

2025年度 グラフィックデザイン科 科目読み替え表

2年生

カリキュラム	読み替え	グラフィックデザイン専攻	Webクリエイティブ専攻	担当
コミュニケーション活動Ⅱ	コミュニケーション活動Ⅱ	30	30	兵庫
Web 概 論	Web 概 論		15	宮崎
Web 設 計 I	Web 設 計 I		60	宮崎
Web PR I	Web PR I		30	鈴木
Web デザイン 応用 IA	Web デザイン 応用 IA	45		千葉
Web デザイン 応用 IB	Web デザイン 応用 IB		75	大村
グラフィックデザイン演習IA	グラフィックデザイン演習IA	45		橋本
グラフィックデザイン演習IB	グラフィックデザイン演習IB		30	千葉
写 真 演 習 II	写 真 演 習 II	15	15	萩原一
キャリアプラン I	キャリアプラン I	15	15	桑原
知的財産権	知的財産権	15	15	宮崎
コピーライティング	コピーライティング	15	15	村松・北村
ソーシャルデザイン	ソーシャルデザイン	15	15	甲賀
マーケティング基礎	マーケティング基礎	30	30	川松15コマ・販促研15コマ
CI	CI	15	15	長谷川
映像 演 習	映像 演 習	15	15	兵庫
エディトリアル基礎	エディトリアル基礎	15	15	寺尾
ユニバーサルデザイン基礎	ユニバーサルデザイン基礎	15	15	本野
ポートフォリオ制作	ポートフォリオ制作	15	15	兵庫(G専攻1)・鈴木宏(G専攻1・W専攻)
サウンド 演 習	サウンド 演 習	15	15	三浦(9)、大畑(6)
ビジュアルデザイン応用I	ビジュアルデザイン応用I	15		黒住
アドバタイジング	アドバタイジング I	30		草ヶ谷
パッケージデザイン I	パッケージデザイン I	15		橋本
映像 企 画	映像 企 画	15		望月伸
映像 制 作 I	映像 制 作 I	45		ウンノ(前期30)兵庫(後期15)
広告 イ ラ ス ト I	広告 イ ラ ス ト I			さいとう(前期30)東京モノケ(後期15)
写 真 表 現 I	写 真 表 現 I			萩原和
共通選択 I	共通選択 I	15	15	
産学連携プロジェクトⅡ	産学連携プロジェクトⅡ	15	15	兵庫・鈴木宏
研 修 旅 行	研 修 旅 行	15	15	

シラバス(授業概要)		年度		2025年度	
		科目コード			
		時間数は45分換算			
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Ⅱ		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
2	通年	必修	60	2	兵庫 互 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. 球技大会					4
2. 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					4
3. 校外研修					
4. リバウエル井川スキー場、時期に合わせた美術館・デザイン系展示会等の見学等					9
5. 就職活動に関するプログラム					
6. ①業界セミナー					2
7. ②卒業生講和					2
8. ③企業見学					3
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
12. ③ポートフォリオ見学会					2
その他			関連科目		
※単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	
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態	学科・コース	
Web概論			講義・演習	グラフィックデザイン科 WEBクリエイティブ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットおよびWebに関する専門用語・仕組み等の知識を習得 ・サイトの設計、デザイン・制作に関する基礎知識の習得 ・Web広告、Webマーケティング（アクセス解析）に関する基礎知識の習得 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ・インターネット技術（仕組みやどのように使われているかなど）全般における講義 ・ウェブサイト構築に関する基礎知識およびワークフローの講義 ・Web広告とアクセス解析についての講義 					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・試験 ・平常点（ノートまたは、小テスト） 				試験	80%
				平常点	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1-2 インターネット、各種サーバー・クライアント、OSとアプリ等の仕組みと働き					4
3-4 プロトコル/IPアドレス/DNS等の役割					4
5-6 サイト構築におけるサイトマップ/ワイヤーフレーム/ワークフロー等の役割					4
7-8 ネット広告の種類とSEO、アドネットワーク/ランディングページ等の役割					4
9-10 アクセス解析/検索エンジン/クッキー等の仕組み/セキュリティ					4
11-12 ネットショップ/SNS/各種商用サービスの現状					4
13-14 試験/試験結果の解説					4
15 再試/現場の最新情報					2
その他			関連科目		
<ul style="list-style-type: none"> ※単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。 			Webデザイン応用Ⅰ・Ⅱ、DTP・Web概論 WebPR		

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	
Web設計 I		講義・演習		グラフィックデザイン科 WEBクリエイティブ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	4	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> 商品カタログサイトの制作を通じ、複数ページのWebサイトの構築方法を習得 LightBoxやSlickSlider、drower.jsなど、jQueryプラグインの使い方の習得 PHP、JavaScript (jQueryプラグイン)等の初級レベルの使い方を習得 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> 商品カタログサイト (ミスのWEBサイト) の構築およびメンテナンス 商品カタログサイト (ミスのWEBサイト) をカスタマイズして「静岡名産品」サイトを作成 ポートフォリオサイト 					
成績評価の方法					
課題の完成度および、カスタマイズ等により評価 (80%)				課題	80%
提出期限 (10%)				提出期限	10%
平常点 (簡易レポート、授業態度等) (10%)				平常点	10%
使用テキスト・教材					
使用ソフト : VS Code / Cyberduck / Figma / Illustrator / Photoshop / Excel サーバー環境 : ロリポップサーバー					
授業内容・授業計画					
					時間数
1-2 既存のカタログサイトの修正および商品の追加、削除					4
3-6 カタログサイトの概要説明・サイトマップ作成・ワイヤーフレーム作成					8
7-14 サイトコーディング(ヘッダー/フッター/メイン部/パンくずリスト/SNSリンク)					16
15-20 サイトコーディング(404/プライバシーポリシー/商品一覧・商品詳細/RWD対応/CTA)					12
21-30 サイトコーディング(店舗一覧・ホーム・お問い合わせフォーム・google Map)					20
31-34 JavaScript (jQueryプラグイン導入) スライダ・ドロワメニュー・LightBox等					8
35-38 スライダ・ドロワのカスタマイズ・CSSアニメ					8
39-40 サーバーUPと実機/ブラウザ確認と修正					4
41-44 静岡名産品サイト (サイトデザイン/商品一覧作成/文字原稿・ロゴ作成)					8
45-48 静岡名産品サイト (コーディング/サーバーUP/確認修正)					8
49-50 静岡名産品サイト発表					4
51-60 ポートフォリオサイト (内容等は41コマ目から考えておく)					20
※授業の進捗具合や新技術導入により、前倒しまたは一変更する場合があります。					
その他			関連科目		
※単元ごとと演習課題を実施する。			Web設計Ⅱ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			Webデザイン応用Ⅱ		

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		
WebPR I			講義・演習	グラフィックデザイン科 WEBクリエイティブ専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	鈴木 宏幸	
授業の目的・目標						
Web上でのPRを中心としたプロモーション全般の知識を身につけるとともに、グループワークを通じて企画立案・UXのフレームワークを体験する。 紙面と画面の違い、それぞれの特性を理解し、バナー・LP等の広告制作物やUIを含む画面のレイアウトを理解する。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> PR、プロモーション、マーケティングの基礎知識 企画立案、UXの基礎知識とフレームワークの実践 バナー、LP、ウェブサイトのデザイン、スマートフォン向けアプリのUIデザイン 						
