

科目名	実践課題制作							年度	2026
英語科目名	Practical Exercise Creation							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	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	宮澤孝博、小飼 里香子、檜原 弘志、 木村 剛、伊藤洋平	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、雑貨 デザイナー、インテリアデザイ ナー、プロダクトデザイナー、 家具デザイナー		
【科目の目的】 本授業では、デザイナーとして社会で即戦力となるための実践力を養う。グラフィック・プロダクト・インテリアなどの専門領域から課題を選択し、企画立案から提案、成果物の完成までを一貫して経験する。実務に近い制作プロセスを通して、応用力と責任感を高め、卒業後のキャリア形成につなげる。									
【科目の概要】 本授業は、デザイナーとしての実務を意識した課題制作を行うゼミ形式の授業である。学生はグラフィック、プロダクト、インテリアなど専攻領域を選択し、企画立案から制作、成果発表まで一貫したプロセスを経験する。実践的な課題に取り組むことで、専門的知識と技術を統合し、現場に近い思考力と実行力を培うことを目的とする。制作を通じて主体性や責任感を高め、卒業後のキャリア形成に直結する力を身につける。									
【到達目標】 本授業の到達目標は、デザイナーとして必要な総合的実践力を養うことである。A：課題を的確に把握し独自の提案を行う企画力、B：表現へ効果的に落とし込む表現力、C：必要な技術を活用する技術力を高める。さらに、D：計画的に進行を管理する力とE：成果を的確に伝えるプレゼンテーション力を身につけ、実務に直結する応用力と主体性を培う。									
【授業の注意点】 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。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	独創性と実現性を兼ね備えた企画を提示できる	課題に即した独自性ある企画を立案できる	課題を理解し標準的な企画を示せる	課題理解が不十分で企画に弱さがある	課題意図を捉えられず企画が成立しない				
到達目標 B	表現方法が的確で高い完成度を実現している	表現力が十分で成果物に説得力がある	表現は基本的に整っており理解可能	表現に粗さがあり伝達力が弱い	表現が未熟で意図が伝わらない				
到達目標 C	適切な技術を自在に活用し高品質を達成	技術を的確に使い安定した成果を得る	技術を基本的に使いこなす制作できる	技術不足により成果物に不備がある	必要な技術が身につけておらず制作困難				
到達目標 D	計画性と実行力に優れ、進行が極めて円滑	概ね計画的に進め、進行に大きな問題なし	標準的に進行を管理し課題を完了できる	計画不足や遅延があり進行に課題がある	計画性を欠き進行が著しく滞る				
到達目標 E	表現・態度ともに優れ強い説得力がある	構成や態度が整い十分に伝わる	必要な情報を概ね伝えられる	説明に不足があり伝達が不十分	発表内容や態度が不明確で伝わらない				
【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10% 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		実践課題制作			年度	2026
英語表記		Practical Exercise Creation			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	ガイダンスと課題提示	授業の流れを理解し、課題の概要を把握する	1 授業全体の説明	課題の目的と進行計画を理解できる	2	
			2 課題テーマの提示	テーマに関する情報を収集できる		
			3 進行スケジュール策定			
2	課題リサーチ①	背景情報や事例を収集し理解を深める	1 関連事例の調査	課題を多角的に分析できる	2	
			2 市場/社会背景の研究			
			3 情報整理			
3	課題リサーチ②	ユーザーや環境の調査を進め企画の方向を探る	1 ユーザー調査	課題を多角的に分析できる	2	
			2 観察/インタビュー			
			3 調査結果共有			
4	コンセプト立案	課題解決に向けた方向性をまとめる	1 アイデア発想	課題に基づいた企画を立案できる	2	
			2 コンセプト化			
			3 言語化と図案化			
5	企画共有と検討	グループで企画を比較し相互に改善する	1 企画案プレゼン	他者の視点を取り入れ企画を改善できる	2	
			2 フィードバック討議			
			3 改善点抽出			
6	デザイン計画立案	制作工程と作業計画を明確にする	1 制作スケジュール作成	制作を計画的に進められる	2	
			2 役割分担調整			
			3 進行方法確認			
7	制作作業①	初期案を制作し方向性を検証する	1 ラフ案制作	初期段階の案を具体化できる	2	
			2 試作/モックアップ			
			3 講評			
8	制作作業②	試作を深化させ改良を重ねる	1 試作デザイン制作	試作を通じて改善点を抽出できる	2	
			2 改善作業			
9	中間発表準備	制作進行を整理し発表準備を行う	1 制作物の中間整理	進行状況を発表できる形に整えられる	2	
			2 資料作成			
			3 発表リハーサル			
10	中間発表と講評	中間段階での成果を発表する	1 中間プレゼンテーション	成果を発表し改善点を明確にできる	2	
			2 教員・学生からの講評			
11	制作作業③	講評を反映してブラッシュアップする	1 作品改良	指摘を反映し作品を改善できる	2	
			2 不足要素の確認～検証			
12	制作作業④	完成度を高め最終化に向けて仕上げる	1 仕上げ作業	完成度を高めた作品を仕上げられる	2	
			2 細部調整			
			3 完成度検証			
13	最終プレゼン準備	成果発表に向けて整理と演習を行う	1 最終資料制作	成果を効果的に伝える準備ができる	2	
			2 発表練習			
14	最終プレゼンテーション	課題成果を発表し総合力を試す	1 最終発表会	成果を明確に発表し説明できる	2	
			2 質疑応答			
			3 総合講評			
15	展示会準備と振り返り	成果を展示し学びを総括する	1 展示物調整	展示を通じて成果を学内外へ発信できる	2	
			2 成果振り返り			

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