

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
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

Adobe Illustratorを使いこなすために、DTPデザインの基礎知識から作品コンセプトの立案・設計までを学ぶ。ポスター・チラシ・ロゴなどの作品制作を通して、デザイン思考を養う。レイアウトやカラーリングの知識はデザイナーだけに求められるスキルではなく、資料作成や動画編集などあらゆる分野、職種で求められる。そのため、授業前半はロゴやバナー制作を通じて Illustratorの操作方法を修得しながら基本的な知識であるデザインの4原則を重点的に学ぶ。授業後半はポスターデザイン制作を通して魅力的なビジュアルデザインに挑戦する。また、小課題では架空のクライアントを具体的に設定し、より実践に近いデザインワークを再現する形で進めていく。クライアントが求めるものは何か見極め、提示された情報や素材を整理し、制約の中でより効果的なデザインを提案するスキルを身につける。

学修内容	到達目標
① DTPデザインの基礎知識を学ぶ。 ② Illustratorの知識・技術を学ぶ。 ③ 立案・デザイン・印刷までのワークフローを理解する。 ④ コンセプトメイキングからアウトプットまで実行する。 ⑤ 各課題のテーマを理解し、制約の中でより効果的なデザインを提案する。	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 各課題のテーマを理解し、制約の中でより効果的なデザインを考えることができる。

