

2022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)	村上拓也	✓	専門	1	選択	1・2前期
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。					
	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、意思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	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。					
	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 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	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）に課題のプレゼンテーション or ポスター発表を行い、学生による審査（投票）を行う。 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型学力が身についているかを総合的に判断し採点する。		
		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）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。	
			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 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 座席の後、自分が一番好きな本を紹介しながら自己紹介する。	自分のデザイン観を本を交えて紹介することができる。	(予習)テキスト 「Lesson01：Photoshopという道具を知る」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	<ul style="list-style-type: none"> ビットマップや解像度の仕組み 拡張子や保存形式の種類 	講義・演習 Photoshopの基本操作を行い、解像度の調整や保存形式の実行を行う。	Photoshop基本操作や解像度や保存形式を理解し、説明できる。	(予習)テキスト 「Lesson01：Photoshopという道具を知る」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	<ul style="list-style-type: none"> Photoshop基本操作 レイヤーや各種機能 文字の扱い 	講義・演習 文字の扱いを練習し、レイヤーを操作する。	適切にレイヤー操作ができ、Photoshopの基本機能を操作できる。	(予習)テキスト 「Lesson04：レイヤーの操作」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	<ul style="list-style-type: none"> 文字の扱い 続き 選択範囲の操作 	講義・演習 選択範囲を取る方法を複数行う。	画像に対して適切な方法で選択範囲を取ることができる。	(予習)テキスト 「Lesson02：選択範囲をマスターする」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	<ul style="list-style-type: none"> 選択範囲の操作 選択範囲で切り抜き 合成、配置 	講義・演習 選択範囲に沿って切り抜きを行い、合成や配置をする。	画像に対して選択範囲を取って切り抜くことができ、合成や配置をして画面作成ができる。	(予習)テキスト 「Lesson12：画像の合成」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
6	<ul style="list-style-type: none"> 画像補正 (レベル補正、トーンカーブなど) 	講義・演習 レベル補正、トーンカーブなど調整を行う。	適切な方法で画像補正ができる。	(予習)テキスト 「Lesson10：写真の色を補正する」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
7	<ul style="list-style-type: none"> マスク機能を使った編集 パス操作 	講義・演習 パス操作とマスクを使って画像編集を行う。	パスを描画することができ、マスクを扱える。	(予習)テキスト 「Lesson07：マスクと切り抜き」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
8	<ul style="list-style-type: none"> 制作課題1：「コラージュ画像制作」 ラフスケッチ作成 フリー画像サイト紹介 著作権について 	演習 テーマに基づいて画像素材を集め、ラフスケッチを描く。	テーマに基づいて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)課題の準備 (アイデアを考える) 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: 「コラージュ画像制作」	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。	(予習)課題の準備をしておく。 (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	・制作課題1: 「コラージュ画像制作」	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。	(予習)課題の準備をしておく。 (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
11	・制作課題2: 「WEBデザインカンパ制作」 (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、PISA型学力とする) ・ラフスケッチ作成	演習 テーマに基づいてアイデア出しを行う。デザインのラフスケッチを描く。	テーマに基づいて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)課題の準備をしておく。 (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: 「WEBデザインカンパ制作」	演習 考えたデザイン案に基づいてデザインを進める。	WEBデザインカンパの制作ができる。	(予習)課題の準備をしておく。 (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: 「WEBデザインカンパ制作」	演習 デザインのブラッシュアップを行う。	WEBデザインカンパの制作ができる。	(予習)課題の準備をしておく。 (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)プレゼンテーショ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