成績評価の方法						
出席状況・授業態度。 課題の提出とその完成度。					提出・授業態度	50%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. PR、プロモーション、マーケティングの基礎知識						8
2. 広告とUX、バナーのデザイン						8
3. 紙と画面の違い、LPのデザイン						8
4. UXのフレームワークと実践的手法						8
5. UXとUI						8
6. 商品企画とWebデザイン						8
7. Webアプリの設計						8
講評(随時)						4
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				WebPR II、Webマーケティング		
※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		
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態		学科・コース	
Webデザイン応用IA			講義・演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	90	3	千葉 法正	
授業の目的・目標						
「HTML・CSSによる応用的なコーディングスキル」の習得を通じて、コードがどのような意味を持ちどのように表示されるか、またWEBサイトがどのような仕組みでできているかを理解し、コーディング・SEOまでを意識したデザイン制作を行う。また、制作を通してどうしたらユーザーが興味を持つか・使いやすいかまで考えてデザインをする力を身につける。						
授業の概要						
Webデザイン基礎で学んだHTML・CSSの基礎およびWEBサイトの仕組みから一歩進んだ構築の技術を学んだうえで、FigmaやIllustratorを使用し、現場で起こり得る様々なタイプの問題にチャレンジすることで、ソフト仕様の理解度を高め定着させる。						
成績評価の方法						
【課題】 HTML/CSS：コードの正確性（30%）/デザイン：完成度(30%)					課題	30%
【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					提出	20%
【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					平常点	50%
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 VisualStudioCode / CyberDuck / Illustrator / Photoshop 【使用サービス】 Figma / ロリポップサーバー 【教科書】 Webデザイン良質見本帳						
授業内容・授業計画						
						時間数
1 オリエンテーション（導入とツール類・サーバーの確認）						1
2-5 HTML/CSS-1 幅の制御 - 基本のタグ・プロパティのおさらい / インデントのおさらい						4
6-9 HTML/CSS-2 横並び・背景 - flex・grid・background						4
10-11 HTML/CSS-3 レスポンシブの概要 - ブレイクポイント・メディアクエリ						2
12-17 Webデザイン-1 サービスサイト - Figmaのおさらい・レイアウトの基本						6
18-23 Webデザイン-2 商品紹介サイト - flexやgridを生かしたデザイン・ユーザビリティ						6
24-29 Webデザイン-3 LPサイト1 (Figmaによるデザイン)						6
30-35 Webデザイン-4 LPサイト2 (Illustratorによるデザイン) - ターゲットに合わせたデザイン・思いを汲み取ったデザイン						6
36-45 Webデザイン-5 複数ページサイト（最終課題）						10
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			Web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。						

シラバス(授業概要)				年度	2025年度	
				科目コード		
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態		学科・コース	
Webデザイン応用IB			講義・演習		グラフィックデザイン科 WEBクリエイティブ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	150	5	大村 道彦	
授業の目的・目標						
課題制作を通じてHTML・CSSの基礎力を深めつつ、デザイン・レイアウト力の向上を目指す。UI・ユーザビリティへの理解も深めることで、実用的なWebサイト制作スキルを育てる。単ページ～小規模ウェブサイトを構築し、インターネット上にサイトを公開・情報発信ができる。						
授業の概要						
インターネットの基礎的なリテラシー（専門知識）と、ウェブデザインの制作技術を習得する。クライアントワークを想定した制作フローを重ねることで、実践的な制作経験を積み、成果物を増やす。						
成績評価の方法						
【制作】企画・発想（15%）・理解と技術（15%）・完成度（30%） 【提出】スケジュール運用、提出期限の遵守（30%） 【平常点】ノート・意欲姿勢・授業態度（10%） *未提出・未完成の課題がある場合、総合成績が合格点に達していてもペナルティ対象となる。					課題	60%
					提出	30%
					平常点	10%
使用テキスト・教材						
【テキスト・教材】教科書（別途通知）、必要に応じてサンプルデータを配布。 【ツール】VisualStudioCode/Adobe Illustrator/Adobe Photoshop/Figma/CyberDuck ほか						
授業内容・授業計画						
						時間数
1-8 オリエンテーション、おさらい *教科書 Ch3 - ツール・サービスの確認/HTML・CSS基礎						16
9-14 ページ制作（1）*教科書 Ch3・Ch4、応用課題 - リセットCSS/ボックスモデル/レスポンシブデザイン						12
15-24 ページ制作（2）*教科書 Ch3・Ch5・Ch6、応用課題 - UI設計/Flexレイアウト/オウンドメディア（ブログや「お知らせ」ページなど）						20
25-32 ページ制作（3）*教科書 Ch3・Ch7、応用課題 - テーブル、リスト/メールフォーム/Webサービス（GoogleMapsやSNSの埋め込み）						16
33-44 サイト制作（1）「飲食店サイト」 - プロトタイプ制作/コーディング/FTPで公開						24
44-60 サイト制作（2）「コーポレートサイト」 - プロトタイプ制作/コーディング/FTPで公開						32
61-75 サイト制作（3）「イベントサイト」 - プロトタイプ制作/コーディング/FTPで公開						30
その他				関連科目		
※単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。				Web実践		

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演習 I A		講義・演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	90	3	橋本 明奈
授業の目的・目標					
<p>チラシ・DM・ピクトグラム等、紙媒体を中心としたさまざまな制作物を通して、デザイン制作力の定着と応用力を身につけていく。それらを通し、DTPや印刷に関わる基礎的な知識・技術を定着させる。</p> <p>また、たくさんの印刷物を見ることで、視野を広げ、アイデアの引き出しを増やす。</p>					
授業の概要					
<p>①Illustrator、Photshopのオペレーション理解度の定着。</p> <p>②様々なタイプの課題を通し、レイアウト力(文字組・配置・見た目のクオリティ)を向上させ、応用力を身につける。完成作品はポートフォリオへ入れる。</p> <p>③課題を通して現場と同じ印刷物の制作過程を学ぶ。</p>					
成績評価の方法					
<p>平常点：出席率・授業態度・取り組み姿勢</p> <p>課題：①印刷データとしての正確さ25%②見た目の完成度25%(文字組・情報の優先順位の理解度・レイアウトの綺麗さ)</p>				平常点	50%
				提出期限	10%
				課題	40%
使用テキスト・教材					
<p>【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop</p> <p>【教科書】 「デザイン入門教室[特別講義]」</p> <p>※各自が集めた印刷物</p>					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	印刷データ作成のおさらい	2	16.	課題④ピクトグラム制作	2
2.	アキストボックス、グリッドについて	4	17.	ラフチェック・中間チェック・修正	8
3.	文字校正について	4	18.	データ提出	4
4.	レイアウトのポイント・名刺について	2	19.	MAP制作について	4
5.	課題①名刺制作	2	20.	課題⑤変形サイズリーフレット制作	
6.	中間チェック・修正2回	8	21.	中間チェック2回・修正	8
7.	印刷手配について		22.	データ提出	4
8.	課題②A4チラシ制作	2	23.	課題⑥チラシ・チケット	
9.	中間チェック・修正2回	8	24.	中間チェック・修正	6
10.	データ提出	4	25.	データ提出	
11.	2色印刷について	2	26.		
