

科目名	ビジュアルデザイン演習Ⅰ			科目コード	1111
開講学科	デザイン学科	単位数	4	形態	演習
教員名	宮本 知				
授業の目的及びテーマ					
現代社会において企業等が行う生活者とのコミュニケーション活動は、人々の生活に直接作用する社会機能です。ビジュアルデザイン演習Ⅰの目的は、企業等が行う社会とのコミュニケーション活動に対してデザインが果たすべき役割の理解と、総合的なマーケティング計画における視覚表現の研究です。					
授業概要					
企業等が生活者に対して有益で魅力的な商品やサービスを提供し、価格・流通・社会環境に配慮した活動を通じて生活者の信頼を得るために行う伝達行為を意味するマーケティング・コミュニケーション（MC）において、そのコミュニケーションの推進力となるデザインを学習するには、コンセプトの立案に始まるデザイン開発の統合的機能を理解する必要があります。本演習では商業施設の企画とビジュアル・アイデンティティ・プログラムの制作を通してMCデザインにおける企画力・創造力を培います。					
授業計画					
第 1 回：マーケティング・コミュニケーションとは 第 2 回：セールスプロモーション 第 3 回：広告媒体 第 4 回：新業態開発 第 5 回：トレンドとライフスタイル 第 6 回：新しいマーケティングの方向性 第 7 回：業態開発手法 第 8 回：V. I. 計画 第 9 回：デザインシステムの開発 第 10 回：デザインコンセプトの創出 第 11 回：イメージクライテリアの設定 第 12 回：ネーミング 第 13 回：ブランドネームとサービスマークおよび商号・商標 第 14 回：ネーミング開発の3大要素 第 15 回：ネーミングの種類と国際化			第 16 回：ベーシックデザインエレメンツの調査 第 17 回：デザインアイテムのコンセプトとクライテリア 第 18 回：ベーシックデザインエレメント開発 第 19 回：アプリケーションデザインアイテムの調査 第 20 回：アプリケーションデザインシステム開発 第 21 回：アプリケーションデザイン開発 第 22 回：アプリケーションデザインアイテムズのデザイン 第 23 回：セールスプロモーションについて 第 24 回：需要を創出するアイデアとは 第 25 回：店頭販売を補足する効果的な手法 第 26 回：プレゼンテーションの基礎知識 第 27 回：構想・計画・企画のプレゼンテーション 第 28 回：コンセプトのプレゼンテーション 第 29 回：ビジュアルアイテムのプレゼンテーション 第 30 回：ポートフォリオの制作		
テキスト	「ビジュアルデザイン演習Ⅰ」宮本 知 著 (大阪芸術大学通信教育部発行)		参考文献		
評価方法：					
通信授業は提出課題 2 件を以って評価する。 面接授業は受講態度、授業中提出物などにより総合的に評価する。					