

2026年度 グラフィックデザイン科 科目表

2年生

| カリキュラム | グラフィックデザイン専攻 | Webクリエイティブ専攻 | 時期 | 担当 |
|---------------------|--------------|--------------|----|-----------------------|
| コミュニケーション活動Ⅱ | 30 | 30 | 通年 | 鈴木 |
| Web 概 論 | | 15 | 前期 | 鈴木 |
| Web 設 計 Ⅰ | | 60 | 通年 | 宮崎 |
| Web PR Ⅰ | | 30 | 前期 | 千葉 |
| Web デザイン 応用 ⅠA | 45 | | 通年 | 大村 |
| Web デザイン 応用 ⅠB | | 75 | 通年 | 鈴木 |
| グラフィックデザイン演習ⅠA | 45 | | 通年 | 橋本(14)鈴木(31) |
| グラフィックデザイン演習ⅠB | | 30 | 前期 | 千葉 |
| 写 真 演 習 Ⅱ | 15 | 15 | 前期 | 萩原一 |
| キ ャ リ ア プ ラ ン Ⅰ | 15 | 15 | 後期 | 桑原 |
| 知 的 財 産 権 | 15 | 15 | 後期 | 宮崎 |
| コ ピ ー ラ イ テ ィ ン グ | 15 | 15 | 前期 | 村松(1)・北村(1) |
| ソ ー シ ャ ル デ ザ イ ン | 15 | 15 | 前期 | 甲賀 |
| マ ー ケ テ ィ ン グ 基 礎 | 30 | 30 | 通年 | 販促研(前期15)・川松(後期15) |
| CI | 15 | 15 | 前期 | 長谷川 |
| 映 像 演 習 | 15 | 15 | 前期 | 兵庫 |
| エ デ ィ ト リ ア ル 基 礎 | 15 | 15 | 後期 | 寺尾 |
| ユニバーサルデザイン基礎 | 15 | 15 | 後期 | 本野 |
| ポ ー ト フ ォ リ オ 制 作 | 15 | 15 | 後期 | 兵庫 |
| サ ウ ン ド 演 習 | 15 | 15 | 前期 | 三浦(前半9)、大畑(後半6) |
| ビジュアルデザイン応用Ⅰ | 15 | | 後期 | 黒住 |
| ア ド バ タ イ ジ ン グ | 30 | | 前期 | 草ヶ谷 |
| パ ッ ケ ー ジ デ ザ イ ン Ⅰ | 15 | | 通年 | 橋本 |
| 映 像 企 画 | 15 | | 前期 | 望月伸 |
| 映 像 制 作 Ⅰ | 45 | | 通年 | ウンノ(前期30)草ヶ谷(後期15) |
| 広 告 イ ラ ス ト Ⅰ | | | 通年 | さいとう(前期30)東京モノケ(後期15) |
| 写 真 表 現 Ⅰ | | | 通年 | 萩原和 |
| 共 通 選 択 Ⅰ | 30 | 30 | | |
| 産学連携プロジェクトⅡ | 15 | 15 | 通年 | 橋本 |

| 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 |
| 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 | 鈴木 宏幸 学科内教員 |
| 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 | | | | | |
| 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. 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 | | | | | 10 |
| 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卒業生講話 | | | | | 2 |
| 8. ③企業見学 | | | | | 2 |
| 9. 下級生・上級生との交流プログラム | | | | | |
| 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 |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| 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 |
| 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 | 鈴木 宏幸 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Webの仕組みとインターネットの基礎知識 HTMLとCSSの基礎概念 Webデザイン、情報設計、UI/UXの理解 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 1年時に履修したWeb概論の知識を再確認するとともに、Webデザイナーとして必要になる情報設計、UI/UXについての基礎知識を学び、より実践的なデザイン | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 試験結果 (60%) | | | | 試験 | 60% |
| 小テスト (10%) | | | | 小テスト | 10% |
| 学習意欲 (授業態度等) (30%) | | | | 学習意欲 | 30% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 使用ソフト：Mac/PC、スマートフォン | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | | | 時間数 |
| 1-2 「Web」とは何か、情報はどう届くのか | | | | | 4 |
| 3-4 ブラウザとサーバーの歴史・OSとデバイス、セキュリティとリテラシー | | | | | 4 |
| 5-6 画像フォーマットの基礎 | | | | | 4 |
| 7 Webデザインの考え方 | | | | | 2 |
| 8-10 HTMLとは | | | | | 6 |
| 11-12 CSSとは、ボックスモデルとレイアウト基礎 | | | | | 4 |
| 14 全体の振り返り | | | | | 2 |
| 15 試験 | | | | | 2 |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | DTP・Web概論、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。 | | | | Webデザイン応用 | |

| 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 |
| 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 (ミスドの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 (ミスドの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% |
| 学習意欲 (簡易レポート、授業態度等) (10%) | | | | 学習意欲 | 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 | | |
| ※单元ご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ⅡB | | |

| 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 |
