

2026年度 グラフィックデザイン科 科目表

3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Ⅲ	30	30	通年	兵庫
キャリアプランⅡ	15	15	通年	桑原
Web 設 計 Ⅱ		105	通年	宮崎
Web PR Ⅱ		45	通年	桜井
動 画 演 習		30	前期	星野
Web デ ザ イ ン 応 用 IIA	45		通年	千葉
Web デ ザ イ ン 応 用 IIB		90	通年	大村
グラフィックデザイン演習IIA	45		通年	千葉
グラフィックデザイン演習IIB		30	前期	佐伯
アドバタイジングⅡ	30		前期	前田
ユニバーサルデザイン演習	30		前期	本野
パッケージデザインⅡ	15		前期	鳥羽
キャラクタービジネス	15		前期	塩澤・橋本(8)
エディトリアル演習	45		通年	橋本
マーケティング実践	45		通年	兵庫・桜井(8)
映 像 制 作 Ⅱ	30		前期	草ヶ谷
広 告 イ ラ ス ト Ⅱ			前期	東京モノケ
写 真 表 現 Ⅱ			前期	萩原和
卒 制 研 究	30	30	前期	鈴木(30)・草ヶ谷(30)・兵庫(10)・宮崎(15)・橋本(10)
卒 業 制 作	60	60	後期	鈴木(60)・草ヶ谷(48)・兵庫(30)・宮崎(48)・萩原(20)・鳥羽(20)・さいとう(10)・橋本(36)
共 通 選 択 Ⅰ	15	15		
産学連携プロジェクトⅢ	30	30	前期	黒住(15)兵庫(15)

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Ⅲ			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 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。 就職活動に関する講座。</p>						
成績評価の方法						
学習意欲（出席率・取り組み姿勢）とその都度、指定されたレポート提出がされていること。					学習意欲	80%
					レポート	40%
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						6
3. 校外研修						
4. 時期に合わせた美術館・デザイン系展示会等の見学等						4
5. 就職活動に関するプログラム						2
6. 下級生との交流プログラム						
7. ①卒業制作展示審査見学会						4
8. ②内定報告会						4
9. しずおかコピー大賞応募のためのコピー講座						4
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。						
※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	
3	通年	必修	30	1	桑原 祐介	
授業の目的・目標						
<p>社会人として最低限求められる業務スキルやコミュニケーションスキルについて、実践を通じて引き上げを図る。また入社後に戸惑いがちなケースや悩んでしまいがちな場面に対して予習する機会を設け、対処スキルを身につける。マナーブック作成を通じ、訪問・来客対応や電話対応、名刺交換、社内の人間関係のマナーや対応スキルの向上を図る。</p>						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・グループディスカッションを通じた社会人としての判断力の向上・拡大と修正 ・ワークを通じた発信・プレゼン力や電話対応、メール作成、報連相のスキルアップ ・他者ロープレの時間を活用し、1人1～2ページ程度のマナーイラストや解説pdfを作成し、年度末にこれをクラスで共有することでマナーや対応スキルの向上を図る（4コマ程度） 						
成績評価の方法						
<p>授業に臨む意欲・姿勢、提出課題の内容（マナーイラスト・解説pdf）、提出課題の提出期限遵守（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及び事前の相談なく提出期限に遅れた場合は厳正に対処するものとする）</p>					意欲・姿勢	40%
					課題	20%
					期限遵守	40%
使用テキスト・教材						
<p>秘書検定テキスト 講師が作成する資料</p>						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	「働く」を社会人の悩みから学ぶ		2	16.		
2.	秘書の判断に学ぶ～適切な行動		6	17.		
3.	発信力・プレゼン力向上		2	18.		
4.	電話対応のレベルアップ		4	19.		
5.	メール文作成のレベルアップ		4	20.		
6.	報連相のレベルアップ		4	21.		
7.	ケーススタディによる対応力向上		4	22.		
8.	辞めたくなくなったら……		2	23.		
9.	Kゲーム		2	24.		
10.				25.		
11.				26.		
12.				27.		
13.				28.		
14.				29.		
15.				30.		
