

2026年度(単位制) グラフィックデザイン科 科目

1年生

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

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | 2026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 | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 60 | 1 | 橋本 明奈 学科内教員 |
| 履修要件 | | | | | |
| 必須科目であるため必ず履修が必要です。 | | | | | |
| 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美術館や展示会等の視察。 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 | | | | | |
| 校外研修と就職活動に関するプログラム①②③のレポート提出 | | | | 提出物 | 40% |
| | | | | 学習意欲 | 60% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 必要なものがあればその都度配布します。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | | | 時間数 |
| 1. | フィールドワーク | | | | 4 |
| 2. | 球技大会 | | | | 12 |
| 3. | コミュニケーション講座・レクリエーション等 学内プログラム | | | | 4 |
| 4. | 校外研修2回(主に東京方面を中心とした時期ごとの美術館やデザイン系展示会の見学) | | | | 20 |
| 5. | 就職活動に関するプログラム | | | | |
| 6. | ①業界セミナー | | | | 4 |
| 7. | ②卒業生講話 | | | | 4 |
| 8. | ③デザイン系セミナー | | | | 4 |
| 9. | 上級生との交流プログラム | | | | |
| 10. | ①卒業制作展示審査見学 | | | | 4 |
| 11. | ②内定報告会 | | | | 4 |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| <p>時間数は目安であり、プログラムの運営状況により変化する可能性があります。 欠席日数に気をつけてください。</p> | | | | | |
| 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 | 2026年度 | |
|---|--|-------|------|-----------------------|----------------|-----|
| | | | | 科目コード | | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| ITリテラシー | | | 演習科目 | | 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 | 選択 | 30 | 1 | 宮崎 宏治 桑原 祐介 | |
| 履修要件 | | | | | | |
| 選択科目ではあるが、PCでデザイン作業をしていくにあたり必要な動作環境のセッティングや知識の習得が必要なことと、今後のキャリア形成に必要な科目ため、必ず履修すること。 | | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Macの基本設定および基本操作を習得する。 各種ソフトウェアのインストールと初期設定を行う。 <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> | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Macの取り扱い方法と初期設定を行う。 Macの基本操作およびデータの管理方法の講義と実習。 Office365ログインおよびインストールを行う。 Adobe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を行う。 <p>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。Jobtag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> | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 自身のPC設定がきちんと整えられたかどうか。授業内の話を理解して作業ができているかどうか。 | | | | 学習意欲 | 40% | |
| 授業に臨む意欲・姿勢と課題の内容、課題提出期限の遵守状況によって評価する。 | | | | 課題 | 20% | |
| 特に提出期限の遵守については、社会人になる上で非常に重要であり、正当な理由のない場合 | | | | 期限厳守 | 40% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| <p>自分の購入したMacBook 講師が作成するワークシート、Jobtag (https://shigoto.mhlw.go.jp/User/)、3、4、5ではPCを使用</p> | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | |
| 1. | Macの取り扱い方法と初期設定 (Finder、システム環境設定、ネットワーク) | 4 | 6. | なぜ働くのか？ 働きがいとは何なのか？ | 2 | 時間数 |
| 2. | Office365ログインとインストール (Teams、メール、OneNote、Excel、Word等) | 4 | 7. | 主体的なキャリア形成の必要性について | 2 | |
| 3. | Macの基本操作 | 4 | 8. | Jobtagを知ろう | 2 | |
| 4. | 授業データの管理について (教科フォルダ、パスワード、Macとスマホの連携) | 4 | 9. | コミュニケーションスキル向上「ある職場」 | 2 | |
| 5. | Adobe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 | 4 | 10. | 就職に向け在学中に取り組むべきことについて | 2 | |
| 履修上の注意事項 | | | | | | |
| | | | | | | |
| 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 | 2026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 | | 講義科目 | | 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 | 選択 | 30 | 2 | 漆畑 雅子 |
| 履修要件 | | | | | |
| 選択科目ではあるが、美術・デザインに関する歴史的背景を学習するため、必ず履修すること。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 各時代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けられたのかを理解し、作品を客観的に捉える力を養うとともに、自身の制作に対する考え方や姿勢を深めることができる。 | | | | | |
| 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、その動向を整理したり、価値観や様式を推測したりすることで、作品の制作意図への理解を深め、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）※提出締切日厳守を含める 学期末試験（レポートの完成度）※提出締切日厳守を含める 学習意欲（授業に取り組む姿勢や意欲の有無） | | | | 課題 | 45% |
| | | | | 学期末試験 | 45% |
| | | | | 学習意欲 | 10% |
| 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 | | 時間数 |
| 1. | 西洋美術史 はじめに | | 2 | | |
| 2. | 原始美術～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、II [新古典主義～後期印象主義] | | 2 | | |
