

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	ビジュアルデザイン	2	2	デザイン	選択	入門 CG デザイン CG-ARTS 協会

1. 学習の到達目標

ビジュアルデザインに関する基礎的な知識と技術を習得させ、実際に創造し応用する能力と態度を育てる。学習指導要領の内容における「(2) ビジュアルデザイン」を扱うものとする。

2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	デザインを取り巻く技術について関心を持ち、日常生活の中にある事象を、デザインの観点で多角的に分析する意欲と、自分の創造につなげる態度を持つとする。	デザインに関する知識や技術が実際の表現にどう活用されているかを多角的に捉えることができ、デザインが社会に対して担う必要性や責任、重要性などを学習した内容から客観的に判断できる。	デザインに関する知識や技術を実際の創造、表現活動や社会と照らして、客観的なプレゼンテーション（分析や討論）ができ、またそれらが有機的に反映された自己のデザイン表現ができる。	デザインに関する各分野の知識や技術を的確に把握し、実際の創造表現活動に活用、応用できる能力を持ち、社会におけるデザインの役割や責任、必要性を理解している。
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況、提出物の状況、提出課題および定期テストなどを総合的に判断して評価します。			

3. 教科からのメッセージ

ビジュアルデザインの概要、グラフィックデザイン、広告デザイン、写真と印刷技術、その他のビジュアルデザイン全般について、Macintosh を使ったデジタル系の演習課題として学習します。

2年 ビジュアルデザイン 年間指導計画表

単位数（2単位） 教科書：デザイン・制作のセオリー
（グラフィックス社）

目 標	ビジュアルデザインについての知識理解を深め、主にコンピュータを使った制作の技術レベルを上げる。		
月	大 項 目	中 項 目	時数
4	オリエンテーション	評価基準や年間計画について	1
5	基本的な静止画像処理 (Photoshop の演習)	1. Photoshop を使った画像処理の理解 2. 静止画像の加工表現 3. 合評	4 8 1
6	ページレイアウト表現	1. テキスト入力法法の理解と表現	4
7		2. 素材・画像・文字のレイアウト 3. 合評	9 1
9	新聞広告の制作	1. 広告レイアウトの理解	4
10		2. スキャニングと画像編集	2
11		3. レイアウトの実践と印刷	1 2
		4. 合評	2
12	パッケージデザイン制作	1. Illustrator による展開図の作成	8
1		2. イラストや画像を用いたデザイン制作とレイアウト	1 2
2 3		3. 合評	2