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			マナー講座、キャリアプラン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		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Ⅱ			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
時間数は45分換算					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	210	7	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> JavaScriptおよびPHP言語についてプログラミングの基礎知識と基礎技術を身につけ、小規模のWebサイトで利用されている簡単なプログラムコードの解説と修正ができるようにする。 WordPressにてオリジナルテンプレートを使ったシンプルなWebサイトの構築方法を理解できるようにする。 Webマーケティングに関する基礎知識を習得する 					
授業の概要口					
<ul style="list-style-type: none"> JavaScriptおよびPHPによる、初級プログラミングの講義および実習 WordPress：インストール/設定/オリジナルテンプレートの作成/カスタム投稿/カスタムフィールド/ミスドサイトのWP化 Webマーケティングの講義 					
成績評価の方法					
【前期：試験1】プログラミングテスト(30%) 【前期：課題1】おみくじ、じゃんけん、星座、九九、カレンダープログラム(20%) 【後期：試験2】Webマーケティングテスト(20%) 【後期：課題2】WordPressによるカタログサイト(ミスド)(30%)					試験 50% 課題 50%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画					
1-30 JavaScriptによるプログラミング <ul style="list-style-type: none"> - 開発環境の設定 - 変数/真偽値/各種演算子/conts/let/if/while/for - データの型/オブジェクト/組み込み関数/自作関数 - 課題プログラム(おみくじ/じゃんけん/サザエさんじゃんけん/九九の表/カレンダー) 31-50 PHPによるプログラミング <ul style="list-style-type: none"> - 開発環境の設定 - 変数/真偽値/各種演算子/if/while/for - データの型/配列/組み込み関数/自作関数 - 課題プログラム(12星座を調べる/カレンダー) 51-90 WordPressでカタログサイト(ミスド)を構築 <ul style="list-style-type: none"> - インストール/基本設定/テンプレートの扱い/カスタムポストとカスタムフィールド - オリジナルテンプレートとカタログサイト(ミスド)の構築 91-105 Webマーケティング <ul style="list-style-type: none"> - メール/SNS/SEO/Web広告他 					時間数
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設計Ⅰ、Webデザイン応用ⅠB・ⅡB、WebPRⅠ		

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 PR II			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
時間数は45分換算					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	2	桜井 貴斗
授業の目的・目標					
Web PRを学ぶことでグラフィックデザインのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。その結果、消費者・生活者（ブランド・商品・サービスを買ってくれる人）にの魅力を伝えることができるようになることを目指す。					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ・グループディスカッションを通じた社会人としての判断力の向上・拡大と修正 ・ワークを通じた発信・プレゼン力や電話対応、メール作成、報連相のスキルアップ ・他者ロープレの時間を活用し、1人1〜2ページ程度のマナーイラストや解説pdfを作成し、年度末にこれをクラスで共有することでマナーや対応スキルの向上を図る（4コマ程度） 					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・課題提出（WebPRに関する課題） ・学習意欲（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					
配布資料					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	授業概要&マーケティングとは		2	15 傘のサンプル手配&流れの説明	4
2.	傘PJオリエンテーション		4	16 ブランディング実践・事例	4
3.	Webマーケティングとは		4	17 サンプル修正&手配	4
4.	現場視察&インタビュー		4	18 サンプル撮影&クラファンとは	4
5.	リサーチとは&リサーチ実践		4	19 クラファンページ制作実務	8
6.	リサーチ結果振り返り&仮説構築		4	20 クラファンページプレゼン	4
7.	広報・PR戦略概論		4	21	
8.	コンセプト策定		4	22	
9.	傘のデザイン実践①		8	23	
10.	中間報告・プレゼン・講評		4	24	
11.	ブランディングとは		4	25	
12.	マーケティング理論		4	26	
13.	フィールドリサーチ		4	27	
14.	傘のデザイン実践②		8	28	
15.				30.	
