

2024 年度		カリキュラム 科目概要				実務家教員	担当教師	西澤 英子	
科	デザインビジネス	授業名	グラフィックデザイン I			単位数	2	単位	
コース	イラストデザイン	講義	演習	実習	実技	コマ数	30	コマ	
学年	1年	20%	20%	30%	30%	授業期間	通期		
概要	自分が思いついたデザインを思い通りに表現できるように、ビジュアル表現を自在にできる人材を目指す。表現の手段としてのIllustrator・Photoshop等のグラフィックソフトを習得します。								
到達目標	自分が表現したいビジュアルをグラフィックソフトを使用して形として具体的に表現できる能力の習得。Illustrator及びPhotoshopの検定につながる基本操作を身に付けます。								
実務家教員	印刷物作成の豊富な経験を活かし、デザインの現場で知っておくべき常識的な知識及び、現場で通用するデータ作成のワークフローを身に付けてもらう科目								
コマ数	授業日	内容							
1	4/11	自己紹介 グラフィックアプリ基礎 Illustrator基礎 1 画面構成・ワークスペース・パネルの操作 (参考：Illustratorクイックマスター「基本操作編」 資料：オリジナル)							
2	4/18	Illustrator基礎 2 オブジェクトの描画・塗りと線・移動と複製・ブラシ・変形など (参考：Illustratorクイックマスター「基本操作編」 資料：オリジナル)							
3	4/25	Illustrator基礎 3 ペンツール・レイヤー・文字と段落・整列・分布・分割・合体など (参考：Illustratorクイックマスター「基本操作編」 資料：オリジナル)							
4	5/2	Illustrator基礎 4 効果・画像配置・保存と印刷など (参考：Illustratorクイックマスター「基本操作編」 資料：オリジナル)							
5	5/9	Illustrator応用 1 基本操作を組み合わせた描画・便利なツール紹介 (参考：Illustratorクイックマスター「応用操作編」 資料：オリジナル「Illustrator便利メモ」)							
6	5/16	Illustrator応用 2 地図描画・描画オブジェクトのパネル登録による活用 (参考：Illustratorクイックマスター「応用操作編」 資料：オリジナル「Illustrator便利メモ」)							
7	5/23	ペンツールの訓練 下絵レイヤーに画像配置後トレース練習							
8	5/30	オリジナルキャラ（ゆるキャラ）デザイン～提出							
9	6/6	Illustrator活用 1 イラストレーション等 (参考：Illustratorクイックマスター「コンテンツ制作編」)							
10	6/13	Illustrator活用 2 ロゴデザイン等 (参考：Illustratorクイックマスター「コンテンツ制作編」)							
11	6/20	オリジナルロゴデザイン コンセプト・ラフスケッチ・データ（フォント・配色指定等）作成							
12	6/27	オリジナルロゴを使用した入稿可能な名刺データ作成 1 デザインレイアウト (資料：オリジナル)							
13	7/4	オリジナルロゴを使用した入稿可能な名刺データ作成 2 印刷・カットまで (資料：オリジナル)							
14	7/11	オリジナルロゴを使用した入稿可能な名刺データ作成 3 プレゼン～評価 (Googleフォームにて評価取りまとめ)							
15	8/29	Illustrator活用 3 Web素材作成等 (参考：Illustratorクイックマスター「コンテンツ制作編」)							

コマ数	授業日	内容
16	9/5	Illustrator活用4 印刷原稿の作成等 (参考: Illustratorクイックマスター「コンテンツ制作編」)
17	9/12	Photoshop基礎1 画像の性質・解像度とカラーモード・修復ツール・選択・切り抜き・色調補正 (資料: オリジナル)
18	9/19	Photoshop基礎2 レイヤー・画像合成・フィルター・印刷用画像補正手順 (資料: オリジナル)
19	9/26	写真を配置したフライヤー制作1 印刷物作成の流れを確認しながら仕上げていく (参考: DTPベーシックガイダンス「実践」)
20	10/3	写真を配置したフライヤー制作2 印刷物作成の流れを確認しながら仕上げていく (参考: DTPベーシックガイダンス「実践」)
21	10/10	写真を配置したフライヤー制作3 印刷物作成の流れを確認しながら仕上げていく (参考: DTPベーシックガイダンス「実践」)
22	10/17	クライアントからの依頼を想定した写真を配置したポスター作成1 デザイン (参考: Illustrator&Photoshopデザインエクササイズ)
23	10/24	クライアントからの依頼を想定した写真を配置したポスター作成2 レイアウト (参考: Illustrator&Photoshopデザインエクササイズ)
24	10/31	クライアントからの依頼を想定した写真を配置したポスター作成3 プレゼン～評価 (Googleフォームにて評価取りまとめ)
25	11/7	Photoshop応用1 カスタムシェイプとスタイルで作るロゴデザイン (参考: Illustratorクイックマスター「コンテンツ制作編」)
26	11/14	Illustrator&PhotoshopでゲームのオリジナルUI素材デザイン1 アイデアだし・ラフスケッチ
27	11/21	Illustrator&PhotoshopでゲームのオリジナルUI素材デザイン2 アイデアだし・ラフスケッチ
28	11/28	Illustrator&PhotoshopでゲームのオリジナルUI素材デザイン3 デザイン・レイアウト
29	12/5	Illustrator&PhotoshopでゲームのオリジナルUI素材デザイン4 デザイン・レイアウト
30	12/12	Illustrator&PhotoshopでゲームのオリジナルUI素材デザイン5 プレゼン～評価 (Googleフォームにて評価取りまとめ)

評価方法	検定合否、課題制作品提出(納期・技術力・表現力・クオリティetc.)、出席状況、学習態度を総合評価	
主要教材	Illustrator・Photoshopクイックマスター DTPベーシックガイダンス(初版・新版)	Illustrator&Photoshopデザインエクササイズ オリジナル資料
資格・検定		

校長	教務	教科主任	担当教師