

2025年度 グラフィックデザイン科 科目読み替え表

1年生

カリキュラム	読み替え	時間数	担当
コミュニケーション活動 I	コミュニケーション活動 I	30	橋本
コンピューターリテラシー	キャリア講座 I	5	桑原
	I T リ テ ラ シ ー	10	宮崎・鈴木宏
美術・デザイン史	美術・デザイン史	15	漆畑
色彩学	色彩学	30	塚本
広告・メディア概論	広告・メディア概論	15	岡本
DTP・WEB概論	DTP・WEB概論	15	宮崎10・鈴木宏5
デッサン・クロッキー	デッサン・クロッキー	45	川内(2)鳥羽(1)
タイポグラフィ	タイポグラフィ	30	池田
ビジュアルデザイン基礎	ビジュアルデザイン基礎	30	橋本10・本野20
イラストレーション	イラストレーション	30	山田
立体基礎	立体基礎	15	鳥羽
クレイ	クレイ	30	川内
デザイン発想	デザイン発想	15	甲賀
コミュニケーションデザイン	コミュニケーションデザイン	15	ちばえん
グラフィックデザイン基礎	グラフィックデザイン基礎	45	草ヶ谷(前期3・後期2)・岩崎慶(後期1)
Webデザイン基礎	Webデザイン基礎	45	千葉25・大村20
映像基礎	映像基礎	15	鈴木宏
写真演習 I	写真演習 I	30	萩原和16・萩原一14
産学連携プロジェクト I	産学連携プロジェクト I	15	草ヶ谷(2)・岩崎慶(1)
共通選択 I	共通選択 I	15	

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動 I		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	橋本 明奈・岩崎 慶子 草ヶ谷 あつみ 川松 夕見子
授業の目的・目標					
<p>外部の展示会等を視察して、高いレベルの作品と触れ、視野を広げる。 クラスや学年、学科間を交えた行事を通して、幅広い交流と親睦を深める。 セミナーでプロの人たちから業界内の話を聞き、仕事に対する考え方や業界の知識を広げる。</p>					
授業の概要					
<p>静岡県内外で開催されている展示会等の視察。 球技大会等、学校行事への参加。 デザイン業界に関するセミナーへの参加。</p>					
成績評価の方法					
出席状況・参加時の受講態度・レポートの提出状況を総合的に判断する。				平常点	80%
				レポート提出	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. フィールドワーク					2
2. 球技大会					4
3. SPAC 公演鑑賞					3
4. コミュニケーション講座・レクリエーション・HR等 学内プログラム					8
5. 校外研修（主に東京方面を中心に、時期に合わせた美術館・デザイン系展示会等の見学）					5
6. 就職活動に関するプログラム					
7. ①業界セミナー					2
8. ②卒業生講和					2
9. 上級生を見て学ぶプログラム					
10. ①卒業制作展示審査見学					2
11. ②内定報告会					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度		
				2025年度		
				科目コード		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コンピューターリテラシー			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	桑原 祐介 宮崎 宏治 鈴木 宏幸	
授業の目的・目標						
<p>①働く意義や目的を理解できるようになる②主体的なキャリア形成意識を持って就活に臨めるようになる③自己理解、職業理解を深め、自己PRができるようになる④職場コミュニケーションのスキルを高める</p> <p>①Macの基本設定および基本操作を習得する。②各種ソフトウェアのインストールと初期設定を行う。</p>						
授業の概要						
<p>①主体的なキャリア形成意識の重要性を学び、自ら職業選択ができるようになるきっかけを作ると同時に、職場コミュニケーションのスキルを高め、安易な離職でキャリアが途絶することを未然に防止する。②日本版0-netを通じ、自己理解、職業理解を深め、より良い就活ができるよう準備を進める。</p> <p>①Macの取り扱い方法と初期設定。②Macの基本操作およびデータの管理方法の講義と実習。③Office365ログインおよびインストールを行う。④Adobe製品のインストールと初期設定/モリサワフォントインストール。</p>						
成績評価の方法						
授業態度・出席と課題提出を総合的に判断する				意欲・姿勢	40%	
				課題	20%	
				期限遵守	40%	
使用テキスト・教材						
<p>講師が作成するワークシート 日本版0-net (https://shigoto.mhlw.go.jp/User/)</p>						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. なぜ働くのか? 働きがいとは何なのか?			2	1. Macの取り扱い方法と初期設定		4
2. 主体的なキャリア形成の必要性について			2	(Finder、システム環境設定、ネットワーク)		
3. 日本版0-netを知ろう			2	2. Office365ログインとインストール		4
4. コミュニケーションスキル向上「ある職場」			2	(Teams、メール、OneNote、Excel、Word等)		
5. 就職に向け、専門学校在学中に取り組むべきことについて			2	3. Macの基本操作		4
				4. 授業データの管理について		4
				(教科フォルダ、パスワード、Macとスマホの連携)		
				5. Adobe製品のインストールと初期設定		4
				モリサワフォントインストール		
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
美術・デザイン史		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	漆畑 雅子