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 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
毎授業後、Google ClassroomにPDF資料をアップするので、教科書と併せて活用してください。	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	20	①		<小課題> ①バナー制作 (10点) 【評価のポイント】 ・要件を満たしているか (傾聴力) ・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 ・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るか (創造力) ・提出期限に間に合っているか ②ロゴ制作 (10点) 【評価のポイント】 ・要件を満たしているか ・色の基礎知識を理解できているか ・Illustratorのテキストツール、ペンツール、図形ツールを使いこなせているか ・既存のフォント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: 未定 (社会問題、時事問題を反映したテーマ) ※授業初回で提示します。 B: 大学図書館イベント告知ポスター 【評価のポイント】 ・ラフスケッチ案を2つ以上作成できているか ・要件を満たしているか ・テーマに対して真摯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 ・最終的に印刷することを念頭に制作できているか ・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るか ・提出期限に間に合っているか		
		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) : 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	<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 座学の後、Canvaで自己紹介シートをデザインしてみる。	自分の個性に合ったテンプレートを選択し、魅力的な自己紹介シートを作ることができる。	(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 計画力 発信力 傾聴力 規律性
2	<ul style="list-style-type: none"> 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 創造力 発信力 傾聴力 状況把握力 規律性
3	<ul style="list-style-type: none"> 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 小課題①『バナー制作』内容について 小課題①コンセプトメイクの方法について 	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。小課題①について要件とコンセプトメイクの方法を説明する。	適切に画像配置ができ、オブジェクトを編集できる。 小課題①の要件を理解できる。	(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 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
4	<ul style="list-style-type: none"> 図形を描く 線を描く フリーハンド、ブラシ 小課題①『バナー制作』デザインの4原則について 	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。小課題①を制作するにあたり、デザインの4原則について学ぶ。	図形や線を描いて自由に描画でき、ブラシを扱える。 デザインの4原則について概要を理解できる。	(予習)テキスト「P29～P44 図形を描く」と「P45～P56 線を描く」を読む。「デザインの4原則」とは何か調べておく。 (復習)授業内容をまとめておく。	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	<ul style="list-style-type: none"> ペンツールでパスの練習 パスの編集 デザインの4原則おさらい 小課題①『バナー制作』作業 	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。デザインの4原則を理解し、小課題①の制作において実践する。	パスを描画することができる。 デザインの4原則を理解し、小課題①の制作において実践しようとする。	(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 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
6	<ul style="list-style-type: none"> ロゴの画像トレース 小課題①『バナー制作』作業→提出 	講義・演習 良質なロゴを複数なぞってペンツールに慣れる。小課題①制作を行う。	提示したロゴのトレースができ、造形美を実感することができる。 小課題①を制作し、指定したファイル形式で書き出すことができる。	(予習)ペンツールの使い方をおさらいし、好きな画像をピックアップしてトレースする。 (復習)授業内容をまとめておく。他の学生が提出したバナー作品に目を通しておく。	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	<ul style="list-style-type: none"> 小課題①全体講評、優秀作品ピックアップ 小課題②『自分自身のロゴ制作』 テキストツールについて テキストの編集方法について 	講義・演習 フォントを用いて自分自身の名前のロゴを制作する。	自分自身の特徴を把握し、色や形によって表すことができる。	(予習)好きなフォントとロゴをそれぞれ5つピックアップする。 (復習)ピックアップしたフォントの中からさらに2つをピックアップしてロゴの方向性を決定する。	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	<ul style="list-style-type: none"> 小課題②『自分自身のロゴ制作』 フォントのアウトライン化 フォントを変形する ラフスケッチを2案作成する 	演習 フォントをアウトライン化して編集できるようにする。 ラフスケッチを2案作成し、より優れたアイデアを選んで実制作に入る。	フォントのアウトライン化について理解することができる。 ラフスケッチを2案作成することができる。	(予習)作字・タイポグラフィで検索をかけ、お気に入りのデザインを5つ以上ピックアップする。真似できそうな部分をメモしておく。 (復習)手描きのラフスケッチをスキャンしてトレースができるよう準備しておく。※方法は授業内で提示します。	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	<ul style="list-style-type: none"> 小課題②『自分自身のロゴ制作』 カラーリングについて カラーツールの使い方 カラーコードについて 	<p>講義・演習 色相・明度・彩度について説明する。 それぞれの色が持つイメージについて説明する。 カラーツールの活用方法をレクチャーして自身のイメージカラーを決定する。</p>	色のイメージを理解することができる。カラーツールを使って使用する色を吟味することができる。	(予習)自分の好きな色、イメージカラーは何か考える。 (復習)授業内容をまとめておく。	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	<ul style="list-style-type: none"> 小課題②『自分自身のロゴ制作』 印刷入稿データ設定 トリムマーク、アウトラインなど 	<p>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。</p>	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 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 規律性
11	<ul style="list-style-type: none"> 最終課題「A4ポスター制作」 テーマは2つの内から好きな方を1つ選択する※具体的なテーマは授業内で提示します。 ポスター炎上事例 紹介 社会問題、時事問題の取り扱いについて 情報収集 	<p>講義・演習 実際にあったポスターの不適切な表現による炎上事例を紹介する。 情報収集の段階やコンセプトメイクする際に大きな影響を及ぼすバイアスについて認識する。</p>	ポスターの炎上事例の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)の存在を意識することができる。	(予習)バイアスという言葉について調べてくる。 (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	<ul style="list-style-type: none"> 最終課題「A4ポスター制作」 リサーチ内容をもとにコンセプトメイク 企画書作成 ラフスケッチ制作 	<p>演習 リサーチした内容をもとに、企画案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。</p>	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ライズすることができる。	(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	<ul style="list-style-type: none"> 最終課題「A4ポスター制作」 Illustrator上で制作する 	<p>演習 ラフスケッチをもとにデザインに起こす。</p>	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	<ul style="list-style-type: none"> 最終課題「A4ポスター制作」 Illustrator上で制作する 印刷用データを作成し、提出する A3用紙に印刷し、提出する 	<p>講義・演習 Illustratorでポスター制作作業を行う。 印刷用データを作成し、A3用紙でカラー印刷を行う。</p>	印刷用データを作成し、要件通りプリンターで出力することができる。	(予習)印刷データ作成方法と出力設定をおさらいする。 (復習)他の学生たちの作品を鑑賞し、良いと思った作品をピックアップしGoogle Formsで投票する。	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	<ul style="list-style-type: none"> 最終課題「A4ポスター制作」講評 講師が各作品にコメントし講評を行う。 アンケート結果発表 	<p>講義・フィードバック 作品の良かった点、改良するとより良くなる点をフィードバックする。</p>	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)制作を通してできたこと、できなかったことをまとめる。 (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