

科目名	デザイン実習 3A							年度	2025
英語科目名	Design Practice 3A							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	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】 グラフィックデザインのメインとなるビジュアル制作に必要な、発想力、思考力、表現力の向上を目指す。ビジュアルコミュニケーションの役割を理解した上で、課題ごとに効果的なビジュアル表現を探究。教員と学生間でのコミュニケーションをとりながら作業を行い、オリジナリティの追求とスキルアップを目指す。									
【科目の概要】 グラフィックデザインのビジュアル表現をメインに課題制作を行う。課題ごとのテーマや事例を説明の後アイデアを学生各自で考案。教員はデザインの機能や社会性、オリジナリティの高いアイデアの発案を促し、学生が考えた複数のアイデアの中からデザインを選び相談しながら制作する。毎回の課題ごとにプレゼンテーションを実施。									
【到達目標】 A 課題内容を理解し情報のビジュアル化を図ることができる B オリジナリティとは何かを理解し表現に活かすことができる C 作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションができる									
【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	訴求力の高い情報のビジュアル化ができる		課題内容を理解し情報のビジュアル化を図ることができる		課題内容を理解できずビジュアル化ができない				
到達目標 B	オリジナリティの高い表現を作品に活かすことができる		オリジナリティとは何かを理解し表現に活かすことができる		オリジナリティとは何かを理解できず表現に乏しい				
到達目標 C	作品の意図を明確に伝え聞き手を惹きつけるプレゼンテーションができる		作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションができる		作品の意図が明確に伝わるプレゼンテーションができない				

【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 3A				年度	2025
英語表記		Design Practice 3A				学期	2
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	授業オリエンテーション	授業概要説明	1	イラストの役割の解説	イラストレーションの役割を理解する		
			2				
			3				
2	表紙デザイン	フリーペーパー表紙デザイン	1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する 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				
3	表紙デザイン	フリーペーパー表紙デザイン	1	実制作	アイデアに合う技法でビジュアルを制作する		
			2				
			3				
4	表紙デザイン	フリーペーパー表紙デザイン	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				
5	カレンダーデザイン	オリジナルカレンダーのデザイン	1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する 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				
6	カレンダーデザイン	オリジナルカレンダーのデザイン	1	実制作	アイデアに合う技法でビジュアルを制作する		
			2				
			3				
7	カレンダーデザイン	オリジナルカレンダーのデザイン	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				
8	ワインラベルデザイン	企画ワインラベルデザイン	1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する 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				
9	ワインラベルデザイン	企画ワインラベルデザイン	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				
			1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する アイデアをより多く考える		

10	ショップアーサ イン	リデザイン	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				
			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		
11	ショップアーデザ イン	リデザイン	2				
			3				
			1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する アイデアをより 多く考える		
12	ショップアーデザ イン	オリジナルブランド	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				
			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		
13	ショップアーデザ イン	オリジナルブランド	2				
			3				
			1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する アイデアをより 多く考える		
14	イラストルポ	イラストルポ	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				
			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		
15	イラストルポ	イラストルポ	2				
			3				
			1	サムネール制作	表紙デザインの役割を理解する アイデアをより 多く考える		

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