授業の目的・目標					
各時代ごとの歴史的背景や価値観などによって、どのような作品がつくられたのかを知ること で、物事を客観的にみたり、自身の制作に対する姿勢や作品の考え方などについて意識を高め ることができる。					
授業の概要					
制作者の視点から美術やデザインの歴史を学び、その動向をまとめたり、価値観や様式を推測 するなどして、何のために作品がつけられたのか理解を深め、今後の作品制作に生かす。					
成績評価の方法					
課題（課題の習熟度や完成度、提出期限厳守） 学期末試験（レポートの完成度、提出期限厳守） 学習意欲（出席率、授業に取り組む姿勢や意欲の有無）				課題	50%
				学期末試験	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
『西洋美術史』（美術出版社）、『世界デザイン史』（美術出版社）、配布資料					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 西洋美術史 はじめに					2
2. 原始美術と古代オリエント美術、ギリシア美術とローマ美術					2
3. 中世Ⅰ、Ⅱ〔初期キリスト教美術～ゴシック美術〕					2
4. イタリア初期ルネサンス美術～北方ルネサンス美術					2
5. バロック美術・ロココ美術、					2
6. 近代Ⅰ〔新古典主義・ロマン主義・写実主義〕、近代Ⅱ〔印象主義～後期印象主義〕					2
7. 現代Ⅰ〔フォーヴィスム、キュビズム、抽象絵画、ダダ、シュルレアリスム〕					2
8. 第二次世界大戦以後の美術					2
9. デザイン史を理解するために、近代デザインの鼓動Ⅰ（産業革命とモリス等）					2
10. 近代デザインの鼓動Ⅱ（アール・ヌーヴォー、分離派、グラフィック・メディア等）					2
11. デザインの実験と総合Ⅰ（バウハウス、アール・デコ、デ・ステイル等）					2
12. デザインの実験と総合Ⅱ（ロシア革命と構成主義、タイポグラフィ等）					2
13. アメリカのインダストリアル・デザイン					2
14. 現代デザインⅠ（1940～1970年代）					2
15. 現代デザインⅡ（1980～）					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
色彩学			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	塚本 由紀江	
授業の目的・目標						
色を理論的、体系的に学ぶことによって、配色のアイデアの幅を広げ、センスを磨く。色彩学の基礎を身に付け、配色効果の予測やイメージの表現など、デザインに応用する力を養う。色の選択や配色の意図について、理論に基づいて説明できることを目指す。						
授業の概要						
光と色の関係、色が見えるしくみ、色の体系、配色と配色イメージ、色彩心理、ファッションやインテリアの配色の基本的な考え方など、テキストを中心にプリントや教材を使用して学習する。検定試験終了後は、色彩の科学及び文化を考慮した色彩提案について、実習を交えて学習する。						
成績評価の方法						
1. 平常点 (授業参加度)					平常点	40%
2. 学習意欲 (積極性、模擬試験、検定結果含む)					学習意欲	40%
3. 課題提出					課題提出	20%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定公式テキスト 3級 ・過去問題集2024 ・配色カード199b ・はさみ ・ステックのり 						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	脳で生まれる色の感覚/色の理論とデザイン	2	16.	色の視覚効果 対比・同化・面積効果 他	2	
2.	色のはたらき/ユニバーサルデザイン	2	17.	配色の基本的な考え方	2	
3.	色はなぜ見えるのか? 光とは何か	2	18.	色相を手がかりにした配色	2	
4.	光の性質と色 反射・吸収・屈折	2	19.	トーンを手がかりにした配色	2	
5.	他の色のしくみ 網膜における光の処理	2	20.	色相とトーンを組み合わせさせた配色	2	
6.	照明と色の見え方/照明と光の成分	2	21.	基本的な配色の技法	2	
7.	光の混色と絵具の混色/混色の身近な例	2	22.	色相・トーンと関連する配色イメージ	2	
8.	色の分類と三属性 色相・明度・彩度	2	23.	ファッションのカラーコーディネート	2	
9.	等色相面 純色・清色・中間色	2	24.	インターカラーとカラートレンド	2	
10.	三次元で表す色/表色系	2	25.	インテリアデザインとカラーコーディネート	2	
11.	PCCS ヒュートーンシステムと色相環	2	26.	インテリアにおける色の心理効果	2	
12.	PCCS 三属性による色表示・等色相面	2	27.	過去問による模擬試験	2	
13.	PCCS トーン	2	28.	自然の中の色の見え方と色彩調和	2	
14.	配色カードによる測色	2	29.	色彩調和の理論と名画の色彩	2	
15.	色の心理効果 三属性との関係 連想と象徴	2	30.	色彩の科学、文化を考慮した色彩提案	2	
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度		2025年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
広告メディア概論			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	岡本 國治	
授業の目的・目標						
<p>経済(お金)とコミュニケーション(表現=広告)の絡まない仕事はありません。広告が面白いのは、人は何を喜び、悲しみ、うれしいと感じるのかを考え、表現する仕事だから。今、インターネットやIT技術の発達で、ビジネスのシステムや流れそのものが日々大きく変わってきています。この講義では多様な複雑なメディアの実情を知るだけでなく、仕事を進めていく上での思考方法を学びます。`広告`の企画能力や表現能力を身に付けていることは、どんな職業にあっても必要とされるものです。広告関連業界はもちろん幅広い分野で活躍できる人財に到達するレベルを目標とします。■</p> <p>受講テーマ：授業ごとに自分の頭脳能力を大きく高めていこう。</p>						
