

2019 年度 愛知学泉大学シラバス

科目番号	科目名	担当者名	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
2202122	PC 活用Ⅱ Applied Computer Practice Ⅱ	丹羽誠次郎	専門	2	選択	3年 前期
科目の概要						
この科目では、ドロー系のソフトウェア（Adobe Illustrator）の基本操作を確認しながら、ベクターイメージの特徴を理解し、オブジェクトの作成、編集、の方法を学んでいく。さらに文字や画像のレイアウトの仕組みを理解、DTP（Desktop publishing）の基礎を学び、今後、様々な場面でビジュアルプレゼンテーションを行う際に有効に活用できる知識・技能を修得していく。						
学修内容			到達目標			
① ベクターイメージの特徴を知る。			① ベクターイメージの特徴を理解し、説明できる。			
② Adobe Illustrator の基本操作を学び、機能毎に、練習課題で操作法を確認する。			② Adobe Illustrator を使って、オブジェクトの作成、編集、加工ができる。			
③ 文字や画像のレイアウトの仕組みを理解する。			③ レイアウトシステムの基本を理解し、人に伝わりやすいチラシ・ポスターのデザインができる。			
④ 適切な機能の選択、組み合わせより、独自の表現に導く方法を知る。			④ 与えられた課題に対して創造性を発揮し、独自の表現へと昇華できる。			
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	授業時間外の時間を使い、課題の準備、操作方法の予・復習に取り組むことができる。				
	働きかけ力					
	実行力	課題の作成にあたって自ら高い目標を設定し、そこへ到達するための努力ができる。				
考え抜く力	課題発見力	課題作成のために複数の事例にあたり、発想を広げることができる。				
	計画力	課題作成のために与えられた時間を有効に活用し、作品を高い完成度に導くことができる。				
	創造力	課題の条件を複数の観点から検討し、先行事例を有効に活用しながら独自性のある作品を完成させることができる。				
チームで働く力	発信力	課題作品のコンセプトを作品内に反映させるのみならず、口頭でも説明できる。				
	傾聴力	学生同士で意見を交換しながら課題作成に取り組むことができる。 他学生の課題作品のプレゼンテーションから、新たな価値を見出すことができる。				
	柔軟性					
	状況把握力					
	規律性	練習課題を条件に従って作成し、かつ期限内に提出できる。				
	ストレスコントロール力					
テキスト及び参考文献						
ピクセルハウス『世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書』技術評論社, 2015.						
他科目との関連、資格との関連						
『PC 活用Ⅱ』 『PC 活用Ⅲ』 の受講を希望する学生は、この科目を受講しておくこと。						
学修上の助言			受講生とのルール			
コンピュータの特性を活かしながらグラフィックデザインの仕組みを考察し、各自の表現へとつなげていくために、日頃から様々なメディアを通してすぐれたデザインを接することを心掛けること。			課題の作成にあたっては、アイデアの検討や材料の収集などを事前にしつかりと準備しておく必要がある。また、より良い作品にするためにも授業時間外で作業に充てる時間を惜しまないようにすること。			

