

科目名	デザイン実習 2A							年度	2025
英語科目名	Design Practice 2A							学期	1
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	経 真珠美		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】 1年次に学んだ基礎技術を発展させて、デザインに展開することを目的とする。様々なビジュアル表現にトライできるようタイプの異なる多数のツールに取組み、思考力、表現力、ビジュアルコミュニケーション能力を高める。									
【科目の概要】 デザイン構成要素としての図版を制作するために必要な技術の修得と、オリジナリティの追求を講師のアドバイスを通して体験する。イラストレーションテクニックを単なる表現作品にとどめることなく、情報をグラフィカルに伝達するデザインアイテムに転化させる。数値情報をダイアグラム化して見る人の理解を助けるなど、視覚的なコミュニケーション機能を意識し表現を追究する。									
【到達目標】 A 情報の理解と視覚化できる B ビジュアルコミュニケーションのテクニックを修得する C 図版とテキストのバランスを考え効果的な配置ができる									
【授業の注意点】 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。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。忘れ物厳禁。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5		レベル3		レベル1				
	優れている		ふつう		要努力				
到達目標 A	情報の理解と視覚化が優れている		情報の理解と視覚化できる		情報の理解と視覚化できない				
到達目標 B	ビジュアルコミュニケーションのテクニックが優れている		ビジュアルコミュニケーションのテクニックを修得する		ビジュアルコミュニケーションのテクニックが修得できない				
到達目標 C	図版とテキストのバランスが優れ効果的な配置ができる		図版とテキストのバランスを考え効果的な配置ができる		図版とテキストのバランスを考えられず配置ができない				

【教科書】 特に使用なし						
【参考資料】 毎回授業にて資料配布を行う。参考書・参考資料等は授業中に指示をする。						
【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% 授業内に行われる制作物の発表方法、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、忘れ物によって評価する						
※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 2A			年度	2025
英語表記		Design Practice 2A			学期	1
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	文字とビジュアル	イラスト文字 名前	1 サムネール制作	イラスト文字の意味づけを考える アイデアをより多く考える		
			2 サムネールチェック	複数のアイデアの中から効果的なデザインを教員と選出する		
			3 制作	デザイン意図に適切な技法でビジュアルを制作する		
2	文字とビジュアル	イラスト文字 アルファベット	1 サムネール制作	イラスト文字の効果を理解する アイデアをより多く考える		
			2 サムネールチェック	複数のアイデアの中から効果的なデザインを教員と選出する		
			3 制作	デザイン意図に適切な技法でビジュアルを制作する		
3	文字とビジュアル	イラスト文字 和文とアルファベット	1 プレゼンテーション	作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションをする		
			2			
			3			
4	文字とビジュアル	詩とイラスト	1 サムネール制作	詩とイラストの関係を考える アイデアをより多く考える		
			2 サムネールチェック	複数のアイデアの中から効果的なデザインを教員と選出する		
			3 制作	デザイン意図に適切な技法でビジュアルを制作する		
5	文章とビジュアル	詩とイラスト	1 サムネール制作	詩とイラストの関係を考える アイデアをより多く考える		
			2 サムネールチェック	複数のアイデアの中から効果的なデザインを教員と選出する		
			3 制作	デザイン意図に適切な技法でビジュアルを制作する		
6	文章とビジュアル	詩とイラスト	1 プレゼンテーション	作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションをする		
			2			
			3			
7	文章とビジュアル	物語とイラスト	1 サムネール制作	物語とイラストの関係を考える アイデアをより多く考える		
			2 サムネールチェック	複数のアイデアの中から効果的なデザインを教員と選出する		
			3			
8	文章とビジュアル	物語とイラスト	1 制作	デザイン意図に適切な技法でビジュアルを制作する		
			2			
			3			
9	文章とビジュアル	物語とイラスト	1 プレゼンテーション	作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションをする		
			2			
			3			

10	関連、連動する ビジュアル	ガイドブック表紙	1	サムネール制作	ガイドブック表紙の役割を理解する アイデアを より多く考える		
			2	制作	デザイン意図に適切な技法でビジュアルを制作す る		
			3				
11	関連、連動する ビジュアル	ガイドブック表紙	1	プレゼンテーション	作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションを する		
			2				
			3				
12	関連、連動する ビジュアル	ポストカードセット	1	サムネール制作	企画デザイン、機能を考える アイデアをより多 く考える		
			2	制作	デザイン性の高いポストカードセットを制作する		
			3				
13	関連、連動する ビジュアル	ポストカードセット	1	プレゼンテーション	作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションを する		
			2				
			3				
14	キャラクターデ ザイン	オリジナルキャラク ターの制作	1	サムネール制作	キャラクターの役割を理解する アイデアをより 多く考える		
			2	制作	機能性の高いキャラクターを制作する		
			3				
15	キャラクターデ ザイン	オリジナルキャラク ターの制作	1	プレゼンテーション	作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションを する		
			2				
			3				

評価方法：1. 提出課題、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