| 7. | 現代I [フォーヴィスム～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 はじめに、近代デザインの鼓動I | | 2 | | |
| 10. | 近代デザインの鼓動II [アール・ヌーヴォー等] | | 2 | | |
| 11. | デザインの実験と総合I [パウハウス等] | | 2 | | |
| 12. | デザインの実験と総合II [構成主義等] | | 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 | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| 単元ごとの課題は授業を欠席しても必ず提出してください。また、授業の概要や資料は、事前にTeamsにアップしますので予習に役立ててください。 | | | | | |
| 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 | 2026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 | | |
| 色彩学 | | | 講義科目 | | 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 | 必須 | 60 | 4 | 塚本 由紀江 | | |
| 履修要件 | | | | | | | |
| 色彩検定3級の取得を目指した科目で履修必須です。すでに取得済の方は知識の定着・復習を目的としています。 | | | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | | |
| 色彩検定3級の学習を通して、色を理論的、体系的に学び、色彩学の基礎を身に付ける。 配色のアイデアの幅が広がり、センスが磨かれる。 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が養われる。 色の選択や配色の意図について、理論に基づいて説明することができる。 | | | | | | | |
| 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について、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 | | | | | | | |
| 提出物、検定試験の結果、学習意欲を総合的に判断して決定する。 | | | | | 提出物 | 40% | |
| | | | | | 検定試験 | 40% | |
| | | | | | 学習意欲 | 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2025 ・配色カード199a ・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. | 配色の基本的な考え方 | 2 | | |
| 2. | 色のはたらき/ユニバーサルデザイン | 2 | 17. | 色相を手がかりにした配色 | 2 | | |
| 3. | 色はなぜ見えるのか? 光とは何か | 2 | 18. | トーンを手がかりにした配色 | 2 | | |
| 4. | 光の性質と色 反射・吸収・屈折 他 | 2 | 19. | 色相とトーンを組み合わせた配色 | 2 | | |
| 5. | 眼のしくみ 網膜における光の処理 | 2 | 20. | 基本的な配色の技法 | 2 | | |
| 6. | 照明と色の見え方/照明と光の成分 | 2 | 21. | 色相・トーンと関連する配色イメージ | 2 | | |
| 7. | 光の混色と絵具の混色/混色の身近な例 | 2 | 22. | ファッションと色彩 | 2 | | |
| 8. | 色の分類と三属性 色相・明度・彩度 | 2 | 23. | インテリアと色彩、色の心理効果 | 2 | | |
| 9. | 等色相面 純色・清色・中間色 | 2 | 24. | 過去問題集による模擬試験 2025夏期 | 2 | | |
| 10. | 三次元で表す色/表色系 | 2 | 25. | 過去問題集による模擬試験 2026冬期 | 2 | | |
| 11. | PCCS ヒュートーンシステムと色相環 | 2 | 26. | 復習 光と色、PCCS | 2 | | |
| 12. | PCCS 三属性による色表示・等色相面 | 2 | 27. | 復習 色彩心理 色彩調和 | 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. | 色の心理効果 三属性との関係 連想と象徴 | 2 | 29. | 色彩調和の理論と名画の色彩 | 2 | | |
| 15. | 色の視覚効果 対比・同化・面積効果 他 | 2 | 30. | 色彩の科学、文化を考慮した色彩提案 | 2 | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | | | |
| 単元内容に応じた課題を確実に提出することが求められる。 | | | | | | | |
| 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 | 2026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・メディア概論 | | 講義科目 | | 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 | 必須 | 30 | 2 | 岡本 國治 |
| 履修要件 | | | | | |
| 広告業界の時代背景や、広告を取り巻く環境の移り変わりを学ぶ科目のため履修が必須です。 | | | | | |
| 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、うれしいと感じるのかを考え、企画し、表現する仕事だから。この講義では、あらゆる仕事の基礎能力である「人間を知り、メディアを知る」ことで、広告立案・表現を組み立てられる基本的な力を身に付けます。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>私たちは経済社会に生きています(意識できていますか?)。 (1)広告メディアの概要 (2)時代のメディアと広告表現 (3)インターネット広告の研究 の三部構成を通じて、「消費とビジネス」「広告と人の心理」「メディアの現状とこれからの動向」について学んでいきます。</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。評価割合40%) ※出席していない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回目に実施、20分程度。評価割合60%) ※当日は全員欠席しないように。受講レポートの提出が少なかった人は特に!</p> | | | | 受講レポート | 40% |
| | | | | 修了テスト | 60% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| パワーポイントによる講義と動画視聴。※講義のポイントは、該当する授業後にPDFデータにて配布。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | | | 時間数 |
| 1. | 広告メディアの概要(1) 広告の目的 | ● 広告は経費か投資か。● 広告はコミュニケーションづくりだ〜その3種類の役割。 | | | 2 |
| 2. | 概要(2) 広告メディアの現況 | ● 日本のメディア別広告費・メディアの動向 ● 広告メディアの種類と表現、特性 | | | 2 |
| 3. | 概要(3) 広告業界と出稿計画 | ● 業界の組織と仕事 ● メディアへの客層別出稿計画 ● メディアの経費 | | | 2 |
| 4. | 時代のメディアと広告表現(1) 広告の始まりからメディアの活用まで | ● 広告は人間心理で考える。 欲求と心理関門 | | | 2 |
| 5. | 時代(2) 戦後・揺籃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。 | | | 2 |
| 6. | 時代(3) 戦後・揺籃期から成長前期のCM表現 | ● 主体視点、客体視点、メタ視座 ● 潜在ニーズとプレゼン提案 | | | 2 |
| 7. | 時代(4) 成長後期&成熟期の広告戦略と表現 | ● 大量生産・大量消費の時代〜マスメディアで「売る、ということ | | | 2 |