| 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 | 千葉 法正 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| Webを中心とした広報・広告物の制作にチャレンジすることで、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。また、制作を通して、情報発信に必要な視点や表現力、デザインの仕事に対する姿勢を養う。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 広報と広告、UXとUIの基礎知識 ・ UIの改善提案と理由の言語化、デザインの分析 ・ バナー、LP、ウェブサイトのデザイン演習 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 【課題】 デザインの完成度 | | | | 課題 | 40% |
| 【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 | 40% |
| 【学習意欲】 授業内容を理解する姿勢、課題への主体的な取組、制作物の改善に向けた取組、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 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop / Figma | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | | | 時間数 |
| 1 導入 PRとは？ 伝える内容を整理する（ミニ課題：プレスリリース） | | | | | 2 |
| 2-4 UXとUI デザインの理由を言語化する（ミニ課題：UI改善提案） | | | | | 6 |
| 5 デザインの観察 既存のデザインの分析 | | | | | 2 |
| 6-8 課題1：バナーデザイン バナーデザインの基本、スペースの中で情報を整理し一瞬で伝わる形にするには | | | | | 6 |
| 9-14 課題2：Webサイトデザイン（スポーツジム） サイトのデザインの基本、Figmaの基本 | | | | | 12 |
| 15-20 課題3：LPサイトデザイン（美容外科） 魅力を伝えて納得させるLP 業種に応じたトンマナと確認事項、優先順位の徹底 | | | | | 12 |
| 21-26 課題5：LPサイトデザイン（コンテスト） 興味を引いて行動させるLP ターゲットの確認と対象に合わせた表現 | | | | | 12 |
| 27-30 課題5：デザインの展開 ブランドやイベントのSNS・バナー・告知画像等ビジュアル展開 | | | | | 4 |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| ※单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 | |
|--|------|-------|------------------------|--------|-----------------------------|
| | | | | 2026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 | 大村 道彦 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| HTML・CSSの基礎を段階的に理解し、基本的なWebページの構築ができる力を身につける。 また、情報の整理やUI・ユーザビリティの考え方を踏まえ、目的に応じて適切な手法（コーディング/ツール）を選択し、Webページとして表現できる力を養う。 単ページから小規模なWebサイトを自力で構築し、情報発信ができるようになる。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 本授業では、HTML/CSSの基礎を復習するとともに、FigmaやWixなどのツールを活用しながらWeb制作の流れを学ぶ。ポートフォリオ制作や各種課題を通して、目的に応じた情報設計やデザインを実践し、「見せる・伝える・売る」ためのWeb表現力を身につける。 ※課題および授業の配分については、理解度・進度等に応じて随時調整を行う。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 【制作】企画・発想/理解・技術/完成度 【提出】スケジュール運用・管理/提出方法・仕様の正確性 【学習意欲】意欲姿勢・授業態度 上記基準により各課題を評価し、総合平均で成績を算出する。 合格要件は、①全課題を期限内に提出 ②各課題の平均が60点以上 | | | | 課題 | 50% |
| | | | | 提出 | 30% |
| | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 【使用ソフト】 VisualStudioCode / CyberDuck / Figma / Illustrator / Photoshop ほか 【使用サービス】 ロリポップ (Webサーバー) /WIX/Chat GPT ほか 【教科書・教材】 教科書 (Teamsなどで別途通知)、必要に応じてサンプルデータを配布 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | | | 時間数 |
| 1 オリエンテーション (授業概要・環境確認) | | | | | 2 |
| 2-8 Wixポートフォリオ制作・発表 - Figma流用可 / ページ構成 / 発表 | | | | | 14 |
| 9-16 HTML/CSS基礎 (教科書 Ch4) - 基本タグ / 構造 / シングルカラム / レスポンシブ | | | | | 16 |
| 17-23 レイアウト実装 (教科書 Ch6) - カードUI / Flex・Grid / デザイン → 実装 | | | | | 14 |
| 24-31 Webデザイン実践①: 情報設計 (教科書 Ch5) - 2カラム / ブログレイアウト | | | | | 16 |
| 32-37 Webデザイン実践②: 導線設計 (教科書 Ch7) - フォーム / SNS | | | | | 12 |
| 38-45 最終課題 (企画・制作・発表) - 複数ページサイト制作 (Wix/コーディング) | | | | | 16 |
| 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。 | | | Webデザイン基礎、Webデザイン応用IIA | | |

| 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 | |
| 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 | 選択 | 150 | 5 | 鈴木 宏幸 | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | |
| Figmaを使用し、実際の業務と同様にワイヤーフレームからプロトタイピングまで、ユーザビリティやコーディングを意識したウェブサイトのデザインができるようになる。 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| UIとUXの基礎概念からリサーチ手法、Figmaを用いた実務的なUI設計、デザインシステムの構築、LP・Webサイト・WebアプリおよびネイティブアプリのUI制作まで、ユーザー中心設計に基づいたデザインプロセスを総合的に習得する。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 提出課題の完成度 (70%) | | | | | 課題 | 70% |
| 提出期限 (10%) | | | | | 提出期限 | 10% |
| 学習意欲 (授業態度等) (20%) | | | | | 学習意欲 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| Figma、Mac/PC、スマートフォン | | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | | |
| | | | | | | 時間数 |
| 1-4 ウェブサイト制作のワークフローと必要な知識 | | | | | | 2 |
