

科目名	デザイン論 2						年度	2025
英語科目名	Design theory 2						学期	後期
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 1年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※
担当教員	櫻井智香子	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】

- ・商業におけるデザイナー（グラフィックデザイン・イラストレーション）に必要な基礎知識を理解することができる。
 - ・基礎～実践レベルのデザインの考え方を身につける。

【科目の概要】

グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての基礎知識を学ぶ

【到達目標】

- A. 知識力/商業におけるデザイナー（グラフィックデザイン・イラストレーション）に必要な基礎知識を理解している
 - B. 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
 - C. 社会性/主体的に授業参加をして、自分の考えやアイデア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】

学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自ら関心をもって情報にしっかり耳を傾けること。また実際の制作課題にあてはめて考え、知識の定着を図ること。ただし、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

ループリック評価	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	デザイナーに必要な基礎知識を理解し、自らの考え方をわかりやすく人に説明することができる		デザイナーに必要な基礎知識を理解し、自らの考え方を言語化しまとめることができる		デザイナーに必要な基礎知識の理解と、言語化が不足している
到達目標B	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		提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる		提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない
到達目標C	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		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

【教科書】

課題ごとに資料を用意する

【參考資料】

【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		デザイン論 2			年度	2025		
英語表記		Design theory 2			学期	後期		
回数	授業テーマ	デザイン論 2	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	Design theory 2	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・観る力	聞く力、観る力を高める				
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・観る力	聞く力、観る力を高める				

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