



| 科目名  |                 | デザイン論 2                                |      |                  |                            | 年度   | 2025 |
|------|-----------------|----------------------------------------|------|------------------|----------------------------|------|------|
| 英語表記 |                 | Design theory 2                        |      |                  |                            | 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    | 授業ガイダンス          | 授業の目的を理解する                 | 2    |      |
| 2    | デザイナーの仕事について    | デザイナーの仕事について理解を深める                     | 1    | プロのデザイナーの思考・表現紹介 | デザイナーの業務内容や流れを理解する         | 2    |      |
| 3    | 印刷について          | 印刷に関するルールを学ぶ                           | 1    | 印刷ルールの解説         | 印刷に関するルールを理解する             | 2    |      |
| 4    | 印刷について          | 印刷に関するルールを学ぶ                           | 1    | 印刷ルールの解説         | 印刷に関するルールを理解する             | 2    |      |
| 5    | デザインルールについて     | レイアウト・配色に関するルールを学ぶ                     | 1    | レイアウトルールの解説      | レイアウトに関するルールを理解する          | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 配色ルールの解説         | 配色に関するルールを理解する             |      |      |
| 6    | デザインルールについて     | 写真・イラスト・文字に関するルールを学ぶ                   | 1    | 写真・イラスト使用時のルール解説 | 写真・イラストに関するルールを理解する        | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 文字に関するルールの解説     | 文字に関するルールを理解する             |      |      |
| 7    | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | コンテスト概要オリエン      | コンテストの目的を理解する              | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 情報収集             | 問題に関する情報を収集できる             |      |      |
| 8    | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | 問題点アイデア出し        | デザインで解決を目指す問題・課題を発見できる     | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 情報収集             | 問題に関する情報を収集できる             |      |      |
| 9    | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | 企画アイデア出し         | 発想を自由に広げることができる            | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 情報収集             | 問題に関する情報を収集できる             |      |      |
| 10   | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | 企画アイデア整理         | 広げた発想を収束し具体化できる            | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 情報収集             | 問題に関する情報を収集できる             |      |      |
|      |                 |                                        | 3    | データ制作            | 企画をもとに必要な情報をわかりやすくレイアウトできる |      |      |
| 11   | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | データ制作            | 企画をもとに必要な情報をわかりやすくレイアウトできる | 2    |      |
| 12   | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | データ制作            | 企画をもとに必要な情報をわかりやすくレイアウトできる | 2    |      |
| 13   | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | データ提出・応募         | 決められた指示に合わせてデータ作成・提出ができる   | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | スケジュール管理         | スケジュール管理ができ納期を守る           |      |      |
| 14   | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | プレゼンテーション        | 自身の考えをわかりやすく伝える力を身につける     | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 聞く力・視る力          | 聞く力、視る力を高める                |      |      |
| 15   | コンテスト応募（企画アイデア） | 問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う | 1    | プレゼンテーション        | 自身の考えをわかりやすく伝える力を身につける     | 2    |      |
|      |                 |                                        | 2    | 聞く力・視る力          | 聞く力、視る力を高める                |      |      |

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