

必要出席回数	8 / 10	科目名	パッケージ演習	科目形態	演習・実習・一般
セッション	1・②・3	科目配当	学科・専攻	対象学科	ICT・モノコトづくり(デザイン)
単位(1)	2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	10時間	担当教員	松田 祥宏 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
 ※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
 ビジュアルデザイン全般に関する制作(そのひとつとして、パッケージのビジュアルデザインの制作およびブランディング)

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
<p>◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 パッケージデザインもビジュアルメッセージ・コミュニケーションのひとつ。 設定された課題に取り組みながらパッケージデザインの中にある意味や表現方法を探り、基本的なスキルと平面×パッケージの視覚的なアイデアを導き出す基礎的作法の習得と体感を目標とする。</p> <p>● どうすれば、ビジュアルとパッケージという形で内容や特徴を「伝える」ことができるのか? ● どうすれば、多角的な視点での多様な表現を「創る」ことができるのか? など制作を通した気づきとスキルへ繋げる</p>	<p>◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為には使用させる画材、素材をお書きください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・筆記用具、基本デザインセット ・カッター、はさみ ・スケッチブック・ケント紙、トレペ等 ・必要に応じてMACも使用

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】

視覚的なアイデアを導き出す手法

自分の考えをカタチに変換する為のビジュアルデザインのベースとなる思考とスキル

商品特長、販売方法、目的などによるパッケージの種類や可能性が多様なことを知る

【仕事への繋がり】

グラフィックの使われる場面は、平面やメディア媒体に限らない。パッケージのような袋・箱・容器など、ビジュアルと形を合わせて考えることでより効果的な表現ができるようになれば、多角的な視点で新たな提案をしたり、仕事の幅を広げることに繋がる

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

平面的なデザインだけでなく、立体的なパッケージのような容器そのものを含むデザインについても考える経験しておくことは、新たな思考プロセスを身につけることができる

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> 和菓子(羊羹)の新しいパッケージを考える

<与件> 新しい包み方を考えることからデザインを考える平面と包む形態の効果的な組み合わせを表現(デザイン)を形にする

<提出様態> ・企画書(A3形式)
 ・パッケージプロトタイプ

評価項目	評価ポイント	配点
□知識・認識力	1 多方向からアイデアに繋がるリサーチを試み、多角的に考察(観察、分析)しているか	30/100
□調査・分析力	2 自らの気づきや社会のニーズから、新規性や驚きを感じさせるアイデア創出と提案ができていますか	30/100
□企画・構想力	3 独自の視点で捉え、伝わりやすい表現、説得力に繋がる完成度の高いデザイン提案、パッケージ作図、作成ができていますか	40/100
□材料・用具使用力		
□構成・表現力		
□提案・説得力	計	100

指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	習得内容/留意点
1	タイトル オリエンテーション 【課題①】[デザインの解剖] パッケージデザインを探る・知る コンビニで買えるお菓子のパッケージデザインを観察・分析・リサーチする	パッケージデザインについて説明 Step1. 身の回りのパッケージデザインを調べる 見方や焦点、視点を交える試み ・現状分析、ターゲットリサーチ ・売り方、楽しみ方などを考える
2	【デザインの再構成】 コンビニで買えるお菓子の商品 パッケージのリ・デザイン [与件]ターゲット層を換えることで新しい デザインを考え、プロトタイプを制作 形状は同じでも、変更しても良い	Step2. 条件に合わせて自分の考える パッケージデザインにリニューアル ターゲットに合わせた ビジュアル&ネーミングetc. どうすれば商品の魅力やイメージが 伝わるか?など検討しながら リニューアルデザインを考える →新しい価値が生まれる
4	プレゼンテーション発表、合評	<提出物> ・コンセプトシート ・プロトタイプ(ネーミングを含む)
5	【課題②】和菓子のパッケージを考える 和菓子(羊羹)の新しいパッケージを考える 調査分析から始めて、開け方、食べ方など ユーザー体験や販売形態なども想定検討 する(日常生活、お土産など用途は自由)	商品について観察・分析・リサーチする 商品から感じることをパッケージへ (観察&分析)→グループでイメージなどを 知識や情報などを共有する
6	●アイデアラフスケッチ キーワードを元にアイデアスケッチを 10案以上描く→アイデアを絞り込む	Step1. 商品を見る/差別化を図る 新しい包み方を考えると同時に 新しい商品ブランドとしても考える →ブランドアイデンティティ表現
7	●実制作開始 絞り込んだアイデア →詳細なラフスケッチを描く	Step2. 商品を見る→手に取る→開ける 例えば、 消費者にとって面白い、楽しいなど コミュニケーションメディアとして パッケージデザインを考えてみる →コミュニケーションの提案
8	●実制作続き	
9	●プレゼン準備 ・パッケージプロトタイプ ・企画書制作	パッケージ制作～完成へ プレゼンテーション準備
10	最終課題の完成発表 完成したパッケージの発表	<提出物> ・企画書(A3形式) ・パッケージプロトタイプ