12.	課題③DM制作	2	27.		
13.	中間チェック・修正2回	8	28.		
14.	データ提出	4	29.		
15.	ピクトグラム・サインについて	2	30.		
その他			関連科目		
<p>※単元ごと演習課題を実施する。</p> <p>※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>			グラフィックデザイン基礎		

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		
グラフィックデザイン演習 I B			講義・演習	グラフィックデザイン科 WEBクリエイティブ専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	千葉 法正	
授業の目的・目標						
テーマの違う印刷物制作にチャレンジすることで、DTPや印刷に関わる基礎的な知識・技術を学びながら、デザイン制作力の定着と応用力やデザインの仕事に対する姿勢を身につけていく。また、たくさんの印刷物を見ることで、視野を広げ、アイデアの引き出しを増やす。						
授業の概要						
Illustrator、Photoshopを使用し、現場で起こり得る様々なタイプの問題にチャレンジすることで、ソフト使用の理解度を高め、定着させる。印刷物の制作過程を学び、応用力をつける。						
成績評価の方法						
【課題】 デザインの完成度 (20%) 印刷データとしての正確性 (20%)					課題	40%
【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					提出	40%
【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					平常点	20%
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop 【教科書】 「デザイン入門教室[特別講義]」						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 導入 授業について	2	16. Mission03 名刺	2			
2. Mission01 校正と修正	2	17. ↓ 印刷手配 (ネット印刷)	2			
3. Mission02 A4片面チラシ	2	18. ↓ ▶順次チェック・修正	2			
4. ↓ 版面とガイド	2	19. Mission04 3つ折りパンフレット	2			
5. ↓ トンボと塗り足しの役割	2	20. ↓ 折トンボ・加工について	2			
6. ↓ 色調整と切り抜き	2	21. ↓ ターゲットに合わせたアサイ	2			
7. ↓ ▶順次チェック・修正	2	22. ↓ 地図の制作	2			
8. ↓ 印刷用データの作り方	2	23. ↓ ▶順次チェック・修正	2			
9. ↓ 講評 (データ修正・再提出)	2	24. ↓ 講評 (データ制作・再提出)	2			
10. Mission03 A4両面チラシ	2	25. Mission05 2つ折りパンフレット	2			
11. ↓ 両面のデータの作り方	2	26. ↓ デザインのリニューアル	2			
12. ↓ 表の制作	2	27. ↓ 思いを汲み取ったデザイン	2			
13. ↓ 印刷用PDFの作り方	2	28. ↓ ▶順次チェック・修正	2			
14. ↓ ▶順次チェック・修正	2	29. ↓	2			
15. ↓ 講評 (データ制作・再提出)	2	30. ↓ 授業のまとめ	2			
その他			関連科目			
※単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。						

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	
写真演習Ⅱ		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
2	前期	必修	30	1	萩原 一浩
授業の目的・目標					
自分で紙面デザイン(パンフレット、DM等)して、それに基づき撮影した写真をレイアウト後、作品(印刷物)を制作する					
授業の概要					
デザインをする過程において 写真の撮り方(カメラマンへの指示の方法)を理解した上で、紙面構成を出来る様にする					
成績評価の方法					
作品熟成度 40%				授業態度	10%
授業態度 10%				提出	50%
提出作品 50% (サムネ=12.5p 最終作品=37.5p)				熟成度	40%
出席率MAX△10%有り					
使用テキスト・教材					
デジタルカメラ・メディア・ストロボ・メーター・レフ・トレペ・ケント紙・三脚					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 制作課題の説明～サムネイルの作成					2
2. サムネイルの確認～提出					2
3. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
4. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
5. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
6. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
7. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
8. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
9. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
10. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
11. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
12. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
13. PCにて切り抜き及びレイアウト作業～出力～製本					2
14. PCにて切り抜き及びレイアウト作業～出力～製本					2
15. 自分の作品の意図を発表～総評～提出					2
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。					

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
キャリアプラン 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
2	後期	必修	30
		単位数	担当教員
		1	桑原 祐介
授業の目的・目標			
<p>社会人基礎力を理解して、ビジネスマンとして必要とされるスキルを身につける 自己PRの作成～模擬面接を通じ、就職活動に必要なスキルを身につける 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</p>			
授業の概要			
<p>就活～社会人で必要なビジネスマナーの基本を書籍や演習で学ぶとともに、マナーの意味合いや必要性を理解することで、学生から社会人への円滑な移行を図る。また、選考段階において必須である履歴書、自己PR、面接に関する講義や演習を通じ、就職に向けた動機づけと必要なスキルの習得を行う。</p>			
成績評価の方法			
授業態度		意欲・姿勢	40%
提出課題の内容 (自己PR準備シート、自己PRシート、授業内で完成できなかった資料)		課題	20%
提出課題の提出期限遵守		期限遵守	40%
使用テキスト・教材			
<p>書籍「入社1年目ビジネスマナーの教科書」 講師が作成するワークシート</p>			
授業内容・授業計画			
		時間数	時間数
1.	ビジネスマナー (1) 挨拶、お辞儀、身だしなみ等	2	
2.	ビジネスマナー (2) 報連相、対人関係等	2	
3.	ビジネスマナー (3) 話し方・聞き方・敬語、報連相	2	
4.	ビジネスマナー (4) 電話応対、電話・文書ワーク	2	
5.	ビジネスマナー (5) 企業実務その他	2	
6.	履歴書/面接官のチェックポイント/自己理解	2	
7.	自己PRの作成	2	
8.	面接練習 (1) 模擬面接	4	
9.	面接練習 (2) 模擬面接	4	
10.	面接練習 (3) 模擬面接	4	
11.	NASA/キャリアシミュレーションプログラム/まとめ	4	
その他		関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。		マナー講座	
