

シ ラ バ ス

講義名	編集デザイン					
総合クリエイイト科	1	学年	担当教員	飯田 邦彦	実務経験	有
講義形態	実習		単位数	152	講義時期	前期
授業目的・目標	印刷媒体を中心としたグラフィックデザインの基本を学ぶ。 コンセプトを考えアイデアを形にして行くプロセスを学びながら、本、フライヤー、ゲーム、販促物など様々なデザインについて考えてみる					
授業計画	1回	ブックカバーデザイン		23回		
	2回	小説の内容を吟味しブックカバー		24回		
	3回	をデザインする		25回		
	4回	印刷の基本的ルールを知る		26回		
	5回	文字、図案の構成を考える		27回		
	6回	全6回		28回		
	7回	ゲームパッケージデザイン		29回	カレンダーデザイン	
	8回	ゲームの内容を吟味しパッケージ		30回	全6回	
	9回	をデザインする		31回		
	10回	ゲームパッケージのルールを知る		32回		
	11回	文章と図案の構成を考える		33回		
	12回	全6回		34回		
	13回	リーフレットデザイン				
14回						
15回						
16回						
17回						
18回	全12回					
19回						
20回						
21回						
22回						
学習・教育目標	<ul style="list-style-type: none"> 写真加工、フォント、色についてなど基本的なDTPの技術を身につける 構成を理解し配置について考える さまざまな視点からイメージを形にし表現することができる 視野を広く持ち様々なアイデアを考えられる 計画に沿って制作することができる 					
成績評価基準	<ul style="list-style-type: none"> 出席 10 % 授業姿勢 25 % 課題作品 75 % 					
教科書・参考文献	<ul style="list-style-type: none"> デザインのプロセス デザインする技能 					