

講義科目名称： ヴィジュアルデザイン入門 C2-S29-30 D1- 科目コード： 21130
C24-30

英文科目名称： Introduction to Visual Design

開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
1年後期	1	2	選択
担当教員			
松田 崇			
添付ファイル			

講義概要	ヴィジュアルデザインとは、絵（イラストレーション）や写真、コンピュータグラフィックスなどの視覚的な表現で情報伝達することを目的としたデザインのことです。その入門として、アイディア・発想トレーニングから、実際の視覚表現に必要なソフトウェアの基本的な操作などを学修します。また、この講義の発展科目である「ヴィジュアルデザイン（開講時期：2年前期）」を履修希望の学生は、「ヴィジュアルデザイン入門」を履修していることが望ましい。 この科目は、ビジュアルコミュニケーション分野の実務経験のある教員が担当する科目である。		
授業計画	1	ガイダンス 授業の概要説明	
	2	ヴィジュアルデザインの歴史 ヴィジュアルデザインの歴史について、講義する	
	3	ヴィジュアルデザインの歴史 ヴィジュアルデザインの歴史について、講義する	
	4	アイディア・発想トレーニング 視覚表現の元となるアイディア・発想を養うトレーニングを実施することで、柔軟な発想力を育てる	
	5	アイディア・発想トレーニング 視覚表現の元となるアイディア・発想を養うトレーニングを実施することで、柔軟な発想力を育てる	
	6	コンピュータグラフィックス ヴィジュアルデザインに必要なソフトウェアの基本（ベクターデータとラスターデータ） 課題制作（AL④）	
	7	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 ベクターグラフィックス 「Inkscape（インクスケープ）」の基本操作とベクターグラフィック制作入門 課題制作（AL④）	
	8	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 ベクターグラフィックス 「Inkscape（インクスケープ）」の基本操作とベクターグラフィック制作入門 課題制作（AL④）	
	9	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 ベクターグラフィックス 「Inkscape（インクスケープ）」の基本操作とベクターグラフィック制作入門 課題制作（AL④）	
	10	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 ラスターグラフィックス-1 「FireAlpaca（ファイアアルパカ）」の基本操作とラスターグラフィックス制作入門 課題制作（AL④）	
	11	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 ラスターグラフィックス-1 「FireAlpaca（ファイアアルパカ）」の基本操作とラスターグラフィックス制作入門 課題制作（AL④）	
		準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。	

	12	ラスターグラフィックス-1 「FireAlpaca（ファイアアルパカ）」の基本操作とラスターグラフィックス制作入門 課題制作（AL④） 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。
	13	ラスターグラフィックス-2 「GIMP（ギンプ）」の基本操作とラスターグラフィックス制作入門 課題制作（AL④） 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。
	14	ラスターグラフィックス-2 「GIMP（ギンプ）」の基本操作とラスターグラフィックス制作入門 課題制作（AL④） 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。
	15	ラスターグラフィックス-2 「GIMP（ギンプ）」の基本操作とラスターグラフィックス制作入門 課題制作（AL④） 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。
授業形態	講義と演習 アクティブラーニング：①:0回, ②:0回, ③:0回, ④:10回, ⑤:0回, ⑥:0回	
達成目標	ヴィジュアルデザインによる情報伝達の基本的な制作が行える。	
評価方法・フィードバック	評価方法：出席と提出課題によって評価 フィードバック：作品の中間発表や講評	
評価基準	秀(100~90点)、優(89~80点)、良(79~70点)、可(69~60点)、不可(59点以下)	
教科書・参考書	なし	
履修条件	なし	
履修上の注意	課題に対する制作意欲とクオリティ（品質）へのこだわりを持つこと。	
準備学習と課題の内容	日常的にヴィジュアルデザインに関することへ意識を向けておくこと。講義内での制作に真摯に取り組むこと。 (毎回、予習復習それぞれ1.5時間程度)	
ディプロマポリシーとの関連割合(必須)	知識・理解:20%, 思考・判断:20%, 関心・意欲:30%, 態度:10%, 技能・表現:20%	
DP1 知識・理解		
DP2 思考判断		
DP3 関心意欲		
DP4 態度		
DP5 技能・表現		