| 8. | 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 | | | 2 |
| 9. | 時代(6) 転換期の広告戦略と表現 | ● マスからパーソナル時代へ〜消費と売り物の変化 ● 機能需要と情緒需要 | | | 2 |
| 10. | 時代(7) 転換期のCM表現 | ● パーソナル市場時代の複雑化するメディア事情 ● 売り方の新しい潮流 | | | 2 |
| 11. | インターネット広告の研究(1) ネット広告の基本 | ● その種類、特性、活用 ● 検索連動型広告の仕組みなど | | | 2 |
| 12. | ネット広告(2) SNSの特徴と販促事例 | ● SNSキャンペーン事例 ● SNS体験から発想する商品開発 | | | 2 |
| 13. | ネット広告(3) Web動画を使った販促事例 | ● その訴求力と活用事例 ● ネット動画の表現メニュー | | | 2 |
| 14. | ネット広告(4) オンとオフを結ぶメディアの新しい動き | ● データが価値を持つ時代のメディアの在り方 | | | 2 |
| 15. | 修了試験と振り返り | ● 修了テスト20分 ● 14講の重要ポイントの振り返り ● メディアテラシーとAI時代 | | | 2 |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| <p>● 受講レポートは必ず提出。※動画のレポートは授業中に視聴したCM・動画に限る(当日欠席すると書けません)。 ● 講義のポイントはPDFで配付するので、授業中のメモは少なくし、目と耳と頭は講義に集中する。</p> | | | | | |
| 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 | 2026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 | |
| DTP・Web概論 | | 講義科目 | | 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 | 必須 | 30 | 2 | 兵庫 互(DTP) 宮崎 宏治(Web) |
| 履修要件 | | | | | |
| 業界における専門用語や知識を習得するため履修必須です。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 【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。 【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を理解し習得する。 | | | | | |
| 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押さえ、印刷製版における基本的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】試験(70%)・授業態度(30%) 【Web概論】試験(70%)・レポート(30%) | | | | 試験 | 70% |
| | | | | 学習意欲 | 30% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| パワーポイントによる講義と動画視聴。※講義のポイントは、該当する授業後にPDFデータにて配布。 | | | | | |
| 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 | (兵庫) | 2 | | |
| 2. | 広告制作のワークフロー | (兵庫) | 2 | | |
| 3. | 紙について/製本知識、台割表、綴じの方式について | (兵庫) | 2 | | |
| 4. | 画像解像度と印刷線数 | (兵庫) | 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 | (兵庫) | 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. | DTP概論 試験 | (宮崎) | 2 | | |
| 8. | 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 | | |
| 9. | 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 | | |
| 10. | 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 | | |
| 11. | IPアドレスと各種プロトコル/URL/DNS | (宮崎) | 2 | | |
| 12. | 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 | | |
| 13. | JavaScript/jQuery/jQueryプラグイン/Web広告の種類とアナライズ | (宮崎) | 2 | | |
| 14. | Web概論 テスト前復習 | (宮崎) | 2 | | |
| 15. | Web概論 試験/解答の解説 | (宮崎) | 2 | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| ●受講レポートは必ず提出。※動画のレポートは授業中に視聴したCM・動画に限る(当日欠席すると書けません)。 ●講義のポイントはPDFで配付するので、授業中のメモは少なくし、目と耳と頭は講義に集中する。 | | | | | |
| 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 | 2026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 | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 90 | 3 | 川内 祐司 |
| 履修要件 | | | | | |
| 正確にモノを見る力を養うための履修必須科目です。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <p>観察・・・対象物を正確に捉え、把握する力を養う。</p> <p>表現・・・頭の中と、手の表現を連動できるように訓練する。</p> <p>認識・・・作品に掛ける時間と技術がクオリティに繋がることを知ってもらう。</p> <p>観察・表現・認識を通して作品のクオリティを上げるのに役立ちます。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>作品への向き合い方・心構え等、基本の訓練</p> <p>良し悪しを判断できるデザイン力の向上</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| <p>授業内で最終課題（提出物）の制作を行いますのでテストはありません。</p> <p>最終課題は提出物の採点をするもので、授業中の進行状況は評価しません。</p> <p>※課題の提出がなければ40点以上はつきません。</p> | | | | 学習意欲 | 20% |
| | | | | 理解度 | 20% |
| | | | | 最終課題/提出物 | 60% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <p>鉛筆・練り消し・消しゴム・カッター・スケッチブック</p> <p>クロッキー帳（クロッキー帳が必要な時は授業前日に告知）</p> | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 時間数 |
| 1. | シラバスと取り組み方の説明・道具の説明 | | 2 | | |
| 2. | 構図、バランスと光と影の見方 | | 6 | | |
| 3. | 細密描写 | | 8 | | |
| 4. | 立体把握、空間認識 | | 8 | | |
| 5. | 質感表現 | | 12 | | |
| 6. | 講評 | | 4 | | |
| 7. | 手のクロッキー | | 2 | | |
| 8. | 人体クロッキー | | 2 | | |
| 9. | 手のデッサン | | 12 | | |
| 10. | 講評 | | 4 | | |
