓				
			④	✓				
			⑤	✓				
総合評価割合			100					

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
S(秀)：①+②+③ A(優)：①+② ①提出作品の完成度が極めて高く表現にも工夫が見られる。 ②提出作品のコンセプトやデザインテーマなどが秀逸である。 ③レポートの内容が的確を得ており、批評が優れている。	B(良)：①+②+③ C(可)：①+② ①作品を提出できている。 ②レポートを提出できている。 ③作品とレポートにおいて、及第点の完成度で達成している。

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間 (分)	能力名
1	・講師自己紹介 ・IllustratorとPhotoshopのデータ特性の違い ・初回アンケート ・演習：「自己紹介」	講義・演習 座字の後、自分でピックアップした画像を見せながら自己紹介する。	自分のデザイン観を画像を交えて紹介することができる。	(予習)テキスト「P11～P20 Illustratorの基本」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
2	・Illustrator基本操作 ・レイヤーや各種機能 ・文字の扱い	講義・演習 Illustratorの基本操作を行い、文字の扱いを練習する。	Illustrator基本操作や文字を適切に扱うことができる。	(予習)テキスト「P179～P204 文字を扱う」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
3	・文字の扱い 続き ・画像配置（リンク、埋め込み） ・オブジェクトの変形・編集・合成	講義・演習 文字の扱いを練習し、画像を配置し、オブジェクトを加工する。	適切に画像配置ができ、オブジェクトを編集できる。	(予習)テキスト「P272 画像の配置」と「P69～P96 オブジェクトの変形」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
4	・図形を描く ・線を描く ・フリーハンド、ブラシ	講義・演習 教科書付属のデータをもとに様々な図形の描き方を学ぶ。	図形や線を描いて自由に描画でき、ブラシを扱える。	(予習)テキスト「P29～P44 図形を描く」と「P45～P56 線を描く」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
5	・ペンツールでパスの練習 ・パスの編集	講義・演習 パスの描き方の動画を見ながらペンツールを練習する。	パスを描画することができる。	(予習)テキスト「P57～P68 フリーハンドで描く」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
6	・ロゴの画像トレース	講義・演習 良質なロゴをなぞってベジェ曲線をたくさん描き練習する。	世にあるロゴのトレースができ、造形美を研究できる。	(予習)パス描画の練習をしておく。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
7	・制作課題1：「自分自身のロゴ制作」	演習 名前の表現についてアイデアを出し、ラフスケッチを描く。	自分の特徴をロゴによって表すことができる。	(予習)課題制作の準備をしておく。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
8	・制作課題1：「自分自身のロゴ制作」	演習 ラフスケッチをもとにデザインに起こす。	自分の特徴をロゴによって表すことができる。	(予習)課題制作の準備をしておく。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間 (分)	能力名
9	・制作課題1: 「自分自身のロゴ制作 (複数のデザインパターンに挑戦)」	演習 複数のデザインパターンのアイデアを出していき、デザインする。	デザインパターンを考 えて多角的にアイデア を表現できる。	(予習)課題制作の準備 をしておく。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
10	・印刷入稿データ設定 ・トリムマーク、アウ トラインなど	講義・演習 トリムマークの設定と 文字のアウトライン化 を行い、入稿データを 手順を追って制作す る。	印刷入稿データが理解 できたうえで、トンボ やアウトラインの設定 ができる。	(予習)テキスト 「P271～P286 出力 データの作成」を読 む。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
11	・制作課題2: 「図書館企画のA4チラ シ制作」	演習 トリムマークの設定と 文字のアウトライン化 を行い、入稿データを 手順を追って制作す る。	印刷入稿データが理解 できたうえで、トンボ やアウトラインの設定 ができる。	(予習)課題制作の準備 をしておく。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
12	・制作課題2: 「図書館企画のA4チラ シ制作」	演習 企画とチラシ表現につ いてアイデアを出し、 ラフスケッチを描く。	チラシ制作ができる。	(予習)課題制作の準備 をしておく。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
13	・制作課題2: 「図書館企画のA4チラ シ制作」	演習 ラフスケッチをもとに デザインに起こす。	チラシ制作ができる。	(予習)課題制作の準備 をしておく。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
14	・プレゼンテーション 「課題1と課題2を発表」 ・投票 ・学生同士でのフィード バック *フィードバック方法 (全員の作品に対して、 良い点・改善案をレポ ートとしてまとめる)	講義・演習 2課題をプレゼンし投 票とフィードバックを 行う。	プレゼンができ、互い の作品を批評できる。	(予習)プレゼンの準備 をしておく。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
15	・講評からの講評と フィードバック	講義・演習 講師からの講評をもと に自身の作品を改良す る。	フィードバックをもと に改良できる。	(予習)課題を見直して おく。 (復習)授業内容をまと めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力