

2025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)	山田 麻由			1	選択	1・2前期
科目の概要							
本講義では、Pisa型学力の考え方にに基づき、効果的なビジュアル制作のためのデザインスキルを段階的に修得する。まず、Adobe Illustratorの基本操作や文字のレタリング、デザインの4原則など、必要な知識・技能の獲得から始める。次に、バナー広告やポスター制作を通して、習得した技術とAIツールを実践的な場面で活用する力を養う。そして、クライアントの要望に応える効果的なデザイン提案という課題に対して、学んだ技術を総合的に活用する力を身につける。これらのプロセスを通して、コンセプトに基づく戦略的なビジュアル表現力を養い（ディプロマ・ポリシー②・③・⑥に相当）、実務で通用するデザインスキルを身につけます（ディプロマ・ポリシー④・⑤に相当）。							
学修内容				到達目標			
① デザインの基礎（デザインの4原則、情報の優先順位付け、視線の流れなど）を学ぶ。 ② Adobe Illustratorの基本操作から応用技術を段階的に習得する。 ③ クライアントの要望や制約を理解し、それに基づいたコンセプトメイキングとデザイン提案の方法を学ぶ。 ④ AIツールを活用したデザイン制作とブラッシュアップの手法を習得する。 ⑤ バナー広告やポスター制作を通して、コンセプトからアウトプットまでの実践的なワークフローを身につける。				① デザインの基礎（デザインの4原則、情報の優先順位付け、視線の流れなど）を習得できる。（ディプロマ・ポリシー②に相当） ② Adobe Illustratorの基本操作から応用技術を段階的に習得できる。（ディプロマ・ポリシー②・③に相当） ③ クライアントの要望や制約を理解し、それに基づいたコンセプトメイキングとデザインを提案できる。（ディプロマ・ポリシー③・⑥に相当） ④ AIツールを活用したデザイン制作とブラッシュアップの手法を習得する。（ディプロマ・ポリシー⑤・⑥に相当） ⑤ バナー広告やポスター制作を通して、コンセプトからアウトプットまで実践できる。（ディプロマ・ポリシー①・④・⑤に相当）			
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	デザインのコンセプトやレイアウトに興味を持ち、日常的に出会うビジュアル表現を分析・収集し、自身の作品制作やAIツールの活用に応用しようと努力する。					
	働きかけ力						
	実行力	練習課題のテーマを理解し、Illustratorの機能やAIツールを効果的に活用しながら、目的意識を持って制作に取り組むことができる。					
考え抜く力	課題発見力	制作過程でのレイアウトやデザインの課題を見極め、AIツールの活用も含めた適切な解決方法を見つけることができる。					
	計画力						
	創造力	授業を通じて個々に適した制作手法を確立し、クライアントの要望に応えるコンセプトやアイデアを、AIも活用しながら魅力的な作品へと展開することができる。					
チームで働く力	発信力	練習課題を通じてデザインや技術の理解度を確認し、Illustratorの操作やAIツールの活用について不明な点は積極的に質問して解決する。					
	傾聴力	教員のデザイン指導や技術説明を注意深く聞き、重要なポイントをメモしながら授業に参加する。					
	柔軟性						
	状況把握力						
	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にルールを守ることができる。					
	ストレスコントロール力						
テキスト及び参考文献							
テキスト：イラレの5分ドリル 練習して身につけるIllustratorの基本（翔泳社） その他、Classroomにて資料を配布します。							
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			
授業への積極的な参加と演習を通じてデザインスキルを磨きましょう。制作過程で直面する課題は、レイアウトやデザインの試行錯誤を重ねて解決への糸口を見つけてみましょう。AIツールも効果的に活用しながら、各ステップを学びの機会としてください。分からないことがあれば、テキストを参照し、インターネットで調べ、積極的に教員に質問して解決策を探しましょう。				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、個人サーバー（B13）へのログイン、アプリケーションの起動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	20	①	✓			<小課題> ①バナー制作（10点） ②タイポグラフィ制作（10点） 【評価のポイント】 授業で学んだ知識とスキル（以下箇条書きで記す）を活用し、魅力的なビジュアルを作成できているか。 ・提示された課題の要件を満たしているか ・デザインの4原則を理解できているか ・Illustratorの基本操作を理解できているか ・効果的な色選びができているか ・クライアントの要望にプラスアルファしてデザインの工夫を凝らすことができているか ・提出期限に間に合っているか
