

科目名	デザイン実習2C						年度	2025	
英語科目名	Design Practice 2C						学期	前期	
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	伊藤珠生		教員の実務経験	有	実務経験の職種	エディトリアルデザイナー、グラフィックデザイナー			
【科目の目的】 ポスター、フライヤー等の制作を通し、レイアウトから入稿までのプロセスを学ぶ。									
【科目の概要】 個人ワーク主体であるが、デザイン制作過程でクラスで問題の共有を図る。クラス＝デザイン制作室という認識をもって発案、制作相談、検証、発表、評価を行う。この授業に主体的に参加することで自立したデザイナーとしての意識を高め、集中した制作と円滑なコミュニケーションができるようになることを目指す。									
【到達目標】 イラストレーション専攻の必須スキルとして、イラスト課題制作において最終的なデザイン案までクライアントの意向を理解した提案ができること、またそれを印刷データやWebサイト掲載用データとして完成できることを目標としている。									
【授業の注意点】 この授業では、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を取材し発表するだけでなく、他者の発表にしっかり耳を傾けること。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】 参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。									
【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 2C			年度	2025
英語表記		Design Practice 2C			学期	前期
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	授業内容や目的について	1 オリエンテーション	授業内容を理解することができる	2	
			2 ヒアリング	目的を理解することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
2	マップ①	インフォグラフィック	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
3	マップ②	インフォグラフィック	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
4	ショップカード①	ジェネラルグラフィック	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
5	ショップカード②	ジェネラルグラフィック	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
6	ショップカード③	ジェネラルグラフィック	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
7	ショップカード④	ジェネラルグラフィック	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
8	PRポスター①	ポスターデザイン	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
9	PRポスター②	ポスターデザイン	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
10	PRポスター③	ポスターデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
11	PRポスター④	ポスターデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
12	フライヤー①	フライヤーデザイン	1 リサーチ	情報、知識をインプットできる	2	
			2 アイディア	アイディアを検証することができる		
			3 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
13	フライヤー②	フライヤーデザイン	1 アイディア	アイディアを検証することができる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じて課題を発見できる		
			3 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる		
14	フライヤー③	フライヤーデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		
15	フライヤー④	フライヤーデザイン	1 デザイン	アイディアをもとにアウトプットできる	2	
			2 コミュニケーション	対話を通じてクオリティを上げる事ができる		
			3 プリンティング	実寸のサイズ感を理解できる		

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