授業の概要						
<p>1) 概要：広告とは何か?その役割、メディアの種類、広告の仕組み、広告業界の組織、動画によるクリエイティブの現場など。2) 時代のメディアと広告表現：広告の始まり～社会の再出発となった戦後～今日まで。時代のメディアと表現をそれぞれの時代背景を押さえながら考察します。時代によって変わる部分と変わらない部分を把握することで、新しい時代の仕事現場における対応力を養います。3) インターネット広告の研究：進化と変容を繰り返すインターネット広告が始まって約30年。その基本から今後起きていくこと、主流になっていくことを取り上げながら、実社会に出てから役立つ「メディアとの付き合い方、思考能力」を身に付けます。この授業を通して、自分の可能性を小さな枠に閉じ込めることなく、あらゆることを視野に入れ、大きく羽ばたいてください。</p>						
成績評価の方法						
<p>1. 受講レポート(6, 8, 10, 11の各回終了後に提出) ※レポート提出回に欠席して未提出になると、点数が必然的に下がるので、毎回欠席しないように! (出席していないとレポートは書けません) ※提出期限を過ぎたら評価外となります。 2. 修了試験(最終15回に実施、20分程度) ※評価の60%を占めるので、全員欠席しないように。受講レポートで提出の少なかった人は特に!</p>					平常点	100%
使用テキスト・教材						
<p>パワーポイントによる講義。映像あり。 ※オリジナル資料は該当する授業でPDFデータにて配布。</p>						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	<p>広告メディアの概要(1) 広告とは何か?なぜ広告するのか ●広告は投資だと考えてみる。 ●広告はコミュニケーションづくりだ～その3種類の役割。 ●動画で学ぶ：アートディレクターの制作現場</p>					2
2.	<p>概要(2) 広告メディアの詳細を知る。 ●日本のメディア別広告費・推移。 ●広告メディアの種類と表現、それぞれの特性～マスメディア、インターネット、プロモーションメディア ●動画で学ぶ：Webデザイナーの制作現場</p>					2
3.	<p>概要(3) 広告業界と出稿計画 ●広告会社、制作会社、制作者の仕事と役割。 ●メディアの出稿計画・客層別出稿計画 ●メディアの経費 ●動画で学ぶ：CMディレクターの制作現場</p>					2
4.	<p>時代のメディアと広告表現(1) 広告の始まりとメディアの活用 ●広告は人間心理で考える。 →1.マズローの欲求5段階説と広告 2.認知から愛憎に至る7段階の心理開門と広告表現</p>					2
5.	<p>時代(2) 戦後・播磨期から成長前期の広告戦略と表現 ●時代と表現をライフサイクルで考える。 ●ライフサイクル区分 ●市場戦略のライフサイクル ●訴求層とメディア ●時代のサイクルチャート</p>					2
6.	<p>時代(3) 戦後・播磨期から成長前期のCM表現 ●思考バイパス ●主体視点、客体視点、メタ視点 ●顕在ニーズと潜在ニーズ、プレゼンバリュー ●インサイトを発見する考え方</p>					2
7.	<p>時代(4) 成長後期&成熟期の広告戦略と表現 ●ブランディングとは? ●ブランディングと独自資源 ●大量生産・大量消費の時代～マスメディアで`売る`とはどういうことかを考える。</p>					2
8.	<p>時代(5) 成長後期&成熟期のCM表現 ●身体から始める～人とAIを融合させるもの=身体性とメタ視点と表現について。 ●パフォーマンスの出来高～観の目と見の目</p>					2
9.	<p>時代(6) 衰退(転換)期の広告戦略と表現 ●マスからパーソナル時代へ～消費の変化を考える。 ●時代のライフサイクルと売り物の変化 ●パーソナル時代とはどういうことか? ●機能需要と情緒需要</p>					2
10.	<p>時代(7) 衰退(転換)期のCM表現 ●パラダイムシフト～売り方の変化を考える ●ますます複雑に交錯するメディア事情 ●情報を売るリアル店舗の新しい潮流 ●絵本の新しい売り方に学ぶ</p>					2
11.	<p>インターネット広告の研究(1) ●インターネット広告の基本～その種類、特性、活用 ●動画で学ぶ：米国のインターネット広告～インターネットキャンペーン、検索連動型広告の仕組みなど</p>					2
12.	<p>ネット広告(2) SNSそれぞれの特徴と販促事例 ●SNSキャンペーンのメリット、実例 ●SNSキャンペーンとマーケティング ●SNS体験から発想する商品開発</p>					2
13.	<p>ネット広告(3) Web動画を使った販促事例～その訴求力と活用法 ●ネット動画の拡大背景 ●ネット動画広告の種類 ●TicTok売れの事例 ●ネット動画の表現メニュー</p>					2
14.	<p>ネット広告(4) オンラインとオフラインを結ぶメディアの新しい動き ●オムニチャネル、リテールメディア、オウンドメディア、デジタルサイネージなど、データが価値を持つ時代のメディアの在り方</p>					2
15.	<p>修了試験と振り返り ●修了テスト20分 ●14講の重要ポイントを振り返る ●メディアテラシーとパーソナル</p>					2
その他			関連科目			
※单元ごとと演習課題を実施する。			マーケティング基礎			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース
DTP・Web概論			講義・演習		グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	鈴木 宏幸 宮崎 宏治
授業の目的・目標					