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

この授業は
 ★課題①では、商品コンセプトとして伝える情報をリサーチし整理し、ターゲット層が手に取りたくなる要素を抽出し、デザインコンセプトを考え、それに沿ったグラフィック表現をメインにしたり・デザインに取り組みます。
 初回のパッケージデザインに関するレクチャーの後に、コンビニで購入可能なお菓子のパッケージデザインについて調べ、リ・デザインの可能性を自分なりに考えて、事前に様々なパッケージデザインをよく見ておくこと

★課題②では、パッケージの役割や可能性を考えながら、既存の商品について包み方や用途、ニーズなどから新しいパッケージ、体験ができないか、パッケージのプロダクト要素とグラフィック要素を効果的に組み合わせ、ユーザーに面白さや驚きを感じさせる体験を商品コンセプトとして企画し、自由な発想でパッケージデザインの可能性を探求します。
 和菓子(羊羹)の新しいパッケージを考える調査分析から始めるので、現状のパッケージや売り方、使用方法など独自のリサーチ分析から、オリジナリティある作品制作へ繋げていけるように、十分な情報収集を行うまた和菓子(羊羹)に限らず、面白そうな様々な食品パッケージについても情報収集しておく時にはグループで相互に意見交換をしてしっかりと情報収集やリアルな声を聞きながら課題に取り組むこと



設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
 ※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
 ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
 ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。



授業のポイント

- 日頃から身の回りに溢れる、パッケージデザインにも興味を持ちたり気に入ったデザインを意識し、表現方法や内容を分析し言葉で書き出す
- パッケージデザイン内においても「文字」「色」「レイアウト」等について、課題制作を通した基礎知識の習得を目指す

調査分析から始めて、検討する
(日常使い、お土産など用途は自由に設定可能とする)

2024年度 1年 指導計画書<前期10回授業用>

©学校法人 創造社学園 2024

基礎科目・(職業専門科目)・展開科目・総合科目	科目形態	(演習)・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名	パッケージ演習
	科目配当	(学科)・専攻
	対象学科	ICT・モノコトづくり(デザイン)
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	10 時間
	担当教員	松田 祥宏 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
ビジュアルデザイン全般に関する制作 (パッケージのビジュアルデザインの制作およびブランディング)

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
パッケージデザインもビジュアルメッセージ・コミュニケーションのひとつ。
そこに含まれるビジュアルデザインの要素をしっかりと理解し、認知される造形とは?など、手と頭を連動させて創作に取り組むことで、発想の瞬発力や柔軟性と平面×パッケージの視覚的なアイデアを導き出す基礎的作法の習得と体感する。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
	記学 載 欄 生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。 また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目処などを記載してください	◆授業進行で使用する 教材なども記載してください。
1	1	オリエンテーション [課題①] パッケージデザインを探る・知る【デザインの解剖】 コンビニで買えるお菓子のパッケージデザインを 観察・分析・リサーチする ・分析、整理、魅力をアピール ・課題、改善点を考える	授業の進め方 パッケージについての説明 Step1. 見慣れたパッケージについて 捉え方や視点を変える試み ・現状分析、ターゲットリサーチ ・売り方、楽しみ方などを考える	
2	2	[課題①-2] 商品パッケージのリ・デザイン【デザインの再構成】 コンビニで買えるお菓子の商品パッケージのリ・デザイン [与件] ターゲット層を換えることで新しいデザインを考え、 原寸のプロトタイプを制作する 形状は同じでも、変更しても良い	Step2. 条件に合わせて自分の考える デザインにリニューアル 新たなターゲットに合わせた ビジュアル&ネーミングetc. どうすれば商品の魅力や イメージが伝わるか?など検討し、 リニューアルデザインを考える → 新しい価値を生む	
3	3	<取り組むべきこと> パッケージデザインのビジュアルを考える ・必要な情報を伝える、見やすい、目に留まる、伝わりやすい 新しいターゲットに向けたり・デザインする アイデアのビジュアル化		・筆記用具 ・基本デザインセット ・カッター、はさみ、 スケッチブック、 ケント紙、トレベ等 ・必要に応じてMACも使用
4	4	プレゼンテーション発表 パッケージのリデザイン案を発表、合評 (提出物) ・コンセプトシート ・プロトタイプ(ネーミングを含む)	アイデアの評価と共有	
5	5	[課題②] 和菓子のパッケージを考える 和菓子(羊羹)の新しいパッケージを考える 調査分析から始めて、開け方、食べ方など ユーザー体験や販売形態なども想定検討する (日常使い、お土産など用途は自由に設定可能とする)	商品について 観察・分析・リサーチする 商品から感じることを パッケージへ(観察&分析) →グループでイメージなどを 知識や情報などを共有する	

