

| | | | |
|---------|---|------|----|
| 年 度 | 2020 年度(令和 2 年度) | | |
| 科 目 | デザイン演習 I | | |
| 担 当 | 石田 純子 | 使用教室 | 33 |
| 実 務 経 験 | 進洋株式会社(現・プリントパック) 企画 IT 課にて、 DTP 及び Web ページのデザイン 及び 制作を担当。 退職後、フリーランスとして独立。ビーンズスタジオ制作室を立ち上げ、 グラフィックデザイン全般を手掛ける(パンフレット(冊子)、リーフレット(チラシ)、 ポスター、機関誌、ポストカード、名刺、スタンプカード、診察券、チケット など)。 | | |
| 種 別 | <input type="checkbox"/> 前期 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期 ・ <input type="checkbox"/> 通年 | | |
| 到 達 目 標 | キャラクターデザイン 及び 関連商品の展開実習を行う。 実践 (オン・ザ・ジョブ・トレーニング) を通じて、 クライアント様のニーズを汲んだデザイン制作を実体験する。 | | |
| 資格実施月 | | | |
| 評 価 方 法 | 定期考査(中間・期末)の成績 70% ^{*1} と平常点 30% ^{*2} の合計 ^{*1}) 成績 70%は、成績 100 点満点からの換算。 なお、成績 100 点満点の内訳は①+②。 ①実施する試験の得点(100 点満点)を 40 点満点に換算したもの。 ②定期考査までの各期間に課す、 全課題の技能点(各課題は 100 点満点)の合計点を 60 点満点に換算したもの。 ^{*2}) 平常点 30%は、出席率 100%からの換算。 | | |
| 教 科 書 等 | | | |
| 指 導 内 容 | <p><u>指導区分</u></p> <p>①キャラクターデザイン キャラクターの企画・制作～商品展開まで ②グラフィックデザイン 実践 (オン・ザ・ジョブ・トレーニング)</p> <p><u>指導計画 (後期)</u> ○指導範囲 ●実習課題</p> <p>後期 1 週</p> <p>○テーマの選定と企画書の作成 キャラクター・デザイン</p> <p>●キャラクター企画書【課題 P ①/後期 1 週】 キャラクター・デザイン</p> <p>後期 2～4 週</p> <p>○作画と設定集の作成 キャラクター・デザイン</p> <p>●キャラクターイラスト【課題 P ②/後期 2～4 週】 キャラクター・デザイン</p> | | |

後期 5 週

- グッズ企画書の作成 キャラクター・デザイン
- ロゴ企画書の作成 キャラクター・デザイン
- グッズ企画書【課題P③／後期5週】 キャラクター・デザイン
- ロゴ企画書【課題P④／後期5週】 キャラクター・デザイン

後期 6 週

- ロゴ制作 ※コンセプトシートを含む キャラクター・デザイン
- ロゴデザイン【課題P⑤／後期6週】 キャラクター・デザイン

後期 7～8 週

- グッズ制作 I ※1点以上 キャラクター・デザイン
- グッズデザイン I【課題P⑥／後期7～8週】 キャラクター・デザイン

後期 9～10 週

- グッズ制作 II ※1点以上 キャラクター・デザイン
- グッズデザイン II【課題P⑦／後期9～10週】 キャラクター・デザイン

後期 11～13 週

- オン・ザ・ジョブ・トレーニング I OJT
- 作品展チラシ【課題O①／後期11～13週】 OJT

後期 14～16 週

- オン・ザ・ジョブ・トレーニング II OJT
- 作品展パンフレット【課題O②／後期14～16週】 OJT

後期 17 週

- 総評

後期 18 週

- 社会見学（複合的な見聞を広げる）
※授業内容に関連する施設などにおいて実施。
見学先の想定は、美術館、広告デザイン系の企画展、科学館・技術館（色彩理論）、
コンピュータ系（Webプログラミングやテクノロジーに関する）のイベントなど。
見学先の選定は、この日取りで訪問可能な施設やイベントより。