<p>【DTP概論】印刷のワークフローに対する総合的な理解を深め、DTPディレクションを行うための基礎知識を習得する。</p> <p>【Web概論】インターネット・Web・デジタルデータに関する基本的な用語およびその仕組みなどの基礎知識を修得する。</p>					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ・印刷の各工程におけるポイントを正しくおさえ、印刷製版における基本的な知識やルールに関する講義。 ・インターネットやWorldWideWebの仕組み、デジタルの基本に関する講義。 ・Web制作やWeb広告に関する講義／サーバー&クライアントに関する講義。 					
成績評価の方法					
【DTP概論】 期末試験 (50%) ・ 授業態度 (50%)				試験	70%
【Web概論】 期末試験 (70%) / ノート・感想または小テスト (30%)				ノート・レポート	30%
使用テキスト・教材					
【DTP概論】 -					
【Web概論】 -					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	印刷の種類とさまざまなメディア、印刷・DTPの歴史	(鈴木)	2		
2.	広告制作のワークフロー	(鈴木)	2		
3.	紙について／製本知識、台割表、綴じの方式について	(鈴木)	2		
4.	画像解像度と印刷線数	(鈴木)	2		
5.	4大版式の仕組み、オフセット印刷 / 特殊印刷、オンデマンド印刷	(鈴木)	2		
6.	インターネットの仕組みとWorld Wide Web / ネットワークの基礎	(宮崎)	2		
7.	データとは (ビットとバイト・進数) / 単位と接頭辞 / 文字コード	(宮崎)	2		
8.	デジカメの画素数、印刷解像度の関係 / データ量の計算	(宮崎)	2		
9.	サーバー&クライアントシステム / 基本ソフト(OS) とアプリの関係	(宮崎)	2		
10.	IPアドレスと各種プロトコル / URL / DNS	(宮崎)	2		
11.	サイトマップとワイヤーフレームの役割 / レスポンシブウェブデザイン	(宮崎)	2		
12.	JavaScript / jQuery / jQueryフックイン / Web広告の種類とアナライズ	(宮崎)	2		
13.	テスト前復習	(宮崎)	4		
14.	試験 / 解答の解説	(宮崎)	2		
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			グラフィックデザイン基礎・応用		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			Webデザイン基礎・応用		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサン・クロッキー		講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	鳥羽 均
授業の目的・目標					
<p>デッサンを通して見る力を養う。 2年次以降の授業、課題を念頭に置いて正確な表現ができるようにする。 アナログの表現をデジタルに活かせるようにする。 集中力の持続と、制作に対する心構え、デッサンの目的をそれぞれの自覚のもとにすすめる。</p>					
授業の概要					
さまざまな素材のモチーフを描くことにより、表現の仕方を学習する。					
成績評価の方法					
授業内容・授業計画に取り組む姿勢や、個人の伸びしろ、出席率などを総合して判断する。				授業態度	40%
				完成度・理解度	20%
				伸びしろ・出席率	40%
使用テキスト・教材					
鉛筆・練り消し・消しゴム・クロッキー帳・カッター・ガーゼ・スポーク					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 道具の使い方と授業への取り組み方					2
2. 形を正確にとらえる、石膏幾何学形、小物、など					8
3. それぞれの鉛筆の特徴や、表現方法					4
4. コントラストや光の方向性、陰と影の理解					8
5. 立体感を表現する					8
6. 質感を表現する					8
7. 映り込みのある静物を描く。					8
8. タオルや毛糸など軟らかい素材の表現。					8
9. 人を描く、手のクロッキー					4
10. 人を描く半身					8
11. 全身クロッキー					8
12. 大型石膏デッサン					8
13. 鉛筆のみを使用した作品作り。					8
14. 区切りごとに講評を加えます					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デッサン・クロッキー			講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	川内 祐司	
授業の目的・目標						
<p>デッサンを通して見る力を養う。 表現したいもの自分の思った形に表現できるようにする。 時間と技術の構築が作品完成に繋がることを知ってもらう。 その後の制作活動において、作品にこだわりを持ってもらうのに役立ちます。</p>						
授業の概要						
<p>既存の作品や、自分が制作したデザインに対する向き合い方や、 良し悪しを見極める力など、作品作りに必要な基本を身につけていただきます。</p>						
成績評価の方法						
授業内における授業態度20%、理解度20%、達成率20%と 成果物における理解度20%、達成率20%					授業態度	60%
					完成度・理解度	40%
使用テキスト・教材						
鉛筆・練り消し・消しゴム・クロッキー帳・カッター・ガーゼ・スポーク						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 道具の使い方と授業への取り組み方 +ちょっと描いてみよう						2
2. 光と影を描く、石膏幾何学形 4時間×2回						8
3. 材質や色の表現、静物 4時間×2回						8
4. 細密デッサン						3
5. 材質や色の表現、3種類以上の組み静物（初級／木・箱など） 6時間×2回						12
6. 素材探求（作品を汚してみる）						3