※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	
知的財産権		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
2	後期	必修	30	1	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
自分の権利を守り、他者の権利を侵害しないよう、知的財産権の知識と意識を持った制作者を目指します。					
授業の概要					
著作権、意匠権、商標権、不正競争防止法等の事例や法令を通して、知的所有権に関する基本的な概念について学びます。					
成績評価の方法					
試験の結果にて評価(80%) ノート・授業感想(20%)				平常点	20%
				試験	80%
使用テキスト・教材					
教科書1:「著作権テキスト」(令和5年度:文化庁発行) 教科書2:「クリエイターのための権利の本」					
授業内容・授業計画					
					時間数
1	知的財産権とは/ビジネスと法/ §1-4:著作権制度の概要と沿革				2
2	§5:著作物/ §6:著作者/ §7-1:著作者人格権				2
3	§7-2:著作権(財産権)/ §8:著作隣接権				2
4	§9:保護期間/ §10:著作物の注意点/ §11:他者の著作物/ §12:外国の著作物				2
5	§13:著作者の権利制限/ §14:著作権の侵害/ §5:肖像権/ §16:パブリシティ権				2
6	著作権ワークシート(文化庁)				2
7	クリエイティブコモンズライセンスについて				2
8	教科書2: chap2:写真・イラスト・デザインの著作権				2
9	chap3:文書・コピーの著作権				2
10	教科書2: chap5:契約・権利の所在				2
11	教科書2: chap6:トラブル発生時の対処				2
12	教科書2: chap7:デジタルにおける著作権の考え方				2
13	テスト前復習				2
14	試験/結果発表/解説				2
15	再試				2
その他			関連科目		
※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	
コピーライティング			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	
2	前期	必修	30	1	村松 紳一郎	
授業の目的・目標						
コピーの実習を繰り返しながら、コピーを「考える・書く・選ぶ」ことの出来るデザイナーになることを目指す。						
授業の概要						
広告表現に欠かせないコピーの働きを理解するとともに、発想および制作の作法を身につけて、デザインやクリエイティブの質を高める。						
成績評価の方法						
課題コピーの成果を柱に、出欠率や課題提出率、授業を受ける態度なども加味して採点する。					持ち帰り課題	60%
					授業中課題	20%
					授業態度	20%
使用テキスト・教材						
特にテキストは用いないが、ノートや筆記用具は必須。PCを使う場合は事前に連絡します。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. コピーって何ですか?						2
2. 何を言えばいいの?その1対象についてたくさん考えてみる。						2
3. 何を言えばいいの?その2コピーで商品やサービスをどうしたいのか。						2
4. 何を言えばいいの?その3デメリットもメリットにできる。						2
5. どう言えばいいの?その1いろんな人や物になってみる。						2
6. どう言えばいいの?その2できるだけ遠くへジャンプ。						2
7. どう言えばいいの?その3ほんのちょっとズラしてみる。						2
8. どう言えばいいの?その4そーそー、そーだよね。						2
9. そろそろたくさん書いてみない? 30本書く						2
10. ボディコピーも大切です。						2
11. れを選べばいいの?その1そのコピーは人をしあわせにしますか。						2
12. どれを選べばいいの?その2そのコピーに共感できますか。						2
13. しずおかコピー大賞課題に挑戦 前半						2
14. しずおかコピー大賞課題に挑戦 後半						2
15. まとめ						2
その他				関連科目		
※単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		
時間数は45分換算			2025年度		
授業科目名			授業形態		学科・コース
コピーライティング			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
2	前期	必修	30	1	北村 祐一
授業の目的・目標					
キャッチコピーが書ける・もしくは選べるようになること。					
授業の概要					
広告やコンテンツにおけるコミュニケーションはどうつくるのか?					
成績評価の方法					
演習・課題に対するコピーの出来栄と、努力に対して評価します。					課題 100%
使用テキスト・教材					
講師(北村)の自分の体験・作品を中心に、世の中の旬の制作物も教材として活用します。					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	目的-忘れられない!をつくる。		2	演習・シズデのあの先生のキャッチ	
2.	信念-相手の心を動かすためには。		2	演習・家族の誰かのキャッチ	
3.	方法-真面目な不良になること。		2	演習・シズデ学生募集のキャッチ	
4.	存在意義-誰かの頑張るを応援する。		2	演習・私のおいしいものキャッチ	
5.	コト売り発想で書く		2	演習・私のお気に入りのキャッチ	
6.	ユーザー目線で書く		2	演習・私のまちのアレのキャッチ	
7.	ネガティブでポジティブを増幅する		2	演習・家族の誰かの仕事のキャッチ	
8.	POPキャッチ		2	演習・私が売ってみたい商品のPOPキャッチ	
9.	あるあるコピー		2	演習・あるあるキャッチコピー	
10.	情緒的価値を書く		2	演習・自分のキャッチ	
11.	ブランディングとプロモーション		2	演習・自分のキャッチ+ビジュアル	
12.	コピー大賞応募制作		2		
13.	コピー大賞応募制作		2		
14.	コピー大賞応募制作		2		
15.	コピー大賞応募制作		2		
その他				関連科目	
※単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
ソーシャルデザイン			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
2	前期	必修	30	1	甲賀 雅章
授業の目的・目標					
デザインの社会的役割とは様々な課題を解決するための極めて有効な手段であることを実感すると同時にデザイナーの可能性を知る。また、事例研究により、世界のデザインの現状を知る。それらを通して、自らに足りない要素を発見していく。					
授業の概要					
デザインの新しい領域であるソーシャルデザインを通して、調査・分析・仮説・企画・実施・検証の重要性と様々なステークホルダーとの協働作業の必要性を実感してもらう。また、Groupワークの有効性と同時に進行の難しさも体感してもらいたい。結果、企画すること、デザイン開発すること、そしてプレゼンすることのイ・ロ・ハを学ぶ。					
成績評価の方法					
グループワークでの参加性。解決アイデアの面白さ、有効性。デザイン、プレゼンツールの完成度、プレゼンテーションを評価。毎回授業で実施される生徒による3分間ミニプレゼンの内容も考慮される。1day1design 10週提出(5.6.7.8.9.10月)も成績に反映。				企画	70%
				プレゼン	30%
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	デザインの社会的役割と未来。(宿題/社会課題をリサーチ)			2
2.	講義	ソーシャルデザインについて考察する。(事例を通して。ディスカッション)			2
3.	group	実践を通して、Co-Creationの必要性を学ぶ。			6
4.		社会や地域が抱える問題点をチーム別に整理する。マインドマップを使用。チーム毎の取り組む課題を決める。			
5.					
6.	講義	企画書の書き方とプレゼンテーションテクニックのイロハ			2
7.	講義	Logic Modelについて。先進事例を通して、開発ステップを学ぶ			2
8.	Work	チーム毎決めたテーマに対しての解決策を各自で考え、企画、デザイン化する。			12
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.	評価	プレゼンテーションとアドバイス、まとめ講義			4
15.					
