

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

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