7. 材質や色の表現、3種類以上の組み静物（中級1／ガラス・布など）						7
8. 材質や色の表現、3種類以上の組み静物（中級2／ガラス・布など）						7
9. 人を描く、手のクロッキー						2
10. 人を描く、手のデッサン						4
11. 人体クロッキー						3
12. 自画像						10
13. 総括石膏デッサン						8
14. 区切りごとに講評を加えます						13
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2025年度			
			科目コード				
授業科目名		授業形態		学科・コース			
タイポグラフィ		講義・演習		グラフィックデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	通年	必修	60	2	池田 仁		
授業の目的・目標							
デザインの世界を広げ、タイポグラフィの可能性を追求することで本学内で学ぶデザイン全体のレベルアップに通じる。							
授業の概要							
グラフィックデザインにおける文字の重要性とタイポグラフィで広がるグラフィックデザインの領域。前半はタイポグラフィの基礎とデザイン(タイポグラフィ)の面白さを体験。生活の中に普通に存在する文字ですが、少し視点を変えてみるとどうなるのか!見る力と想像する力がデザイン力に繋がる面白さ!後半は課題制作を進めながら、タイポグラフィを軸にデザイン全体の話を交えながら進めていきます							
成績評価の方法							
出席・授業の積極性・課題評価 課題作品を綺麗に仕上げることも重要ですが、それ以上に新しい発想とオリジナリティを重要視します。				平常点	20%		
				学習意欲	60%		
				課題提出	20%		
使用テキスト・教材							
基礎を学ぶためのプリント							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	タイポグラフィって何→文字の重要性・デザインとの関係性 ※プリント使用	2	16.	課題③タイポグラフィで表現するポスター制作(テーマ設定) ※説明→アイデア出し	2		
2.	文字の基本・文字の作りを知る文字のバランス ※プリント使用	2	17.	↓アイデア出しからデザインラフ制作	2		
3.	↓	2	18.	↓	2		
4.	課題① 10文字のタイポグラフィ ※プリント使用	2	19.	中間チェック	2		
5.	↓	2	20.	↓PC制作	2		
6.	プレゼンテーション(講評)	2	21.	↓PC制作	2		
7.	カラーで制作するタイポグラフィ※テーマ説明→アイデア出し	2	22.	プレゼンテーション(講評)	2		
8.	↓イメージラフ制作 ※授業後課題(素材収集)	2	23.	予備(調整コマ)	2		
9.	↓制作	2	24.	課題④ 面構成とタイポグラフィ(テキスト提供)	2		
10.	↓制作	2	25.	アイデア出し(サムネ)	2		
11.	プレゼンテーション(講評)	2	26.	PC制作	2		
12.	課題② ログタイプ※プレゼントシート説明	2	27.	〃	2		
13.	↓デザインラフ~PC制作	2	28.	プレゼンテーション	2		
14.	↓PC制作	2	29.	総括I	2		
15.	プレゼンテーション(講評)	2	30.	総括II	2		
その他			関連科目				
※单元ごと演習課題を実施する。							
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ビジュアルデザイン基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	橋本 明奈 本野 智美	
授業の目的・目標						
グラフィック制作時における視覚的効果の表現力、伝達能力の向上を目指す。デザインの基礎となるモノや事柄を観察する力、自身の感覚やアイデアを目に見えるカタチにする表現力と技術力、アナログ表現に必要な道具の使い方も身につけ、自身の表現力のベースとする。						
授業の概要						
【前半】①アイデアをビジュアル化するプロセスを学び、多くのアイデアパターンを出せる引き出しを養い、自分の考えを相手に伝わるように表現する力を身につける。②色・形・文字のバランス感覚、空間づくりを身につける。③ムラなく塗り綺麗に仕上げるなど「一つひとつの作品を丁寧に仕上げる」意識を養い実践する。【後半】課題1) パターンデザインを通じて、メインビジュアルやページ装飾などにつながる連続性のあるデザインアイデアのヒントを学						
成績評価の方法						
授業への取り組みと最終提出物での評価				学習意欲	10%	
				課題提出	60%	
				理解度	30%	
使用テキスト・教材						
イラストレーションボード・定規・マスキングテープ・アクリル絵具・筆と筆洗・ケント紙・カッター・カッターマット・黒ペン・デザインボンドセット 等						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	感覚をカタチにする(サムネール制作)	2	16.	共通/サムネールの描き方	2	
2.	サムネールチェック	2	17.	1)課題オリエン/パターン課題	2	
3.	〃	2	18.	アイデア出し~サムネール	6	
4.	アクリル絵の具の使い方	2	19.	随時チェック~ブラッシュアップ		
5.	感覚をカタチにする(本番制作)	2	20.	クラス内講評会~提出	2	
6.	講評	2	21.	2)課題オリエン/レイアウト課題	2	
7.	有機物の観察(形と色の抽出)	2	22.	レイアウト基礎知識講義	4	
8.	サムネール制作	2	23.	アイデア出し~サムネール	8	
9.	有機物の構成(本番制作)	2	24.	随時チェック~ブラッシュアップ		
10.	講評	2	25.	原寸ラフスケッチ検証	4	
11.			26.	作品制作	8	
12.			27.	最終チェック~ブラッシュアップ		
13.			28.	クラス内講評会~提出	2	
14.			29.			
15.			30.			