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			マナー講座、キャリアプラン 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		
				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	
動画演習			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	
3	前期	必修	60	2	星野裕司 広告写真事務所	
授業の目的・目標						
表現方法の一つとして、スチール撮影や動画撮影を学ぶ 写真と映像を組み合わせた動画編集を体験し、価値観、視野を広げ自己理解を深める						
授業の概要						
撮影、動画編集に必要な基礎知識と撮影機材の使い方を習得し、経験、技術、表現力を身に付ける AdobePhotoshop、PremiereProを使い、作品の質を向上させる						
成績評価の方法						
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				期末試験	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.	撮影実習 基礎	スタジオ人物撮影	写真、動画撮影の基礎	デジタル知識	ジンバル	4
2.	PhotoRetouch	基本設定	ペンタブ	色補正の基礎知識	ブラシ コピースタンプ トーンカーブ	4
3.	撮影実習 基礎	スタジオ撮影	写真	動画	ライティング	4
4.	動画編集 基礎	Premiere Pro	/	基本設定	BGM カット トーン調整	4
5.	PhotoRetouch	肌修正	選択範囲	レイヤーマスク	パス 切り抜き	4
6.	撮影実習 I	①	プロフィール動画	/	企画構成 作品テーマ ストーリー コンテ	4
7.	動画編集 I	①	Premiere Pro	/	タイムライン トランジション エフェクトコントロール	4
8.	撮影実習 I	②	プロフィール動画	/	BGM選曲 スクリプト インサート	4
9.	動画編集 I	②	Premiere Pro	/	テロップ 文字要素 タイムラプス 書き出し	4
10.	PhotoRetouch	画像合成	描画モード			4
11.	撮影実習 II	①	シネマティック映像制作	v-log	180秒	4
12.	動画編集 II	①	Premiere Pro	v-log	180秒	4
13.	撮影実習 II	②	シネマティック映像制作	v-log	180秒	4
14.	動画編集 II	②	Premiere Pro	v-log	180秒	4
15.	動画編集 II	③	Premiere Pro	/	作品発表	4
その他					関連科目	
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度		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ⅡA			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
時間数は45分換算					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	90	3	千葉 法正
授業の目的・目標					
Webサイト制作に必要な知識と技術を実践的に学びながら、目的や条件に応じて適切に設計・構築する力を身につける。また、基礎を踏まえたうえで、周辺知識や新しい制作手法にも触れ、表現だけでなく実現性を踏まえた提案や制作、制作に関わる関係者との円滑な連携ができる力を育てる。					
授業の概要					
提案・デザイン・サイト構築・運用を行う上で必要なスキルを、サイト制作などの演習に重点を置いて学んでいく。さまざまな手法やツールに触れながら、実際の現場で用いられる技術や作業工程についても学び、実務的な知識の習得とデザインスキルの向上につなげる。 ※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					
【課題】 表示時の完成度 (15%) コードやデータの正確性 (15%)				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	20%
【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	50%
使用テキスト・教材					
【使用ソフト】 VisualStudioCode/CyberDuck/Figma/Illustrator/Photoshop/Local 【使用サービス】 ロリポップサーバー/Google検索コンソール・アナリティクス/Studio					
授業内容・授業計画					
					時間数
1-4 jQuery基礎 - JavaScriptとは? / スライダー / ライトボックス / ハンバーガーボタン					8
5-18 サイト構築演習 - FlexとGrid / レスポンシブ / モダンCSS / Splide / 簡単な動きの実装					28
19-20 アクセス解析入門 - Google検索コンソール / Googleアナリティクス					4
21-24 構築の周辺知識 - Sass / GSAP / WordPress (Local / 既存テーマとオリジナルテーマ)					8
23-28 Figma Site演習 - オートレイアウト・コンポーネント・バリエーションおさらい / サイト公開					12
29-34 Studio演習 - ノーコードツール / 基礎的な使い方 / CMS					12
35-45 演習課題 - デザイン～公開					22
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		
※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ⅡB			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
時間数は45分換算					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通年	必修	180	6	大村 道彦
授業の目的・目標					
「HTML・CSS・jQueryによる中級コーディングスキル」と「WEB実務で必要な知識の習得」を通じて、企画提案から運用までの流れを理解し、小～中規模サイトの構築・サイト運用・レスポンスやユーザビリティを意識したデザイン提案・制作を行うための実践的な力を身につける。					