| 1-4 UI/UXとHCD、情報設計、コーディングを意識したレイアウト | | | | | | 4 |
| 5-8 FigmaによるLP制作 | | | | | | 6 |
| 9-12 LPのコーディング | | | | | | 6 |
| 13-16 スタイルガイドとデザインシステム | | | | | | 2 |
| 17-32 小規模ウェブサイトの情報設計、デザイン、プロトタイピング | | | | | | 12 |
| 33-76 | | | | | | |
| 77-90 CMSを使用する場合のWebサイトのデザイン | | | | | | 8 |
| 91-120 UXリサーチを含むWEBサイト制作 | | | | | | 16 |
| 121-150 コーディング、Webサイトの公開と更新作業 | | | | | | 10 |
| ネイティブアプリのデザイン | | | | | | 30 |
| ※授業の進捗具合により、前倒しまたは一変更する場合があります。 | | | | | | 66 |
| その他 | | | | 関連科目 | | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | Web設計Ⅱ、Webデザイン応用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 | |
| | | | | 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 鈴木 宏幸 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 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。 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 | | | | | |
| ①Illustrator、Photoshopのオペレーション理解度の定着。 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。 ③課題を通して現場と同じ印刷物の制作過程を学ぶ。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 学習意欲：出席率・授業態度・取り組み姿勢 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) | | | | 学習意欲 | 50% |
| | | | | 提出期限 | 10% |
| | | | | 課題 | 40% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop ※各自が集めた印刷物 | | | | | |
| 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. | テキストボックス、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. | ※課題の順番は変更となる場合があります。 | |
| 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 | | |
| ※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。 | | | グラフィックデザイン演習 II A | | |

| 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 | 40% |
| 【学習意欲】 授業内容を理解する姿勢、課題への主体的な取組、制作物の改善に向けた取組、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 | 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. 導入 授業について | 2 | 16. 課題4 名刺 | 2 | | |
| 2. 課題1 校正と修正 | 2 | 17. 印刷手配 (ネット印刷) | 2 | | |
| 3. 課題2 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. 課題5 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. 地図の制作 | 2 | 21. ターゲットの設定 | 2 | | |
| 7. ▶順次チェック・修正 | 2 | 22. 色調整と切り抜き | 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. 課題3 A4両面チラシ | 2 | 25. 課題6 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. デザインの4つの原則 | 2 | 27. 細部の処理 | 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. ポートフォリオの入れ方 | 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 | | |
| ※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。 | | | グラフィックデザイン演習 II B | | |

| 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 |
| 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・トレパ・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クラス合同授業) | | | | | 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、写真表現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 | | |
|--|------|-------|-------------|--------|-------------|-----|
| | | | 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 | 単位数 | 担当教員 | |
| 2 | 後期 | 必修 | 30 | 1 | 桑原 祐介 | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | |
| 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 | | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | | |
| 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。 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 授業態度 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) 提出課題の提出期限遵守 | | | | | 意欲・姿勢 | 40% |
| | | | | | 課題 | 20% |
| | | | | | 期限遵守 | 40% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| 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 | | | | | | |
| 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)電話実務・電話の受け方・掛け方等 | | | 2 | | | |