その他				関連科目	
※単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	
マーケティング基礎		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
2	通年	必修	60	2	川松 夕見子 (株) 販売促進研究所
授業の目的・目標					
<p>(前半) ビジネスに不可欠な要素を理解し、それをベースとした発想力、構成力、表現力を身に付ける。</p> <p>(後半) 企業の事例をもとにマーケティング戦略を学び、ビジネスや表現における視野を広げることを目標とする。</p>					
授業の概要					
<p>(前半) 広告表現の裏付けとなるマーケティングの基本概念を学ぶ。社会動向や消費者ニーズに対する感度を磨く。プロモーションの目的と効果を考え、具体的な企画としてまとめる。</p> <p>(後半) 実在の企業の事例を交え、マーケティングの基礎・戦略を学ぶ。 グループワークでディスカッションを行う。各社企業に関わりのある方にお話していただき、学生のビジネスに対する興味を高める。</p>					
成績評価の方法					
<p>(前半) 1. 授業時のワークシート提出(出欠席) 2. 課題(ポジショニングマップ提出、プロモーション企画書の提出と発表)</p> <p>(後半) 1. 課題(企画の内容) 2. 平常点(出欠席)</p>			課題	80%	
			授業態度	20%	
使用テキスト・教材					
(前半) スライドデータ (TeamsでPDF共有)					
授業内容・授業計画					
	時間数			時間数	
1. 講座概要、ウォーミングアップワーク	2	16. オリエン		2	
2. アイデア出し(ブレインストーミング、KJ法)	2	17. 事例①マーケティングの基礎スタンフォード大学事例		2	
3. 現状分析に必要な情報	2	18.		2	
4. SWOT分析と仮説づくり	2	19. 事例②「バリ勝男くん」から学ぶマーケティング戦略		2	
5. マーケティングリサーチ(目的と手法)	2	20.		2	
6. ターゲット設定とプロファイリング	2	21. 事例③「星野リゾート」から学ぶマーケティング戦略		2	
7. ニーズの深掘り(ニーズの三段構造)	2	22.		2	
8. ポジショニング	2	23. 事例④「ディズニールゾート」から学ぶマーケティング戦略		2	
9. コンセプト作り	2	24.		2	
10. マーケティングミックスとプロモーション企画	2	25. 事例⑤「スターバックス」事例から学ぶマーケティング戦略		2	
11. 企画書の構成と表現手法	2	26.		2	
12. 企画書作成(コンセプトワーク)	2	27. 事例⑥「ナイキ」事例から学ぶマーケティング戦略		2	
13. 企画書作成(具体案の提示)	2	28.		2	
14. 企画書プレゼンと総括	2	29. 事例⑦「YouTube」事例から学ぶマーケティング戦略		2	
15. "	2	30. ゲストYouTube現役デザイナー/総評 ※事例は変更される可能性もあります。		2	
その他		関連科目			
※单元ごとと演習課題を実施する。		マーケティング実践			
※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	
CI		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
2	前期	必修	30	1	長谷川 緑
授業の目的・目標					
CI・ロゴマークについて基本的概念を学び、演習を通して企画、ロゴマーク作成、デザイン展開までを意識した一貫したイメージの構築ができるようになる。					
授業の概要					
企業やブランドのシンボルマークやロゴデザインのベースとなるCIについて理解し、ロゴマークの制作を通して企業の理念やブランドのビジョンをどのように可視化し統一していくかを学び、ガイドラインとしてまとめる。					
成績評価の方法					
授業への取り組み(出席状況・授業態度・学習意欲)				取り組み	50%
課題(提出・作品のクオリティ・理解度)				課題	50%
使用テキスト・教材					
なし。※必要に応じて資料のコピー等をプリント又はデータ(PDF等)で配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. CIの基礎知識① CIとはなにか					2
2. CIの基礎知識② 実例から学ぶ効果					2
3. 既存ロゴの研究・分析・発表					2
4. 練習課題① シンボルマーク					2
5. 練習課題② ロゴタイプ					2
6. 練習課題③ ガイドライン					2
7. 練習課題の相互評価・ブラッシュアップ					2
8. 課題の説明・リサーチ					2
9. 課題の制作① プランニング・ラフ制作					2
10. 課題の制作② ラフチェック・ロゴデザイン制作					2
11. 課題の制作③ ロゴデザイン制作・ブラッシュアップ					2
12. 課題の制作④ ガイドライン制作・展開					2
13. 課題成果の発表①					2
14. 課題成果の発表②					2
15. 課題成果の講評・CIのまとめ					2
その他			関連科目		
※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		
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態		学科・コース	
エディトリアル基礎			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	
2	後期	必修	30	1	寺尾 眞紀	
授業の目的・目標						
InDesignの初級～中級操作を実習し、基本的な文字組みと画像配置で誌面をレイアウトできること、入稿用データを自力で完成できることを目指す。ページ物（雑誌・カタログ・書籍etc.）の構成を理解して、作品作りや将来の仕事に活かせる知識を身につける。						
授業の概要						
演習を通して基本的なツールの使い方を学ぶ。雑誌やカタログ等を模したレイアウトを演習することで、誌面の構成と、初歩的なツールの使用方法や作業の進め方を学習する。						
成績評価の方法						
基本操作を学ぶ演習および作品提出（完成度とともに提出期限・技術習得度・授業態度=学習意欲を持って作品作りができることを考慮）					提出期限	20%
					技術習得度	50%
					意欲・創意	30%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ●『初心者からちゃんとしたプロになる InDesign基礎入門』（MdN刊） ●授業内で配布する素材データ、プリント等 						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. エディトリアルデザインとは／冊子の仕様と製本について／InDesignの概要／基本ツール解説						2
2. 演習1／基本ツール実習（ドキュメント設定・テキスト入力・画像配置等の基本ツールの使い方を学ぶ）						2
3. 演習2／基本ツール実習（親ページの役割・自動ページ数の設定を学ぶ）						2
4. 演習3／レイアウト実習（タイトル・本文・小見出し・キャプション等、誌面の要素を理解して作成する）						2
5. 演習4／レイアウト実習（インデント・行取り・縦中横・ルビ等、文字組みの詳細な設定方法を学ぶ）						2
6. 演習5／レイアウト実習（禁則処理・アキ量設定等の組版の初歩を学ぶ）						2
7. 演習6／レイアウト実習（フォーマットの概念を学び、スタイルを使って効率的に作業することを学ぶ）						2
8. 演習7／企画編集や割付など作業の流れを知り、台割で構成作りを実習する						2
9. 演習8／レイアウト実習（オリジナルのフォーマットを作成して独自のレイアウトを作る）						2
10. 演習10／レイアウト演習（オリジナルのレイアウトを仕上げる）						2
11. 演習11／レイアウト演習（文字組みの設計を学び自動流し込みを実習する）						2
12. 演習12／レイアウト演習（タブを利用して目次の作り方を学ぶ）						2
13. 演習13／基本ツール実習（表機能を使用して表の作成を学ぶ）						2
14. 演習14／入稿用データ作成の注意点を学ぶ（プリフライトチェック・パッケージ）						2
15. 演習15／レイアウト演習／復習と実習の総仕上げ						2
