

科目名	デザイン研究 3							年度	2025	
英語科目名	Design study 3							学期	後期	
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	30	単位数	2	種別※	講義	
担当教員	山路康隆	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】										
デザイン研究 2 で学んだ、発想力、表現力を具体的なデザインに落とし込む。										
【科目の概要】										
デザイン研究2で学んだ、発想力、表現力を具体的なデザインに落とし込みます。										
【到達目標】										
1. 物事を観察し、世の中に潜んでいるデザインの可能性に気付く事。 2. 自分らしい表現方法を模索し、オリジナリティを発見する事。 3. 自分以外の視点から情報をインプットし、アウトプットの質と幅を拡げる事。										
【授業の注意点】										
授業時限数の4分の3以上出席しない者は課題提出と評価をう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	問題や与えられた条件をよく理解し、独自の調査と分析が的確にできる	問題や与えられた条件をよく理解し、調査と分析ができる	問題や与えられた条件を理解し、調査と分析ができる	問題や与えられた条件は理解しているが、調査と分析が出来ない	問題や与えられた条件の理解および調査と分析が出来ない					
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	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 C	主体的に授業参加し、自分の考えを言語化して丁寧に説明できる	休まず授業参加し、自分の考えを言語化して説明することができる	自分の考えを言語化して説明することができる	自分の考えを言語化して説明することができない時がある	自分の考え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】										
最終課題・研究内容と発表80％ 内容を総合的に評価 平常点20％ 積極的な授業参加と授業態度によって評価										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		デザイン研究 3			年度	2025
英語表記		Design study 3			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	授業目的を理解することができる		
2	課題①	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
3	課題②	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
4	課題③	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
5	課題④	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
6	課題⑤	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
7	課題⑥	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
8	課題⑦	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の知識を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でアイディアを出し合える		
9	課題⑧	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の技術を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でクオリティを上げる事ができる		
10	課題⑨	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の技術を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でクオリティを上げる事ができる		
11	課題⑩	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の技術を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でクオリティを上げる事ができる		
12	課題⑪	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の技術を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でクオリティを上げる事ができる		
13	課題⑫	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の技術を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でクオリティを上げる事ができる		
14	課題⑬	デザイン、グループディスカッション	1 リソグラフ	体験を通じて印刷の技術を身に着ける	2	
			2 ディスカッション	学生同士でクオリティを上げる事ができる		
15	課題⑭	プレゼンテーション、講評	1 プレゼンテーション	コンセプトを言語化できる	2	
			2 コミュニケーション	コンセプトを伝達できる		
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						