| 11. | 自画像 | | 14 | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| | | | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| <p>※单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> | | | | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | 2026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 | | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 90 | 3 | 鳥羽 均 | |
| 履修要件 | | | | | | |
| 正確にモノを見る力を養うための履修必須科目です。 | | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | |
| 対象物を正確に捉え、正確に表現できるようになること。クロッキーについては、対象物の特徴をいかに早く、正確に捉えよりシンプルな線で表現できるようになること。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| 石膏像や静物をモチーフにした実習と動きのある対象物のクロッキーの練習 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 作品提出および授業態度 | | | | | 学習意欲 | 10% |
| | | | | | 課題提出 | 80% |
| | | | | | 達成度 | 10% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. | 石膏像を主にしたデッサン | | 2 | | | |
| 2. | 石膏像を主にしたデッサン | | 2 | | | |
| 3. | 石膏像を主にしたデッサン | | 2 | | | |
| 4. | 静物(単品)デッサン | | 2 | | | |
| 5. | 静物(単品)デッサン | | 2 | | | |
| 6. | 静物(単品)デッサン | | 2 | | | |
| 7. | 人物を対象としたクロッキー | | 2 | | | |
| 8. | 人物を対象としたクロッキー | | 2 | | | |
| 9. | 静物の組み合わせデッサン | | 2 | | | |
| 10. | 静物の組み合わせデッサン | | 2 | | | |
| 11. | 静物の組み合わせデッサン | | 2 | | | |
| 12. | 静物の組み合わせデッサン | | 2 | | | |
| 13. | 大型石膏像のデッサン | | 2 | | | |
| 14. | 大型石膏像のデッサン | | 2 | | | |
| 15. | 大型石膏像のデッサン | | 2 | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | | |
| 前項目の進み方を見ながらモチーフを変えて実習を進めるため、コマ数が前後する場合があります。 | | | | | | |
| 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 | 2026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 | | |
| タイポグラフィ | | 演習科目 | 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 | 必須 | 30 | 2 | 池田 仁 |
| 履修要件 | | | | | |
| 文字を通してデザインの基礎や面白さを学ぶ科目のため履修必須です。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| タイポグラフィはグラフィックデザインにおいて基礎となる重要なものであり、デザインの視野を広め、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。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変えて進めていきます。□ | | | | | |
| 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ーを重要視します。 | | | 学習意欲 | 20% | |
| | | | 課題 | 60% | |
| | | | プレゼン | 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 | 2 | 16. | (ロゴタイプ後半) 見直し・修正 | |
| 2. | 文字の基本・文字の作りを知る文字のバランス | 2 | 17. | 再構築 | 2 |
| 3. | 課題① 10文字のタイポグラフィ | 2 | 18. | プレゼンシート作成 | 2 |
| 4. | ↓ | 2 | 19. | プレゼン | 2 |
| 5. | ↓ | 2 | 20. | ↓ | 2 |
| 6. | プレゼンテーション(講評) | 2 | 21. | 課題② タイポグラフィを意識したポスター制作(テーマ設定) | 2 |
| 7. | 課題② コラージュで制作するタイポグラフィ | 2 | 22. | アイデア出し・サムネ制作 | 2 |
| 8. | ↓イメージラフ制作 ※授業課題(素材収集) | 2 | 23. | ラフデザイン制作 | 2 |
| 9. | ↓制作 | 2 | 24. | アイデア・デザインの確認 | 2 |
| 10. | ↓制作 | 2 | 25. | PC制作 | 2 |
| 11. | プレゼンテーション(講評) □ | 2 | 26. | ↓ | 2 |
| 12. | 課題③ ロゴタイプ ※プレゼントシート説明□ | 2 | 27. | プレゼンテーション | 2 |
| 13. | ↓デザインラフ～PC制作 | 2 | 28. | ↓ | 2 |
| 14. | ↓PC制作□ | 2 | 29. | ↓ | 2 |
| 15. | 中間チェック | 2 | 30. | 私のデザインへの取り組み | 2 |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| | | | | | |
| 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 | 2026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基礎 | 演習科目 | 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 | 必須 | 60 | 2 | 橋本 明奈 本野 智美 |
| 履修要件 | | | | | |
| デザインする上での表現力や伝達能力の向上を目的としている必須科目です。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <p>作品に対する取り組み方、アイデア出しの大切さを学び、完成度を高めるための姿勢と作品を大切に扱うことへの姿勢を身につけます。限られた時間の中で複数のアイデア出しとサムネールの制作ができるようになります。</p> <p>色彩・レイアウト・文字組・幾何形態などの視覚的素材を研究し、与えられた課題(ルール)の中で、自分が思い描く世界観をいかに表現するか、深い考察力とアイデアを視覚化する技術を授業を通して身につける。デザインする楽しさを感じながら、デザイナーの一步を踏み出す。</p> | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <p>課題1・2) 目に見えないモノを形・色を駆使してビジュアル化していく表現力を高めます。「相手に伝わるビジュアル表現とは何か」を考えていく基礎を身につけていきます。</p> <p>課題3) 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ぶアナログ課題・課題4) 効果的なレイアウトのルールを学び、文字の扱いを起点としたデザインセンスを磨くアナログ課題・課題5) 感情の表現方法を模索しながら、PC上でのレイアウト手法を学ぶデジタル課題</p> | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 【課題1・2】学習意欲/取り組み姿勢(作品制作の丁寧さ、道具の使い方の丁寧さ、真剣度) | | 完成度/①絵の具がムラなく塗れているか、②作品を綺麗に保管できているか、③アイデア力と表現力・見た目のクオリティを総合的に判断。課題提出/提出期日厳守 | | 学習意欲 | 40% |