| 4. ビジネスマナー(4)ビジネス文書の書き方・送り方等 | | | 2 | | | |
| 5. ビジネスマナー(5)企業実務その他 | | | 2 | | | |
| 6. 履歴書の書き方(1)自己紹介のネタ探し・自己分析 | | | 2 | | | |
| 7. 履歴書の書き方(2)自己紹介を文章にする | | | 2 | | | |
| 8. 面接練習(1)模擬面接・面接官のチェックポイント | | | 4 | | | |
| 9. 面接練習(2)模擬面接 | | | 4 | | | |
| 10. 面接練習(3)模擬面接 | | | 4 | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | キャリア講座 I | | | |
| ※実務経験のある教員が担当する科目である。 | | | キャリアプラン II | | | |

| 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 |
| 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%) 授業毎レポート(20%) | | | | 試験 | 80% |
| | | | | レポート | 20% |
| 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」 教材：コピトレ(オリジナルアプリ) | | | | | |
| 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(質疑応答／レポートチェック) | | | | | 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 | | |
|--|------|-------|---------------|--------|-------------|
| | | | 2026年度 | | |
| | | | 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 | 0.2 |
| 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 |
| 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 | | |
| ※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 |
| 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. | 機能的価値と情緒的価値 | | 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 | | |
| ※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 | |
| 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。リサーチに関しては、AIの使い方も指導していく。 | | | | | | |
| 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。 | | | | |
| 5. | | チーム毎の取り組む課題を決める。 | | | | |
| 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 | | | |
| ※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 |
| 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 | (株) 販売促進研究所 川松 夕見子 |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| 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。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。 | | | | | |
| 授業の概要 | | | | | |
| 前半15コマを(株)販売促進研究所、後半15コマを川松夕見子が担当する。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。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。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 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) | | | | | 課 題 80% 授業態度 20% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 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 | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | 時間数 | | |
| 1. | 事例から学ぶマーケティング戦略①/オリエン | 2 | 16. | 講座概要、ウォーミングアップワーク | 2 |
| 2. | 事例から学ぶマーケティング戦略② | 2 | 17. | アイデア出し(ブレインストーミング、KJ法) | 2 |
| 3. | | 2 | 18. | 現状分析に必要な情報 | 2 |
| 4. | 事例から学ぶマーケティング戦略③ | 2 | 19. | SWOT分析と仮説づくり | 2 |
| 5. | | 2 | 20. | マーケティングリサーチ(目的と手法) | 2 |
| 6. | 事例から学ぶマーケティング戦略④ | 2 | 21. | ターゲット設定とプロファイリング | 2 |
| 7. | | 2 | 22. | ニーズの深掘り(ニーズの三段構造) | 2 |
| 8. | 事例から学ぶマーケティング戦略⑤ | 2 | 23. | ポジショニング | 2 |
| 9. | | 2 | 24. | コンセプト作り | 2 |
| 10. | 事例から学ぶマーケティング戦略⑥ | 2 | 25. | マーケティングミックスとプロモーション企画 | 2 |
| 11. | | 2 | 26. | 企画書の構成と表現手法 | 2 |
| 12. | 事例から学ぶマーケティング戦略⑦ | 2 | 27. | 企画書作成(コンセプトワーク) | 2 |
| 13. | | 2 | 28. | 企画書作成(具体案の提示) | 2 |
| 14. | 事例から学ぶマーケティング戦略⑧ | 2 | 29. | 企画書プレゼンと総括 | 2 |
| 15. | | 2 | 30. | „ | 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。 | | | マーケティング実践、WebPR II | | |

| 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 | |
| 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 | | | | | | |
| 課題（提出率と課題の完成度、課題以外の提出物や発表の内容も含む） 学習意欲（授業への参加度、授業に取り組む姿勢） | | | | | 課題 | 50% |
| | | | | | 学習意欲 | 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 | |
|--|------|-------|-------|--------|-------------|
| | | | | 2026年度 | |
| | | | | 科目コード | |
