科目名	総合実習１							年度	2025
英語科目名	General Practice 1							学期	前期
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 １年次	必／選	必	時間数	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	川口 貴弘		教員の実務経験		有	実務経験の職種		デザイナー	

【科目の目的】

本講義では、グラフィックデザインの基礎課程における構成力を養う。与えられたテーマから連想し、表現の可能性に気づくことを目的とする。幾何学・抽象的な造形、平面構成のデザイン基礎表現技法を実習する。

【科目の概要】

この授業では、グラフィックデザインをするにあたり必要なスキルの基礎を養うことを目標とする。課題制作を通して発想、制作相 談、検証、発表、評価を行う。主体的に授業に参加することで自律した、デザイナーとして制作側の意識を持ち、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。毎週１課題を制作し、翌週に講評を行う。また、プレゼンテーションの機会も設け、制作意図を発表することも行う。

【到達目標】

感覚訓練を通して、構成の「点」「線」「面」３つの要素への理解と、色の三属性（「明度」「彩度」「色相」）への理解も同時に深めていく。また、他者と自分の作品を比較検討することにより、多様な価値観と表現の可能性に気づく機会を増やしていく。

【授業の注意点】

より良い作品制作に必要な教員とのコミュニケーションと制作過程を重視する。デザイン制作の道具や資料を持参すること。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	各課題内容を理解できて、自発的に調査を進められる。		各課題内容を概ね理解する事ができる。		各課題内容を理解し事ができない。
到達目標 B	対象を観察しながら自ら改善点を見出せる。		対象を観察しながら自ら改善点を概ね見出せる。		各課題内容の理解が浅く、自ら改善点を見出せない。
到達目標 C	デザイン制作を進められ、依頼内容以外の案も提案できる。		デザイン制作を進められる。		デザイン制作を進める事ができない。

【教科書】

授業内にて、適宜配布する。

【参考資料】

授業内にて、適宜配布する。

【成績の評価方法・評価基準】

【課題完成度】60％ 提出課題完成度を総合的に評価する
【途中経過】20％ 発表する内容を考慮する
【平常点】20％ 積極的な授業参加度、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	総合実習１	年度	2025
英語表記	General Practice 1	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	グラフィックデザインの基礎	ガイダンス		ガイダンス	今後の授業について把握し理解することができる	3	
2	グラフィックデザインの基礎	平面構成1		デザイン制作	構成における「粗密」を理解する	3	
				デザイン制作	「粗密」をモチーフに構成する		
3	グラフィックデザインの基礎	平面構成2		講評	「粗密」講評	3	
				デザイン制作	「動詞」を幾何形体（菱形）を用いて構成する		
4	グラフィックデザインの基礎	平面構成3		講評	「動詞」講評	3	
				デザイン制作	「熟語」を直線を用いて構成する		
5	グラフィックデザインの基礎	平面構成4		講評	「熟語」講評	3	
				デザイン制作	「感情１」を構成する		
6	グラフィックデザインの基礎	平面構成5		講評	「感情１」講評	3	
				デザイン制作	「感情２」を明朝体・ゴシック体を用いて構成する		
7	グラフィックデザインの基礎	平面構成6		講評	「感情２」講評	3	
				デザイン制作	「感情３」を明朝体・ゴシック体を用いて構成する		
8	グラフィックデザインの基礎	平面構成7		講評	「感情３」講評	3	
				デザイン制作	体験を通して「パッケージデザイン１」を制作する		
9	グラフィックデザインの基礎	平面構成8		講評	「パッケージデザイン１」講評	3	
				デザイン制作	体験を通して「パッケージデザイン２」を制作する		
10	グラフィックデザインの基礎	平面構成9		講評	「パッケージデザイン２」講評	3	
				デザイン制作	「タイポグラフィー１」を制作する		
11	グラフィックデザインの基礎	平面構成10		講評	「タイポグラフィー１」講評	3	
				デザイン制作	「タイポグラフィー２」を制作する		
12	グラフィックデザインの基礎	平面構成11		講評	「タイポグラフィー２」講評	3	
				デザイン制作	「タイポグラフィー３」を制作する		
13	グラフィックデザインの基礎	平面構成12		講評	「タイポグラフィー３」講評	3	
				デザイン制作	「自分自身」を観察し、視覚化表現を試みる		
14	グラフィックデザインの基礎	平面構成13		デザイン制作	「自分自身」を観察し、視覚化表現を試みる	3	
15	グラフィックデザインの基礎	総括		講評	「自分自身」講評	3	
				総評	総合実習１まとめ		

