

科目名	デザイン論 4							年度	2026
英語科目名	Design theory 4							学期	後期
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	藤田祐子、大山敏弘、山口恵美子		教員の実務経験	無	実務経験の職種				
【科目の目的】									
<p>①デザインに関する法規や知的財産に関する知識とデザイナーに必要な批評眼を養う。</p> <p>②メディアリテラシーについての理解を深め、情報収集および情報発信について実践する。</p> <p>③デザイン業界における業界理解と自己アピールについて理解、実践する。</p>									
【科目の概要】									
<p>授業は、前半では「メディアリテラシー」についての授業を行う。中盤では「著作権」「知的財産権」に関する授業を行い、最後に就職活動直前を向ける者としての姿勢作りの授業を行う。授業では教員の講義を聴講すると共に、テーマに沿った内容についてディスカッションも行う。</p>									
【到達目標】									
<p>①メディアの役割について聴講および数人によるディスカッションを経て、自分自身の考えを言語化し、口頭発表できる。②著作権および産業財産権における意匠権、商標権及び法律で定められている内容について理解し、必要な事柄の調べ方の技術を身につけて、自身の創作・デザイン活動に役立てることができる。</p>									
【授業の注意点】									
<p>必要な資料は各回用意するが、聴講内容やディスカッションでの内容をしっかりと記録すること。最終授業終了後にレポートを作成し、提出する。また、試験を行う。この試験で60点未満の場合は再試験となる。</p>									
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	問題や与えられた条件をよく理解し、独自の調査と分析が的確にできる	問題や与えられた条件をよく理解し、調査と分析ができる	問題や与えられた条件を理解し、調査と分析ができる	問題や与えられた条件は理解しているが、調査と分析が出来ない	問題や与えられた条件の理解および調査と分析が出来ない				
到達目標 B	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 C	主体的に授業参加し、自分の考えを言語化して丁寧に説明できる	休まず授業参加し、自分の考えを言語化して説明することができる	自分の考えを言語化して説明することができる	自分の考えを言語化して説明することができない時がある	自分の考えを言語化して説明することができない				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】									
教科書はない。参考資料等は、授業中に配布する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
<p>試験60% 課題を総合的に評価する。</p> <p>レポート30% 授業内容の理解度を確認するために実施する。</p> <p>平常点10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。</p>									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デザイン論4			年度	2026
英語表記		Design theory 4			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 授業の流れの確認	授業構成を理解し学習目標を立てることができる	2	
2	メディアリテラシー①	メディアとのふれあい方を振り返る	1 メディアダイアリー	メディアと日常的な接し方を知る	2	
3	メディアリテラシー②	メディア特性について理解する	1 メディア調査	様々なメディアの特徴について語る事が出来る	2	
4	メディアリテラシー③	メディア発信	1 コンテンツ制作	メディア特性を理解したコンテンツの制作計画ができる	2	
5	メディアリテラシー④	プレゼンテーション	1 発表	コンテンツ企画の意図を説明できる	2	
			2 聴講と意見	コンテンツに対して発言することができる		
6	メディアリテラシー⑤	映画を通じて現在のメディアの裏側を知る	1 映画鑑賞	映画「ゼイリブ」を通じて現在のメディアの裏側を知る	2	
			1 作品解説	メディアの現状を知る		
7	著作権・知的財産権①	デザイナーと法律について理解を深める 知的財産権全体の概要を掴む	1 事例紹介	デザイナーにとっての法律についての必要性を理解する	2	
			2 権利について	「知的創造物についての権利」と、「営業上の標識についての権利」について理解する		
			3 各権利の保護期間	各権利の保護期間について理解する		
8	著作権・知的財産権② 著作権	著作権全体の概要を掴む	1 著作権について	アートとデザインにおける法的違いについて理解する	2	
			2 事例紹介	事例を学び、法を犯さないように理解を深める		
9	著作権・知的財産権③ 商標権	商標権全体の概要を掴む	1 商標権について	デザインにおける商標権の重要性について理解する	2	
			2 事例紹介	事例を学び、法を犯さないように理解を深める		
10	著作権・知的財産権④ 意匠権	意匠権全体の概要を掴む	1 意匠権について	デザインにおける意匠権の重要性について理解する	2	
			2 事例紹介	事例を学び、法を犯さないように理解を深める		
11	著作権・知的財産権⑥	著作権・知的財産権小テスト	1 著作権・知的財産権小テスト	今まで習った内容をテストにて確認する	2	
12	デザイン業界解説①	各デザイン業界の特徴について	1 業界研究	目指す業界についての知識を深めることができる	2	
13	デザイン業界解説②	各デザイン業界の特徴について	1 業界研究	目指す業界についての知識を深めることができる	2	
14	就職活動支援①	就活者としての心得	1 マナーとルール	就職活動におけるエチケットを身に着ける	2	
15	就職活動支援②	就活者としての心得	1 マナーとルール	就職活動におけるエチケットを身に着ける	2	

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