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
イラストレーション		演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	山田 ケンジ	
授業の目的・目標						
前期__画材の使い方を学ぶ。後期__透視図法、アイソメトリック図法の理解と描き方を学ぶ。人体構造の理解と人物の描き方を学ぶ。						
授業の概要						
前期__鉛筆、ミリペン、コピック、などの使い方を学んだのちそれらの画材を使用しモチーフ描写作品を制作。後期__パースペクティブ、アイソメトリック図法の基本。人体構造の理解と人体描写の基本を学ぶ。						
成績評価の方法						
提出作品と授業態度					平常点	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 授業概要、鉛筆、ペンの使い方基本			16	ペン+コピックを使用した作品制作		
2. 線の引き方、基本図形、ハッチングなど			17	"		
3. "			18	"		
4. "			19	"		
5. ペン+コピックの使い方基本演習01			20	" 提出		
6. "			21透視図法とアイソメトリック図法について学ぶ			
7. パースペクティブの基本について学ぶ			22	"		
8. "			23	"		
9. "			24人体構造と描き方を学ぶ			
10. "			25	"		
11. 人体の構造を学び様々なポーズを描く			26	"		
12. "			27透視またはアイソメ空間に人物を配した作品制作			
13. ペン+コピックの使い方基本演習02			28	"		
14. "			29	"		
15. "			30	" 提出		
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
立体基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
平面以外の表現ができるようになる。 パッケージデザインに必要な技術を習得できる。					
授業の概要					
立体の意識を持つことにより、多方面から物を見られるようにする。 2年次に行うパッケージデザインの授業に繋げる事を目標とする。					
成績評価の方法					
作品および出席、授業態度など総合して判断する。				平常点	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
1. パッケージデザインに繋がる立体感覚と箱の作り方の実習					時間数
2. 3次元の作品を作る意識付け(場面ごとの効果など)					1
3. ●キャラメル箱の作り方(2コマ)					4
4. ●組箱の作り方(3コマ)					6
5. ●ブックカバー(ハード)の作り方(3コマ)					6
6. キャラメル箱を使った作品の作り方					2
7. ●実際の商品デザイン					5
8. ●紙袋の作り方と実践					5
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			パッケージデザインⅠ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			パッケージデザインⅡ		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
クレイ		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	川内 祐司
授業の目的・目標					
<p>思考方法の確立及び、思考力の向上。 制作に対する姿勢、取り組み方を養う。 作品を仕上げる責任感を持ってもらいます。</p>					
授業の概要					
<p>「考える」「作る」「まとめる」の3パートに分け、順番に進行しつつ デザインの成り立ちを体感しながら、ハウツーや技術を学んでいただきます。</p>					
成績評価の方法					
授業態度20% 内容の理解度20% 企画、技術向上度合い20% 提出物40%				平常点	60%
				提出物	40%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 授業内容説明					6
2. ブレインストーミングでアイデア出し					
3. 企画想定とコンセプト確率					
4. キャラクターデザイン					6
5. アンチキャラクターデザインと立体把握					6
6. 5秒以内の絵コンテ制作					6
7. キャラクターの動きなどの再考察					
8.					
9. 実制作					22
10.					
11. 撮影～編集					10
12. プレゼン資料(提出物)制作					4
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			写真演習 I		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			映像基礎		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザイン発想		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	甲賀 雅章
授業の目的・目標					
センスは知識で磨かれることを知る。そして、アイデアのヒントは身近に溢れていることを実感する。それらを通して、思いつきのデザインではなく、説得性、意味性のあるデザインを習慣づける。					
授業の概要					
デザインの基本である分析力と発想力を磨く。 授業開始時のウォーミングアップドローイング、1Day 1Photo、1Day 1Design、生徒によるMy favorite designのミニプレゼンを通して、観察する、考える、切り取る、表現する習慣づけをする。Creative思考を身につける					
成績評価の方法					
前半の課題(My Poster)では、発想の柔軟性を。 後半の課題(Playing cards)では、Ideaと完成度へのこだわりを評価。 年間を通じて、トレーニング課題として 1day1photo 1day1designを10週分提出。成績に加減点される。				発想力	45%
				表現力	45%
				トレーニング	10%
使用テキスト・教材					
スケッチブック、色鉛筆					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	講義	オリエンテーション。Creative思考の可能性			2
2.	講義 ワーク	My Posterの制作開始。開発プロセス講義。(Designとは何かを考える)			2
3.	講義 ワーク	My Posterの制作開始。自己分析と整理。(Artとは何かを考える)			2
4.	講義 ワーク	My Posterのコンセプト開発。PRポイントの可視化			2
5.	講義 ワーク	My Posterのビジュアルアイデア開発。			2
6.	講義 ワーク	My Posterのデザインへの定着。写真撮影			2
7.	講義 ワーク	My Posterの最終デザイン。提出			2
8.	講義	マーゲアイニングとフンアイニング、そしてフロセーション(トフンフ説明)			2
9.	評価 ワーク				12
10.	評価 ワーク	ポスターのプレゼン、アドバイス評価			
11.	評価 ワーク				
12.	講義 ワーク	新しいトランプの開発方向性、コンセプトを考える			
13.	講義 ワーク	新しいトランプのアイデアを具体化する			
14.	講義 ワーク	新しいトランプをデザインし、実際のプロダクトにする。			
