

| | | | | | | | | | |
|-------|---------------------------|---------|---|-----|---------|-----|-------------|-----|------|
| 科目名 | グラフィックデザイン実習 3 | | | | | | | 年度 | 2026 |
| 英語科目名 | Graphic Design Course 3 | | | | | | | 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 3年次 | 必/選 | 選 | 時間数 | 120 | 単位数 | 4 | 種別※ | 実習 |
| 担当教員 | 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】

地域社会との連携課題を通じて実践的なデザイン制作を経験するとともに、多様なターゲットに応じた情報整理と表現力を養うことを目的とする。前半では地元イベントのポスター制作を通じて公共性・実用性のあるデザインの視点を学び、後半では卒業制作に向けた自己課題設定と検証力を培う。これにより、実務に即した課題解決力と企画提案力を高めることを目指す。

【科目の概要】

地域連携による実案件を想定したポスター制作、および卒業制作に直結する準備課題の二本立てで進行する。前半では地域イベントを題材に、国内向けとインバウンド向けの二種のポスターを企画・制作し、学内検証と地域関係者へのプレゼンを行う。後半では各自の興味や研究テーマをもとに卒業制作に向けた課題を設定し、デザイン制作・検証・プレゼンを通じて発展的な制作力を身につける。

【到達目標】

本科目では、A～Eの能力をバランスよく養うことを目標とする。Aでは地域連携の課題を通じてリサーチ力と課題把握力を高める。Bでは多様なターゲットを意識したデザイン表現を実現する力を培う。Cではプレゼンテーションや学内検証を通じて企画意図を適切に伝える力を強化する。Dでは卒業制作に向けてのテーマ設定や課題解決プロセスを主体的に構築できる力を養う。Eではチームや地域関係者との協働を通じ、コミュニケーション能力と実務に近い対応力を身につける。

【授業の注意点】

制作にあたってはデザイナーとして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 | 背景と課題を的確に整理し、深い洞察を示す | 背景理解とリサーチが十分行えている | 課題把握と調査は基本的にできている | リサーチが浅く、整理が不十分 | 課題理解や調査が不足している |
| 到達目標 B | ターゲットに最適な表現で高い完成度を実現 | 表現力に優れ、ターゲット性を考慮 | 基本的な表現力が備わっている | 表現力に欠け、伝達が弱い | 表現力不足で課題に不適切 |
| 到達目標 C | 意図を的確に伝え説得力のある発表ができる | 意図を整理し、明確に伝えられる | 基本的な説明と発表ができる | 意図が曖昧で伝わりにくい | 発表が不十分で意図が伝わらない |
| 到達目標 D | 卒制に向け独自性ある課題を的確に構築 | 卒制に適切な課題設定ができる | 卒制に向け基本的課題設定ができる | 課題設定が不十分で不明確 | 課題設定ができていない |
| 到達目標 E | 関係者と積極的に協働し実務的成果を上げる | 協働姿勢があり、成果につなげられる | 協働や対応が基本的にできる | 協働が消極的で成果に乏しい | 協働できず実務対応力に欠ける |

【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】

課題完成度40% 提出課題完成度を総合的に評価する。
 リサーチ20% 制作準備と過程を評価する。
 相談検証20% 制作過程で適切なディレクション受答ができたか評価する。
 プレゼン20% 制作物の発表方法、内容について評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

| 科目名 | | グラフィックデザイン実習 3 | | | 年度 | 2026 |
|------|----------------------|-------------------------|--------------|------------------|------|------|
| 英語表記 | | Graphic Design Course 3 | | | 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 | オリエンテーション ／地域課題説明 | 授業概要と地域連携課題 の理解 | 1 課題趣旨説明 | 地域連携課題の概要を理解できる | 2 | |
| | | | 2 イベントの情報共有 | | | |
| | | | 3 制作スケジュール提示 | | | |
| 2 | リサーチ（地域文化・ 観光ニーズ） | 地域特性とターゲットを 把握 | 1 地域調査 | 課題解決に必要な情報を収集できる | 2 | |
| | | | 2 参考事例収集 | | | |
| 3 | コンセプト設計 | 課題の方向性を定める | 1 コンセプト立案 | コンセプトを明確に設計できる | 2 | |
| | | | 2 ターゲット設定 | | | |
| | | | 3 デザイン方針策定 | | | |
| 4 | デザインラフ制作 | アイデアを可視化する | 1 ラフスケッチ作成 | ラフで表現の方向性を示せる | 2 | |
| | | | 2 配色／構図検討 | | | |
| | | | 3 初期案提示 | | | |
| 5 | 中間検証（学内レ ビュー） | 表現の適切さを確認 | 1 ラフ発表 | フィードバックを活用できる | 2 | |
| | | | 2 フィードバック共有 | | | |
| | | | 3 改善点抽出 | | | |
| 6 | デザイン制作（公式 版） | 地域公式向けポスター制 作 | 1 公式版デザイン・調整 | 公共性を意識したデザインができる | 2 | |
| | | | 2 出力確認 | | | |
| 7 | デザイン制作（観光 誘致版） | インバウンド向け表現の 検討 | 1 インバウンド版制作 | ターゲット別の表現ができる | 2 | |
| | | | 2 完成度向上 | | | |
| 8 | 地域最終プレゼン | デザイン成果の発表 | 1 ポスター発表 | 実務的に成果を発表できる | 2 | |
| | | | 2 質疑応答 | | | |
| 9 | 卒業制作準備オリ エンテーション | 卒制課題の方向性理解 | 1 卒業制作趣旨説明 | 卒制準備の視点を理解できる | 2 | |
| | | | 2 先行事例研究 | | | |
| | | | 3 課題検討 | | | |
| 10 | 課題テーマ設定 | 自主的な課題を構築 | 1 テーマ決定 | 卒制を想定した課題を設定できる | 2 | |
| | | | 2 目的の明確化 | | | |
| | | | 3 課題設定シート作成 | | | |
| 11 | リサーチと資料収集 | 卒制課題の基盤を作る | 1 リサーチ実施 | 課題解決に必要な情報を整理できる | 2 | |
| | | | 2 事例調査・資料整理 | | | |
| 12 | コンセプト立案 | 表現の方向性を定める | 1 コンセプト作成 | コンセプトを言語化できる | 2 | |
| | | | 2 デザイン方針決定 | | | |
| | | | 3 初期アイデア検討 | | | |
| 13 | デザイン制作（試 作） | 卒制に向けての試作 | 1 試作デザイン制作 | 試作を通じて改善点を把握できる | 2 | |
| | | | 2 検証用出力・レビュー | | | |
| 14 | 中間プレゼン | 学内検証とブラッシュ アップ | 1 発表・フィードバック | 発表を通じて表現を改善できる | 2 | |
| | | | 2 改善方針決定 | | | |
| 15 | 最終プレゼン | 成果を発表し次へつなげ る | 1 成果発表 | 卒制への発展的視点を持てる | 2 | |
| | | | 2 今後の展望提示 | | | |
| | | | 3 総合講評 | | | |

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