授業科目名	デザイン論	学年	2	学 科	CGデザイン科	年度	2026
担当教員名	三橋 幸四郎						
授業の方法	講義	科目区分	必修	学期	通年	単位数	2	時間数	30
実務 / 指導経験	イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。 専門学校、高校、大学でCG教育に携わる。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	デザインの手法や歴史等幅広く学び、デザイナーとしての基礎スキルを学びます。デザインの本質や役割を理解し、視覚表現だけでなく「考える力」「伝える力」を養い、社会やユーザーとの関係性を踏まえ、意図を持ったデザインができる基礎力を身につけます。						
授業の到達目標	1. デザインの基本原則が理解できる。 2. 様々な絵画の特徴やデザイン様式について理解できる。 3. コンセプトに基づいたデザイン手案ができる。						
成績評価の方法	方法	定期試験:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)					
準備学習・事後学習等	・普段使っている商品・広告・Webサイト・アニメ・パッケージなどを見て、なぜこの形なのか、なぜこの色なのか 誰に向けたデザインなのか、見やすい・使いやすい理由は何か等を考えておくこと。 ・作品制作で自分の好きなデザインだけを作るのではなく、デザイン論で学んだ知識や技術を盛り込みながら客観的な説明ができるようにプリント等を見直しておくこと。						
テキスト	無						
参考書等	有	オリジナルプリント					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	デザイン論では、どこかで聞いたことのあるデザイン様式やその技法等を視覚 心理 社会 文化の観点から幅広く学んでいきます。またデザイナーとして欠かせない用語等も学びますので、将来デザイナーとして就職することを意識しながら授業に挑んでください。						

授業計画

	内容		
1	消費者が好む色の傾向		
2	時代で売れる色		
3	五感を刺激する色		
4	様々な色の効果		
5	色彩学統括 まとめ		
6	近代デザイン		
7	和様式デザインの歴史		
8	和様式デザインの歴史		
9	吉祥文様		
10	吉祥文様		
11	プロダクトデザイン		
12	デザイン様式の特徴		
13	デザインの社会的役割		
14	DTP概論 レイアウト		
15	可読性と視認性		
16	タイポグラフィ		
17	グラフィックデザイン		
18	UIデザイン		
19	ゲームの歴史に見るグラフィックの変化		
20	アニメの作画の変化		
21	デザインと知的財産権		
22	デザインと心理的効果		
23	形と構成 点 線 面 シルエット		
24	形と構成 点 線 面 シルエット		
25	形と構成 点 線 面 シルエット		
26	ロゴデザイン		
27	ロゴデザイン		
28	形と構成 点 線 面 シルエット		
29	ロゴデザイン		
30	ロゴデザイン		