

科目名	デザインプロセス論演習 [インターフェース&グラフィック] (卒業必修)				
授業形態	演習	学年	1		
開講時期	2023 年度 前期	単位数	2		
担当教員	高橋 延昌、横尾 誠				
内容および計画	<p>WEB デザインと DTP デザインに共通する情報デザインの考え方を習得する。 視覚的な要素を使い、美しくかつ分かりやすく情報を伝えることは普遍的なことであり、あらゆる視覚表現の基本である。この授業では、身の回りから、分かりにくく見えるものをまず発見する。次に、どうしたら視覚的に分かりやすく伝えることができるか改善策を考える。事例とテーマに沿って、問題発見から解決の糸口を見つけるまでのデザインプロセスを繰り返す。すめる。</p>				
1	ガイダンス				
2	「文字組み」による分かりやすさ・分かりにくさについて演習				
3	「写真イメージ」による分かりやすさ・分かりにくさについて演習				
4	「ピクトグラム」による分かりやすさ・分かりにくさについて演習				
5	「イラストレーション」による分かりやすさ・分かりにくさについて演習				
6	「地図」による分かりやすさ・分かりにくさについて演習				
7	「モーション」について演習				
8	「シーン」について演習				
9	「ポインティング」について演習				
10	「カテゴリ」について演習				
11	「ナビゲーション」について演習				
12	最終課題「情報の視覚化」について演習				
13	最終課題「情報の視覚化」について演習				
14	最終課題「情報の視覚化」について演習				
15	最終課題「情報の視覚化」について演習				
教科書					
	タイトル	著者名	出版社	ISBN	発行年
資料教材を配布					
	参考書				
成績評価					
	評価方法			割合(%)	
	受講態度 (リアクションペーパーなどを含む)			20	
	課題提出 (テーマごと)			80	
欠席・遅刻・早退は、減点します。授業回数 1/3 以上の欠席は履修放棄とみなします。問題のある授業態度 (居眠りや私語等) は、減点の対象とします。					
学習到達目標	演習を通じて、インターフェース分野およびグラフィック分野にかかわるデザインプロセスを身につける。インターフェース分野およびグラフィック分野にかかわる基礎的な技術 (ソフトウェアの使い方など) を習				

	得する。
先修条件	
実務経験	
その他	<p>その他 便宜上、この授業では、主に WEB デザインはインターフェース分野、そして DTP デザインはグラフィック分野にかかわるものとして説明する。</p> <p>なお、デザインプロセス論 [インターフェース&グラフィック](講義科目) とセットである。</p>