

科目名	デザイン実習1C						年度	2025	
英語科目名	Design Practice 1C						学期	後期	
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	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	岡本昌太	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】 <ul style="list-style-type: none"> ・視覚伝達デザインの基礎的なスキルを身につける ・課題制作を通して視覚伝達デザインの表現特性を理解する ・自分の作品を言語化し人に説明することができる 									
【科目の概要】 デザインの課題制作を通して、表現特性を学ぶ									
【到達目標】 A. 技術力/課題内容と表現特性に合わせた制作技術を理解し、実践できるようになる B. 思考・発想力/課題条件に合わせた論理的思考に沿った、効果的な表現ができるようになる C. 企画力/複数のアイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができるようになる D. 遂行力/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ようになる E. 社会性/主体的に授業参加をして、自分の作品を言語化し人に説明するコミュニケーション力を身につける									
【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。授業に出席するだけでなく、制作にあたっては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	表現特性に合わせた技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、丁寧に制作している	表現特性に合わせた技術を理解し、制作している	表現特性に合わせた技術を理解しているが、形として不十分	表現特性に合わせた技術について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、リサーチやデザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の検証が不十分	アイデア、デザイン内容の検証が共に不十分				
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慮してスケジュール管理と課題提出ができる	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができる	提出期日を考慮して締め切りに合わせて課題提出ができない時がある	提出期日を考慮し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】 課題ごとに資料を用意する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 課題80% 提出された課題を総合的に評価する 平常点20% 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 1C			年度	2025
英語表記		Design Practice 1C			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	一文字作字	文字の機能特性を知り表現することができる	1 アイデアラフ制作	タイポグラフィ表現のアイデアを出すことができる	2	
			2 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる		
3	一文字作字	文字の機能特性を知り表現することができる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
			2 提出	決められた指示に合わせデータ作成・提出ができる		
4	ポスター制作	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをポスタービジュアルとして魅力的に表現できる	1 課題オリエン	課題の目的を理解する	2	
			2 情報収集	テーマに関する情報を収集できる		
			3 アイデアラフ制作	ポスタービジュアル表現のアイデアをすることができる		
5	ポスター制作	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをポスタービジュアルとして魅力的に表現できる	1 アイデアラフ制作	ポスタービジュアル表現のアイデアをすることができる	2	
6	ポスター制作	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをポスタービジュアルとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
7	ポスター制作	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをポスタービジュアルとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
8	ポスター制作	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをポスタービジュアルとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
9	ポスター制作	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをポスタービジュアルとして魅力的に表現できる	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		
			3 提出	決められた指示に合わせデータ作成・提出ができる		
10	パッケージデザイン	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをパッケージとして魅力的に表現できる	1 課題オリエン	課題の目的を理解する	2	
			2 情報収集	テーマに関する情報を収集できる		
			3 アイデアラフ制作	パッケージデザイン表現のアイデアをすることができる		
11	パッケージデザイン	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをパッケージとして魅力的に表現できる	1 アイデアラフ制作	パッケージデザイン表現のアイデアをすることができる	2	
12	パッケージデザイン	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをパッケージとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
13	パッケージデザイン	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをパッケージとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
14	パッケージデザイン	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをパッケージとして魅力的に表現できる	1 データ制作	アイデアをもとにデータを制作できる	2	
15	パッケージデザイン	目的に合わせた情報収集を行い考えたアイデアをパッケージとして魅力的に表現できる	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		
			3 提出	決められた指示に合わせデータ作成・提出ができる		

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