

# 東京都立八王子桑志高等学校 令和6年度 年間指導計画（シラバス）

教科・分野：	産業・デザイン	科目：	基礎グラフィック	単位数：	2	指導学年：	2
使用教科書	無し	副教材	無し				

年間指導目標：

1学年において、修得したデザインに必要な基本的情報スキルを発展させるために、各制作プロセスを通じてデザインにおける情報処理活用能力を更に向上させる。また、各制作過程を通じてデザインの企画立案をも視野に入れた指導を行う。

評価規準	知識・技能（知）	思考力・判断力・表現力（思）	主体的に学習に取り組む態度・学びに向かう力（態）
	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイデアコンセプトの基本(発想の根拠)と造形法。</li> <li>グラフィックソフトの効果的な利用。</li> <li>編集デザインの基礎とDTPオペレーション。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイデアスケッチの量とアイデア統合による質の向上。</li> <li>要望に合わせた造形修正と編集。</li> <li>アプリケーションを利用した作品品質の向上。</li> <li>編集技術の向上と、条件に合う発想による成果物。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席、態度等の授業取組の状況。</li> <li>学習内容の理解と成果物への反映。</li> <li>課題提出状況。</li> </ul>

評価方法				
a:定期考査	b:パフォーマンス (実技・実習・課題)	c:小テスト等	d:自己評価	e:授業態度

学期	考査	単元及び指導内容	観点	評価規準	a	b	c	d	e	配当 時数
					1	中間考査	イラストレーションの制作 キャラクターの企画設定、 ラフスケッチ ・ドローソフトを利用した 制作作業 ・ラフスケッチのスキヤニ ング	(知)	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画内容の理解とアイデアスケッチへの反映。</li> <li>ドローソフト基礎操作とプロセス理解。</li> <li>原画取り込みのためのアプリケーション操作 法。</li> </ul>	
(思)	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンセプトと造形や配色の整合性。</li> <li>造形へのアプリケーション特性の活かし方。</li> <li>スキヤニング後の修正。</li> </ul>		○		○	○				
(態)	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席、態度等の授業取組の状況。</li> <li>学習内容の理解と成果物への反映。</li> <li>課題提出状況。</li> </ul>		○		○	○				
1	期末考査	イラストレーションの制作 アプリケーションを使った 作品制作 ・ベジェ曲線によるトレ ース ・着色[グラデーションメ ヂッシュ、グラデーション、ス ウオッチ等] ・印刷 講習会	(知)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドローソフトでの書き方の基礎理解。</li> <li>直線、曲線と接線の活かし方。</li> <li>グラデーションの効果と理解。</li> <li>色調整と出力。</li> </ul>		○		○	○	14
(思)	<ul style="list-style-type: none"> <li>造形へのアプリケーションの活用法。</li> <li>配色調整、造形調整。</li> <li>出力時の確認と調整。</li> <li>講評による振り返り。</li> </ul>		○		○	○				
(態)	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席、態度等の授業取組の状況。</li> <li>学習内容の理解と成果物への反映。</li> <li>課題提出状況。</li> </ul>		○		○	○				

2 学期	中間 考 査	DTPの制作 製品企画、モチーフの検討 広告レイアウトの検討	(知)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 広告の基礎。媒体の違いと宣伝方法。</li> <li>・ コンセプトの重要性と企画立案プロセスの理解。</li> <li>・ 要望にあったレイアウトとその基礎知識。</li> </ul>		○		○	○	16
			(思)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 媒体に合った宣伝方法を考えている。</li> <li>・ 広告目的にあったコンセプトを立てている。</li> <li>・ イメージボードの完成度。</li> </ul>		○		○	○	
			(態)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席、態度等の授業取組の状況。</li> <li>・ 学習内容の理解と成果物への反映。</li> <li>・ 課題提出状況。</li> </ul>		○		○	○	
2 学期	期 末 考 査	DTPの制作 ドローソフトを利用した制作作業 ・ 文字のアウトライン化によるロゴ制作、パスファインダー分割 ・ 着色[矩形変形、フィルター、テクスチャ等] ・ フォトレタッチソフトとの連携 ・ 印刷 講評会	(知)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 広告における文字配置の基礎理解。</li> <li>・ ブーリアン演算を利用した造形方法。</li> <li>・ 写真加工技術の理解と利用方法。</li> </ul>		○		○	○	16
			(思)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ フォントバランスを考えた文字加工。</li> <li>・ 写真加工と色調整が作品に反映されている。</li> <li>・ 印刷出力と作品の振り返り。</li> </ul>		○		○	○	
			(態)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席、態度等の授業取組の状況。</li> <li>・ 学習内容の理解と成果物への反映。</li> <li>・ 課題提出状況。</li> </ul>		○		○	○	
3 学期	学 年 末 考 査	エディトリアルデザイン メディアの市場調査 課題抽出とコンセプトメイキング アイデアの展開方法 ・ 文章資料による展開 ・ 音声資料による展開 ・ 映像資料による展開 講評会	(知)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 編集デザインの基礎。冊子の作り方と構成の理解。</li> <li>・ 冊子メディアにおけるコンセプトの立て方。</li> <li>・ 編集アプリケーションの効果的な利用方法。</li> </ul>		○		○	○	18
			(思)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 冊子の構成を理解した編集方法。</li> <li>・ メディアの違いと構成を理解した作品。</li> <li>・ 講評による作品の振り返り。</li> </ul>		○		○	○	
			(態)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出席、態度等の授業取組の状況。</li> <li>・ 学習内容の理解と成果物への反映。</li> <li>・ 課題提出状況。</li> </ul>		○		○	○	
									合計	78