

科目番号：G-101

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
デザイン理論		15			15
科目概要	色彩や物体の配置などデザインの要素が引き起こす様々な効果について、講義と実例を通して「分析」「評価」「コントロール」する基礎的な知識と技法を学習する。				
学習到達目標	ビジュアルデザインに関する知識や技術を学習することにより、デザインの中に自分の意図を明確に表現する方法を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	デザイン分野とデザインの本質	10	線遠近法以外の遠近法	
	2	色の基本的な知識		調子で表す立体感	
	3	色による感情効果	11	平面構成	
		色の対比と同化		表現法	
	4	配色法	12	美の秩序と構成の基本	
	5	色の特徴	13	配置による感情効果	
	6	観察の重要性	14	デザインプロセス	
		観察方法としてのデッサン		デザイナーの心得	
	7	プリミティブによる観察	15	デジタルデザインへ	
遠近法の基礎知識		科目試験			
8	一点透視法の利用				
	二点透視法の利用				
	三点透視法の利用				
9	線遠近法の応用				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	デザイン理論			
	副教材	配色カード、スケッチブック、色鉛筆、鉛筆(2B、6B)、消しゴム、定規、のり、はさみ、カッターナイフ			
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 科目試験(50%) 演習作品(50%) 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		