

授業科目名	DTP I			科目コード	MJMM 0013
学科・コース名	情報システム科 マルチメディアクリエイターコース			履修区分	必修
授業形態	実習	開講学年	1年次	学期	前期
担当教員	町浦 由佳	実務経験	有	単位数	4 単位
授業の 目的・目標	デザイン制作における基礎知識を身に付ける。 「ゼロからアイデアを想起し可視化する」技術を身につけ、実践できるようになる。				
授業の概要	基本的にiMacを用いての実習方式。前半は座学によりデザインの基礎知識を身に付ける。その後デザインのトレースを経て、広告デザイン制作の感覚を養い、ゼロからの自主制作ができる技術を身に付ける。				
回	授業計画・内容			授業外学習の内容	授業外学習時間
1～2	デザインとアートの違い			デザインとアートの違いについて復習する	30分
3～6	デザイン理論			デザインの理論について復習する	60分
7～8	デザインのプロセス			デザインのプロセスについて復習する	60分
9～14	レイアウトについて			レイアウトについて復習する	60分
15～17	写真について			写真について復習する	60分
18～21	文字と書体について			文字と書体について復習する	60分
22～27	タイポグラフィについて			タイポグラフィ課題	330分
28～33	配色について			配色について復習する	120分
34～45	デザイン実践			デザイン実践課題を行う	120分
46～55	広告デザインのトレース			広告デザインのトレース課題	360分
56～73	オープンキャンパスチラシ制作			オープンキャンパスチラシ課題	360分
74～75	パッケージデザインについて			パッケージデザインについて調べる	120分
76～96	パッケージデザイン制作			パッケージデザイン課題	500分
97～99	パッケージデザイン中間報告			中間報告用資料制作	180分
100～110	パッケージデザイン制作			広告アイテム提案	60分
111～117	広告アイテム制作			広告アイテム課題	760分
118～120	パッケージデザイン発表			発表資料を完成させる	360分
評価方法	授業態度・出席・課題結果にて評価(それぞれを100点ずつで評価し、その平均とする) 100～80:優 ・ 79～70:良 ・ 69～60:可 ・ 59以下:不可				
教科書参考書	・グラフィックデザインの教科書 デザインの基礎知識と実践を学ぶ、初心者のための入門講座(ブーンデジタル)				

授業外学修について 授業外学習の内容のほかに、予習・復習に1時間をあて、授業準備を行うこと