

科目名	デザイン論 1						年度	2026	
英語科目名	Design theory 1						学期	前期	
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	藤田祐子	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		
<b>【科目の目的】</b> ・商業におけるデザイナー（グラフィックデザイン・イラストレーション）の役割を探求することができる。 ・基礎～実践レベルのデザインの考え方を身につける。									
<b>【科目の概要】</b> コミュニケーションにおけるデザインのあり方を学ぶ									
<b>【到達目標】</b> A：知識力/商業におけるデザイナー（グラフィックデザイン・イラストレーション）の役割を理解している B：遂行力/制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができるようになる C：社会性/主体的に授業参加をして、自分の考えやアイデア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									
<b>【授業の注意点】</b> 学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自ら関心をもって情報を取材し発表するだけでなく、他者の発表にしっかり耳を傾けること。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3 ふつう					レベル1 要努力	
到達目標 A	デザイナーの役割を理解し、自らの考えをわかりやすく人に説明することができる		デザイナーの役割を理解し、自らの考えを文章にまとめることができる					デザイナーの役割の理解と、言語化が不足している	
到達目標 B	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		提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる					提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない	
到達目標 C	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		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	
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 課題ごとに資料を用意する									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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		デザイン論 1			年度	2026
英語表記		Design theory 1			学期	前期
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	ガイダンス	授業について理解する	1 授業ガイダンス	デザイン論の目的を理解する	2	
2	好きなデザインの紹介	自身の考えを言語化しプレゼンテーション形式で人に伝えることに慣れる	1 言語化	自身の好きなデザインを理解し言語化することができる	2	
			2 伝える	自身の考えをわかりやすく伝える力を身につける		
3	ことばのワーク	ペアワークを通して言語化、ビジュアル化することに慣れる	1 ペアワーク1	自分の考えを他人に伝える力を身につける	2	
			2 ペアワーク2	他人の考えを理解する力を身につける		
			3 ペアワーク3	協働して成果を出す力を身につける		
4	デザイナーの仕事について	デザイナーの仕事について理解を深める	1 デザイナーのワークフロー紹介	デザイナーの業務内容や流れを理解する	2	
5	発想力ワーク①	ワークを通して発想力・思考力の幅を広げる	1 アイデア出し（手書きラフ）	自由な発想でアイデアを出す力を身につける	2	
			2 表現力	表現力を向上させる		
6	発想力ワーク①	ワークを通して発想力・思考力の幅を広げる	1 アイデア共有	自分のアイデアを人に伝える力を身につける	2	
			2 視る力	視る力を向上させる		
7	発想力ワーク②	ワークを通して発想力・思考力の幅を広げる	1 アイデア出し（手書きラフ）	自由な発想でアイデアを出す力を身につける	2	
			2 表現力	表現力を向上させる		
8	発想力ワーク②	ワークを通して発想力・思考力の幅を広げる	1 アイデア共有	自分のアイデアを人に伝える力を身につける	2	
			2 視る力	視る力を向上させる		
9	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 課題オリエン	コンテストの目的を理解する	2	
			2 ラフ制作	自由な発想でアイデアを出す力を身につける 表現力を向上させる		
10	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 アイデア出し	自身のアイデアを言葉で伝えられる	2	
11	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 データ制作	ラフをもとにデザインデータ作成ができる	2	
12	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 データ制作	ラフをもとにデザインデータ作成ができる	2	
13	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 データ制作	ラフをもとにデザインデータ作成ができる	2	
			2 印刷	設定を確認し印刷ができる		
14	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 発表する	自身のアイデアを言葉で伝えられる	2	
			2 人の発表を聞く	他人のアイデアを理解する力を身につける		
15	コンテスト応募（ポスターデザイン）	テーマに合わせた柔軟な発想力と人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1 データ提出・応募	決められた指示に合わせデータ作成・提出ができる	2	
			2 スケジュール管理	スケジュール管理ができ納期を守る		

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