

科目名	デザイン実習 4A						年度	2026	
英語科目名	Design Course 4A						学期	前期	
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	長澤 星	教員の実務経験		有	実務経験の職種		絵本作家		

**【科目の目的】**

イラストの応用的な活用について企画・制作から学びます。

**【科目の概要】**

イラストの応用的な活用について企画・制作から学びます。

**【到達目標】**

以下のことを目標としている。①目的に対して適切なスキルを使用し、すみやかなデータ制作に取り組めること。②これまでに取り組んできたイラスト・デザインワークに用いたスキルを繰り返し復習し定着させること。③引き継ぎや入稿を前提とした、無駄のない正しいデータ制作ができること。

**【授業の注意点】**

繰り返し復習することでスキルアップに繋げること。苦手とするところをそのままにせず、さらなる向上を目指すこと。また、実作業ではスピードも求められるため、作業の正確さ・速度アップにも繋がるよう意識する。また、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】**

課題完成度50% 提出課題の完成度を評価する。  
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。  
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。

※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 4A			年度	2026
英語表記		Design Course 4A			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	授業の目的を理解する	1 授業の流れの確認	学習目標を立てることができる	2	
2	課題（1）お菓子缶のデザイン	テーマ設定	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
3	課題（2）お菓子缶のデザイン	テーマに沿ったデザイン提案	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする		
4	課題（3）お菓子缶のデザイン	テーマに沿ったデザイン提案	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする		
			3 制作	ラフをもとに下書きにはいる		
5	課題（4）お菓子缶のデザイン	イラスト制作	1 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする	2	
			2 下書き	ラフをもとに下書きにはいる		
			3 描画	下書きをもとに着彩する		
6	課題（5）お菓子缶のデザイン	イラスト制作	1 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする	2	
			2 下書き	ラフをもとに下書きにはいる		
			3 描画	下書きをもとに着彩する		
7	課題（6）お菓子缶のデザイン	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に条件に沿って提出をする		
8	課題（7）カフェの壁画提案	テーマ設定	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 コンセプトメイキング	情報収集を元にコンセプトメイキングができる		
9	課題（8）カフェの壁画提案	テーマに沿ったデザイン提案	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする		
10	課題（9）カフェの壁画提案	テーマに沿ったデザイン提案	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする		
11	課題（10）カフェの壁画提案	イラスト制作	1 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする	2	
			2 下書き	ラフをもとに下書きにはいる		
			3 描画	下書きをもとに着彩する		
12	課題（11）カフェの壁画提案	中間プレゼン	1 中間発表	自分の作品テーマを発表できる	2	
13	課題（12）カフェの壁画提案	イラスト制作	1 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする	2	
			2 下書き	ラフをもとに下書きにはいる		
			3 描画	下書きをもとに着彩する		
14	課題（13）カフェの壁画提案	イラスト制作	1 ラフスケッチ	デザインアイデアをかたちにする	2	
			2 下書き	ラフをもとに下書きにはいる		
			3 描画	下書きをもとに着彩する		
15	課題（14）カフェの壁画提案	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に条件に沿って提出をする		

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