

2023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
32204	CG演習(フォトショップ) Computer Graphics (Photoshop)	長尾訓寿	✓		1	選択	1・2後期

科目の概要

DTPデザインの基礎知識を学び、Adobe Photoshopを使いこなせるようにする。 コラージュ・WEBデザイン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し、建学の精神・社会人基礎力・pisa 型学力を統合的に身に付けていく。

★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 画像編集の基礎知識を習得する。 ② Photoshopの知識・技術を習得する。 ③ 立案・デザイン・書き出し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 画像編集に関する要件を説明することができる。 ② Photoshopの知識・技術を習得することができる。 ③ アイデア出しとラフスケッチの作成することができる。 ④ オリジナルデザインの作成することができる。 ⑤ 的確なプレゼンと作品への批評することができる。

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。 例えば、アプリの使い方を、参考書やWEBサイトを通じて自ら調べながら積極的に作品制作を行い、分からない点は質問をすることができる。
	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。 例えば、何度も修正を繰り返す、参考とする作品などと比較、自己分析をし、作品の精度を上げることができる。
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。 例えば、作品制作のなかで、参考となる作品などと比較し、課題となる点を探し解決へ導くことができる。
	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。 例えば、事例を参考としつつ、自分なりの意見を見出し、作品に表現として落とし込むことができる。
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。 例えば、プレゼンテーションにて適切な手段を選び、相手に伝わる工夫をすることができる。 時折、受け手の反応を見て一方的にならないプレゼンができる。
	傾聴力	話している言葉の内容だけでなく、意思伝達の際の全体像を汲み取って聴くことができる。 例えば、他者のプレゼンテーションを聴いて、感想をのべるだけでなく、論理的な批評を行なうことができる。
	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	遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。 例えば、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。毎度、課題などの提出期限を守る。
	ストレスコントロール力	生活のなかで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 Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂3版] / 柘植ヒロポン, 上原ゼンジ, 吉田浩章, 角田綾佳 著 (https://gihyo.jp/book/2020/978-4-297-11317-9)

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(イラストレーター)」、「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、情報処理士

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		10	①		✓	14回目の作品審査を経た上で作品を分析しレポートを書く。分析内容が的確であるかを判断し採点する。
					②		✓	
					③		✓	
					④		✓	
					⑤		✓	
成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）		80	①	✓	14回目（または15回目）に課題の発表を行い、学生による審査（投票）を行う。			
			②	✓	課題テーマのコンセプトが的確であるか、オリジナリティに富んでいるか、完成度が高く表現にも工夫が見られるか、学生審査（投票）にて得票があるか、PISA型学力が身につけているかを総合的に判断し採点する。			
			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、参考書やWEBサイトを通じて自ら調べながら積極的に作品制作を行い、分からない点は質問をすることができる。 (実行力) 何度も修正を繰り返し、参考とする作品などと比較、自己評価をし、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、参考となる作品などと比較し、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、自分なりの意見を見出し、作品に表現として落とし込むことができる。 (発信力) プレゼンテーションにて適切な手段を選び、相手に伝わる工夫をすることができる。時折、受け手の反応を見て一方的にならないプレゼンができる。 (傾聴力) 他者のプレゼンテーションを聴いて、感想をのべるだけでなく、論理的に批評を行なうことができる。 (規律性) 遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。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。毎度、課題などの提出期限を守る。			
			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
<p>S(秀)：提出作品について、テーマのコンセプトが的確であり、オリジナリティに富み、かつ極めて完成度が高く表現にも工夫が見られる。レポート内容が的確である。(学生審査(投票)にて大多数の得票があるかどうかとも参考とする。)</p> <p>A(優)：提出作品について、完成度が高く表現にも工夫が見られる。レポート内容が的確である。(学生審査(投票)にて多数の得票があるかどうかとも参考とする。)</p>	<p>B(良)：提出作品について、完成度が一定の水準に達してはいるが、改善項目が多数存在する。レポートが提出されている。(学生審査(投票)にて少数の得票があるかどうかとも参考とする。)</p> <p>C(可)：提出作品について、未完成または完成度が著しく低い。レポートが提出されているか、未提出である。(学生審査(投票)にて得票がほとんどないかどうかとも参考とする。)</p>

