

|  |                                  |                                |                           |                                |                            |         |   |             |      |
|--|----------------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|----------------------------|---------|---|-------------|------|
| 科目名  | グラフィックデザイン実習 2                   |                                |                           |                                |                            |         |   | 年度          | 2026 |
| 英語科目名  | Graphic Design Course 2          |                                |                           |                                |                            |         |   | 学期          | 後期   |
| 学科・学年  | デザイン科<br>グラフィックデザイン専攻 2年次        | 必/選                            | 選                         | 時間数                            | 120                        | 単位数     | 4 | 種別※         | 実習   |
| 担当教員   | 山路康隆、井口 亮                        |                                | 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】<br>雑誌や販促ツールなどデザインの知識と技術を学び、作品を企画・制作する。   |                                  |                                |                           |                                |                            |         |   |             |      |
| 【科目の概要】<br>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】<br>この科目ではグラフィックデザイン専攻共通のスキルとして以下のことを目標としている。①前期～後期で学んだグラフィックデザイン全般の実践知識を制作に活かすこと。②制作プロセスにおいて教員と相談し検証しながら制作できること。③提出期限を厳守し、完成したデザインについて明確に説明できること。 |                                  |                                |                           |                                |                            |         |   |             |      |
| 【授業の注意点】<br>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<br>評価   | レベル5<br>優れている                    | レベル4<br>よい                     | レベル3<br>ふつう               | レベル2<br>あと少し                   | レベル1<br>要努力                |         |   |             |      |
| 到達目標<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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】<br>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】<br>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  |                 | グラフィックデザイン実習 2          |      |              | 年度                   | 2026 |  |
|------|-----------------|-------------------------|------|--------------|----------------------|------|--|
| 英語表記 |                 | Graphic Design Course 2 |      |              | 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<br>フライヤー① | 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    | フライヤー②          | フライヤーデザイン               | 1    | リサーチ         | 情報、知識をインプットできる       | 2    |  |
|      |                 |                         | 2    | アイデア         | アイデアを検証することができる      |      |  |
|      |                 |                         | 3    | デザイン         | アイデアをもとにアウトプットできる    |      |  |
| 3    | フライヤー③          | フライヤーデザイン               | 1    | リサーチ         | 情報、知識をインプットできる       | 2    |  |
|      |                 |                         | 2    | アイデア         | アイデアを検証することができる      |      |  |
|      |                 |                         | 3    | デザイン         | アイデアをもとにアウトプットできる    |      |  |
| 4    | 折フライヤー①         | フライヤーデザイン               | 1    | リサーチ         | 情報、知識をインプットできる       | 2    |  |
|      |                 |                         | 2    | アイデア         | アイデ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       |      |  |
| 5    | 折フライヤー②         | フライヤーデザイン               | 1    | アイデア         | アイデ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         | アイデアをもとにアウトプットできる    |      |  |
| 6    | 折フライヤー③         | フライヤーデザイン               | 1    | デザイン         | アイデ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    | 折フライヤー④         | フライヤーデザイン               | 1    | デザイン         | アイデ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    | パンフレット①         | エディトリアルデザイン             | 1    | リサーチ         | 情報、知識をインプットできる       | 2    |  |
|      |                 |                         | 2    | アイデア         | アイデ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       |      |  |
| 9    | パンフレット②         | エディトリアルデザイン             | 1    | リサーチ         | 情報、知識をインプットできる       | 2    |  |
|      |                 |                         | 2    | アイデア         | アイデ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   | パンフレット③         | エディトリアルデザイン             | 1    | アイデア         | アイデ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         | アイデアをもとにアウトプットできる    |      |  |
| 11   | パンフレット④         | エディトリアルデザイン             | 1    | アイデア         | アイデ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         | アイデアをもとにアウトプットできる    |      |  |
| 12   | パンフレット⑤         | エディトリアルデザイン             | 1    | デザイン         | アイデ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        |      |  |
| 13   | パンフレット⑥         | エディトリアルデザイン             | 1    | デザイン         | アイデ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   | パンフレット⑦         | エディトリアルデザイン             | 1    | デザイン         | アイデ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   | パンフレット⑧         | エディトリアルデザイン             | 1    | デザイン         | アイデ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        |      |  |

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