| 【課題3～5】1. 学習意欲/取り組みの姿勢と真剣度 2. 理解度/制作目的の理解 | | 3. 課題提出/提出期限の厳守とデザインクオリティを評価対象とする | | 理解度・完成度 | 25% |
| | | | | 課題提出 | 35% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| <p>使用テキスト/オリジナル資料・その他必要に応じてプリント配布</p> <p>使用教材/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、コピックライナー・色鉛筆等</p> | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | 時間数 | | | 時間数 | |
| 1. ウォーミングアップ演習(色と形で表現) | 2 | 16. 4)課題オリエン/文字と形(アナログ課題) | | 2 | |
| 2. 1)課題オリエン～アイデア出し・サムネールの制作 | 2 | 17. [レイアウト基礎知識01 講義] | | 2 | |
| 3. サムネールの個別チェック～ブラッシュアップ | 2 | 18. アイデア出し～サムネールチェック | | 6 | |
| 4. // | 2 | 19. // | | | |
| 5. アクリル絵の具の使用方法、各自本番制作 | 2 | 20. // | | | |
| 6. 本番制作(仕上げは宿題) | 2 | 21. 5)課題オリエン/感情と表現(デジタル課題) | | 2 | |
| 2) 課題オリエン～アイデア出し・サムネールの制作 | 2 | 22. [レイアウト基礎知識02 講義] | | 2 | |
| 7. サムネールの個別チェック～ブラッシュアップ | 2 | 23. 原寸ラフスケッチ検証～ブラッシュアップ | | 6 | |
| 8. // | 2 | 24. // | | | |
| 9. 本番制作(仕上げは宿題) | 2 | 25. // | | | |
| 10. 講評会・提出 | 2 | 26. デザイン制作～随時チェック | | 8 | |
| 11. 共通/サムネールの描き方 | 2 | 27. // | | | |
| 12. 3)課題オリエン/パターンデザイン | 2 | 28. // | | | |
| 13. アイデア出し～サムネールチェック | 4 | 29. // | | | |
| 14. // | 2 | 30. クラス内講評会～提出 | | 2 | |
| 15. クラス内講評会～提出 | 2 | | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| <p>絵の具を使用するため、筆や筆洗を拭く用の汚れても良いタオル、机に敷く新聞紙等を各自で用意してください。単元内容に応じた課題を確実に提出することが求められます。</p> | | | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| ※単元ごと演習課題を実施する。 | | | ビジュアルデザイン応用 | | |
| ※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 | 2026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 | | | 演習科目 | | 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 | 選択 | 60 | 2 | 山田 ケンジ | | |
| 履修要件 | | | | | | | |
| 選択科目ではあるが、画材の使用方法や描き方の基礎を学ぶため必ず履修すること。 | | | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | | |
| 前期__画材の使い方、描き方の基礎を学ぶ。後期__透視図法、アイソメトリック図法などで空間認識の理解と描き方を学ぶ。 | | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | | |
| 前期__鉛筆、ミリペン、コピックマーカー、アクリルガッシュなど画材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、提出。後期__パースペクティブ、アイソメトリック図法を学び、図法を使った作品制作、提出。 | | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | | |
| 提出作品と授業態度 | | | | | 課題提出物 | 75% | |
| | | | | | 学習意欲 | 25% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | | |
| 鉛筆一式、コピックライナー一式、コピックマーカー一式、アクリルガッシュ一式（筆、パレット、水入れなど）、スケッチブック、クロッキー帳 | | | | | | | |
| 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。 | | 2 | 16. | " | | 2 |
| 2. | 線の引き方、基本図形、ハッチング。紙について学ぶ | | 2 | 17. | " | | 2 |
| 3. | コピックの使い方を学ぶ | | 2 | 18. | スケッチブック提出→作品採点 | | 2 |
| 4. | " | | 2 | 19. | 透視図法、アイソメトリック図法の概要 | | 2 |
| 5. | コピックを使用しモチーフを描写 | | 2 | 20. | " | | 2 |
| 6. | " | | 2 | 21. | アイソメ作品制作 モチーフ選び | | 2 |
| 7. | " | | 2 | 22. | " 資料集め | | 2 |
| 8. | " | | 2 | 23. | アイソメ作品制作ラフ画 | | 2 |
| 9. | " | | 2 | 24. | " | | 2 |
| 10. | " | | 2 | 25. | アイソメ作品ペン画 | | 2 |
| 11. | アクリルガッシュの使い方を学ぶ | | 2 | 26. | " | | 2 |
| 12. | " | | 2 | 27. | アイソメ作品コピック彩色 | | 2 |
| 13. | アクリルガッシュを使用しモチーフを描写 | | 2 | 28. | " | | 2 |
| 14. | " | | 2 | 29. | " | | 2 |
| 15. | " | | 2 | 30. | アイソメ作品提出 | | 2 |
| 履修上の注意事項 | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 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 | 2026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 | |
| 立体基礎 | | 演習科目 | | 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 | 選択 | 30 | 1 | 鳥羽 均 |
| 履修要件 | | | | | |
| 選択科目ではあるが、パッケージなどの立体物を制作する際のスキルに繋がる科目のため必ず履修すること。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 立体感覚の向上とパッケージデザインの基礎として、目的に応じたパッケージの方法や種類に対応できるようにする。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 様々な種類の紙を使用した演習や、作成したデザインをパッケージのスタイルに展開するための方法や技術を習得する。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 課題の提出及び正確さや質の高さ。 | | | | 学習意欲 | 20% |
| | | | | 課題 | 80% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. パッケージの基本となる箱の制作 | | | 2 | | |
| 2. パッケージの基本となる箱の制作 | | | 2 | | |
| 3. パッケージの基本となる箱の制作 | | | 2 | | |
| 4. キャラメル箱を使用した食品のデザイン | | | 2 | | |
| 5. キャラメル箱を使用した食品のデザイン | | | 2 | | |
| 6. キャラメル箱を使用した食品のデザイン | | | 2 | | |