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	<ul style="list-style-type: none"> 講師自己紹介 初回アンケート Photoshopの基本知識 IllustratorとPhotoshopのデータ特性の違い Photoshop代替フリーソフト紹介 Photoshopの基本操作 	講義・演習 Photoshopの基本知識の講義の後、Photoshopの基本操作を行う。	Photoshopの基本操作を行うことができる。 フィードバック方法： ・新規作成、レイヤー作成、ブラシ、スタンプツール、ファイル保存をし、教員がデータを確認する ・ベクターデータとビットマップデータの特徴を文章で説明し、教員がデータを確認する（以降、アップされたデータの確認はクラスルーム上で行うこととする）。	(予習)テキスト 「Lesson04：レイヤーの操作 P67～P77」を読む。 (復習)不明点はアーカイブ動画で確認する。	90	主体性 働きかけ力 傾聴力 状況把握力 規律性
2	<ul style="list-style-type: none"> 著作権の注意 フリー素材サイト紹介 画像配置 レイヤーの基本 選択範囲 	講義・演習 Photoshopの基本操作を行い、レイヤーの操作や選択範囲の調整を行う。	Photoshop基本操作やレイヤーの操作や選択範囲の調整を行うことができる。 フィードバック方法： ・支給画像をもとに、選択範囲を調整し、塗り、切り取りができる 教員がデータを確認する	(予習)テキスト 「Lesson10：写真の色を補正する P171～P188」を読む。 (復習)不明点はアーカイブ動画で確認する。	90	主体性 働きかけ力 傾聴力 状況把握力 規律性
3	<ul style="list-style-type: none"> 選択範囲 レイヤースタイル 画像補正 	講義・演習 文字の扱いを練習し、レイヤースタイルを操作する。 画像の補正を行う。	適切にレイヤースタイルの操作ができ、画像の補正を行うことができる。 フィードバック方法： ・支給画像をもとに、文字をレイアウトする。好きなレイヤースタイルを試す。範囲選択をして、明るさ・色調整をする。 教員がデータを確認する。	(予習)テキスト 「Lesson07：マスクと切り抜き P115～P132」を読む。 (復習)不明点はアーカイブ動画で確認する。	90	主体性 働きかけ力 傾聴力 状況把握力 規律性
4	<ul style="list-style-type: none"> マスク機能 制作課題1：「コラージュ課題」の着手 	講義・演習 マスク機能を使用する。 コラージュ課題のテーマを決めて、レイアウトをラフスケッチする。	マスク機能を理解し、コラージュ課題のレイアウトをラフスケッチできる。 フィードバック方法： ・任意の範囲を選択し、レイヤーマスクを反映できる ・描いたラフスケッチをスマホなどで写真に撮る ・教員がデータを確認する。	(予習)テキスト 「Lesson05：文字とパス、シェイプ P85～P102」を読む。 (復習)不明点はアーカイブ動画で確認する。	90	主体性 働きかけ力 創造力 傾聴力 柔軟性 状況把握力
5	<ul style="list-style-type: none"> パス機能 制作課題1：「コラージュ課題」の続き 	講義・演習 パス機能を使用する。 コラージュ課題のレイアウトに着手する。	パス機能を使用し、コラージュ課題のレイアウトに着手できる。 フィードバック方法： ・任意の範囲をパスで選択し切り貼りできる。ベクトルマスクを反映できる。 ・コラージュ課題のアイデアをアップする。 ・教員がデータを確認する。	(予習)コラージュのアイデアをまとめておく。 (復習)不明点はアーカイブ動画で確認する。	90	主体性 働きかけ力 創造力 傾聴力 柔軟性 状況把握力
6	制作課題1：「コラージュ課題」の続き	講義・演習 コラージュ課題のレイアウトを進める。	コラージュ課題のレイアウトを進めることができる。 フィードバック方法： ・コラージュ課題の進捗をアップする（次回完成まできるかどうかも含めて）。 ・教員がデータを確認する。	(予習)コラージュのレイアウトを検討する。 (復習)コラージュのレイアウトを進めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 計画力 創造力 規律性 ストレスコントロール力
7	制作課題1：「コラージュ課題」の完成 ・制作課題2：「WEBデザイン 캵制作」の発表	講義・演習 コラージュ課題を完成させる。	コラージュ課題を完成させることができる。 フィードバック方法： ・コラージュ課題の完成をアップする。 ・教員がデータを確認し、フィードバックする。	(予習)制作課題2について、お店のサイトをリサーチする。 (復習)コラージュのレイアウトを進めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 計画力 創造力 規律性 ストレスコントロール力
8	<ul style="list-style-type: none"> 制作課題2：「WEBデザイン 캵制作」の着手（課題テーマは、「普段から自分がユーザーとして利用しているお店を選び、そのお店のWEBサイトをリニューアルする（*予定）」この課題によって、具体的なお店を選び実践に近い形でデザイン思考し、表現技法を習得するため、これをPISA型学力とする） ラフスケッチ作成 	演習 Webデザイン課題のテーマを決める。	Webデザイン課題のテーマを決めることができる。 フィードバック方法： ・セレクトしたショップサイトをアップする。 ・教員がデータを確認する。	(予習)Webデザインの具体的なレイアウトを検討する。 (復習)Webデザインのレイアウトを進めておく。	90	主体性 実行力 課題発見力 計画力 創造力 状況把握力 規律性