				②	✓			
				③				
				④	✓			
				⑤				
		レポート	0	①				
				②				
				③				
				④				
				⑤				
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）	70	①	✓			<最終課題> A4ポスター／SNS正方形バナー制作 テーマを以下の2つの中からどちらか1つを選択し制作する。 A：子宮頸がんワクチン接種の啓発ポスター B：学科SNS 入試告知バナー（正方形） 【評価のポイント】 授業で学んだ知識とスキル（以下箇条書きで記す）を活用し、魅力的で効果的なグラフィックを作成できているか。 ・ラフスケッチ案を2つ以上作成できているか ・提示された課題の要件を満たしているか ・テーマに対して真実に情報収集できているか ・独創的なアイデアが見受けられるか ・Illustratorの機能を駆使してオリジナルのグラフィックを制作できているか ・スケジュールに沿って計画的に制作を進められているか ・余裕をもって完成させ、講師からのフィードバックを受けブラッシュアップすることができているか ・提出期限に間に合っているか
				②	✓			
				③	✓			
				④	✓			
				⑤	✓			
社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓			(主体性) デザインのコンセプトやレイアウトに興味を持ち、日常的に出会うビジュアル表現を分析・収集し、自身の作品制作やAIツールの活用に応用しようと努力する。 (実行力) 練習課題のテーマを理解し、Illustratorの機能やAIツールを効果的に活用しながら、目的意識を持って制作に取り組む。 (課題発見力) 制作過程でのレイアウトやデザインの課題を見極め、AIツールの活用も含めた適切な解決方法を見つけることができる。 (創造力) 授業を通じて個々に適した制作手法を確立し、クライアントの要望に応えるコンセプトやアイデアを、AIも活用しながら魅力的な作品へと展開することができる。 (発信力) 練習課題を通じてデザインや技術の理解度を確認し、Illustratorの操作やAIツールの活用について不明な点は積極的に質問して解決する。 (傾聴力) 教員のデザイン指導や技術説明を注意深く聞き、重要なポイントをメモしながら授業に参加する。 (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にルールを守ることができる。		
		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）評価 ①グラフィックデザインの4原則を理解し、コンセプトに応じて効果的なレイアウトと表現方法を選択できる。 ②Adobe IllustratorとAIツールを効果的に活用し、クオリティの高い作品制作を行うことができる。 ③クライアントの要望を踏まえた独自のコンセプトを打ち立て、魅力的なビジュアルデザインを制作することができる。 ④社会人基礎力の能力要素にある7項目が達成できている。 A（優）評価 上記項目①②ができ、クライアントの要望に沿ったコンセプトを立案しようとアイデア出しを行うことができる。 ④社会人基礎力の能力要素にある7項目のうち【規律性】を含む6項目が達成できている。	B（良）評価 ①グラフィックデザインの4原則を理解し、基本的なレイアウトと表現方法を用いて制作できる。 ②Adobe IllustratorとAIツールの基本機能を用いて、テーマに沿った作品制作を行うことができる。 ③既存作品のアイデアを分析し、それを応用したビジュアルデザインを制作することができる。 ④社会人基礎力の能力要素にある7項目のうち【規律性】を含む5項目が達成できている。 C（可）評価 上記項目①②ができ、既存作品のレイアウトやデザインを参考にして作品を制作することができる。 ④社会人基礎力の能力要素にある7項目のうち【規律性】を含む4項目が達成できている。

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	イントロダクション ・授業の進め方、成績評価について ・Adobe Illustratorとは ・自己紹介シートを作成しよう	【講義】 ・授業の進め方、成績評価について ・Adobe Illustratorでできること 【演習】 ・Adobe Illustratorを起動しよう ・自己紹介シートを作成しよう ※大学PCを使用する	授業の進め方、成績評価について理解できる。Adobe Illustratorで何ができるか理解できる。自己紹介シートを作成して提出できる。	(予習)テキストp. 10～13、20～23を読んでおく。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、講義の概要とAdobe Illustratorでできることを理解する。	90	主体性 計画力 発信力 傾聴力 規律性