| 7. 三面図と見取り図の演習 | | | 2 | | |
| 8. 厚紙(イラストボード)を使用した演習 | | | 2 | | |
| 9. 厚紙(イラストボード)を使用した演習 | | | 2 | | |
| 10. 厚紙(イラストボード)を使用した演習 | | | 2 | | |
| 11. 貼り箱の基礎 | | | 2 | | |
| 12. 本などのハードカバーの制作 | | | 2 | | |
| 13. 本などのハードカバーの制作 | | | 2 | | |
| 14. フレグランスのパッケージデザイン | | | 2 | | |
| 15. フレグランスのパッケージデザイン | | | 2 | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| | | | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | |
| ※単元ごと演習課題を実施する。 | | | パッケージデザイン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 | 2026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 | | 演習科目 | | 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 | 選択 | 60 | 2 | 川内 祐司 |
| 履修要件 | | | | | |
| 選択科目ではあるが、授業を通してグループワークでの自分の強みを見つけ、責任感を醸成するため、必ず履修すること。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 考察・制作・編集の3要素への取り組み 考察・・・思考を形にする訓練 制作・・・動かすための工夫や、深い考察を促す 編集・・・臨機応変やアイデアの柔軟性の獲得 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| ワークフローへの総合的な取り組み 時間管理と危機管理の習得が期待できる | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 進行状況に応じて指導を行います それに対してどのようなレスポンスがあるかを見ます。 授業内で最終課題（提出物）の制作を行いますのでテストはありません 最終課題は提出物の採点をするもので、授業中の進行状況は評価しません ※提出がなければ40点以上はつきません | | | | 学習意欲 | 20% |
| | | | | 理解度 | 20% |
| | | | | 提出物 | 60% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 各自、各班で必要に応じて調達 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. シラバス、授業内容説明・班分け | | | 2 | | |
| 2. プレーンストーミング | | | 2 | | |
| 3. 企業想定、企画考察、コンセプト確立 | | | 4 | | |
| 4. ストーリー、絵コンテ制作、キャラクター・美術デザイン | | | 8 | | |
| 5. 実制作 | | | 16 | | |
| 6. 撮影の説明と準備 | | | 2 | | |
| 7. 撮影 | | | 14 | | |
| 8. 編集 | | | 12 | | |
| 9. | | | | | |
| 10. | | | | | |
| 11. | | | | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| | | | | | |
| 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 | 2026年度 | | |
|--|--------|--|-------------|-------------|-------|
| | | 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 | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 甲賀 雅章 |
| 履修要件 | | | | | |
| デザインする上でのアイデアのヒントや物事の見方を習得するため、必須科目です。 | | | | | |
| 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。また、AIの使い方と注意事項についてもレクチャーと実践をする。 | | | | | |
| 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。完成に至るまでのプロセスを重要視する。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、開発のプロセスと発想の柔軟性を。後半の課題 (新しいトランプカード)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 (新入生教材で購入したマルマン クロッキーブック)、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。マインドマップ (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 | マーケティングとブランディング、そしてプロモーション (トランプ説明) | | 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. | 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 | | | |
| 12. | 講義、ワーク | 新しいトランプのアイデアを具体化する | | | |
| 13. | 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。 | | | |
| 14. | 講義、ワーク | | | | |
| 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 | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| 必須提出物は、①1Day1photo (10週分隔週提出) ②1Day1Design (10週分隔週提出) ③A3 My Poster 開発プロセスと完成品PDF ④新しいトランプの開発プロセス (PDF)と成果品(実物) ⑤ミニプレゼンのデータ 1つでも未提出課題があった場合、成績はつきません。 | | | | | |
| 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 | 2026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デザイン | | 演習科目 | | 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 | 選択 | 30 | 1 | ちば えん |
| 履修要件 | | | | | |
| 選択科目ではあるが、自身の発想力と表現力をじっくり養うための科目であるため、必ず履修すること。 | | | | | |
| 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。 | | | | 大課題 | 70% |
| | | | | ミニ課題 | 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、『One Day Esquisse』原田祐馬等。他動画等も含め随時更新のもの。 | | | | | |
| 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. | 大課題提出/プレゼンテーションⅠ | | | | 2 |
| 6. | 大課題提出/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 |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| レクチャーと課題制作、2本柱の授業です。授業を通して『大課題』が二つあり、いずれも課題提出が単位取得のために必須です。 | | | | | |
| 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 | 2026年度 | | |