授業の概要					
提案・デザイン・サイト構築・運用を行う上で必要なスキルを、サイト制作などの演習に重点を置いて学んでいく。2年次（基礎編）よりも踏み込んだ実践的なサイト制作を行うことで、デザインスキルの向上・基礎コーディングの定着を図り、実際の現場で使われる技術や作業工程も学習する。 ※課題および授業の配分については、理解度・進捗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・学習意欲 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				制作	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					
コマ					時間数
1-30 ランディングページ制作 (単ページのウェブサイト)					
・教科書 (Webフォント、アイコンフォントの活用) ～練習問題					16
・企画・プロトタイピング					20
・HTML/CSS コーディング					24
31-60 コーポレートサイト制作 (マルチデバイスに対応した小規模ウェブサイト制作)					
・教科書 (メディアクエリ、レスポンスデザイン) ～練習問題					16
・企画・プロトタイピング					20
・ノーコードツール (Wix または FigmaSite) で実装～公開					24
61-90 特設サイト制作					
さまざまなレイアウトや表現手法、アニメーションなど バラエティ性の高いコンテンツ					
・教科書 (CSSアニメーション、レイアウト応用) ～練習問題					16
・企画・プロトタイピング					20
・HTML/CSS コーディング					24
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		
※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ⅡA			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
3		通年	必修	90	3	千葉 法正
授業の目的・目標						
デザイン制作に必要な知識を学びながら、ターゲットと目的を整理して設計する力を身につける。さらに、さまざまな媒体の印刷物や展開物の制作を通して、レイアウト、文字組み、トンマナなどの理解を深め、デザイン制作の応用力を養う。また、複数案の提案やブラッシュアップを重ねながら、より適切で完成度の高いデザインへ発展させる力を身につける。						
授業の概要						
基礎力の強化とクライアントを想定した印刷物制作のワークフローを通して、単に一案を制作するだけでなく、複数案の検討・整理を行いながら、一貫性のある提案や複数媒体への展開、クライアントの要望に即したデザインと正しいデータ作成の仕方を学ぶ。また、制作物を完成させるだけでなく、修正や改善を重ねながら精度を高める。						
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	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	
1-2 基礎課題1: Photoshop強化1 レタッチ					4	
3-4 基礎課題2: Photoshop強化2 切り抜き					4	
5-6 基礎課題3: Photoshop強化3 レイアウト					4	
7-10 基礎課題4: ターゲットと目的の整理					8	
11-16 制作課題1: イベント展示物・グッズ・バナー - 文字組みとコピーの扱い/トンマナ/デザイン展開					12	
17-22 制作課題2: DM - 案の提出・校正・印刷データ/デザインの原則と優先順位/強弱の対比					12	
23-28 制作課題3: ポスター - 平面の捉え方/5つのレイアウト構成/印象の対比					12	
27-36 制作課題4: 本の表紙・チラシ・バナー - グラフィックスタイル/トンマナ理解の確認/印刷とデジタルデータ理解の確認					16	
37-45 制作課題5: 2つ折りパンフレット - 総合演習					18	
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ⅠA			

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ⅡB			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	
3	前期	必修	60	2	佐伯 尚久	
授業の目的・目標						
2年生までに習得した基本操作を再確認し、求められる「正確な切り抜き」「美しいタイポグラフィ」「印刷事故を防ぐデータ作成」を習得する。総合演習として、自身のポートフォリオにも活用できる制作物を行う						
授業の概要						
PhotoshopとIllustratorの各機能を深掘りし、応用技術の習得と復習を並行して行う。 【Photoshop】トーンカーブを用いた論理的な補正、生成AIを活用した背景拡張、切り抜き手法 【Illustrator】読みやすさを追求した文字詰め（カーニング・行間）の設定、適切な画像リンク管理、印刷事故を防ぐデータ作成ができるようになる。						
成績評価の方法						
【課題】デザインの完成度：視認性、レイアウト、レタッチ、印刷データとしての正確性：解像度、文字詰め、リンク管理、アウトライン処理。 【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 【学習意欲】授業内の演習への取り組みは適切か					課題	40%
					提出	30%
					学習意欲	30%
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				時間数
1.	Photoshop復習・応用	22	16.	【Photoshop概要】		
2.	Illustrator復習・応用	22	17.	色調補正・トーンカーブ□		
3.	総合演習・課題制作	16	18.	切り抜き・選択とマスク		
4.			19.	背景の拡張と補完（生成AI活用）		
5.			20.	レタッチ		
6.			21.	スマートオブジェクトの活用・レイヤーマスクの活用		
7.			22.			
8.			23.			