2	基本図形でイラストを描こう ・長方形、楕円形、多角形ツール ・レイヤー構造 ・図形の色を変更する	【講義】 ・前回のおさらい ・Adobe Illustratorのワークスペース ・レイヤー構造について 【演習】 ・長方形、楕円形、多角形ツールの使い方 ・基本図形を使ってイラストを描こう ※大学PCを使用する	長方形、楕円形、多角形ツールの使い方を理解してイラストを描くことができる。	(予習)テキストp. 26～29、90～93を読む。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、レイヤー構造について理解する。	90	主体性 働きかけ力 実行力 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性
3	基本図形でイラストを描こう ・前回のおさらい ・ブラシツール ・パスファインダー ・グラデーションの設定	【講義】 ・パスファインダーで複雑な図形をつくる ・グラデーションの設定 【演習】 ・○△□だけで複雑なイラストを描いてみよう ・グラデーションを設定して印象を変えてみよう ※大学PCを使用する	パスファインダーとグラデーションの設定方法を理解し、イラストを描くことができる。	(予習)テキストp. 30～33、98～101を読んでおく。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、パスファインダーの原理とグラデーションを設定する時のコツを理解する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
4	文字組みの基本 ・テキストツール ・文字のサイズとフォント、色を変更する ・文字をランダムに配置する	【講義】 ・前回のおさらい ・文字の入力、変更方法 【演習】 ・文字を入力し、調整してみよう ・好きな単語、フレーズでロゴをつくろう	文字を入力し、大きさ・フォント・色を変更することができる。	(予習)テキストp. 150～153、166～169を読んでおく。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、文字組みのコツと基本操作を理解する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
5	文字組みの応用 ・文字間、行間の調整 ・カーニングとトラッキング ・広告デザインにおける文字の重要性	【講義】 ・前回のおさらい ・文字間、行間を調整することで読みやすさやデザインの質を向上させる。 【演習】 ①文字間、行間調整 ②文字だけで画面を構成しよう ※大学PCを使用する	文字組の小課題を完成して提出できる。文字間、行間調整を行うことができる。	(予習)テキストp. 42～53を読んでおく。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、文字間、行間調整のコツを理解する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
6	ペンツールに慣れよう ・下書きをなぞってイラストを描こう ・アンカーポイントツール	【講義】 ・前回のおさらい ・ハンドルやアンカーポイントで微調整する方法 【演習】 ・下書きをなぞってイラストを描こう ※大学PCを使用する	ペンツールを使って下書きをなぞることができる。ハンドルやアンカーポイントで線を微調整することができる。	(予習)テキストp. 54～58を読んでおく。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、ペンツールで描画する際に必要なツールとショートカットキーについて理解する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
7	クリームソーダのイラストを描こう ・今までの機能の総復習 ・ブラシツール	【講義】 ・前回のおさらい ・ブラシツールの使い方 【演習】 ・クリームソーダのイラストを描こう ※大学PCを使用する	今までの機能を用いてクリームソーダのイラストを描くことができる。	(予習)テキストp. 184～187を読んでおく。 (復習)テキストp. 184～187を見ながら、自分なりのデザインのクリームソーダのイラストを描いてみる。	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 規律性
8	Webバナー制作① ・デザインの4原則 ・Webバナー制作課題の概要 ・AIを活用して情報整理 ・ラフスケッチ	【講義】 ・デザインの4原則とは ・Webバナー制作課題について ・AIを活用して情報整理 ・ラフスケッチのコツ 【演習】 ・デザインの4原則を理解しよう ・バナーデザインのラフスケッチ ※大学PCを使用する	デザインの4原則を理解し、バナーデザインのラフスケッチを行うことができる。AIを活用して情報整理することができる。	(予習)インターネットで『デザインの4原則』とは何か調べてまとめる。 (復習)Classroomにアップされた資料を再読し、デザインの4原則についてとWebバナー制作課題の要件とAIを活用した情報整理を理解する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 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	Webバナー制作② ・ラフスケッチ確定 ・AIを活用した色の設計 ・デザイン制作	【講義】 ・前回のおさらい ・使用する色の選び方 【演習】 ・ラフスケッチ確定 ・AIを活用して使用する色を選ぶ ・デザイン制作を進めよう ※大学PCを使用する	ラフスケッチを確定し、使用する色を選定し、デザイン制作に入ることができる。	(予習)Classroomにアップされた資料を読み、好きな色の組み合わせを複数ピックアップしておく。 (復習)テキストp.180～183を読む。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
