

科目名	デザイン研究 3								年度	2025
英語科目名	Design study 3								学期	2
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	鶴田勇一		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】

前期デザイン研究2で、学んだデザインの機能や制作するときの視点を、さらに深めていくために、2つのテーマから掘り下げて考えるべきデザインの形を設定し、想定する道筋が受け手にどのような反応をもたらすかを検証してみます。

【科目の概要】

テーマ1、イベントで配るデザインアイテムを企画します。クライアントとのやり取りからイベントの目的と要望を理解したうえで、制作者としてのメッセージを折込んでターゲットととの共感の接点を想定したデザインを提案します。
 テーマ2、コンセプトを持ったショップで販売するデザインアイテムを企画します。デザイナーとして社会の課題と向き合いながら、受け手に楽しみを提供できるデザインを提案します。

【到達目標】

- A. クライアントの要望を適切につかみ取る
- B. 生活者の目線から共感をえられる楽しいデザインを考える
- C. 社会課題の解決につながるデザイナーの視点を持つ

【授業の注意点】

学生間・指導教員と学生のコミュニケーションを重視します。授業で得た知識を活用してワークを行います。授業の欠席、遅刻は無いようにすること。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		レベル3		レベル1
	優れている		ふつう		要努力
到達目標 A	クライアントの要望を理解し細部までデザインが完成されている		クライアントの要望を理解しデザインに反映しようとしている		クライアントの要望がデザインに反映できていない
到達目標 B	生活者の目線から共感をえられる楽しいデザインを考えている		生活者の目線から共感をえられるまたは楽しいデザインを考えている		生活者の目線から共感をえられる楽しいデザインとなっていない
到達目標 C	社会課題の解決につながるデザイナーの視点を持ちデザインしている		社会課題の解決をデザインに織り込もうとしている		社会課題の解決につながるデザイナーの視点がない

【教科書】

無し

【参考資料】
オリジナルの資料を基に解説します

【成績の評価方法・評価基準】
レポートとプレゼンテーションの内容 60% 積極的な授業参加度、授業態度 40%

※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	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	この授業の解説	授業イメージを持つ て取り組む	オリエンテーション	授業内容の理解				
			社会とデザイン	この授業でのテーマ設定の理解				
2		イベントの理解	イベント内容のオリ エンテーション	オリエンテーションの内容を理解する				
3			タリサーチと ターゲットの設定	内容が理解できる デザインへの展開ができる				
4	テーマ1 イベントグッズ の提案	企画～デザインの検 討と制作	企画～制作へ	デザインを決定まで導く 制作工程を立てる 制作工程どおり実行する				
5								
6				デザイン発表と講評	プレゼンテーション			コンセプトがハッキリしている ターゲットに合ったデザイン 論理的な説明
7	テーマ1 イベントグッズ 提案検証	課題解決の検証	現地にて検証する	受け手の反応の確認				
8	講評	テーマ設定から完成 までのふり返し	テーマ設定から完成 までのふり返し	課題の設定				
				課題の解決方法としてのデザイン				
				検証結果の確認				
9		コンセプトの理解	イベント内容のオリ エンテーション	オリエンテーションの内容を理解する				
10	テーマ2 デザイ ングッズの提案	企画～デザインの検 討と制作	企画～制作へ	デザインを決定まで導く 制作工程を立てる 制作工程どおり実行する				
11								
12								

13		デザイン発表と講評		プレゼンテーション	コンセプトがハッキリしている		
					ターゲットに合ったデザイン		
					論理的的な説明		
14	テーマ2デザイングッズの検証	課題解決の検証		現地にて検証する	オリエンテーションの内容を理解する		
15	講評	テーマ設定から完成までのふり返り		テーマ設定から完成までのふり返り	課題の設定		
					課題の解決方法としてのデザイン		
					検証結果の確認		
評価方法：1. プレゼンテーション、2. 課題、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							