15.	合評会	他人の作品を、審査員になったつもりで数値評価。まとめの講義			2
その他			関連科目		
※单元ごとと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
コミュニケーションデザイン		講義・ 演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	ちばえん	
授業の目的・目標						
①発想する楽しさ（『考えるコト』のクセづけ）発想の引き出しを増やせるようになる ②自分の「得意技」や新しい切り口（斬り口）の発見 ③プレゼン {『発表』というコミュニケーション} に慣れるようになる ④①～③を通し、『生きる力』につなげる。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・『発想』の大切さとあらゆる[発想法]の紹介（レクチャー） ・自分なりの表現の切り口や特性を見つけていく（大課題） ・発想の引き出しを増やす（ミニ課題） 						
成績評価の方法						
授業全体を通しての[提出内容]・[発表]・[取り組み姿勢]等。				課題	70%	
				プレゼン	20%	
				学習意欲	10%	
使用テキスト・教材						
使用テキスト『偏愛マップ』/齋藤孝、『絵と言葉の一研究』/寄藤文平、『アイデアのつくり方』/嶋浩一郎、『絵くんことばくん』/天野祐吉等。他動画等も含め随時更新のものも。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション/ミニ課題『キャラクター』						2
2. レクチャー「キャラクターとストーリー」「発想基本・ことば篇」ミニws/大課題出題						2
3. レクチャー「発想基本・ことばとビジュアル篇」/ミニ課題						2
4. レクチャー「発想基本・ことばとビジュアル篇」その他のコンテンツ/ミニ課題						2
5. 大課題（懸案中）提出/プレゼンテーションⅠ						2
6. 大課題（懸案中）提出/プレゼンテーションⅠ						2
7. 自分を見つめる/[自己偏愛マップ]作成						2
8. 自分を見つめる/大課題「自己紹介マップカード」出題/マップカード作成個人面談①/ミニ課題						2
9. 自分を見つめる//マップカード作成個人面談②/ミニ課題を受けた中課題						2
10. 自分を見つめる//マップカード作成個人面談③/中課題・マップカード作成						2
11. 自分を見つめる//マップカード作成個人面談④/中課題提出・マップカード作成						2
12. お楽しみレクチャー						2
13. 自分を見つめる/大課題「自己紹介マップカード」提出+プレゼンテーション①						2
14. 自分を見つめる/大課題「自己紹介マップカード」提出+プレゼンテーション②						2
15. ゲストレクチャー『ようこそゲスト先生』（予定）						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース
グラフィックデザイン基礎			講義・ 演習		グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	90	3	草ヶ谷 あつみ 岩崎 慶子
授業の目的・目標					
<p>デザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。 受講後学生の姿として、①Illustrator、Photoshopの基本操作を理解している。 ②新規作成～編集、印刷、データ納品まで一連の操作が自力で行える能力の習得。</p>					
授業の概要					
<p>デザインの現場で必須アプリのデザイン系アプリを学習し、基本的な操作を習得する。企画書やレイアウトデザインを要する印刷物作成の応用力に結びつける。課題としてB5三つ折りパンフレットを制作して印刷、手製本までを制作。DTP作業の技術を修得する。</p>					
成績評価の方法					
1. 提出物（課題提出率と完成度） 2. アプリの習得度 3. 学習姿勢					課題提出 80% 学習姿勢 20%
使用テキスト・教材					
<p>【環境】 Macintosh、Adobe Illustrator・Photoshop 【資料】 Illustrator／Photoshopガイド本、必要に応じてプリント配布</p>					
授業内容・授業計画					
【Illustrator】					時間数
1. Macの基本（マウス、キーボード操作、ファイル管理、ショートカットキー、サーバー接続）					4
2. パスの操作（直線・ベジェ曲線の描き方、線パネル、パストレース）					20
3. 図形の操作（図形選択、基本図形作成、色の塗り方、整列、パスファインダー、変形）					4
4. 画像の操作（配置、解像度について、リンク・埋め込み配置、クリップマスク）					8
5. 文字の操作（テキスト使い分け、アウトライン化、文字パネル、段落パネル）					8
6. 印刷の操作（プリンターの使い方、印刷設定）					8
7. その他応用機能（アピアランスの使い方、効果、フリー素材について）					8
【Photoshop】					
9. 基本操作（切り抜き、解像度、新規作成、保存、各種パネル等）					4
10. 選択範囲の操作（パス抜き、選択ツール各種の使い分け、選択範囲の加工）					4
11. マスクの操作（レイヤーマスク、選択範囲の調整）					4
12. 画像補正の操作（トーンカーブ、色相彩度、レベル補正、調整レイヤー）					4
13. 画像修復の操作（コピースタンプ、修復ブラシ、パッチツール、ゆがみ等）					6
14. レイヤー操作（レイヤーモード、結合、グループ化、選択・加工方法）					4
15. その他応用機能（フィルター、アクション）					4
その他				関連科目	
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)		年度	2025年度			
		科目コード				
授業科目名		授業形態		学科・コース		
Webデザイン基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	千葉 法正 大村 道彦	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・HTMLおよびCSSの基本知識と基本的なコーディング技術の習得 ・コーディングに関わるツール類の基本的な使い方の習得 ・小規模サイトの基礎的なデザイン設計技術を習得 						
授業の概要						
1) HTML・CSSの基礎、ウェブサイト構築に関する講義 2) 小規模サイトのコーディング実習 3) サイト制作後の更新作業・運用実習						
成績評価の方法						
【課題】 表示時の完成度 (15%) コードの正確性 (10%) ノート (5%) 【提出】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか 【平常点】 平常における授業態度は適切か、主体的に参加できているか					課題	30%
					提出	20%
					平常点	50%
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 Adobe XD / VisualStudioCode / CyberDuck / Photoshop / Excelなど 【使用サービス】 ロリポップサーバー 【教科書】 HTML&CSS3デザイン 現場の新標準ガイド <small>※PCを使用する授業のため忘れないようにしてください。また、ノートの提出がありますのでノート・筆記用具は必ず持ってきてください。</small>						