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

科目名	総合実習１							年度	2025
英語科目名	General Practice 1							学期	前期
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 １年次	必／選	必	時間数	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	山本 佳子		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】

自身のデザイン案を発表するための準備、視覚化されたヴィジュアルを言語化できる事を目的とする。課題のオリエンテーションを行い、実際にあるパッケージやフライヤーを観察、取材を行う。実際のパッケージをトレースしながら、デザインに必要な要素なども学んでいく。その後、アイデアスケッチを持参し、いくつかのアイデアを選定して制作へ進む。制作時間を取り最終的には印刷した紙を組み立て、完成した制作物をプレゼンテーションする。

【科目の概要】

この授業では、グラフィックデザインをするにあたり必要なスキルの基礎を養うことを目標とする。課題制作を通して発想、制作相 談、検証、発表、評価を行う。主体的に授業に参加することで自律した、デザイナーとして制作側の意識を持ち、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】

グラフィックデザインの初歩のスキルとして以下を目標とする。
【1】教員から得た情報を理解し、作品制作に臨むこと。
【2】制作にあたって世間一般のトレンドやニーズをリサーチし、自分の作品に落とし込むこと。
【3】商業におけるグラフィックデザインの制作過程で、レイアウト、文字構成力、画像加工のスキル（Adobeイラストレーター・フォトショップを使用したパソコン操作など）を学ぶこと。
【4】自分の制作物について明確に説明、プレゼンテーションできること。

【授業の注意点】

より良い作品制作に必要な教員とのコミュニケーションと制作過程を重視する。使用する道具を準備し忘れない。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	各課題内容を理解できて、自発的に調査を進められる。		各課題内容を概ね理解する事ができる。		各課題内容を理解し事ができない。
到達目標 B	対象を観察しながら自ら改善点を見出せる。		対象を観察しながら自ら改善点を概ね見出せる。		各課題内容の理解が浅く、自ら改善点を見出せない。
到達目標 C	デザイン制作を進められ、依頼内容以外の案も提案できる。		デザイン制作を進められる。		デザイン制作を進める事ができない。

【教科書】

授業内にて、適宜配布する。

【参考資料】

授業内にて、適宜配布する。

【成績の評価方法・評価基準】

課題完成度　70%　提出課題の完成度を評価する
プレゼン　20%　制作物の発表方法、内容について評価する
平常点　10%　積極的な授業参加度、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	総合実習１	年度	2025
英語表記	General Practice 1	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	グラフィックデザインの基礎	ガイダンス		ガイダンス	今後の授業について把握し理解することができる	3	
2	グラフィックデザインの基礎	レイアウトデザイン1		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	平面デザイン物における視覚伝達の役割を理解することができる		
3	グラフィックデザインの基礎	レイアウトデザイン2		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	トリミング、レイアウト感覚を習得する		
4	グラフィックデザインの基礎	レイアウトデザイン3		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする		
5	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン1		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	制作物の構造を理解し、その素材のデザイン性を探求する		
6	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン2		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	既存の製品をトレースしながら、パッケージに必要な要素を理解していく		
7	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン3		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	販売を想定し、適切な要素や情報を追加していく		
8	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン4		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションする		
9	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン5		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	新たな課題を制作。前回の課題を踏まえ、必要要素を自分で発見する過程を持つ		
10	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン6		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	課題でアイデアスケッチを制作し、１つ以上を選定して制作を進める		
11	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン7		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	パッケージデザインにおける視覚伝達の効果、役割を学ぶ		
12	グラフィックデザインの基礎	パッケージデザイン8		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		
13	グラフィックデザインの基礎	販促ツールのデザイン1		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	販促ツールの役割を学ぶ、用途や目的に応じた視覚伝達の方法を学ぶ。		
14	グラフィックデザインの基礎	販促ツールのデザイン2		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	制作の過程で修正を行い、制作物の完成度を高める		

15	グラフィックデザインの基礎	販促ツールのデザイン3		基本操作	グラフィックデザイン制作におけるデジタルツール（Adobe Illustrator）の基本操作を理解する	3	
				レイアウト	制作物を完成させ提出、プレゼンテーションをする		

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