

科目名	総合実習 1							年度	2026
英語科目名	General Course 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	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	井口亮 山路康隆	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】 ・視覚伝達デザインの基礎的なスキルを身につける ・実践的な課題制作を通して視覚伝達デザインの表現特性を理解する ・自分の作品を言語化し人に説明することができる									
【科目の概要】 グラフィックの課題制作を通して、表現特性について学ぶ									
【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え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】 クラス＝デザイン制作室という認識をもってより良いデザイン制作に必要な学生間・教員と学生のコミュニケーションと制作プロセスを重視する。授業に出席するだけでなく、制作にあたっては各自で授業の事前準備と事後のフォローを前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。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	表現特性に合わせた技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、制作している	表現特性に合わせた技術を理解しているが、形として不十分	表現特性に合わせた技術についての理解が不足している				
到達目標 B	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った効果的な表現ができる	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った表現ができる	課題条件に合わせた思考と表現ができる	課題条件に合わせた思考はしているが表現が不十分	課題条件の理解が不足し、思考と表現が不十分				
到達目標 C	多く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	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	アイデアをもとに、デザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の検証が不十分	アイデア、デザイン内容の検証が共に不十分				
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えて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時がある	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 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		総合実習 1			年度	2026
英語表記		General Course 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	イメージを形にネームロゴ	思い描いたことを表現するため、書くことに慣れ、手を自由に動かせるようになる	1 自己紹介	自己紹介できる	2	
			2 ネームロゴラフ	ラフスケッチができる		
			3 提出する	提出ができる		
2	イメージを形にネームロゴ	ドローイング練習として複数のラフスケッチをもとに、アイデアをまとめる	1 ネームロゴ下書き	アイデアをまとめることができる	2	
			2 ネームロゴ清書	下書きができる		
			3 提出する	提出ができる		
3	イメージを形にネームロゴ	水性パンの使い方の練習、自分の作品を言語化し人に説明できるようになる	1 ネームロゴ清書	線～面を丁寧に塗ることができる	2	
			2 プレゼンテーション	自分の作品について説明できる		
			3 提出する	提出ができる		
4	イメージを形にネームロゴ	思い描いたことを表現するため、書くことに慣れ、手を自由に動かせるようになる	1 友人からの聞き取り	聞き取りできる	2	
			2 ネームロゴラフ	ラフスケッチができる		
			3 提出する	提出ができる		
5	イメージを形にネームロゴ	ドローイング練習として複数のラフスケッチをもとに、アイデアをまとめる	1 ネームロゴ下書き	アイデアをまとめることができる	2	
			2 ネームロゴ清書	下書きができる		
			3 提出する	提出ができる		
6	イメージを形にネームロゴ	水性パンの使い方の練習、自分の作品を言語化し人に説明できるようになる	1 ネームロゴ清書	線～面を丁寧に塗ることができる	2	
			2 プレゼンテーション	自分の作品について説明できる		
			3 提出する	提出ができる		
7	ビクトグラム	目的を想定してコンセプトを考えたビクトグラム制作を実践する	1 ビクトグラムの理解	ビクトグラムの歴史を学び、概要を理解している	2	
			2 リサーチ、ラフスケッチ	リサーチ、ラフスケッチができる		
			3 提出する	提出ができる		
8	ビクトグラム	目的を想定してコンセプトを考えたビクトグラム制作を実践する	1 トーン、マナーの理解	デザインのトーン、マナーについて理解している	2	
			2 リサーチ、ラフスケッチ	リサーチ、ラフスケッチができる		
9	ビクトグラム	目的を想定してコンセプトを考えたビクトグラム制作を実践する	1 ビクトグラム下書き	アイデアをまとめることができる	2	
			2 ビクトグラム清書	下書きができる		
10	ビクトグラム	目的を想定してコンセプトを考えたビクトグラム制作を実践する	1 ビクトグラム清書	丁寧に仕上げられている	2	
			2 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる		
			3 提出する	提出ができる		
11	ポスターデザイン	テーマ、目的を想定してコンセプトを考えたポスター制作を実践する	1 視覚表現の可能性理解	ポスターデザインの歴史を学び、概要を理解している	2	
			2 リサーチ、ラフスケッチ	リサーチ、イメージの言語化、ラフスケッチができる		
			3 提出する	提出ができる		
12	ポスターデザイン	テーマ、目的を想定してコンセプトを考えたポスター制作を実践する	1 リサーチ、ラフスケッチ	リサーチ、イメージの言語化、ラフスケッチができる	2	
			2 データ作成準備	データフォーマットを理解し、作成できる		
13	ポスターデザイン	テーマ、目的を想定してコンセプトを考えたポスター制作を実践する	1 デザインデータ作成	デザインデータ作成ができる	2	
			3 提出する	提出ができる		
14	ポスターデザイン	テーマ、目的を想定してコンセプトを考えたポスター制作を実践する	1 中間プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 デザインデータ作成	デザインデータ作成ができる		
15	ポスターデザイン	テーマ、目的を想定してコンセプトを考えたポスター制作を実践する	1 デザインデータ作成	中間プレゼンテーションを元に丁寧に仕上げられている	2	
			2 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる		
			3 提出する	提出ができる		

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