9.			24.	【Illustrator概要】		
10.			25.	文字組みの基礎・応用		
11.			26.	画像配置のルール		
12.			27.	タイポグラフィデザイン		
13.			28.	デザインレイアウト		
14.			29.	入稿データ作成（アウトライン化）		
15.			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ⅠB			

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
アドバタイジングⅡ			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
3	前期	必修		60	前田 ミネオ
授業の目的・目標					
課題に対してあらゆる視点から特長を見いだす力と、アイディアの発想力を身につけることで、表現力に幅ができる。広告の意義・意味を理解し伝えることの大切さを知り、情報を整理する力が身につく。伝えるためのコミュニケーション能力の向上とキャッチフレーズなどのコピーライティング力を養う。					
授業の概要					
静岡新聞広告賞公募部門は、企業研究を通して広告の基礎を学び、課題分析とアイディアの発想法で伝わる造形力を身につけるべく課題に取り組む。常にマンツーマン指導を行い、取りこぼしなく課題に対してトコトン向き合い考え方を共有しながら進める。取り組んだ成果を発表し、自らの作品の自己評価を行う。					
成績評価の方法					
コンセプトの立て方、テーマに沿った切り口の斬新性と表現力重視し、取り組む姿勢を評価する。レイアウトに向けフォントの使い方、キービジュアルとしての写真やイラストを効果的に使っているかなど、総合的に評価。完成度に対する評価：情報収集力20、文章力10%、技術力10%、構成力20%、アイデア表現力40%の5段階で評価				学習意欲	20%
				期日順守	20%
				完成度	60%
使用テキスト・教材					
過去の静岡新聞広告賞受賞作品集、他の広告賞の受賞作品例をネットを通して共有					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 静岡新聞広告賞のテーマ研究					2
2. 過去の広告賞入賞作品の傾向と分析					2
3. 企業課題テーマに向けてグループプレスト					2
4. 担当企業による課題テーマの情報収集					2
5. マインドマップの作成					4
6. キーワード探し・マインドマップ提出					4
7. 各自企業テーマによる方向性の絞り込み・コンセプト創出					4
8. コンzeptの確認・アイデアの絞り込み					4
9. フレーズ・ラフスケッチ作業					8
10. ビジュアルの具現化・添削					8
11. ビジュアル・デザイン仕上げ作業（1）					8
12. デザイン初案提出・添削					4
13. デザイン修正提出・添削					4
14. フィニッシュデータ作成					2
15. 作品発表・送稿準備					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			アドバタイジング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		2026年度	
			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演習			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	
3	前期	必修	60	2	本野 智美	
授業の目的・目標						
2年時履修のユニバーサルデザイン授業で習得した知識をもとに作品を制作しコンペティションへ出品する。知識から実践へ、学びを挑戦に変え、上位入賞を目指す。						
授業の概要						
MUDコンペティションに向けてユニバーサル的問題に関するテーマ発掘～研究したアイデアをもとにメディアユニバーサルデザイン作品を制作し、「静岡県メディア・ユニバーサルデザイン デザインコンテスト」(主催：静岡県印刷工業組合)へ出品						
成績評価の方法						
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					学習意欲	20%
					理解度	20%
					課題提出	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.	外部講演「MUD基礎から上級編まで」		4	16.	"	
2.	"			17.	アイデア横証～アイデアブラッシュアップ	
3.	テーマ発掘～研究		4	18.	"	
4.	"			19.	第一次:試作&企画書チェック～1on1プレゼン	
5.	テーマの可能性を広げる		4	20.	"	
6.	"			21.	修正～ブラッシュアップ	
7.	目的の確認～なぜ誰のためにを明確に		4	22.	"	
8.	"			23.	"	
9.	企画原案制作		4	24.	"	
10.	"			25.	第二次:試作&企画書 最終チェック	
11.	企画原案プレゼン～多角的に検証～修正		4	26.	"	
12.	"			27.	完成へ向けて修正	
13.	アイデア案サムネール		8	28.	"	
14.	"			29.	応募作品チェック・企画書印刷	
15.	"			30.	出品	
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		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II			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
時間数は45分換算					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
卒業制作などの作品に応用できる、完成度の高い作品を制作できるようになる。パッケージを応用した、パッケージ以外の作品への応用ができるようになる。					
授業の概要					
2年次に学習したパッケージデザインの力をより高め、完成度の高い作品作りを目指す。					
成績評価の方法					
作品・学習意欲・出欠席				課題	80%
				その他	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 2年次の量産を目的としたパッケージだけでなく、卒業制作に応用できるパッケージの作成					2
2. 貼り箱技術を習得するための演習					2
3. 製本とハードカバーの作成					2
4. ●接着剤の有効利用					2