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
6	6	[課題②] 和菓子のパッケージを考える 《企画検討》 イメージの抽出→創りたいものを簡単なことばでまとめる (言語化→コンセプト) 従来の手段や方法などに捉われない 開け方、食べ方などユーザー体験や販売形態など 商品の企画も含めた考えを意識する	Step1. 商品を見る/差別化を図る 新しい包み方を考えると 同時に新しい商品ブランド としても考える →ブランドアイデンティティ表現	
7	7	《企画検討》 簡単なアイデアスケッチをたくさん描く キーワードを元にアイデアスケッチを10案以上描く →アイデアを絞り込む アイデアスケッチ→イメージ2案に絞る グループ内でショートプレゼンによる意見交換(反応・検証) アイデアの修正→絞り込みと実制作開始 パッケージ(プロトタイプ)制作へ	Step2. 商品を見る→手に取る→開ける 例えば、消費者にとって面白い、 楽しい、便利などの付加価値や コミュニケーションメディアとして パッケージを考えてみる →コミュニケーションの提案	・筆記用具 ・基本デザインセット ・カッター、はさみ、 スケッチブック、 ケント紙、トレベ等 ・必要に応じてMACも使用
8	8	《実制作》 イラレやフォトショを利用してビジュアル面を作成合わせて、 実際にケント紙などを使い、原寸サイズで パッケージ(プロトタイプ)を制作する	●実制作	
9	9	プレゼンテーション準備 パッケージ制作完成、企画書(コンセプトシート) (提出物) ・コンセプトシート ・プロトタイプ(ネーミングを含む)	●実制作 ●プレゼン準備 ・パッケージダミー ・コンセプトシート	
		試験課題名	◆提出日 最終日	継続(6回)・当日
		タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書
		タイトル	和菓子(羊羹)の新しいパッケージを考える	随時、指示配布
		与件	新しい包み方を考えることからデザインを考える 平面と包み形態の効果的な組み合わせを考えて表現(デザイン)を形にする	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
		制作内容	・企画書 現状分析 / 商品コンセプト / ターゲット / ネーミング(ロゴデザインなど) ・パッケージプロトタイプ	・筆記用具、基本デザインセット ・カッター、はさみ・スケッチブック ・ケント紙、トレベ等 ・必要に応じてMACも使用 その他随時、指示
		提出様態	上記のデザインワークをまとめて提出する ・企画書(A3形式) ・実寸パッケージ	
		評価項目	チェックポイント	配点
		<input type="checkbox"/> 知識・認識力	1 多方向からアイデアに繋がるリサーチを試み、多角的に考察(観察、分析)しているか(アイデア数)	30/100
		<input type="checkbox"/> 調査・分析力	2 自らの気づきや社会のニーズから、新規性や驚きを感じさせるアイデア創出と提案ができていないか	30/100
		<input type="checkbox"/> 企画・構想力	3 独自の視点で捉え、伝わりやすい表現、説得力に繋がる完成度の高いデザイン提案、パッケージ作図、作成ができていないか	40/100
		<input type="checkbox"/> 材料・用具使用力		
		<input type="checkbox"/> 構成・表現力		
		<input type="checkbox"/> 提案・説得力		
			計	100

