

科目名	デザイン実習 3A							年度	2026
英語科目名	Design Course 3A							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 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	岡本昌太	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】 企業や商品のブランディングを企画・制作する。									
【科目の概要】 この授業では、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。									
【到達目標】 この科目では、実践的なデザインの仕事を想定した授業を行うことで、企業や商品のブランディングや広告のアートディレクションの仕方について深く理解できることを目標としている。①テーマに基づいたコンセプトの立案ができること。②コンセプトに基づいたビジュアル作りができること。③イラスト、写真やキャッチコピーに至るまでトータルでデザイン、アートディレクションができること。④プロの仕事と同じぐらいの完成度のデザインができること。									
【授業の注意点】 この授業では、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】 参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 課題制作、レポート、プレゼンテーション等を総合的に評価する。									
※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 3A			年度	2026
英語表記		Design Course 3A			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	授業内容や目的について	1 オリエンテーション	授業内容を理解することができる	2	
			2 ヒアリング	目的を理解することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
2	ブランディング①	ブランディングデザイン	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
3	ブランディング②	ブランディングデザイン	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
4	ブランディング③	ブランディングデザイン	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
5	ブランディング④	ブランディングデザイン	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
			3 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
6	ブランディング⑤	ブランディングデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
7	ブランディング⑥	ブランディングデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
8	ブランディング⑦	中間プレゼンテーション、講評	1 プレゼンテーション	コンセプトを言語化できる	2	
			2 コミュニケーション	コンセプトを伝達できる		
			3 ターゲティング	ターゲット（ユーザー）を想定できる		
9	ブランディング⑧	ブランディングデザイン	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
10	ブランディング⑨	ブランディングデザイン	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
11	ブランディング⑩	ブランディングデザイン	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
12	ブランディング⑪	ブランディングデザイン	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
			3 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
13	ブランディング⑫	ブランディングデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
14	ブランディング⑬	ブランディングデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
15	ブランディング⑭	プレゼンテーション、講評	1 プレゼンテーション	コンセプトを言語化できる	2	
			2 コミュニケーション	コンセプトを伝達できる		
			3 ターゲティング	ターゲット（ユーザー）を想定できる		

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