|--|----------------------------------|-------|------|-----------------|------------------------------|-----|-----|
| | | | | 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 | | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 90 | 3 | 草ヶ谷 あつみ 田中 碧衣 | | |
| 履修要件 | | | | | | | |
| デザインに必要なアプリケーションの操作方法を習得するための必須科目です。 | | | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | | |
| 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。 | | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | | |
| 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。 | | | | | | | |
| 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 | 50% | |
| | | | | | テスト | 30% | |
| | | | | | 学習意欲 | 20% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | | |
| 【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 | | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | | |
| | | | 時間数 | | | | 時間数 |
| 1. | ◆Macの基本(パソコン、キーボード操作、 | | 4 | 16. | 【Photoshop】(どんなアプリか理解) | | |
| 2. | ファイル管理、ショートカットキー、サーバー接続) | | | 17. | ◆基本操作(各種パネル説明、新規作成、 | 4 | |
| 3. | ◆【Illustrator】(何ができるか、どんなアプリか説明) | | 8 | 18. | 保存、別名保存、解像度の理解、切り抜き) | | |
| 4. | ◆図形の操作(選択、着色等、基本図形作成、 | | 8 | 19. | ◆レイヤー操作(レイヤーモード、結合、 | 4 | |
| 5. | 色の塗り方、整列、パスファインダー、変形) | | | 20. | レイヤーマスク、選択範囲の調整) | | |
| 6. | ◆パスの操作(ベジエ曲線について、 | | 8 | 21. | 階層の理解、グループ化、選択・加工方法) | | |
| 7. | 直線・曲線、線パネル、トレース) | | | 22. | ◆選択範囲の操作(選択ツール各種の使い分け、 | 4 | |
| 8. | ◆画像の操作(配置、解像度について、 | | 8 | 23. | 選択ツール各種の使い分け、選択範囲の加工) | | |
| 9. | リンク・埋め込み配置、クリッピングマスク) | | | 24. | ◆画像補正の操作(トーンカーブ、色相彩度、 | 4 | |
| 10. | ◆文字の操作(文字組みの仕方、アウトライン化等) | | 8 | 25. | レベル補正、調整レイヤー、レイヤーマスク) | | |
| 11. | 文字パネル、段落パネル説明等) | | | 26. | ◆画像修復の操作(コピースタンプ、修復ブラシ、 | 4 | |
| 12. | ◆印刷の操作(プリンターの使い方、印刷設定習得) | | 4 | 27. | バッチツール、ゆがみ等) □ | | |
| 13. | ◆その他応用機能(アピアランスの使い方等) | | 4 | 28. | 【Illustrator】 【Photoshop】 課題 | | |
| 14. | 効果、フリー素材について等) | | | 29. | ◆総合課題：三つ折りパンフレット制作 | 10 | |
| 15. | ◆Illustratorの習得度を図るテストを実施 | | 8 | 30. | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | | | |
| 習得度を図るテストを受けること、また単元ごとの課題を確実に提出することが求められる。 | | | | | | | |
| 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。 | | | | グラフィックデザイン演習Ⅰ、Ⅱ | | | |

| シラバス(授業概要) | | 年度 | 2026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デザイン基礎 | | 演習科目 | 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 | 必須 | 90 | 3 | 千葉 法正 鈴木 宏幸 |
| 履修要件 | | | | | |
| Webデザインに必要なアプリケーションの操作方法を習得するための必須科目です。 | | | | | |
| 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 Figmaの基本操作の習得と | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> HTML・CSSの基礎、ウェブサイト構築に関する講義 小規模サイトのコーディング実習 サイト制作後の更新作業・運用実習 Figmaの基本操作と、LP/Webサイトのデザイン | | | | | |
| 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%:前半のみ) | | | 課題 | 30% | |
| 【提出物】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか | | | 提出物 | 20% | |
| 【学習意欲】 授業内容を理解しようとする姿勢、課題への主体的な取り組み、制作物の改善に向けた取り組み、授業内での質問・相談・確認などが適切にできているか | | | 学習意欲 | 50% | |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 【使用ソフト】 Figma / VisualStudioCode / CyberDuck など 【使用サービス】 ロリポップサーバー ※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。 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1-2 | 導入(授業について)／ツール・サーバーの確認 | 4 | 16. | 情報設計とUIとUX | 8 |
| 3-4 | 課題1:HTMLの基礎講義(基本タグと書式) | 4 | 17. | Figmaの基本 | 4 |
| 5-6 | 課題1:HTMLの基礎講義(HTMLの構造) | 4 | 18. | LPのデザイン□ | 8 |
| 7-8 | 課題1:CSSの基礎講義1(基本プロパティと書式) | 4 | 19. | レスポンスなLPデザイン□ | 8 |
| 9-10 | 課題1:CSSの基礎講義2(ボックスモデル) | 4 | 20. | 小規模サイトのデザイン (SP/PC) □ | 12 |
| 11-12 | 課題1:CSSの基礎講義3(classとid) | 4 | 21. | | |
| 13-15 | 課題2:HTML・CSSによる既存のサイト修正 | 6 | 22. | | |
| 16-20 | 課題3:小規模サイト制作1(一緒に作業) | 10 | 23. | | |
| 21-25 | 課題4:小規模サイト制作2(一人で作業) | 10 | 24. | | |
| | | | 25. | | |
| | | | 26. | | |
| | | | 27. | | |
| | | | 28. | | |
| | | | 29. | | |
| | | | 30. | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| 課題1～4及び授業ノートを確実に提出することが求められる。(千葉) 全ての課題のFigmaデザインデータの提出(鈴木) | | | | | |
