

基礎科目・(職業専門科目)・展開科目・総合科目		科目形態	演習・(実習)・一般
必要出席回数	科目名	科目担当	(学科)・専攻
8 / 10	ドロー実習 A GR	対象学科	(コト・ビジュアル) / モノ・産業
セッション	1・2・(3)	担当教員	溝口賢 先生
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間	10時間	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
 ※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
ベネッセコーポレーションこどもちゃれんじ教材イラスト

科目設定主旨 (到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 ①基本操作の定着 イラストレーターを繰り返し使うことで、基本操作をしっかりと身につけ、作業効率を上げることが、仕上げの技術を伸ばすことが第一の目的になります。 ②表現のバリエーション イラストレーターを使用しているいろいろな表現方法を学び、様々なデザイン提案を出来るよう目指します。表現力を伸ばすことで、魅力あるデザイン能力を身につけます。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為に使用する画材、素材をお書きください。 ●画材一般 (スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、コピックなど) ●iMac ●フォトショップ ●イラストレーター ●ペンタブレット

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり ◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。 【効果予測】 ●デザイナー必須のツールであるイラストレーターの基礎をしっかりと定着させる ●アナログ表現とデジタル表現のメリットを知る ●デジタルで制作することで、修正に対する迅速な対処 ●フォトショップとイラストレーターの併用テクニック ●モックアップ技術の習得 ●デザインレイアウト技術を身につける 【仕事への繋がり】 ●デザインの現場では必須なツールのイラストレーターをしっかりと使いこなせるようになることで、スピーディーな作業が出来るようになり、様々な要件に対応出来る技術が身につく。	指導スケジュール ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
科目修了時点での仕上がり像 ◆何をどこまで身につけているのか。 ●イラストレーターの基本操作とドローイング技術 ●イラストレーターとフォトショップの併用 ●デザインレイアウト技術	回数 1 第①課題[ロゴ+名刺] トレース・ライブトレース 2 第②課題[CDジャケット] ライブペイント 3 第③課題[スニーカー] パターン 4 第④課題[Tシャツ] ブラシ 5 第⑤課題[ドリンクパッケージ] 3D 6 第⑥課題[ミュージックポスター] 変形・効果 7 第⑦課題 [動物園ピクトグラム] 8 第⑧課題 [映画タイトルデザイン] 9 第⑨-⑩課題 [フォント] 10
試験課題内容 ◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。 <タイトル> イラストレーターで作成したドロー実習課題 <与件> イラストレーターを使って制作した課題 <提出様態> 全課題をまとめて提出	習得内容/留意点 下描きを元にきれいにトレースする方法を学びます。名刺で使うロゴの作成と名刺のデザインをします。 CDジャケットデザインをします。着色方法の一つであるライブペイントツールの使い方を習得します。 パターン機能を使用してスニーカーのデザインをします。 ブラシ機能を使用して T シャツデザインの作成をします。 3D 機能を使用してドリンクパッケージデザインを作成します。 変形・効果機能を使用してミュージックポスターのデザインを作成します。その際、文字だけで構成するデザインレイアウトをします。 動物園内で使用する動物のピクトグラムの作成をします。一目でわかるようにシンプルなデザインを目指します。 映画のタイトルデザインをします。好きな映画のストーリーを解釈して、独自のタイトルデザインを目指します。 フォントのテーマを設定して、アルファベットフォントの作成をします。大文字、小文字、約物全てを含むフォントセットを作成します。文字組みのサンプルも作成して見本帳を作ります。
評価項目 ①知識・認識力 □調査・分析力 □企画・構想力 ②材料・用具使用力 ③構成・表現力 □提案・説得力	評価ポイント 1 イラストレーター機能の習得 2 イラストレーターテクニック使い分け 3 デザインアイデアと表現方法 計
配点 30 30 40 100	9/18 9/25 10/29

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

第①課題 [ロゴ+名刺] トレース・ライブトレース 自分の名刺の作成。ロゴと名刺デザインをします。デザインアイデアを考察してくる。	第④課題 [T シャツ] ブラシ T シャツデザインの制作をします。テーマに沿ったデザインアイデアを考察してくる。	第⑦課題 [動物園ピクトグラム] 動物園内で使用しているピクトグラムを作成します。認識しやすいデザインを意識してデザインアイデアを考察してくる。
第②課題 [CD ジャケット] ライブペイント 好きなミュージシャンの CD ジャケットデザインアイデアを考察してくる。	第⑤課題 [ドリンクパッケージ] 3D 3D 機能を使用してドリンクパッケージデザインをします。商品デザインを意識してデザインアイデアを考察してくる。	第⑧課題 [映画タイトルデザイン] 自分の好きな映画のタイトルを再デザインします。ストーリーにあうデザインアイデアを考察してくる。
第③課題 [スニーカー] パターン パターン機能を使用しているスニーカーのデザインを制作をします。商品デザインを意識してデザインアイデアを考察してくる。	第⑥課題 [ミュージックポスター] 変形・効果 文字だけで構成している音楽ポスターを制作をします。ポスターデザインを意識してデザインアイデアを考察してくる。	第⑨-⑩課題 [フォント] アルファベットフォントを制作をします。テーマを考えてデザインアイデアを考察してくる。

設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
 ※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
 ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
 ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

第①課題[ロゴ+名刺] 	第②課題[CDジャケット] 	第③課題[スニーカー] 
第④課題[Tシャツ] 	第⑤課題[ドリンクパッケージ] 	第⑥課題[ミュージックポスター] 
第⑦課題[動物園ピクトグラム] 	第⑧課題[映画タイトルデザイン] 	第⑨-⑩課題[フォント] ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890, . ! ? & \$ % * : ;

