

| | | | | | | | | | |
|--|--|---------|--|-----|---------|------------------------------|-------------|-----|------|
| 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※ | 講義 |
| 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 | デザイナーに必要な基礎知識を理解し、自らの考え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 | | | | | | | | | |
| 【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・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