| 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ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡB | | |
| ※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 | 2026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 | |
| 映像基礎 | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 30 | 1 | 兵庫 互 |
| 履修要件 | | | | | |
| 映像制作・編集に必要なアプリケーションの操作方法を習得するための必須科目です。 | | | | | |
| 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ともに、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 | | | | | |
| MacBook、スマートフォン、その他映像機器 | | | | 授業課題 | 80% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| (前半) デジタル一眼レフカメラ、メディア (SDカード)、大型モニター (TV、DVD鑑賞時)、スタジオ | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | 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. | 合成・効果 | | 4 | | |
| 6. | 実習(随時) | | 8 | | |
| 7. | 課題(随時) | | 2 | | |
| 8. | | | | | |
| 9. | | | | | |
| 10. | | | | | |
| 11. | | | | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| すべての課題提出が単位取得のために必須の場合。 単元ごとの課題を確実に提出することが求められる。 | | | | | |
| 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。 | | | クレイ、映像制作Ⅰ、Ⅱ | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | 2026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 I | | 演習科目 | | 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 | 必須 | 60 | 2 | 萩原 和幸 萩原 一浩 |
| 履修要件 | | | | | |
| 一眼レフカメラでの撮影に必要な操作方法を習得するための必須科目です。 | | | | | |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 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。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ようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 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。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ようになる。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 授業態度、課題提出、総合的な理解度 | | | | 学習意欲 | 10% |
| | | | | 課題提出 | 80% |
| | | | | 達成度 | 10% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| デジタル一眼レフカメラ、メディア（SDカード）、大型モニター（TV、DVD鑑賞時）、スタジオ大型ストロボ・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・書画カメラ | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | 時間数 | | | 時間数 |
| 1. | 講義の方向性 | 2 | 1. | 授業の説明 自己紹介 | 2 |
| 2. | 映画鑑賞 | 2 | 2. | デジカメの取り扱い方法～撮影してみる | 2 |
| 3. | カメラ操作について | 4 | 3-4. | 被写界深度の変化を体感して撮影を行う | 4 |
| 4. | 絞りとシャッタースピード・絞り | 4 | 5-6. | シャッタースピードの効果の撮影を行う | 4 |
| 5. | 絞りとシャッター速度・シャッタースピード | 4 | 7-8. | 色調で、温度感を伝える撮影を行う | 4 |
| 6. | 露出 | 4 | 9-10. | モノクロ表現で質感描写の撮影を行う | 4 |
| 7. | ホワイトバランスとカラーモード | 4 | 11-12. | ハイキーな写真とローキーな写真の撮影を行う | 4 |
| 8. | モノクロ | 4 | 13-14. | 大型ストロボを使い（A2以上）を複写す | 4 |
| 9. | 総合表現 | 4 | | | 4 |
| 始めのコマ=前回の作品の意図を発表～添削～提出 | | | | | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| 出席と課題提出を主たる評価ポイントとします。課題条件に則した制作を求めます。SDカードを忘れた場合、授業に参加することができません。 | | | | | |
| 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。 | | | 写真演習 II、写真表現 I、II | | |

| シラバス(授業概要) | | | | 年度 | 2026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 I | | 演習科目 | | 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 | 選択 | 30 | 1 | 草ヶ谷 あつみ 千葉 法正 |
| 履修要件 | | | | | |
| 選択科目ではあるが、1年間養った表現力を活かし、デザインのアプリケーションの操作方法の定着度を計るための科目であるため必ず履修すること。 | | | | | |
| 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「安倍川花火大会」のポスター制作を行う。 | | | | | |
| 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④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% |
| | | | | 学習意欲 | 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 | 16. | |
| 2. | アイデア出し | | 2 | 17. | |
| 3. | ラフ提出・修正 | | 2 | 18. | |
| 4. | デザイン確定 | | 2 | 19. | |
| 5. | 制作 | | 8 | 20. | |
| 6. | 中間チェック | | 2 | 21. | |
| 7. | 制作・修正 | | 8 | 22. | |
| 8. | 印刷物の入稿データ制作方法のおさらい | | 2 | 23. | |
| 9. | 提出 | | 2 | 24. | |
| 10. | | | | 25. | |
| 11. | | | | 26. | |
| 12. | | | | 27. | |
| 13. | | | | 28. | |
| 14. | | | | 29. | |
| 15. | | | | 30. | |
| 履修上の注意事項 | | | | | |
| 単元ごとの課題を確実に提出することが求められる。 | | | | | |
| 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。 | | | | | |