

■科目基本情報

科目名	DTP デザイン		科目コード	J309	科目区分	専門	
学科・コース	情報システム工学科 メディアデザインコース		学 年	2年	学 期	通年	
方 式	演習	必 ・ 選	必修	単 位	2	総 時 数	60
実務経験のある教員科目	<input checked="" type="checkbox"/> 対象・ <input type="checkbox"/> 対象外	企業案件（CM、ポスターデザイン、プロダクトデザイン、冊子デザイン）制作に携わる					

■授業詳細情報

授 業 概 要	DTP デザイナーに必要な知識を学ぶとともに、デザインワークのロールプレイを通して実践的なデザイン力を身につける。DTP の世界で標準的に利用されている AdobeIllustrator®および AdobePhotoshop®をベースに、シチュエーションに応じた制作技法を身につける。
達 成 目 標	常にクライアントが意図する「ターゲット」と「メッセージ」、デザインの大枠のイメージなどの情報を形あるデザインに落とし込むことができる。視覚によって情報やメッセージを伝達する手段や表現方法を身につけ、チラシ・パンフレット・DM などの制作知識に精通したデザイナーを育成する。
使 用 教 材	教科書： Illustrator®&Photoshop®デザインエクササイズ（ウイネット） 副教材： 参考書：
授 業 外 学 習	

授業計画

項 目	内 容	時数
1 デザインの仕事		
1.1 デザインとデザイナー	<ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックデザインとは何か ・DTP とはなにか ・デザイン現場の職種と役割 ・プロのデザイナーに求められるもの ・デザイナーズマインド 	1
1.2 デザインワークフロー	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの仕事には流れ（ワークフロー） ・ひとつの制作物に関わるたくさんの人 ・制作物や規模によって異なるワークフロー ・各工程の作業や内容への理解 ・制作メンバーとの共通認識 	1
2 制作演習		
2.1 ポストカードを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・DTP デザイン制作の流れをつかむ ・データ作成時の注意事項を身に付ける ・デザインに合う配色を考える ・重心やバランスを利用してレイアウトを考える 	4
2.2 ポスターを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・シーンを演出することでイメージを喚起させる ・印象に残るポイント（仕掛け）を作る ・効果的なフォントサイズを考える ・黄金比を使って構図を考える 	4
2.3 チラシを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・少ない情報、少ない素材でデザインを構成する ・利用シーンを考える ・2色印刷における効果的なデザインを考える ・3分割構図を利用して情報を整理する ・わかりやすい地図を作る 	4
2.4 ロゴマークを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・企業イメージに合う配色を考える ・フォントの持つ印象を考える ・既存フォントからロゴを作る ・利用シーンを考慮したデザインを考える ・使用例を作る 	4
2.5 パンフレットを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・たくさんの情報をまとめる ・ページ構成を考える ・紙面全体のコンセプトを統一する ・テキストからイラストやグラフをつくる 	4

2.6	カタログを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・人物写真の色調補正 ・ジャンプ率、シンメトリー、アシンメトリー、余白を使いこなす ・商品情報をわかりやすく配置する ・グリッドシステムを応用、活用する ・ターゲットに合った配色をする ・スペックデータを作る 	4
2.7	フライヤーを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・原案をもとにデザインを考える ・物理的スペースと情報の関係を考える ・作成したイラストでイメージを表現する ・グリッドによって情報を表現する 	4
2.8	フリーペーパーを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・内容に適するページを考える ・ページのマージンを考える ・汎用性のあるレイアウトを考える ・本文の段組み、文字の見せ方考える ・使用する写真を選定する 	4
2.9	Web 素材（バナー）を作る	<ul style="list-style-type: none"> ・バナー広告の役割を考える ・作成上のルールを知る ・作成上の特性を知る ・用途に応じた作り方を考える 	4
3	その他のテクニック		
3.1	デザインプランとコンセプト	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインのプランニング ・コンセプトを理解し、目に見える形にする ・ターゲットに、より強く訴求するデザインを考える 	2
3.2	レイアウトと構図	<ul style="list-style-type: none"> ・レイアウトの目的を知り、ポイントを掴む ・レイアウトや構図の法則を学ぶ ・公式、法則を応用したり組み合わせる紙面を構成する ・紙面の各要素の名称を知る 	2
3.3	色と配色	<ul style="list-style-type: none"> ・色の基本を知る ・画像処理の基本となる色の三属性 ・トーンや色のイメージでターゲットに合った配色をする ・RGB と CMYK の違いを知る 	2
3.4	画像	<ul style="list-style-type: none"> ・紙面で使われる画像の種類と役割を知る ・画像の効果的な使い方を学ぶ ・目的に応じた画像素材の補正・加工方法を学ぶ ・画像補正の注意点を学ぶ 	2
3.5	フォント	<ul style="list-style-type: none"> ・情報を伝えとなる文字について学ぶ ・フォントの選びで変わる可読性とデザイン性 ・たくさんのフォントを知り、適切に使いこなす ・1行の字数、字間、行間について 	2
評価方法	①課題提出※：70%、②出席率：30% ①～②の合計得点を評価（優、良、可、不可）に置き換える ※各制作演習での作品を学期末に提出する。		
関連科目	CG 基礎（1年次）		
備考			