【評価方法】

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
筆記試験		①	
		②	
		③	
小テスト		①	
		②	
		③	
レポート		①	
		②	
		③	
成果発表 (口頭・実技)		①	
		②	
		③	
作品	90	①	<ul style="list-style-type: none"> ・練習課題については ①操作方法の理解度 ②作業の丁寧さ ・課題作品については 技術力…作品の完成度(授業内で覚えた機能的確な使用) ③表現力、企画力…作品の構成や工夫を軸に評価する。
		②	
		③	
		④	
		⑤	
社会人基礎力 (学修態度)	10	①	<ul style="list-style-type: none"> 【主体性】授業時間外の時間を使い、課題の準備、操作方法の予・復習に取り組むことができている。 【実行力】課題の作成にあたって自ら高い目標を設定し、そこへ到達するための努力ができている。 【課題発見力】課題作成のために複数の事例にあたり、発想を広げることができる。 【計画力】課題作成のために与えられた時間を有効に活用し、作品を高い完成度に導くことができる。 【創造力】課題の条件を複数の観点から検討し、先行事例を有効に活用しながら独自性のある作品を完成させることができる。 【発信力】課題作品を口頭でしっかりと説明できる。 【傾聴力】学生同士で意見を交換しながら課題作成に取り組むことができる。他学生の課題作品のプレゼンテーションから、新たな価値を見出すことができる。 【規律性】提出物を条件を満たした上で提出することができる。
		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)の基準
<p>①場面に応じてAdobe Illustratorの諸機能を適切に選択できる。</p> <p>②複数の視点から与えられた課題を検討した上で、創造性を発揮し、独自の表現を示すことができる。</p> <p>③作品のデータが、正確かつ丁寧に仕上げられている。</p> <p>上記3項目の基準を全て満たし、そのうち1項目以上の基準に対して極めて高い評価が与えられると判断された場合、S(秀)評価をする。</p>	<p>①Adobe Illustrator の操作法が理解できており、自由に扱うことができる。</p> <p>②与えられた課題に対して創造性を発揮し、作品を制作できる。</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週 /	ドロー系ソフトウェアの特徴とIllustratorのインターフェイスを理解する。	講義と質疑応答 実習:基本操作の確認	Illustratorのインターフェイスが理解できる。	(予習)シラバスを読み、科目の概要を理解しておく。/(復習)Illustratorのインターフェイスを再確認する。	90 90	主体性
2週 /	楕円形/長方形/多角形など基本的な図形の作り方、変形の方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成	基本形態の作図、変形ができる。	(予習)カラー設定、線の形状設定をテキストで確認する。(復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
3週 /	「塗り」と「線」のカラー設定、線の形状などの設定の方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題1の内容説明	色と線を自由に設定、編集できる。	(予習)事例を集め、課題のアイデアを複数検討する。(復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
4週 /	課題1 地図の作成 ここまでで修得したさまざまな機能を使って地図の作成を試みる。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成	提示された条件に従って課題を作成し、提出する。	(予習)パスファインダの操作をテキストで確認する。(復習)未完了の課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
5週 /	オブジェクトのグループ化、整列、パスファインダによる図形の作成方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題1の講評	複数のオブジェクトの組み合わせができる。	(予習)オブジェクトの装飾方法をテキストで確認する。(復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
6週 /	「不透明度」や「効果」などによってオブジェクトを装飾する方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成	「不透明度」や「効果」などの機能でオブジェクトを装飾できる。	(予習)ペジエ曲線の概念と操作方法をテキストで確認する。(復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
7週 /	「ペジエ曲線」の基本的な仕組みについて理解する。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題2の内容説明	ペジエ曲線の概念を理解し、最小限の操作ができる。	(予習)ロゴマークの事例を集め、課題のアイデアを複数検討する。/(復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
8週 /	課題2 ロゴマークの作成 ここまでで修得したさまざまな機能を使ってロゴの作成を試みる。	実習:課題の作成	提示された条件に従って課題を作成し、提出する。	(予習)課題作成のためのアイデアと材料を揃えておく。(復習)未完了の課題を完成させる。	90 90	課題発見力 計画力 創造力

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

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週 /	文字の入力と編集の方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題2の講評	文字を入力、編集できる。	(予習)アウトラインの概念とアウトライン化したデータの編集方法をテキストで確認する。 (復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
10週 /	文字のアウトライン化とアウトライン化した文字の編集方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題3の内容説明	アウトライン化した文字を編集できる。	(予習)ユニークな名刺デザインの事例を集め、課題のアイデアを複数検討する。 (復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
11週 /	課題3 名刺のデザイン 課題2で作成したロゴと組み合わせ、名刺をデザインする。	実習:課題の作成	提示された条件に従って課題を作成し、提出する。	(予習)課題作成のためのアイデアと材料を揃えておく。 (復習)未完了の課題を完成させる。	90 90	課題発見力 計画力 創造力
12週 /	画像の配置、埋め込み、クリッピングマスクの作成方法を知る。	実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題3の講評	Photoshop で作成した画像データを Illustrator に配置できる。	(予習)レイアウトの基本原則について、配布資料を読み、理解しておく。 (復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
13週 /	レイアウトの基本(文字組み、配色、画像の扱い)を知る。	講義と質疑応答 実習:基本操作の確認と練習課題の作成 ※課題4の内容説明	レイアウトの基本が理解できる。	(予習)美しいポスターデザインの事例を集め、課題のアイデアを複数検討する。 (復習)学んだ操作法を再確認し、未完了の練習課題を完成させる。	90 90	実行力 創造力
14週 /	課題4 ポスターの作成 印刷用ドキュメント、トンボとガイドの作成と材料の準備をおこなう。	実習:課題の作成	提示された条件に従って材料を準備し、課題を作成する。	(予習)課題作成のためのアイデアと材料を揃えておく。 (復習)未完了の作業を完成させる。	90 90	課題発見力 計画力 創造力
15週 /	課題4 ポスターの作成 課題画像、文字データの編集、加工、効果的なレイアウトを検討する。	実習:課題の作成	提示された条件に従って課題を作成し、提出する。	(予習)課題作成のための材料を揃えておく。 (復習)これまでに提出した練習課題、課題を確認し、不十分なものについて、再制作・再提出する。	90 90	課題発見力 計画力 創造力

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