

科目名	デザイン実習 1 A						年度	2026	
英語科目名	Design Course 1A						学期	後期	
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	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	伊藤珠生	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】

- ・情報を整理してPCによるデザイン～データ制作をすることが出来る
- ・フライヤー、リーフレット等条件に合わせて文字情報を見やすくデザイン制作することができる
- ・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】

デザインの課題制作を通して、表現特性について学ぶ

【到達目標】

- 技術力/デジタルデータの特性を理解し、制作にあたって適切な操作やデータ制作ができる
- 表現力/課題条件に合わせたビジュアル表現ができるようになる
- 知識力/構成、色彩、デジタルデータなどデザインに関する基礎知識を制作に活かすことができるようになる
- 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
- 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	要望に応える制作技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、制作している	要望に応える制作技術を理解しているが、形として不十分	要望に応える制作技術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、リサーチや内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の修正が不十分	アイデア、デザイン内容の検証、修正が不十分
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 1A			年度	2026
英語表記		Design Course 1A			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	ガイダンス	授業について理解する	1 授業ガイダンス	課題スケジュールの確認	2	
			2 課題オリエン	課題の目的を理解する		
2	カード制作	目的に合わせた情報収集を行い、魅力的に表現できる	1 アイデアラフ制作	目的と用途を理解し、既存の構成案をもとにデザインを提案できる	2	
			2 データ制作	情報を整理し、表組・構成できる		
3	カード制作	目的に合わせた情報収集を行い、魅力的に表現できる	1 データ制作&提出	制作物を完成、提出できる	2	
			2 次回課題の告知	次回の課題目的を理解し、次回授業までに準備する		
4	DM制作	目的に合わせた情報収集を行い、DMとして魅力的に表現できる	1 アイデアラフ制作	目的と用途を理解し、既存の構成案をもとにデザインを提案できる	2	
5	DM制作	目的に合わせた情報収集を行い、DMとして魅力的に表現できる	1 文字組み	基礎を理解した上で、適切な文字組みができる	2	
6	DM制作	目的に合わせた情報収集を行い、DMとして魅力的に表現できる	1 データ制作	情報を整理し、表組・構成できる	2	
7	DM制作	目的に合わせた情報収集を行い、DMとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
8	DM制作	目的に合わせた情報収集を行い、DMとして魅力的に表現できる	1 データ制作&提出	制作物を完成、入稿データとして提出できる	2	
			2 次回課題の告知	次回の課題目的を理解し、次回授業までに準備する		
9	複数カード制作	カード数点を、一貫したデザインで魅力的に表現できる	1 アイデアラフ制作	目的と用途を理解し、既存の構成案をもとにデザインを提案できる	2	
10	複数カード制作	カード数点を、一貫したデザインで魅力的に表現できる	1 データ制作	複数の情報を整理し、表組・構成できる	2	
11	複数カード制作	カード数点を、一貫したデザインで魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
12	複数カード制作	カード数点を、一貫したデザインで魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
13	複数カード制作	カード数点を、一貫したデザインで魅力的に表現できる	1 データ制作&提出	制作物を完成、入稿データとして提出できる	2	
			2 次回課題の告知	次回の課題目的を理解し、次回授業までに準備する		
14	ポスター制作	これまでに習得した技術を確認する	1 提案	目的と用途を理解し、既存の構成案をもとにデザインを提案できる	2	
			2 データ制作	複数の情報を整理し、表組・構成できる		
15	ポスター制作	これまでに習得した技術を確認する	1 課題の完成	制作物を完成することができる	2	
			2 提出	入稿データとして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