その他				関連科目		
※单元ごとと演習課題を実施する。				エディトリアルデザイン		
※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	
				時間数は45分換算	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
映像演習		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
2	前期	必修	30	1	兵庫 互
授業の目的・目標					
AfterEffectを操作することで制作可能なアニメーション及びモーショングラフィックスの基本を理解する。					
授業の概要					
AfterEffectの一連の操作を理解することでモーショングラフィックスの制作方法を学び、映像、Webにおける動画コンテンツ制作の理解を深めます。					
1. 出席 2. 課題（提出率と完成度） 3. 学習意欲・態度				出席	50%
				課題	40%
				意欲	10%
使用テキスト・教材					
Adobe Aftereffects ガイド本 必要に応じて随時関連動画紹介及びプリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. AfterEffects基本操作（コンポジション、規格設定、初期設定、各種パネル解説）					2
2. アニメーションの基本（キーフレーム設定、ショートカットキー、ハフメーター設定）					2
3. データ管理（命名規則、フォルダ・レイヤ設定・リンクデータ・プリコンポーズ等）					2
4. モーション動画制作（親子関係、レイヤー操作、ループ処理）					2
5. トランジション制作（画面の切り替え演出）					2
6. Web用動画の制作（バナー・バンパー広告など）					2
7. AfterEffectsのエフェクト解説（標準、追加プラグインエフェクト）					4
8. エクスプレッションの活用（適用方法、素材の引用）					4
9. レンダリング設定と動画出力（MediaEncoder）					2
10. 総合課題（デジタルコンテンツ制作）					8
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※単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	
ユニバーサルデザイン基礎		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
2	後期	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
ユニバーサルという視点で世の中を見ることで、誰が何を必要としているのかを考える。また、これからの社会にはどんなデザインや仕組み、概念が必要であるのか、それを実現させるにはどうしたら良いのかを研究するプロセスを学ぶ。					
授業の概要					
1) ユニバーサルデザイン講義～グループワーク 2) 疑似体験～発表 3) ここまでについてのレポート提出 4) 実践に向けてユニバーサル的问题に関するテーマ発掘～研究～アイデア発表					
成績評価の方法					
授業への理解度とグループワーク貢献度、レポートでの評価				理解度	30%
				グループワーク	20%
				レポート	50%
使用テキスト・教材					
オリジナル資料・その他必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 講義：SDGsとは			4		
2. →SDGsワーク～発表					
3. 講義：ユニバーサルデザインとは			4		
4. →多様性ワーク～発表					
5. 講義：カラーユニバーサルデザインとは			4		
6. は					
7. 体験：疑似体験グループワーク					
8. ・体験計画					
9. ・体験			12		
10. ・発表準備					
12. →発表～レポート提出					
13. テーマ発掘～研究			4		
14.					
15. アイデア発表			2		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			ユニバーサルデザイン演習		
※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		
ポートフォリオ制作			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	
2	後期	必修	30	1	鈴木 宏幸 兵庫 互	
授業の目的・目標						
希望就職先の傾向や、コースごとの特徴に合わせたポートフォリオ制作を行い、就職活動で活用していく作品集を完成させる。						
授業の概要						
効果的なポートフォリオのまとめ方について学び、2年間の学習成果をポートフォリオにまとめ、就職活動のツールとして役立てる。						
成績評価の方法						
出席状況・授業態度。 完成したポートフォリオの提出とその完成度。					提出・授業態度	50%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
各自の作品集テーマに合わせたファイルを用意						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. ポートフォリオとは						2
2. 必須項目について・先輩の作品閲覧						2
3. これまでの制作作品の確認						2
4. 各自掲載作品のリストアップと制作サイズの確定						2
5. フォーマット制作						2
6. ↓						3
7. ↓						3
8. 随時作品データをまとめる						3
9. ↓						3
10. フォーマットチェック・修正						3
11. 各自のペースで制作						3
12. ↓						3
13. 随時チェック						3
14. 印刷・まとめ						4
15. 提出・講評						2
その他				関連科目		
※単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			
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態	学科・コース		
サウンド演習		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
2	前期	必修	30	1	三浦 英介 大畑 秀人
授業の目的・目標					
<p>(三浦) アップル社の音楽制作アプリ『ガレージバンド』。アドビ社の音楽編集アプリ『オーディション』、動画アプリ『プレミア』『アフターエフェクト』を学ぶ。</p> <p>(大畑) オーディオトラックを制作する際に、自身のアイデアを表現できるようにする。</p>					
授業の概要					
<p>(三浦) 音楽を通して一本の動画作品になるよう、企画から制作までを一貫して行い、一連のワークフローを通してアプリを覚えながら就職活動に使用できるポートフォリオとなる作品として完成させる。</p> <p>(大畑) DAW (Digital Audio Workstation) を使った音楽制作や、マイクを使った録音などの基礎を学び、映像制作におけるオーディオトラックの制作に役立てるようにする。</p>					
成績評価の方法					
課題 (提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) 学習意欲 (学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
・配布資料等					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	オリエンテーション	1	1.	音楽基礎	1
2.	音楽素材制作	3	2.	DAW基礎	2
3.	合成素材制作(静止画)	3	3.	制作実習(基礎)	2
4.	合成素材制作(動画)	4	4.	MIDI基礎	2
5.	動画編集・合成	4	5.	制作実習(Plugin/音源)	2
6.			6.	エフェクター基礎	2
7.			7.	制作実習(Plugin/EFF.)	2
8.			8.	最終課題制作	2
9.			9.		
10.			10.		
11.			11.		
12.			12.		
13.			13.		
14.			14.		
15.			15.		