| 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。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 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% |
| | | | | 学習意欲 | 10% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 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、パラメーター設定） | | | | | 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 | |
| ※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 | |
| 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% |
| | | | | | 技術習熟度 | 50% |
| | | | | | 学習意欲 | 30% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 『InDesignやさしい入門』 技術評論社 ● 授業内で配布する素材データ等 | | | | | | |
| 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（情報を整理して読みやすい誌面を作る） | | | | | 2 | |
| 10. 演習10／レイアウト演習（オリジナルのレイアウトに展開できる応用力を身につける） | | | | | 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 | | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | エディトリアル演習 | | |
| ※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 | 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 | |
| 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)SDGsとは～SDGsグループワーク～発表 2)ユニバーサルデザインとは～多様性グループワーク～発表 3)ユニバーサルデザイン具体例～疑似体験グループワーク～発表 4)デザインの視点 5)レポート課題～提出 | | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | | |
| 1. 学習意欲／取り組みの姿勢と真剣度 2. グループワーク／目的に向けた研究力、実行力 3. レポート提出／提出期限の厳守と観察力、洞察力を評価対象とする | | | | | 学習意欲 | 20% |
| | | | | | グループワーク | 20% |
| | | | | | レポート提出 | 60% |
| 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 | | | 時間数 |
| 1. 講義：SDGsとは | | | 4 | | | |
| 2. →SDGsグループワーク～発表 | | | | | | |
| 3. 講義：ユニバーサルデザインとは | | | 6 | | | |
| 4. 〃 | | | | | | |
| 5. 〃 | | | | | | |
| 6. →多様性グループワーク～発表 | | | 2 | | | |
| 7. 講義：ユニバーサルデザイン具体例 | | | 4 | | | |
| 8. 〃 | | | | | | |
| 9. →疑似体験グループワーク | | | 6 | | | |
| 10. 〃 | | | | | | |
| 11. 〃 | | | | | | |
| 12. →疑似体験グループワーク～発表 | | | 2 | | | |
| 13. 講義：デザインの視点 | | | 4 | | | |
| 14. 〃 | | | | | | |
| 15. 課題：レポート作成～提出 | | | 2 | | | |
| その他 | | | 関連科目 | | | |
| ※单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 | |
|--|------|-------|-------|---------|-------------|
| | | | | 2026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 | 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・学習意欲 | 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 | |
| ※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 | |
| 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：前半9コマを担当) 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。 (大畑：後半6コマを担当) プレミアで動画の音声トラックを作成する基礎を学ぶ。</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。 (大畑) マイク収録、素材の編集加工からミックスまでの一連の流れを行う。またプレミア以外でも同様の作業ができるよう「やりたい作業が言語化できる」ように知識も補う。</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. | サウンド基礎 | 1 |
| 2. | リズム打ち込み | | 2 | 2. | エフェクター基礎 | 1 |
| 3. | コード進行とスケール | | 2 | 3. | マイク収録基礎 | 1 |
| 4. | 音響素材制作 | | 2 | 4. | 音声トラック制作実習 | 2 |
| 5. | 音響編集 | | 2 | 5. | マイク収録実習 | 1 |
| 6. | 動画素材制作 | | 2 | 6. | | |
| 7. | 動画編集・音響合成 | | 2 | 7. | | |
| 8. | ナレーション・サンプリング基礎 | | 2 | 8. | | |
| 9. | | | | 9. | | |
| 10. | | | | 10. | | |
| 11. | | | | 11. | | |
| 12. | | | | 12. | | |
| 13. | | | | 13. | | |
| 14. | | | | 14. | | |
| 15. | | | | 15. | | |
| 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 |
| 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 |
| 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する。 | | | | | |
| 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、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. コラージュ作品の発表評価 (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 | |
| ※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 | |