5. どのようなところに、どのような接着剤を使用することが望ましいかの演習					2
6. ●機械での制作と遜色ない仕上がりを追及					2
7. 貼り箱の技法で名刺入れの作成					2
8. ●正確な設計と緻密な仕上がりの追及					2
9. ●名刺を取り出しやすい機能を盛り込む					2
10. ●商品としての品質と見栄えの良さを追求					2
11. 貼り箱を使用した紅茶のギフトパッケージ					2
12. 貼り箱を使用した紅茶のギフトパッケージ					2
13. 貼り箱を使用した紅茶のギフトパッケージ					2
14. 貼り箱を使用した紅茶のギフトパッケージ					2
15. ●紙の質感を最大限主張する					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			立体基礎		
※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I		

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
キャラクタービジネス			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ専攻
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	30	1	塩澤 義彦
授業の目的・目標					
株式会社手塚プロダクション監修の元で、日本の漫画・アニメのバイオニアである手塚治虫氏の作品を研究。その底流にある反戦・反核・人道・環境保護の大切さなどを学び、静岡県内の企業・施設・団体に対し、手塚作品キャラクターを使用したイベント・商品・プロモーションなどを企画草案し、手塚プロダクションのトップクリエイターにプレゼンテーションすることで、自らの独創性を高める。					
授業の概要					
冒頭オリエンテーションの一環として、手塚プロダクション様よりキャラクタービジネスなどの講演があり、最終日にプレゼンテーションを実施し、講評してもらう。授業自体は手塚治虫キャラクターを使用した企画書を作成し、完成を目指す。アイデアメモ→アイデアシート→企画書と段階を経て進め、各提出物については添削・返却しながら個別に面談し、最終段階のブラッシュアップまでバックアップしながら完成に向ける。なおプレゼンテーションは時間の関係で15名程度の選抜になり、講評は全員になされる。					
成績評価の方法					
提出物としてはアイデアメモ・アイデアシート・企画書があり、それぞれが評価基準になる。基本的には企画書の完成度が総合評価点になる。 ①企画書に使用した手塚治虫作品キャラクターと、提案先の企業・施設・団体の理念に整合性があるか。 ②企画に独創性があるか。 ③技術面についてはその勝劣よりも、努力や創意工夫があるか。 ④課題としては独要しないが、プロトタイプを提出することが望ましい。					課題 100%
使用テキスト・教材					
手塚治虫作品の研究用資料の漫画・アニメなどは、各自で調達する。 入手参考として、手塚プロダクションHP、書店、各社通販、電子図書など。 プロトタイプ制作者は材料費自己負担。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 手塚プロダクションクリエイティブ部統括プロデューサー日高氏より講演。					2
2. オリエンテーション①授業概要・スケジュール②手塚治虫作品の理念について解説					2
3. オリエンテーション②手塚治虫の活躍した時代背景と漫画・アニメ文化と企画主旨					2
4. 企画提案先と手塚作品のコラボレーション*企画メモ作成・提出					2
5. 企画メモ添削済み返却/面談①→再提出またはアイデアシート作成へ					2
6. 企画メモ添削済み返却/面談②→提出・アイデアシートへ					2
7. アイデアシート作成/面談③→アイデアシート提出					2
8. アイデアシート添削済み返却/面談④→アイデアシート再提出へ					2
9. アイデアシート添削済み返却/面談⑤→企画書サムネイルへ					2
10. アイデアシート添削済み返却/面談⑤→企画書サムネイルへ					2
11. 企画書サムネイル作成/面談⑥→企画書サムネイル提出					2
12. 企画書サムネイル作成/面談⑦					2
13. 企画書本体作成についての解説/学生過去作品の解説					2
14. 企画書作成、質疑応答					2
15. 企画書完成。最終プレゼンでは手塚プロダクションクリエイティブ部 部長・影山氏による講評と解説					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		
エディトリアル演習			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		
時間数は45分換算							
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通年	必修	90	3	橋本 明奈		
授業の目的・目標							
<p>企画から取材・原稿整理及び管理・印刷手配まで全てを行うことで、雑誌制作のノウハウを理解する。現場と同様のグループワークの勉強ができる。</p> <p>InDesignをはじめとしたillustrator、Photoshopの基本操作の定着。</p> <p>外部の人と接することでの社会人としての話し方、接し方を学ぶ。</p>							
授業の概要							
<p>雑誌制作の手順（企画・取材・制作・印刷）を行い、制作の流れを学習する。</p> <p>グループワークにて各自の役割分担を理解し仲間と連携することで、責任感と実行力を身につける。ページ物のデザインDTP系ソフトの操作の習得と定着。</p>							
成績評価の方法							
<p>学習意欲：出席状況・取組姿勢（チームでの積極性と協調性・責任感）</p> <p>企画力：オリジナリティのある企画でまとめられているか</p> <p>完成度：①担当ページのクオリティ②冊子全体のクオリティ</p>					学習意欲	50%	
					企画力	10%	
					完成度	40%	
使用テキスト・教材							
<p>必要に応じて二年次のエディトリアル基礎で使用了教科書</p> <p>※企画内容により、取材費用として各自5千円未満を目途にグループ内で相談して支出すること</p>							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1. 雑誌の構成・役割分担			2	↓		32	
2. グループ分け・担当者決め			2	24.	↓ ラフ完成		
3. 雑誌のテーマ・企画を考える			14	25.	デザイン制作		
