

科目名 Subject Name		開講年次	開講学期	曜日・時限
デザイン演習Ⅲ Exercise in DesignⅢ		2年	後期	水曜日・4時限
単位数	授業の形態		授業の性格	
1単位	演習	選択		
当該科目の理解を促すために受講することが望まれる科目				
事前にPhotoshop演習、Illustrator演習、デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱを受講した学生のみ履修可能				
同時に履修しておくことが望まれる科目				
特に無し				
担当者に関する情報				
氏名	研究室の場所	オフィスアワー	電話番号・メールアドレス	
萩原雅広	非常勤講師室	授業中に指示します	授業中に指示します	
授業の概要				
デザイン演習Ⅰ・Ⅱを通して学んで来た事を軸に、公的な公募に応募する事を目的に作品を制作する。クライアントが指定したデータ形式・サイズ・納期・要望を良く吟味し、様々な情報を整理しながらデザインを展開する能力を身につける。				
授業の到達目標				
①ベクトルデータをピクセルデータ化し、マルチメディアに対応することができるようにする。 ②デジカメで撮影した写真データをPhotoshopを用いてブラッシュアップすることができるようにする。 ③Illustratorの文字・段落を用いた正確な組み版を作成することができるようにする。				
授業の方法				
Adobe Illustrator および Photoshop を用いた演習形式である。				
学習の成果				
①Illustrator および Photoshop を用いてデザインの公募に応募することができる。 ②Illustrator および Photoshop を用いてマルチメディアに対応したデータへ変換することができる。 ③リーフレットをデザインすることができる。				
授業のスケジュールと内容				
第1回目	ガイダンス、リーフレットのデザイン1			
第2回目	リーフレットのデザイン2			
第3回目	ラフに基づいて商品撮影を実際に行う1			
第4回目	ラフに基づいて商品撮影を実際に行う2			
第5回目	撮影した写真をフィニッシュリーフレットを完成させる1			
第6回目	撮影した写真をフィニッシュリーフレットを完成させる2			

第7回目	撮影した写真をフィニッシュリーフレットを完成させる3	
第8回目	公募に作品を応募してみよう1	
第9回目	公募に作品を応募してみよう2	
第10回目	公募に作品を応募してみよう3	
第11回目	公募に作品を応募してみよう4	
第12回目	公募に作品を応募してみよう5	
第13回目	公募に作品を応募してみよう6	
第14回目	公募に作品を応募してみよう7	
第15回目	公募に作品を応募してみよう8	
成績評価の方法と基準		
評価の領域	割合	評価の基準
授業参加態度		
レポート	80%	①コンセプト、②オリジナリティ、③アイデア、④色彩、⑤クオリティの5項目（各16点×5=80点）で採点し、各項目で満点となる条件は「第三者が納得できるレベルに達している」である。
調査報告書		
小テスト		
中間・学期末試験		
発表内容（態度含む）		
その他	20%	課題を提出した学生が加点対象となる。満点の条件は複数の課題を提出することである。
教科書と参考図書		
必要な内容のプリントを随時用意する。		
履修上の心得・ルール		
欠席者には追加課題提出がある。詳細については授業で説明する。		