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2：「WEBデザインカンパ制作」の続き	演習 考えたデザイン案に基づいて画面構成する。	考えたデザイン案に基づいて画面構成できる。 フィードバック方法： ・進捗としてデータをアップする。 ・教員がデータを確認し、フィードバックする。	(予習)WEBデザインの準備をする。 (復習)Webデザインのレイアウトを進めておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 計画力 創造力 状況把握力 規律性
10	・制作課題2：「WEBデザインカンパ制作」の続き	演習 デザインのブラッシュアップを行う。	デザインのブラッシュアップを行うことができる。 フィードバック方法： ・完成版としてデータをアップする。 ・教員がデータを確認し、フィードバックする。	(予習)WEBデザインのスマートフォン版を考えておく。 (復習)Webデザインのレイアウトを進めておく。	90	主体性 実行力 計画力 創造力 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：「WEBデザインカンパ制作」の続き *スマートフォン版のデザインにも挑戦する	演習 スマートフォン版のデザインにも挑戦する。	スマートフォン版のデザイン案を考えることができる。 ラフスケッチを描くことができる。	(予習)WEBデザインのスマートフォン版を具体的なレイアウトを検討する。 (復習)Webデザインのレイアウトを進めておく。	90	主体性 働きかけ力 計画力 創造力 傾聴力 柔軟性 状況把握力
12	・制作課題2：「WEBデザインカンパ制作」の続き *スマートフォン版のデザインにも挑戦する	演習 考えたデザイン案に基づいてデザインを進める。	WEBデザインカンパ(PC・SP)の制作ができる。 フィードバック方法： ・進捗としてデータをアップする。 ・教員がデータを確認し、フィードバックする。	(予習)WEBデザインのレイアウトを進めておく。 (復習)Webデザインのレイアウトを進めておく。	90	主体性 働きかけ力 計画力 創造力 傾聴力 柔軟性 状況把握力
13	・制作課題2：「WEBデザインカンパ制作」の完成	演習 デザインの最終調整を行う。	WEBデザインカンパの制作ができる。 フィードバック方法： ・完成版としてデータをアップする。 ・教員がデータを確認し、フィードバックする。	(予習)WEBデザインのレイアウトを進めておく。 (復習)Webデザインのレイアウトを進めておく。	90	主体性 実行力 創造力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
14	・課題1と課題2を発表する。 ・全員で審査 ・Googleフォームを用いた投票 (結果を15回目の授業で匿名で返却)	講義・演習 2課題を発表し、審査を行う。	互いの作品を審査できる。 フィードバック方法： ・評価点(良かった点)をアップする。 ・教員が確認し、フィードバックする。	(予習)WEBデザインの振り返りを行う。 (復習)WEBデザインの振り返りを行う。	90	主体性 働きかけ力 課題発見力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性
15	・講師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。 フィードバック方法： ・今後の改善点を各々アップする。 ・教員が確認する。	(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	課題発見力 創造力 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