4. ↓ 各ページ企画・担当者決め 取材先選び・ラフ案制作					取材交渉・随時取材		
12. ↓					デザイン制作		
13. ソフトの使い方おさらい			2		初校・修正		
14. フォーマット制作							
15. ↓			20		再校・修正		
↓ フォーマット共有・ラフ制作			6		取材先への校正出し		
↓ 随時ラフチェック・修正				44.	↓ 最終修正・入稿準備・入稿		
				45.	取材先への雑誌お渡し		
					10		
					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		
				2026年度		
				科目コード		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
マーケティング実践			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
3		通年	必修	90	3	兵庫 互 桜井 貴斗
授業の目的・目標						
Webマーケティングを学ぶことでリサーチやマーケティングを実践し、グラフィックデザインのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。 その結果、消費者・生活者（ブランド・商品・サービスを買ってくれる人）にの魅力を伝えることができるようになることを目指す。						
授業の概要						
①様々な事例を通してWeb PRとは何か？を理解する ②自分たちのWebPR戦略をつくる						
成績評価の方法						
・課題提出（グラフィックデザインに関する課題） □ ・学習意欲（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						
※必要に応じてテキスト配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 授業概要&マーケティングとは			1	15. 傘のサンプル手配&流れの説明		2
2. 傘PJオリエンテーション			2	16. ブランディング実践・事例		2
3. Webマーケティングとは			2	17. サンプル修正&手配		2
4. 現場視察&インタビュー			2	18. 販促ツールの企画・作成		4
5. リサーチとは&リサーチ実践			2	19. 販促ツールの人気投票		2
6. リサーチ結果振り返り&仮説構築			2	20. 藤田屋さんへプレゼン・フィードバック		2
7. 広報・PR戦略概論			2			
8. コンセプト策定			2			
9. 傘のデザイン実践①			4			
10. 中間報告・プレゼン・講評			2			
11. ブランディングとは			2			
12. マーケティング理論			2			
13. フィールドリサーチ			2			
14. 傘のデザイン実践②			4			
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。				マーケティング基礎		

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
マーケティング実践			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
3	前期	必修	60	2	草ヶ谷 あつみ
授業の目的・目標					
<p>社会に出てから役立つ、生きた情報収集の仕方リサーチ力を育み、マナー啓発のための広告作りで人の気持ちを動かす映像制作を勉強する。企画・絵コンテ作成・動画制作と完成までを構築する技術を学ぶ。動画アプリの活用を修得。マナー啓発の動画を作ることで他者を意識した良識を学習できる。</p>					
授業の概要					
<p>産学連携授業として、静岡鉄道様からのオリエンテーションを受け、電車内のマナー広告を企画制作する。乗車体験をし、車輦内の電子屋内広告という媒体（デジタルサイネージ）の特性を知った上で動画作成・マナー啓発の広告作りを勉強する。 決められた枠内で、15秒・30秒の動画を作成する。</p>					
成績評価の方法					
企画力・取材力・課題の推進力・提出課題の完成度・出席状況・授業態度					期日・姿勢 50% 完成度 50%
使用テキスト・教材					
※必要に応じてテキスト配布					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	実習課題の「デジタルサイネージ」についてのオリエンテーション：乗車体験		2	16.	2
2.			2	17.	2
3.	各自の広告の切口を決めるための		2	18.	2
4.	情報収集・取材		2	19.	2
5.	取材に基づきラフ案作成		2	20.	2
6.	随時教員チェック		2	21.	2
7.	企画内容・コピー案考案		2	22.	2
8.	随時教員チェック		2	23.	2
9.	絵コンテ作成		2	24.	2
10.	企業様、絵コンテチェック		2	25.	2
11.	取材、リサーチを元に作業。撮影及びビジュアル（イラスト等）制作		2	26.	2
12.			2	27.	2
13.			2	28.	2
14.			2	29.	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。			映像基礎、映像演習、映像企画、映像制作 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		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Ⅱ			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
3	前期	必修	60	2	東京モノノケ
授業の目的・目標					
クライアントを設定した「広告マンガ」の制作を通して、広告ツールとしてのマンガの制作過程を学び、マーケティングや情報構成を意識した作品制作ができるようになる。					
授業の概要					
「デジタルイラスト・コミックのスキルを活用した広告マンガの制作」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を使用し制作する。制作課題は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・学習意欲。提出期限の遵守を含めて「課題」の採点で評価する。				学習意欲	20%
				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・広告マンガに関する説明・第1回課題解説					4
