

科目名	デザイン実習1B						年度	2025	
英語科目名	Design Practice 1B						学期	後期	
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	江崎泰央	教員の実務経験		有	実務経験の職種		グラフィックデザイナー		

**【科目の目的】**

前期の授業を通して作成したもの、身の回りにあるものを通し、デザインのレイアウト、イラストレーター、フォトショップなどのソフトウェアの基本操作を学習し、グラフィックスとしてまとめる力をつける。

**【科目の概要】**

講義と実習を組み合わせることにより、デザインの基礎スキルをバランスよく習得する。また、課題発表を通して自分の考えを表現する力を養う。

**【到達目標】**

- A. 技術力/課題内容と表現特性に合わせた制作技術を理解し、実践できるようになる
- B. 思考・発想力/課題条件に合わせた論理的思考に沿った、効果的な表現ができるようになる
- C. 企画力/複数のアイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができるようになる
- D. 遂行力/制作時間と提出期日を考慮してスケジュール管理と課題提出ができるようになる
- E. 社会性/主体的に授業参加をして、自分の作品を言語化し人に説明するコミュニケーション力を身につける

**【授業の注意点】**

学生の自由な発想のもと、制作における相談、発表、検証、評価を行う。より良い作品制作に必要な学生間、教員とのコミュニケーションと制作過程を重視する。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることができない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	ソフトの特性を理解したうえで技術を応用し丁寧に課題を制作することができる	ソフトの特性を理解したうえで丁寧に課題を制作することができる	ソフトの特性を理解し課題を制作することができる	ソフトの特性を理解できないことがあり課題制作が難しい	ソフトについて理解できず課題も制作出来ない
到達目標 B	課題条件を考え表現内容を工夫し、素材を活かした制作をしている	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、丁寧に制作している	課題条件に合わせた表現内容を工夫し、制作している	課題条件に合わせた表現内容を制作しているが、形になっていない	課題条件に合わせた表現内容についての理解が不足している
到達目標 C	自分の課題について大変よく理解し検証することができる	自分の課題についてよく理解し検証することができる	自分の課題について理解し検証することができる	自分の課題についての理解や検証することが難しいことがある	自分の課題についての理解や検証することができない
到達目標 D	制作時間を考えて内容を工夫し、スケジュール管理と課題提出ができる	制作時間と提出期日を考慮してスケジュール管理と課題提出ができる	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができる	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができない時がある	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができない
到達目標 E	主体的に授業参加し、自分の作品を言語化して丁寧に説明できる	休まず授業参加し、自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができない時がある	自分の作品を言語化して説明することができない

**【教科書】**

課題ごとに資料を用意する

**【参考資料】**

**【成績の評価方法・評価基準】**

課題80% 提出された課題を総合的に評価する  
平常点20% 授業態度によって評価する

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		デザイン実習 1B			年度	2025
英語表記		Design Practice 1B			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション・演習	illustratorの基本操作の理解	1 ガイダンス	授業のスケジュール、進め方を理解する	2	
			2 illustratorの操作方法	イラストレーターの簡単な操作を通し操作を習得する		
2	誌面レイアウト、フォントについて	レイアウトやフォントの基本的な理解	1 調査	レイアウトの基本を、パンフレットから学び取り、使用されているフォントや、一般的なフォントについて学ぶ	2	
3	名刺カードデザイン	名刺カード制作	1 名刺制作の作成	企業向けに可変情報を主体とした名刺カードデザインを作成することができる	2	
4	名刺カードボード作成	名刺カードのボード制作	1 プレゼンボード制作	作成した名刺のプレゼンボードを作成することができる	2	
			2 illustratorの操作方法	イラストレーターの初期設定やカラーモードなどの様々な設定を学習し、ボード作成ができる		
5	プレゼンテーション	名刺カードのプレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分のデザインをプレゼンテーションをすることができる	2	
			2 作品提出	作品を提出することができる		
6	画像について	Photoshopでの基本画像編集の理解	1 Photoshopの初期設定	フォトショップの初期設定、解像度などを習得する	2	
			2 Photoshopの操作方法	簡単な操作方法を中心に、一般的なスキャンした画像などの、ゴミや誇りの除去などを習得する		
7	画像修正演習	Photoshopでの基本画像編集の理解	1 画像修正	フォトショップで前期作成の作品の画像修正をすることができる	2	
8	前期まとめ資料作成1	撮影した作品の画像編集	1 データのまとめ方の理解	イラストレーター、フォトショップを用い、前期に作成した作品資料のまとめ方を理解する	2	
			2 データをまとめる	イラストレーター、フォトショップを用い、前期に作成した作品資料をまとめることができる		
9	前期まとめ資料作成2	撮影した作品の画像編集	1 データをまとめる	イラストレーター、フォトショップを用い、前期に作成した作品資料をまとめることができる	2	
10	オリエンテーション	コンペ出展についてのガイダンス	1 コンペについて	外部コンペティションの内容について理解する	2	
11	デザイン検討作業1	アイデア検討	1 デザイン案出し	デザイン案を50案作成することができる	2	
			2 デザイン検討	デザイン案の検討をすることができる		
12	デザイン検討作業2	平面的にアイデアを検討・制作	1 illustratorでの作業	作成したデザインを下にイラストレーターを用いてデータを作成する。	2	
13	最終プレゼンテーション準備	立体的にアイデアを検討・制作	1 illustratorでの作業	プレゼン資料を作成することができる	2	
			2 Fusion360での作業	簡易的なFusion360を用い、画像合成をすることができる		
14	最終プレゼンテーション準備	プレゼンに向けたボード制作	1 写真撮影	作品の写真撮影をすることができる	2	
			2 課題のまとめ作業	撮影した画像を用いてプレゼンテーションの準備をすることができる		
15	最終プレゼンテーション	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	作品のプレゼンテーションをすることができる	2	
			2 作品提出	課題を提出することができる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他  
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった  
備考 等