授業内容・授業計画						
コマ	授業内容					時間数
1-2	導入(授業について) / ツール・サーバーの確認 (千葉)					4
3-4	HTMLの基礎講義(基本タグと書式) / キャンペーンサイト (千葉)					4
5-6	HTMLの基礎講義(HTMLの構造) / キャンペーンサイト (千葉)					4
7-8	CSSの基礎1(基本プロパティと書式) / キャンペーンサイト (千葉)					4
9-10	CSSの基礎2(ボックスモデル) / キャンペーンサイト (千葉)					4
11-12	CSSの基礎3(classとid) / キャンペーンサイト (千葉)					4
13-15	HTML・CSSによる更新作業(既存のサイトの修正) / 雑貨店サイト (千葉)					6
16-20	小規模サイト制作1(一緒に作業:全体のおさらい) / 洋菓子店サ (千葉)					10
21-25	小規模サイト制作2(一人で作業:練習問題) / 古着屋サイト (千葉)					10
26-27	XDの基本操作 / サイトマップ・ワイヤーフレーム (大村)					4
28-33	ポートフォリオサイトのモックアップ作成1~3(実習) (大村)					6
34-45	イベントサイト作成1~4(実習) (大村)					10
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			Webデザイン応用 I・II			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
映像基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	鈴木 宏幸
授業の目的・目標					
映像業界についての基本的な知識を学ぶことで進路選択に対する視野を広げると共に、撮影・編集を体験することで、以降のカリキュラムに応用できる技術を身につける。					
授業の概要					
映像に関する基礎知識を学び、業界知識を深める。 撮影及びコマ撮りアニメーションの制作を体験する。 カット編集やテロップの追加等、基本的な動画編集技術を習得する。					
成績評価の方法					
出席・授業態度、課題				出席・授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
MacBook、スマートフォン、その他映像機器					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 映像業界の基礎知識					2
2. 動画編集の基礎知識					2
3. 動画制作体験					4
4. 編集の基本					4
5. 撮影体験					4
6. 合成・効果					4
実習(随時)					8
講評(随時)					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			映像制作Ⅰ・Ⅱ 動画実習		

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース
写真演習 I			講義・演習		グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	萩原 和幸 萩原 一浩
授業の目的・目標					
<p>(前半) デジタル一眼レフを使用しての撮影。写真の基礎的知識と露出(シャッタースピードと絞りの関係)の理解</p> <p>(後半) 自分で撮影した写真をプリントして、客観的な評価を基に他人に伝わる写真を撮れる様になる</p>					
授業の概要					
<p>(前半) デザインの素材となる写真への理解を、撮影を通じて心得るのが目的。またデジタル一眼レフ操作をスムーズに行えるよう、基礎知識を習得する。</p> <p>(後半) カメラを操り写真を撮る事を楽しみながら、自分のイメージを表現出来る様になる。</p>					
成績評価の方法					
<p>(前半) 出席、テスト、課題提出</p> <p>(後半) 授業態度 10% 課題提出 50% 課題熟成度 40% 出席率MAX△10%有り</p>				授業態度	10%
				提出	50%
				達成度	40%
使用テキスト・教材					
<p>(前半) デジタル一眼レフカメラ、メディア、大型モニター(TV、DVD鑑賞時)、スタジオ</p> <p>(後半) MacBookデジタルカメラ・メディア・大型ストロボ・フラッシュメーター、レフ板・三脚・セロテープ・A2以上の印刷物</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 講義の方向性					2
2. DVD鑑賞					2
3. カメラ操作について					4
4. 絞りとシャッタースピード					2
5. シャッター速度					2
6. 露出					4
7.8 ホワイトバランスとカラーモード					4
9. 授業の説明 自己紹介					2
10. デジカメの取り扱い方法のレクチャー～自分の世界観で撮影してみる					2
11.12 絞りを変える事による、被写界深度の変化を体感して撮影を行う					4
13.14 シャッタースピードの効果を活かした撮影を行う					4
15.16 ホワイトバランスの効果を利用して色調で、温度感を伝える撮影を行う					4
17.18 モノクロ表現で植物・動物・鉱物の質感描写の撮影を行う					4
19.20 露出補正機能を使い、ハイキーな写真とローキーな写真の撮影を行う					4
21.22 大型ストロボを使い、自分の作品(A2以上)を複製する					4
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			写真 I A、写真 II		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
産学連携 I		講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	草ヶ谷 あつみ 岩崎 慶子
授業の目的・目標					
デザインアプリの総集編として、地域と連携した実際の制作物に取り組む。クライアントの希望を読み取ったデザイン制作を行う力をつけ、デザイン制作におけるスケジュール管理を学ぶ。また、デザインアプリで学んだillustrator、Photoshopのデザイン系ソフトの使い方の習熟度を高める。					
授業の概要					
地域連携によるポスター・チラシ等の制作を行う。					
成績評価の方法					
制作物の完成度 ①作品のクオリティ ②丁寧さ ③文字組の綺麗さ (③印刷データとしての完成度) 課題提出状況、授業態度				提出期日	10%
				課題	80%
				平常点	10%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			2		
2. アイデア出し			8		
3.					
4. ラフ提出・修正					
5.					
6. デザイン確定					
7. 制作			16		
8.					
9. ↓					
10. 中間チェック					
11. 制作・修正					
12.					
13. ↓					
14. 印刷物の入稿データ制作方法のおさらい					
15. 提出			4		
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			グラフィックデザイン基礎		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					