| 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 | | | | | 学習意欲 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 | | 4 | 16. | 新聞広告完成 | 4 |
| 2. | | | | 17. | プレゼン準備・AI、PDFデータ提出 | 4 |
| 3. | テーマの選定・企画テーマの決定 | | 4 | 18. | プレゼンテーション・講評 | 4 |
| 4. | | | | 19. | | |
| 5. | 企画した内容をラフで表現 | | 4 | 20. | | |
| 6. | 企画案アイデアチェック | | 4 | 21. | | |
| 7. | (コピー考案) | | 4 | 22. | | |
| 8. | ↓ | | 4 | 23. | | |
| 9. | | | 4 | 24. | | |
| 10. | Mac作業（随時コピーチェック） | | 4 | 25. | | |
| 11. | | | | 26. | | |
| 12. | ↓ | | 4 | 27. | | |
| 13. | | | 4 | 28. | | |
| 14. | 原寸出力チェック | | 4 | 29. | | |
| 15. | 作品ブラッシュアップ | | 4 | 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 | |
|--|------|-------|---------|-----------|-----------------------------|
| | | | | 2026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% |
| | | | | 学習意欲 | 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 | |
| ※单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 | | |
|--|------|-------|--------------|------|-----------------------------|
| | | | 2026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。 3つを必須課題、1つを任意制作課題とする。 | | | | | |
| 成績評価の方法 | | | | | |
| 学習意欲：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 ③課題意図に沿った制作ができているか 任意課題を制作した人はそのクオリティにより加点を付与する。 | | | | 学習意欲 | 20% |
| | | | | 提出期限 | 10% |
| | | | | 課題 | 70% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop 参考見本として実際の商品パッケージを自分で購入し収集する。 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. 中間チェック | | | | | 2 |
| 6. 仕上げチェック | | | | | 2 |
| 7. 講評／課題② | | | | | 2 |
| 8. ラフチェック | | | | | 2 |
| 9. 中間チェック | | | | | 2 |
| 10. 仕上げチェック | | | | | 2 |
| 11. 講評／課題③ | | | | | 2 |
| 12. ラフチェック | | | | | 2 |
| 13. 中間チェック | | | | | 2 |
| 14. 仕上げチェック | | | | | 2 |
| 15. 講評、まとめ | | | | | 2 |
| 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 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 | |
|---|-------------------------|-------|---------|--|-----------------------------|-----|
| | | | 科目コード | | | |
| 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 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 | 選択 | 90 | 3 | ウンノ ヨウジ 草ヶ谷 あつみ | |
| 授業の目的・目標 | | | | | | |
| <p>(前半60コマ：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。 (後半30コマ：草ヶ谷) 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。 (草ヶ谷) 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 | | | | | | |
| (ウンノ) 企画内容と制作したCMの映像それぞれの評価 (草ヶ谷) 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% |
| | | | | | 学習意欲 | 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「依頼案件」についてのオリエンテーション テーマ：静岡デザイン専門学校 CM制作 | 2 | |
| 2. | 企画のアドバイスと案の決定 | 2 | 2. | 各学科の特徴を取材・リサーチ・研究し、訴求ポイントを理解する。ターゲットに対してシズデのメリットをアピールする企画作り。 | 2 | |
| 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) | 4 | |
| 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。 | 4 | |
| 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 | 8 | |
| 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 プレゼンテーション資料を制作 | 8 | |
| 7. | 撮影時のマイクの種類と音の違い、映像の編集 | 2 | 7. | 15秒CMの映像を完成しプレゼンテーション | 2 | |
| 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 | | | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | 映像制作 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 |
| 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 | 90 | 3 | さいとう しげき |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| (前半30コマ) 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 | | | | | |
| 学習意欲50% 作品の出来栄え50% | | | | 学習意欲 | 50% |
| | | | | 課題 | 50% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| CLIP STUDIO PAINT、PC、板タブもしくはタブレット | | | | | |
| 授業内容・授業計画 | | | | | |
| | | | | | 時間数 |
| 1. 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 | | | | | 2 |
