





科目名		総合実習 1								年度	2024
英語科目名		General Practice 1								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 1 年次 必／選				必	時間数	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	山本 佳子				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】											
自身のデザイン案を発表するための準備、視覚化されたヴィジュアルを言語化できる事を目的とする。課題のオリエンテーションを行い、実際にあるパッケージやフライヤーを観察、取材を行う。実際のパッケージをトレースしながら、デザインに必要な要素なども学んでいく。その後、アイデアスケッチを持参し、いくつかのアイデアを選定して制作へ進む。制作時間を取り最終的には印刷した紙を組み立て、完成した制作物をプレゼンテーションする。											
【科目の概要】											
この授業では、グラフィックデザインをするにあたり必要なスキルの基礎を養うことを目標とする。課題制作を通して発想、制作相談、検証、発表、評価を行う。主体的に授業に参加することで自律した、デザイナーとして制作側の意識を持ち、集中した制作と円滑な コミュニケーションができるようになることを目指す。											
【到達目標】											
グラフィックデザインの初歩のスキルとして以下を目標とする。 【1】 教員から得た情報を理解し、作品制作に臨むこと。 【2】 制作にあたって世間一般のトレンドやニーズをリサーチし、自分の作品に落とし込むこと。 【3】 商業におけるグラフィックデザインの制作過程で、レイアウト、文字構成力、画像加工のスキル（Adobeイラストレーター・フォトショップを使用したパソコン操作など）を学ぶこと。 【4】 自分の制作物について明確に説明、プレゼンテーションできること。											
【授業の注意点】											
より良い作品制作に必要な教員とのコミュニケーションと制作過程を重視する。使用する道具を準備し忘れない。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 3 ふつう				レベル 1 要努力	
到達目標 A		各課題内容を理解でき て、自発的に調査を進め られる。				各課題内容を概ね理解す る事ができる。				各課題内容を理解し事が できない。	
到達目標 B		対象を観察しながら自ら 改善点を見出せる。				対象を観察しながら自ら 改善点を概ね見出せる。				各課題内容の理解が浅 く、自ら改善点を見出せ ない。	
到達目標 C		デザイン制作を進めら れ、依頼内容以外の案も 提案できる。				デザイン制作を進められ る。				デザイン制作を進める事 ができない。	
【教科書】											
授業内にて、適宜配布する。											
【参考資料】											
授業内にて、適宜配布する。											
【成績の評価方法・評価基準】											
課題完成度	70%	提出課題の完成度を評価する									
プレゼン	20%	制作物の発表方法、内容について評価する									
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		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		
3	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	
				レイアウト	トリミング、レイアウト感覚を習得する		
4	グラフィックデザインの基礎	レイアウトデザイン 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	
				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		
5	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	
				レイアウト	制作物の構造を理解し、その素材のデザイン性を探求する		
6	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	
				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		
7	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	
				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		
8	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	
				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		
9	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	
				レイアウト	新たな課題を制作。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		
10	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	
				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		
11	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	
				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		
12	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	
				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		
13	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	
				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。		
14	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	
				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		
15	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	
				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		
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							