

科目名	総合実習 3							年度	2025
英語科目名	General Practice 3							学期	1
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	山本 佳子		教員の実務経験	有	実務経験の職種	デザイナー			
<p><b>【科目の目的】</b> この科目では商品デザインと販売促進のためのデザイン戦略を磨くことを目的としています。学生は商品デザインの基礎から応用まで学び、デザインコンセプトの構築やクライアントの要望に対応するスキルを習得します。また、既存商品に新たな視点からアプローチし、デザインプロセスを客観的に構築する力も養います。グラフィックデザインの能力を向上させ、高品質なデザイン制作を目的としています。</p>									
<p><b>【科目の概要】</b> 一貫性のあるデザインを構築し、IllustratorやPhotoshopなどのツールを適切に活用する技術を習得します。同一のデザインコンセプト（商品）を異なる制作物（パッケージ、SPツール）に適用し、一貫性を維持する能力を養います。また、ツールの使い分けやデザイン案を多角的アプローチすることを学び、クオリティ向上のための繰り返し試作の習慣を身につけます。これにより、学生は幅広いデザイン課題に対応し、クオリティを高める力を養います。</p>									
<p><b>【到達目標】</b> A. 異なる制作物に同一のデザインコンセプトで一貫性を保ちながら制作できる B. グラフィックツールのスキルを向上させ、効率的かつクオリティの高い制作物を完成させる C. 多様なアイデアを提案し、クオリティ向上のために試作することで、優れたデザインを開発する能力を養う</p>									
<p><b>【授業の注意点】</b> 期限を守り、全ての課題を提出する。疑問点は積極的に質問し、作業遅れを避ける。出席率を高め、授業の4分の3以上出席する。</p>									
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	異なる制作物に対して高度な一貫性を確保し、デザインコンセプトを実践的に展開できます。		異なる制作物に同一のデザインコンセプトで一貫性を保ちながら制作できる		一貫性を維持することができず、デザインコンセプトの適用がまだ不安定であり、改善が必要				
到達目標 B									
到達目標 C	グラフィックツールのスキルを高度に習得し、効率的にかつ、クオリティの高い制作物を作成できる		グラフィックツールのスキルを向上させ、効率的かつクオリティの高い制作物を完成させる		ツールのスキルが不十分で、効率的な制作物の完成が難しい				
到達目標 D									

到達目標 E	バリエーション豊かなアイデアを提案し、試作を怠らず、説得力の高い制作物を複数提案できる	多様なアイデアを提案し、クオリティ向上のために試作することで、優れたデザインを開発する能力を養う。	アイデア提案と試作のスキルが未熟で、デザインのクオリティ向上に対する理解が不足している
-----------	---	---	---

【教科書】  
なし。

【参考資料】  
必要な資料は、課題ごとに授業内にて配布、掲示する。

【成績の評価方法・評価基準】  
出席率と提出課題で評価。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		総合実習 3			年度	2025
英語表記		General Practice 3			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	オリエンテーション	課題の概要を理解する	1 授業の概要説明	授業のスケジュール、評価方法、制作物の説明		
			2 商品開発、ネーミングなど	商品やネーミングの付け方やターゲット設定について理解する		
			3 パッケージデザイナー	著名パッケージデザイナーについて知る		
2	ネーミング開発	ネーミングについて理解を深める	1	商品を選定しそれに合ったネーミングを考えることができる		
			2 ネーミング案の提案	ネーミング案を複数提案することができる		
			3	商品に合わせたターゲットや販売場所を考えることができる		
3	ロゴタイプの制作1	商品に合わせたロゴタイプの提案	1	多様なバリエーションのロゴタイプを提案できる		
			2 ロゴタイプの提案	可読性を追求しながらオリジナリティのある提案ができる		
			3	相手に伝わる丁寧なサムネイルを描くことができる		
4	ロゴタイプの制作2	アイデアを形にする	1	自身が制作したアイデアを形にすることができる		
			2 ロゴタイプの制作	クオリティを上げるために試行錯誤を繰り返すことができる		
			3	アドバイスを受けて可読性とデザイン性を高められる		
5	ロゴタイプの制作3	プレゼンテーション	1	クラスメイトの制作物をよく観察し、次回の課題に活かす		
			2 ロゴタイプのプレゼン	自分のデザインを言葉で説明することができる		
			3	提出方法と期限を守り、複数案提案することができる		
6	パッケージ制作1	パッケージデザインについて知る	1	商品特性にあった形状で実現可能かどうかを検証する		
			2	オリジナリティある形状を提案することができる		
			3 パッケージデザイン案の提案	デザイン性に優れ、好感を持てるデザインを提案できる		
7	パッケージ制作2	パッケージデザインを考える	1			
			2			
			3			
			1	アイデアを形にするために、紙やプラなどの素材を探す		

8	パッケージ制作 3	パッケージアサイン を制作する1	2	パッケージデザイン 案の制作	Illustratorで展開図を作成する		
			3		強度を確認し、実際に使用できるかを試作する		
9	パッケージ制作 4	パッケージデザイン を制作する1	1		必要なグラフィックを制作しバランスを整える		
			2		ロゴタイプを配置しバランスを整える		
			3		複数案提出できるように形にする		
10	パッケージ制作 5	プレゼンテーション	1	パッケージデザイン のプレゼン	クラスメイトの制作物をよく観察し、次回の課題 に活かす		
			2		自分のデザインを言葉で説明することができる		
			3		提出方法と期限を守り、複数案提案することが できる		
11	パッケージ制作 6	プレゼンテーション					
			3		SPツールのオリエン	SPツールの課題説明と過去作品の紹介	
12	SPツール制作1	SPツールを考える	1	SPツールの提案	情報収集し、自分の商品に落とし込む		
			2		商品の売り上げにつながる実現可能な提案がで きる		
			3		商品に合わせた案を複数案提案できる		
13	SPツール制作2	コンセプトパネルの 制作1	1	SPツールの制作	見ただけで伝わる企画書に落とし込むことが できる		
			2		商品との親和性があり好感がもてるアイデア である		
			3		購買意欲が高まるツールを制作することが できる		
14	SPツール制作3	プレゼンテーション	1	SPツールのプレゼン テーション	クラスメイトの制作物をよく観察し、次回の課題 に活かす		
			2		自分のデザインを言葉で説明することができる		
			3		提出方法と期限を守り、複数案提案することが できる		
15	まとめシート	全ての1枚にまとめ る	1	デザインの制作作業	複数の媒体を統一感を持たせてまとめることが できる		
			2		読み手を意識したデザインを制作できる		
			3		要素を取捨選択し、強弱をつけることで内容を充 実させる		
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							