

シ ラ バ ス

講義名		編集デザイン				
総合クリエイト科	1 学年	担当教員	飯田 邦彦		実務経験	有
講義形態	実習	単位時間数	152	講義時期	前期 後期	
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"> <li>・ 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</li> <li>・ 構成を理解し配置について考える</li> <li>・ 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</li> <li>・ 視野を広く持ち様々なアイデアを考えられる</li> <li>・ 計画に沿って制作することができる</li> </ul>					
成績評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席 10 %</li> <li>・ 授業姿勢 25 %</li> <li>・ 課題作品 75 %</li> </ul>					
教科書・参考文献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デザインのプロセス</li> <li>・ デザインする技能</li> </ul>					