●2023年度(1)2年 指導計画書<後期10回授業用> ©学校法人 創造社学園2023

基礎科目・(職業専門科目)・展開科目・総合科目		科目形態	演習・(実習)・一般
必要出席回数	科目名	科目配当	(学科)・専攻
8 / 10	ドロー実習 A	対象学科	(コト・ビジュアル) / モノ・産業
	セッション	担当教員	溝口 賢 先生
	1・2・(3)		
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間		10時間

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
 ※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)
 ベネッセコーポレーションこどもちゃれんじ教材イラスト

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
 ◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
 各課題を通し作業説明を詳しくして、イラストレーターのツールを学んでいきます。一回で覚えられないものではありませんので、繰り返しツールを使うように設定しています。なんでもツールを使うことでイラストレーターの機能を覚えてもらうのが目的のと、イラストレーターを使用してデザインテクニックやグラフィック表現、レイアウトデザインを伸ばすことも目的になります。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
	記 学 載 欄 生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価軸の統一のための工夫などお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	1	第①課題 [ロゴ+名刺] トレース・ライプトレース 【内容】事前に考えてきた自分のロゴデザインのラフを元にきれいにトレース、ライプトレースをして、名刺デザインをします。 名刺サイズ: 55 X 91 mm (タテヨコ自由)	●名刺で使うロゴおよび名刺デザインをします。Photoshop を使ってモックアップ画像も作成します。	
2	2	第②課題 [CD ジャケット] ライブペイント 【内容】ミュージシャンの写真を元にライブペイント機能でイラストを作成します。それを使用して CD ジャケットデザインをします。 CD ジャケットサイズ: 121 X 119.5 mm	●CDジャケットデザインの作成。Photoshop を使ってモックアップ画像も作成します。	
3	3	第③課題 [スニーカー] パターン 【内容】パターン機能を使用してパターンデザインを作成してもらいます。そのパターンデザインを使用してスニーカーのデザインレイアウトしてもらいます。テンプレート配布します。	●スニーカーデザインの作成。	
4	4	第④課題 [T シャツ] ブラシ 【内容】ブラシツールを使用して、Tシャツデザインの作成をします。ブラシツールを使い線の強弱を出せる表現方法を学び、デザイン表現の幅を広げます。テンプレート配布します。	●Tシャツデザインの作成。Photoshop を使ってモックアップ画像も作成します。	
5	5	第⑤課題 [ドリンクパッケージ] 3D 【内容】イラストレーターにある 3D 機能を使用してペットボトルかアルミ缶の形状を作成します。他に作成していたデザインを 3D データにマッピングさせて作品を作ります。サイズは自由。	●ドリンクパッケージデザインを作成。	

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
6	6	第⑥課題 [ミュージックポスター] 変形・効果 【内容】変形・効果機能を使用してミュージックポスターデザインをします。文字だけの構成でグラフィックデザインをするようにしてください。 広告サイズ: 210 (W) X 297 (H) mm	●ミュージックポスターデザインを作成。Photoshop を使ってモックアップ画像も作成します。	
7	7	第⑦課題 [動物園ピクトグラム] 【内容】動物園内で使用するピクトグラムのデザインを作成します。わかりやすいようにシンプルなデザインを心がけ、最低でも 6 つのデザインを考えます。 ピクトグラムサイズ: 50 X 50 mm	●動物園内のピクトグラムの作成をします。	
8	8	第⑧課題 [映画タイトルデザイン] 【内容】自分の好きな映画のタイトルを再デザインをします。ストーリーにあった、中身を表現しているタイトルデザインを目指してください。文字で伝えるデザインを学びます。 チラシサイズ: 210 (W) X 297 (H) mm	●映画のタイトルデザインを作成。Photoshop を使ってモックアップ画像も作成します。	
9	9	第⑨-⑩課題 [フォント] 【内容】アルファベットフォントセットの作成をします。テーマを設定して、大文字、小文字、約物全てを含むフォントを作成します。文字組みのサンプルも作成して、実際の使われ方の見本帳も作成します。 フォント見本帳サイズ: 210 X 297 mm (数ページ)	●アルファベットフォントアイデア出し・ラフ作成後、実制作に入る。 ●フォント見本帳作成。	

試験課題名 アルファベットフォントデザイン ◆提出日 12 / 15		継続()回(当回)
タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。		指導資料/参考図書
タイトル イラストレーターで作成したドロー実習A課題		
与件 フォントデザイン+イラストレーターを使って制作した全課題		
制作内容 最終課題はアルファベットフォントセットの作成をします。テーマを設定して、大文字、小文字、約物全てを含むフォントを作成します。文字組みのサンプルも作成して、実際の使われ方の見本帳も作成します。 フォント見本帳サイズ: 210 X 297 mm (数ページ) 他、いままで全ての課題を A4 サイズでプリントアウトしてまとめて提出		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
提出様態 全課題をまとめて提出		●画材一般 ●イラストレーター ●フォトショップ ●素材(写真、イラストなど) ●ペンタブレット
評価項目	チェックポイント	配点
① 知識・認識力	1 イラストレーター機能の習得	30
□ 調査・分析力	2 イラストレーターテクニック使い分け	30
□ 企画・構想力	3 デザインアイデアと表現方法	40
② 材料・用具使用力		
③ 構成・表現力		
□ 提案・説得力		
	計	100