

科目名	デザイン実習 1 A							年度	2025
英語科目名	Design Practice 1A							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	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	遠藤利菜	教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター		
【科目の目的】									
・イラストレーターとして必要な出材にスキルを身につける ・実践的な課題制作を通して視覚伝達デザイン／イラストレーショ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】									
イラストレーションとデザインの課題制作を通して、表現特性について学ぶ									
【到達目標】									
A. 技術力/デジタルデータの特性を理解し、制作にあたって適切な操作やデータ制作ができる B. 表現力/課題条件に合わせたビジュアル表現ができるようになる C. 知識力/構成、色彩、デジタルデータなどデザインに関する基礎知識を制作に活かすこと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＝ループリック									
ループリック 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	要望に応える制作技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、制作している	要望に応える制作技術を理解しているが、形として不十分	要望に応える制作技術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、リサーチや内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の修正が不十分	アイデア、デザイン内容の検証、修正が不十分				
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えて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時がある	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 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 1A				年度	2025
英語表記		Design Practice 1A				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	LINEスタンプ制作	制作の条件の理解と市場調査を行い、アイデア出しをする	1	アイデアスケッチ	目的と用途を理解し、こととリサーチを行い複数の提案原案を作ることができる	2	
2	LINEスタンプ制作	アイデアを元に、ラフスケッチをする	1	キャラクターラフ	ラフを具体化し、作品に表現することができる	2	
3	LINEスタンプ制作	ラフスケッチをデジタルデータ上で清書し、着彩する	1	清書	ラフを元に適切なデジタルデータを制作する	2	
			2	着彩	コンセプトにあった色彩計画を立て着彩ができる		
4	LINEスタンプ制作	完成した作品を自身の言葉で説明する	1	ブラッシュアップ	作品をよりよくするための工夫や改善ができる	2	
			2	プレゼンテーション・講評	自分の作品について説明できる		
			3	提出	提出できる		
5	楽曲カバーイラスト	制作の条件の理解と市場調査を行い、アイデア出しをする	1	アイデアスケッチ	目的と用途を理解し、こととリサーチを行い複数の提案原案を作ることができる	2	
6	楽曲カバーイラスト	アイデアを元に、ラフスケッチをする	1	構成ラフ	ラフを具体化し、作品に表現することができる	2	
7	楽曲カバーイラスト	ラフスケッチをデジタルデータ上で清書し、着彩する	1	清書	ラフを元に適切なデジタルデータを制作する	2	
			2	着彩	コンセプトにあった色彩計画を立て着彩ができる		
8	楽曲カバーイラスト	完成した作品を自身の言葉で説明する	1	ブラッシュアップ	作品をよりよくするための工夫や改善ができる	2	
			2	プレゼンテーション・講評	自分の作品について説明できる		
			3	提出	提出できる		
9	アルファベット制作	目的と用途を理解し、こととリサーチを行い複数の提案原案を作ることができる	1	アイデアスケッチ	目的と用途を理解し、こととリサーチを行い複数の提案原案を作ることができる	2	
10	アルファベット制作	ラフを具体化し、作品に表現することができる	1	構成ラフ	ラフを具体化し、作品に表現することができる	2	
11	アルファベット制作	下書きを元に、着彩をすることができる	1	清書	ラフを元に適切なデジタルデータを制作する	2	
			2	着彩	コンセプトにあった色彩計画を立て着彩ができる		
			3	デザイン制作	指定されたテンプレート上にデータをレイアウトできる		
12	アルファベット制作	プレゼンテーション・講評	1	ブラッシュアップ	作品をよりよくするための工夫や改善ができる	2	
			2	プレゼンテーション・講評	自分の作品について説明できる		
			3	提出	提出できる		
13	ポスターイラスト	ラフを制作し、作品の方向性を定めていく	1	アイデアスケッチ	目的と用途を理解し、こととリサーチを行い複数の提案原案を作ることができる	2	
			2	構成ラフ	ラフを具体化し、作品に表現することができる		
14	ポスターイラスト	下書きを元に、着彩をすることができる	1	清書	ラフを元に適切なデジタルデータを制作する	2	
			2	着彩	コンセプトにあった色彩計画を立て着彩ができる		
			3	デザイン制作	指定サイズ上にコンセプトにあったレイアウトができる		
15	ポスターイラスト	プレゼンテーション・講評	1	ブラッシュアップ	作品をよりよくするための工夫や改善ができる	2	
			2	プレゼンテーション・講評	自分の作品について説明できる		
			3	提出	提出できる		

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