

| | | | | | | | | | |
|--|------------------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|-----------------------------|-----|-------------|-----|------|
| 科目名 | 基礎デザイン実習D | | | | | | | 年度 | 2025 |
| 英語科目名 | Basic Design Practice D | | | | | | | 学期 | 前期 |
| 学科・学年 | デザイン科 インテリアデザイン専攻 1年次 | 必/選 | 必 | 時間数 | 60 | 単位数 | 2 | 種別※ | 実習 |
| 担当教員 | 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】 PCの基本的な使用方法、Illustrator・Photoshopの知識と基礎技術を学び、目的に合わせた制作物をデジタルデータで表現することができる。 | | | | | | | | | |
| 【科目の概要】 PC用デザインツールのIllustrator、Photoshopの知識と基礎技術を身につける | | | | | | | | | |
| 【到達目標】 A. 技術力/Illustrator・Photoshopの機能を理解し、制作にあたって機能を活かした構成や加工の工夫ができるようになる B. 表現力/課題条件に合わせて機能や装飾が魅力的なビジュアル表現ができるようになる C. 知識力/PCの基礎知識を理解し、データ管理や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】 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）。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 | 構成や加工を工夫し、機能を活かした制作をしている | 構成や加工の工夫が必要と考え、丁寧に制作している | 構成や加工の工夫が必要と考え、制作している | 構成や加工の工夫が必要と考えているが、形として不十分 | 構成や加工についての理解が不足している | | | | |
| 到達目標 B | 課題条件を考え表現内容を工夫し、ソフトの特性を活かして制作をしている | 課題条件に合わせた表現内容を工夫し、丁寧に制作している | 課題条件に合わせた表現内容を工夫し、制作している | 課題条件に合わせた表現内容を制作しているが、形になっていない | 課題条件に合わせた表現内容についての理解が不足している | | | | |
| 到達目標 C | PCの基礎知識を理解し、丁寧な制作とデータ管理をしている | PCの基礎知識を理解し、丁寧に制作している | PCの基礎知識を理解して、制作をしている | PCの基礎知識を理解はしているが、制作への反映が不足している | PCの基礎知識を理解と、制作への反映が不足している | | | | |
| 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 | | 基礎デザイン実習D | | | 年度 | 2025 |
|------|--------------------------|--|------------------------|--|------|------|
| 英語表記 | | Basic Design Practice D | | | 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 | PC基本操作レクチャー | PCを使う際に便利な設定や基本的な操作を理解する | 1 PC設定確認 | 設定を変更する | 2 | |
| | | | 2 ムードボード制作 | スライドに画像や文字を挿入できる | | |
| | | | 3 提出 | 決められた条件でデータを提出できる | | |
| 2 | Illustrator基本操作と練習ワーク | Illustratorのワークスペースと基礎的な操作方法を理解する | 1 ソフトインストール | 必要なソフトをインストールする | 2 | |
| | | | 2 Illustrator初回ワーク | 条件にあわせて文字や図形を挿入できる | | |
| | | | 3 提出 | 決められた条件でデータを提出できる | | |
| 3 | Illustrator課題 | ペンツールの基本操作を理解し操作を覚える | 1 Illustratorを開く | 資料をダウンロードしIllustratorで開ける | 2 | |
| | | | 2 ペンツール基本操作 | 手順をもとにペンツールで決められた形を描ける | | |
| 4 | Illustrator課題 | ペンツールを使用したロゴトレースを行い、操作に慣れる | 1 ペンツール実践 | ペンツールの操作を理解しロゴをトレースできる | 2 | |
| | | | 3 提出 | 決められた条件でデータを提出できる | | |
| 5 | Illustrator課題 名刺制作 | 必要な情報を整理し、データ作成前のラフデザインを作成する | 1 ラフ制作 | 条件をもとにアイデアラフが作成できる | 2 | |
| 6 | Illustrator課題 名刺制作 | 整理した情報や考えたラフをIllustratorの機能を活かしてデータ制作を行う | 1 データ制作 | ラフをもとにデザインデータ作成ができる | 2 | |
| 7 | Illustrator課題 名刺制作 | 印刷のためのデータ作成、断裁方法を理解し実践すること | 1 プレゼンテーション | 自身のアイデアをわかりやすく伝える力を身につける | 2 | |
| 8 | Photoshop課題 選択範囲と色調補正 | Photoshopのワークスペースと基礎的な操作方法を理解する | 1 Photoshop初回開設 | Photoshopの基本操作を理解する | 2 | |
| | | | 2 選択範囲と色調補正 | 画像に選択範囲を作成し色調補正を行うことができる 決められた条件でデータ保存・提出ができる | | |
| 9 | Photoshop課題 切り抜き | 各切り抜きツールの特性を理解し、素材に合わせた丁寧な切り抜きができるようになる | 1 切り抜きツールの理解 | 切り抜きツールの特性を理解する | 2 | |
| | | | 2 切り抜きツールの技術 | 丁寧な切り抜きを行う技術を身につける | | |
| 10 | Photoshop課題 合成 | 切り抜いた素材を色調補正して違和感のない合成をできるようにする | 1 画像合成 | 色調、レイアウトを意識し画像合成を行うことができる | 2 | |
| 11 | 実践課題 商業施設のクーポンデザイン | 商業施設を選択しリサーチを行い、コンセプトの基となる情報やデザインのアデアラフ作成を実践する | 1 課題オリエン | 課題の目的を理解する | 2 | |
| | | | 2 リサーチ | リサーチを行いデザイン制作する対象について理解する | | |
| | | | 3 ラフ制作 | ツールの機能を理解し対象に合うデザインラフを制作できる | | |
| 12 | 実践課題 商業施設のクーポンデザイン | アイデアラフを基にデータ上でデザイン作成を実践する | 1 ラフ制作 | ツールの機能を理解し対象に合うデザインラフを制作できる | 2 | |
| | | | 2 データ作成 | ラフをもとにデザインデータ作成ができる | | |
| 13 | 実践課題 商業施設のクーポンデザイン | アイデアラフを基にデータ上でデザイン作成を実践する | 1 データ作成 | ラフをもとにデザインデータ作成ができる | 2 | |
| | | | 2 デザインを通じてコミュニケーションをする | 教員やクラスメイトとコミュニケーションをとりデザインをブラッシュアップできる | | |
| 14 | 実践課題 商業施設のクーポンデザイン | アイデアラフを基にデータ上でデザイン作成を実践する | 1 データ作成 | ラフをもとにデザインデータ作成ができる | 2 | |
| | | | 2 デザインを通じてコミュニケーションをする | 教員やクラスメイトとコミュニケーションをとりデザインをブラッシュアップできる | | |
| 15 | 実践課題 商業施設のクーポンデザイン | 制作したデザインについて自身の言葉でプレゼンテーションができる | 1 プレゼンテーション | 自身のデザインをわかりやすく伝える力を身につける | 2 | |
| | | | 2 提出 | 決められた指示に合わせてデータ作成・提出ができる | | |

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