その他			関連科目		
※単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		
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態	学科・コース		
ビジュアルデザイン応用 I		講義・演習	グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	黒住 政雄
授業の目的・目標					
グラフィックデザインを制作するにあたってのデザインソフト数種類のオペレーション及びPCの最低限のテクニック習得。またその前段であるアイデア創出やクライアントとのコミュニケーション能力向上を反復練習により習得。半歩でも1歩でも生徒の意識改革が進み、個人意識向上を目指す。					
授業の概要					
卒業後、就職先であるデザイン関連業界の求めるオーダーへの確な対応ができる技術・プレゼンテーション力を身につけ、学生によくある「課題の終了、ただできた」という意識からさらにワンランクアップした「完成度」を自ら求める意識改革。モノづくりに必要不可欠な柔軟な思考回路を育成する授業内容を提案していきます。					
成績評価の方法					
1_作品提出 (クオリティ評価)				完成度	60%
2_提出期限				提出期限	20%
3_出席 (授業態度も含む)				取組姿勢	20%
使用テキスト・教材					
必要時にコピー等配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 授業進行説明、頭の体操 (紙コップ10の使い方) 質疑応答、次回制作課題説明					2
2. コラージュ作成 (現段階の学生のスキル確認) 制作時間、質疑応答					2
3. コーフェュ作品の発表評価 (一部修正作業)、頭の体操 (イラスト制作)、次回課題説明					2
4. デザインおよび製作物の考え方					2
5. 装丁デザイン (作業並びに質疑応答) 基本的DTPのポイント					2
6. 同上 (作業並びに質疑応答)					2
7. 同上の発表評価 (修正と再提出)					2
8. 架空商品のブランディング (柔軟な発想力)					2
9. 同上 (ビジュアル制作)					2
10. 同上 (デザインから～プレゼンテーションまで総合デザイン)					2
11. 雑誌表紙・ポスタービジュアル制作 (TPOに合わせた表現制作)					2
12. 同上 (作業並びに質疑応答)					2
13. 同上 (作業並びに質疑応答)					2
14. 講評、修正、提出、まとめ					2
15. 就活に向けての地元業界の現状と対応策 (求められているモノとは?)					2
その他			関連科目		
※単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
			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	
アドバタイジング		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	60	2	草ヶ谷 あつみ
授業の目的・目標					
啓蒙広告に取り組むことで社会と向き合う力を養う。社会問題のひとつをテーマに研究リサーチし、情報収集のやり方・企画から表現に着地させるプロセスを体験。完成後作品の意図をプレゼンテーションし、最後まで実際の仕事と同様の流れを経験し、社会で役立つ広告制作の構築力を身につける。					
授業の概要					
啓蒙広告の在り方を学習。新聞媒体の特性を活かした企画力、色表現(カラー・モノクロ)の可能性を広げ、文字とヴィジュアルのレイアウトデザイン力を養う。 新聞広告5段・15段を完成。15段は「AC広告学生賞」に応募をする。					
成績評価の方法					
企画や取材など提出課題の推進力、完成度での評価。 出席状況・授業態度				平常点	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
※必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	前年度の優秀作を講評しオリエンテーション	2	16.	プレゼン準備・原寸出力・貼り合わせ	2
2.			17.	せ	2
3.	テーマの選定・企画テーマの決定	2	18.	プレゼンテーション・講評	2
4.			19.		
5.	企画した内容をラフで表現	2	20.		
6.	企画案アイデアチェック	2	21.		
7.	(コピー考案)	2	22.		
8.	↓	2	23.		
9.	↓	2	24.		
10.	Mac作業(随時コピーチェック)	2	25.		
11.			26.		
12.	↓	2	27.		
13.	↓	2	28.		
14.	原寸出力チェック	2	29.		
15.	作品ブラッシュアップ	2	30.		
その他			関連科目		
※単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		
パッケージデザイン I			講義・ 演習	グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	30	1	橋本 明奈	
授業の目的・目標						
商業デザインの分野のひとつであるパッケージデザインについて、主に食品を中心に、さまざまなタイプのデザイン制作を通して、見せ方のポイントなどを理解し、制作できるようになる。また、商品ロゴもコンセプトに適したデザインを制作し、デザインに落とし込む。						
授業の概要						
①illustrator、Photoshopを使用し、販売を想定したパッケージデザインのビジュアル制作を行う。 ②展開図を活用したデザイン制作に慣れる。 ③完成作品はポートフォリオへ入れる。						
成績評価の方法						
平常点：出席率・授業態度・取り組み姿勢 課題：①作品のクオリティ ②丁寧さ				平常点	50%	
				提出期限	10%	
				課題	40%	
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop 参考見本として商品パッケージを自分で収集。 必要に応じて厚紙を購入。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. パッケージデザインについて						2
2. 課題① (実際の商業デザインに即した商品課題に取り組む)						2
3. ラフチェック						2
4. 中間チェック						2
5. 仕上げチェック						2
6. 課題②						2
7. ラフチェック						2
8. 中間チェック						2
9. 仕上げチェック						2
10. 課題③						2
11. ラフチェック						2
12. 中間チェック						2
13. 仕上げチェック						2
14. 課題④						2
15. 講評						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。				パッケージデザイン II		

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	
映像企画			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	望月 伸晃	
授業の目的・目標						
広告、主にTVCMにおけるプランニングノウハウの構築						
授業の概要						
与えられた広告テーマを解析し、具体的な制作物の効果、意味付け、ノウハウを理解し、それに沿った企画の立案を実現させる。						
成績評価の方法						
立案した企画・絵コンテのクオリティ					課題提出	70%
					学習姿勢	30%
使用テキスト・教材						
講師持参の映像素材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 広告プランニングという考え方						3
2. CMにおけるプランニングの重要度						3
3. アイディアのシミュレーション						8
4. CM企画のシミュレーション						8
5. CM企画実施						8
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				映像制作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			
時間数は45分換算							
授業科目名			授業形態		学科・コース		
映像制作 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		
2	通年	選択	90	3	ウンノ ヨウジ 兵庫 互		
授業の目的・目標							
<p>(ウンノ) CM企画の構成から映像の完成を目指し。 撮影機材の種類から使い方、ソフトによる基本編集のテクニックを理解する。 (兵庫) 編集ソフト、AfterEffects、Premiere Pro等の操作方法を演習。 映像の企画、制作まで全体の流れを勉強する。</p>							
授業の概要							
<p>(ウンノ) 映像の企画から編集までを実践して完成させる ACジャパン広告学生賞に応募する。 (兵庫) 外部依頼案件の映像を担当。 映像制作一環のノウハウを学習する。</p>							
成績評価の方法							
<p>(ウンノ) 企画内容と制作したCMの映像それぞれの評価 (兵庫) 1. 出席 2. 課題(提出率と完成度) 3. 学習意欲・態度</p>					出席	50%	
					課題	40%	
					意欲	10%	
使用テキスト・教材							
