

科目名 Course 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	別途、時間割参照
単位数	授業の形態	授業の性格		履修上の制限
1単位	演習	選択	(特になし)	Illustrator演習を履修した学生のみ
当該科目の理解を促すために受講しておくことが望まれる科目				
特になし				
同時に履修しておくことが望まれる科目				
特になし				
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を通して学んだことを軸に、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 (学習成果)				
授業の目標①～③を達成すると、デザインの公募に応募、マルチメディアに対応したデータへ変換、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し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し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し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		
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。 参考図書：Illustration（出版：玄光社）		
履修上の留意点・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。		