

科目名		総合実習 1			年度	2024
英語表記		General Practice 1			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	グラフィックデザインの基礎	ガイダンス	ガイダンス	今後の授業について把握し理解することができる	3	
2	グラフィックデザインの基礎		平面構成1	デザイン制作 構成における「粗密」を理解する		
				デザイン制作 「粗密」をモチーフに構成する		
3	グラフィックデザインの基礎	平面構成2	講評	「粗密」講評	3	
			デザイン制作	「動詞」を幾何形体（菱形）を用いて構成する		
4	グラフィックデザインの基礎	平面構成3	講評	「動詞」講評	3	
			デザイン制作	「熟語」を直線を用いて構成する		
5	グラフィックデザインの基礎	平面構成4	講評	「熟語」講評	3	
			デザイン制作	「感情1」を構成する		
6	グラフィックデザインの基礎	平面構成5	講評	「感情1」講評	3	
			デザイン制作	「感情2」を明朝体・ゴシック体を用いて構成する		
7	グラフィックデザインの基礎	平面構成6	講評	「感情2」講評	3	
			デザイン制作	「感情3」を明朝体・ゴシック体を用いて構成する		
8	グラフィックデザインの基礎	平面構成7	講評	「感情3」講評	3	
			デザイン制作	体験を通して「パッケージデザイン1」を制作する		
9	グラフィックデザインの基礎	平面構成8	講評	「パッケージデザイン1」講評	3	
			デザイン制作	体験を通して「パッケージデザイン2」を制作する		
10	グラフィックデザインの基礎	平面構成9	講評	「パッケージデザイン2」講評	3	
			デザイン制作	「タイポグラフィー1」を制作する		
11	グラフィックデザインの基礎	平面構成10	講評	「タイポグラフィー1」講評	3	
			デザイン制作	「タイポグラフィー2」を制作する		
12	グラフィックデザインの基礎	平面構成11	講評	「タイポグラフィー2」講評	3	
			デザイン制作	「タイポグラフィー3」を制作する		
13	グラフィックデザインの基礎	平面構成12	講評	「タイポグラフィー3」講評	3	
			デザイン制作	「自分自身」を観察し、視覚化表現を試みる		
14	グラフィックデザインの基礎	平面構成13	デザイン制作	「自分自身」を観察し、視覚化表現を試みる	3	
15	グラフィックデザインの基礎	総括	講評	「自分自身」講評	3	
			総評	総合実習1まとめ		

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

科目名		総合実習 1			年度	2024
英語表記		General Practice 1			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	グラフィックデザインの基礎	ガイダンス	ガイダンス	今後の授業について把握し理解することができる	3	
2	グラフィックデザインの基礎	レイアウトデザイン 1	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する		
3			レイアウト	平面デザイン物における視覚伝達の役割を理解することができる		
4	グラフィックデザインの基礎	レイアウトデザイン 2	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
5			レイアウト	トリミング、レイアウト感覚を習得する		
6			レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする		
7	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 1	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
8			レイアウト	既存の製品をトレースしながら、パッケージに必要な要素を理解していく		
9			レイアウト	販売を想定し、適切な要素や情報を追加していく		
10	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 2	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
11			レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする		
12			レイアウト	新たな課題を作成。前回の課題を踏まえ、必要要素を自分で発見する過程を持つ		
13	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 3	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
14			レイアウト	課題でアイデアスケッチを制作し、1つ以上を選定して制作を進める		
15			レイアウト	パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ		
16	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 4	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
17			レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする		
18			レイアウト	新たな課題を作成。前回の課題を踏まえ、必要要素を自分で発見する過程を持つ		
19	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 5	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
20			レイアウト	課題でアイデアスケッチを制作し、1つ以上を選定して制作を進める		
21			レイアウト	パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ		
22	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 6	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
23			レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		
24			レイアウト	パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ		
25	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 7	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
26			レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		
27			レイアウト	パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ		
28	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン 8	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
29			レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		
30			レイアウト	パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ		
31	グラフィックデザインの基礎	販促ツールのデザイン 1	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
32			レイアウト	販促ツールの役割を学ぶ、用途や目的に応じた視覚伝達の方法を学ぶ。		
33			レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		
34	グラフィックデザインの基礎	販促ツールのデザイン 2	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
35			レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		
36			レイアウト	販促ツールの役割を学ぶ、用途や目的に応じた視覚伝達の方法を学ぶ。		
37	グラフィックデザインの基礎	販促ツールのデザイン 3	基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
38			レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションをする		
39			レイアウト	販促ツールの役割を学ぶ、用途や目的に応じた視覚伝達の方法を学ぶ。		

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