| 2. // | | | | | 2 |
| 3. 前回のイラストの講評。ツールの使い方(授業ごとに少しづつ) | | | | | 2 |
| 4. 指定されたキャラクターの制作。(作風・ポーズなど指定) | | | | | 2 |
| 5. // | | | | | 2 |
| 6. 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。 | | | | | 2 |
| 7. ラフ(ネーム)に起こしたページを制作する | | | | | 2 |
| 8. // | | | | | 2 |
| 9. キャラクターを依頼イメージに合わせて描き起こす。 | | | | | 2 |
| 10. // | | | | | 2 |
| 11. 仮定のクライアントからの依頼でイラストを描く(総合) | | | | | 2 |
| 12. ウェブコンテンツの中で必要なモノ | | | | | 2 |
| 13. 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。 | | | | | 2 |
| 14. 一式完成させて納品するまでの想定 | | | | | 2 |
| 15. // | | | | | |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | 広告イラスト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 | |
| | | | | 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 | 90 | 3 | 東京モノノケ |
| 授業の目的・目標 | | | | | |
| (後半60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2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。提出期限の遵守を含めて「課題」の採点で評価する。 | | | | 授業態度 | 10% |
| | | | | ラフ提出 | 10% |
| | | | | 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回課題説明・ラフ確認 | | | | | 4 |
| 2. 第1回課題 | | | | | 4 |
| 3. 第1回課題提出 | | | | | 4 |
| 4. 第2回課題説明・ラフ確認 | | | | | 4 |
| 5. 第2回課題ラフ確認 | | | | | 4 |
| 6. 第2回課題ラフ確認 | | | | | 4 |
| 7. 第2回課題 | | | | | 4 |
| 8. 第2回課題提出 | | | | | 2 |
| 9. | | | | | |
| 10. | | | | | |
| 11. | | | | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | 広告イラスト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 | |
|--|---|-------|---------------|--------|-----------------------------|-----|
| | | | 科目コード | | | |
| 授業科目名 | | | 授業形態 | | 学科・コース | |
| 写真表現 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 | 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 | | | | | 学習意欲 | 10% |
| | | | | | 提出 | 50% |
| | | | | | 達成度 | 40% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | | |
| カメラ・ストロボ・パソコン・フォトショップ・モデル・ヘアメイク | | | | | | |
| 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 |
| | | | | 15. | 撮影準備 | 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 | 16. | 撮影実習 | 10 |
| | | | | 17. | 撮影した画像データの仕上げ | 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 | 18. | 街中スナップ写真表現 | 8 |
| | | | | 19. | 撮影データ仕上げ | 4 |
| 6. | Studioにて物撮の実技・ガラス瓶の撮影行う | | 4 | 20. | 写真の見せ方・まとめ方 | 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 | 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 |
| 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 | | | |
| | | | 4 | | | |
| 10. | フォトレタッチ-画像の修復・加工：人物編 | | 4 | | | |
| 11. | フォトレタッチ-画像の修復・加工：物編1 | | 4 | | | |
| その他 | | | | 関連科目 | | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | 写真表現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 | |
| | | | | 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 | 橋本 明奈 |
| 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 | | | | | |
| 外部との連携の案件に取り組む。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、チームとしての企画・デザインの完成度を高める。また、周囲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学習意欲（グループワークへの参加姿勢、役割に対して責任感を持って取り組んだか、企画をより良いものに仕上げようとする取り組み姿勢） ②課題（企画に対しての提案内容と企画書のクオリティ） | | | | 学習意欲 | 50% |
| | | | | 課題 | 50% |
| 使用テキスト・教材 | | | | | |
| 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. 事業の概要説明・第1回課題説明・ラフ確認 | | | | | 4 |
| 2. 第1回課題 | | | | | 4 |
| 3. 第1回課題提出 | | | | | 4 |
| 4. 第2回課題説明・ラフ確認 | | | | | 4 |
| 5. 第2回課題ラフ確認 | | | | | 4 |
| 6. 第2回課題ラフ確認 | | | | | 4 |
| 7. 第2回課題 | | | | | 4 |
| 8. 第2回課題提出 | | | | | 2 |
| 9. | | | | | |
| 10. | | | | | |
| 11. | | | | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |
| その他 | | | | 関連科目 | |
| ※单元ごと演習課題を実施する。 | | | | 広告イラストⅡ | |
| ※実務経験のある教員が担当する科目である。 | | | | | |