編集ソフト (PremierePro AfterEffects等) ※必要に応じて関連動画やプリント配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	注意事項、企画の検証、絵コンテ修正	2	1.	実習課題の「外部依頼案件」についてのオリエンテーション	1		
2.	企画のアドバイスと案の決定	2	2.	各科のプレゼンテーションを受け内容を把握した上で役割担当を決定。	1		
3.	演出コンテの作成	2	3.	企画内容・絵コンテ考案(随時教員チェック)	2		
4.	構図の決め方、撮影方法、CM映像制作の準備	2	4.	相談、リサーチ及び取材に基づき映像編集作業。	2		
5.	校内で撮影。撮影を体験	2	5.	撮影及びビジュアル(イラスト等)など制作	4		
6.	映像設定、編集時の注意事項、映像制作	2	6.	企画した内容を動画アプリで映像編集	4		
7.	撮影時のマイクの種類と音の違い、映像の編集	2	7.	全ての映像を完成しメディアにデータを移す	1		
8.	過去の優れたCMを見て学ぶ	2					
9.	映像の編集・エフェクトやテンプレート	2					
10.	映像の編集・特殊効果やグリーンバック合成	2					
11.	映像の編集・グレーティングの話	2					
12.	映像の編集・光やノイズの合成で変わる映像表現	2					
13.	映像の修正	2					
14.	映像の修正、ACに応募(サイトにアップする)	2					
15.	完成した映像の試写・評価	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
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	
広告イラストI		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	60	2	さいとう しげき
授業の目的・目標					
クリップスタジオを利用した、イラスト製作。イラストを必要に応じて動かせるよう、ストーリーの構成や画面の構成を考え自分のイメージをアウトプットし、イメージを他者と共有できるようにし実際の仕事に活かせるようにする。クリップスタジオの操作。習熟を目的とする。					
授業の概要					
イラストを描くのが好きで絵が上手いというのも強みではあるが、それだけでは仕事として成立する機会は少ない。自分の絵を依頼に応じて描いたり、漫画的な技法を用いて動かすことにより需要も高まります。そのために必要な描き方や画面の構成を考え自分のイメージをアウトプットし、イメージを他者と共有できるようにし実際の仕事に活かせるようにする。					
成績評価の方法					
授業態度50%作品の出来栄え50%				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
ノートパソコン・ペンタブレット。筆記用具。					
授業内容・授業計画					
<ol style="list-style-type: none"> クリップスタジオの基本操作・説明。操作練習を兼ねて自己紹介イラストを制作 前回のイラストの講評。ツールの使い方(授業ごとに少しずつ) 指定されたキャラクターの制作。(作風・ポーズなど指定) キャラクターの動かし方。漫画的技法・短いページ構成を学ぶ。 ラフ(ネーム)に起こしたページを制作する キャラクターを依頼イメージに合わせて描き起こす。 仮定のクライアントからの依頼でイラストを描く(総合) ウェブコンテンツの中で必要なモノ バナーイラスト。説明イラスト。漫画表現を用いたイラスト。 一式完成させて納品するまでの想定 					時間数
その他			関連科目		
※単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	
広告イラストI			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	30	1	東京モノノケ	
授業の目的・目標						
(後半30コマ) 授業前半で身につけたデジタルイラスト制作の技術を活かし、各媒体広告などに使用する「商業用イラスト」を描くスキルの向上を目的とする。						
授業の概要						
「商業用イラスト基礎」 課題を全3回(予定)設定し、提示された依頼内容に沿ってデジタルツールでイラストを制作する。 全課題でラフ段階の確認を必須とする。						
成績評価の方法						
課題提出及びラフ段階の確認の有無とその完成度、理解度。出席状況・授業態度。					授業態度	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
Adobe Illustrator/Adobe Photoshop/CLIP STUDIO PAINT 他						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 事業の概要説明・第1回課題ラフ確認						4
2. 第1回課題						4
3. 第2回課題ラフ確認						4
4. 第2回課題						4
5. 第2回課題						4
6. 第3回課題ラフ確認						4
7. 第3回課題						4
8. 第3回課題						2
その他				関連科目		
※単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	
写真表現			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 グラフィックデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	90	3	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
物撮り～モデル(人物)撮影～スナップ撮影を通じて、写真表現のイロハと実践的撮影スキルの向上基礎を学ぶ。カメラ操作・ライティング・撮影実践・画像仕上げ・見せ方と、一連の基礎的ノウハウを習得する。						
授業の概要						
物撮り-食べ物・光り物・水・小道具による表現。モデル(人物)撮影-プロのモデルとヘアメイクを招いてのファッションフォト。街中の日常や景色からみる写真的切り取り方の実践(撮影)。撮影したデータをステップアップさせる現像およびレタッチ術。それらを総合して出来上がった画像を見せるための方法を探る。						
成績評価の方法						
講義への取り組む姿勢、提出物による評価				授業態度	10%	
				提出	50%	
				達成度	40%	
使用テキスト・教材						
カメラ・パソコン・フォトショップ						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	講義の進め方・心得について	2	12.	フォトレタッチ【4】画像の修復・加工：物編2	4	
2.	写真表現概論	2	13.	RAW現像をしてみる	2	
3.	Studioにて物撮の実技・卵を白背景で立体的に見せる撮影を行う=(角版)	4	14.	モデル撮影・撮影構想	4	
4.	Studioにて食撮の実技・お弁当を設定値段に見合う撮影を行う=(角版)	4	15.	撮影準備	4	
5.	Studioにて物撮の実技・水のペットボトルの透明感と立体感を出す撮影を行う=(切り抜き)	4	16.	撮影実習	10	
6.	Studioにて物撮の実技・ガラス瓶の撮影行う	4	17.	撮影した画像データの仕上げ	4	
7.	デジカメの現像RAWとJPGの違い。印刷知識RGB, CMYKの画像について	2	18.	街中スナップ写真表現	8	
9.	現像ソフトの使い方-現像ソフトの種類、Photoshopを使用するの現像方法	4	19.	撮影データ仕上げ	4	
10.	フォトレタッチ-画像の修復・加工：人物編	4	20.	写真の見せ方・まとめ方	4	
11.	フォトレタッチ-画像の修復・加工：物編1	4	21.	ポートフォリオ・写真集紹介	4	
			22.	プリント知識・まとめ	4	
その他			関連科目			
※単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	
産学連携プロジェクトII		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
2	通年	必修	30	1	兵庫 互 鈴木 宏幸
授業の目的・目標					
1年次の基礎学習を活かし、学校外部の方に対して企画から提案、プレゼンテーションまでを一貫して行う。イベントの企画やデザインの制作を通じて、地域の活性化を目指す。					
授業の概要					
外部から依頼された案件のデザイン制作をする。 グループワークを通してチームで1つのものを完成させる過程を経験しながら、周りとの関わり方や責任感を持って取り組む姿勢を学ぶ。					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				平常点	20%
使用テキスト・教材					
MacBook、Illustrator、Photoshop 必要に応じて随時プリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション・現地見学					2
2. グループ分け、情報整理					2
3. 企画立案					6
4. デザイン制作・グループごとブラッシュアップ（完成度を高めるまで繰り返し）					14
5. 企画書作成					4
6. クライアントへのプレゼンテーション					2
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※単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。					