10	Webバナー制作③ ・フリー素材の活用 ・デザイン制作 ・AIを活用した作品の中間レビューとアドバイス	【講義】 ・前回のおさらい ・フリー素材の活用方法 【演習】 ・フリー素材の編集 ・デザイン完成、提出	フリー素材の規約を確認し、ダウンロードして自身のデザインで使うことができる。	(予習)テキストp.180～183を読んでおく。 (復習)Classroomにアップされた他の学生の作品を鑑賞しコメントする。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
11	最終課題「A4ポスター／SNS広告バナー制作」① ・提示されたテーマ2つの内から好きな方を1つ選択する ・ポスター炎上事例の紹介 ・社会問題、時事問題の取り扱いについて ・AIを活用したテーマリサーチ、情報整理	【講義】 ・最終課題 概要 ・実際にあったポスターの不適切な表現による炎上事例について ・AIを活用したリサーチと情報整理の方法 【演習】 ・選択したテーマについてリサーチし、シートにまとめる ※大学PCまたは個人PCを使用する	ポスターの炎上事例について問題点を理解することができる。 社会や自分自身が抱える認知のゆがみ（バイアス）の存在を意識してリサーチにあたることができる。	(予習)Classroomにアップされた最終課題についての資料を読んでおく。 (復習)他にもポスターなどデザイン分野での炎上事例がないか調べる。	90	主体性 実行力 課題発見力 計画力 創造力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
12	最終課題「A4ポスター／SNS広告バナー制作」② ・ラフスケッチ作成、確定 ・必要な素材収集 ・AIを活用した色の設計	【オンデマンド講義】 ・前回のおさらい ・ラフスケッチのコツ ・AIを活用したレイアウト、デザインブラッシュアップ 【演習】 ・ラフスケッチ作成→提出 ・ラフスケッチをAIに渡してレビューさせよう ・必要な素材を収集し、色を設計する ※個人PCで行う	リサーチして身につけた知識からコンセプトを決めることができる。 ラフスケッチでアイデアを大まかにビジュアル化し、画像データをAIに渡してレビューさせることができる。	(予習)良いと思うポスターデザインを5つ以上ピックアップし、なぜ良いと思ったのか言語化しまとめる。 (復習)ラフスケッチをスキャンしトレースできるように準備する。	90	主体性 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
13	最終課題「A4ポスター／SNS広告バナー制作」③ ・Illustratorでの制作に入ろう	【演習】 ・ラフスケッチを元に制作に入ろう	授業の前半で学修したデザインの4原則、図形ツール、ペンツールなどを用いて自身のラフスケッチをベクターデータに起こすことができる。	(予習)必要なフリー素材をダウンロードして個人サーバー（B13）にまとめておく。 (復習)デザインの4原則を崩してみるなどラフスケッチと違うバージョンのレイアウトを検討し、比較する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
14	最終課題「A4ポスター／SNS広告バナー制作」④ ・Illustrator上で制作する ・PDFデータを制作し、提出する	【講義】 ・PDFデータの作成方法 【演習】 ・制作を進めよう ・PDFデータを作成し、Classroomにアップしよう	作品を完成させ、PDFデータを作成することができる。	(予習)Adobe IllustratorのデータをPDFに変換する方法を調べておく。 (復習)Classroomにアップされた他の学生たちの作品を鑑賞し、良いと思った作品を2つピックアップしてコメントする。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
15	最終課題「A4ポスター制作」講評 ・各作品の講評 ・コメント数評価の発表	【講義】 ・最終課題 作品の講評 ・コメント数評価の発表 ・まとめレポートの概要	今までの制作を振り返ってまとめレポートを書くことができる。 講師からのフィードバックをもとに自身の作品を改良できる。	(予習)Classroomにアップされた他の学生の作品を鑑賞する。 (復習)フィードバックをもとに自身の作品を改良する。	90	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 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