2. 第1回課題「身近なものの魅力を4コマ以内で伝える」ラフチェック					4
3. 第1回課題「身近なものの魅力を4コマ以内で伝える」					4
4. 第1回課題「身近なものの魅力を4コマ以内で伝える」課題提出					4
5. 第2回課題 「2P以上の広告マンガを制作する」課題解説					4
6. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」企画チェック					4
7. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」					4
8. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」ラフ（ネーム）チェック					4
9. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」ラフ（ネーム）チェック					4
10. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」					4
11. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」					4
12. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」					4
13. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」					4
14. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」					4
15. 第2回課題「2P以上の広告マンガを制作する」提出					4
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		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Ⅱ			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	
3	通年	必修	30	1	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
多灯のストロボを使い、1灯では出来なかった物の質感及び立体感を表現出来る様になる。						
授業の概要						
物感の細やかな表現、人物撮影のポイントを掴み、より多くのユーザーに理解して貰える写真を撮影出来る様になる為のセッティングを考える。						
成績評価の方法						
講義での積極性、作品評価					期末試験	10%
					課題	80%
					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
カメラ、大型ストロボ・三脚・フラッシュメーター・レフ板・ケント紙・トレーシングペーパー						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 大型ストロボの扱い方～多灯セッティング			2			
2. 物撮の実技(自分たちが交代でモデル)			4			
3. 物撮の実技(被写体=自分たちで選択)			4			
4. 物撮の実技(被写体=自分たちで選択)			4			
5. 物撮の実技(被写体=自分たちで選択)			4			
6. 物撮の実技(被写体=自分たちで選択)			4			
7. 物撮の実技(被写体=自分たちで選択)			4			
8. 物撮の実技(被写体=自分たちで選択)			4			
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。			写真演習Ⅰ・Ⅱ、写真表現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	2026年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
卒制研究		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
3	前期	必修	60	2	鈴木宏幸・草ヶ谷あつみ 兵庫互・橋本明奈・宮崎宏治
授業の目的・目標					
【企画】3年間での習内容（紙・Web・動画等）を活かし、社会に通じる商業的デザイン表現・提案を行えるようになる。					
授業の概要					
社会にある問題に目を向け、デザインの力でどんな問題解決ができるか考え、企画を立てる。					
成績評価の方法					
企画、完成度、プレゼンテーション能力・学習姿勢				課題	80%
				学習姿勢	20%
				完成度	60%
使用テキスト・教材					
必要に応じてプリントや資料配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション					2
2. 企画案を考える					26
3. 【収集】社会にある問題に目を向け、キーワードから自身の研究テーマを探す					
4. 【分析】見つけた問題からテーマの本質を捉え、必要なデザインを検討する。					
5. 【表現】「テーマ×デザイン」で表現する研究内容を企画書にまとめる					
6. 企画中間審査（企画案の審査）					10
7. 修正					12
8. 企画書最終発表					10
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			卒業制作		
※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	
卒業制作		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
3	後期	必修	120	4	鈴木宏幸・草ヶ谷あつみ 兵庫互・橋本明奈・宮崎宏治 さいとうしげき・萩原和幸
授業の目的・目標					
<p>【制作】 現物制作（場合によってはプロトタイプ）までの制作を行い、作品として完成させる。 【展示】 企画内容を分かりやすく伝える展示計画を考え、実施できるようになる。</p>					
授業の概要					
<p>社会にある問題に目を向け、デザインの力でどんな問題解決ができるか考え、企画を立てる。</p>					
成績評価の方法					
企画、完成度、プレゼンテーション能力・学習姿勢				作品	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
<p>必要に応じてプリントや資料配布</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 制作（材料発注、外注先の手配、取材 等含む）					52
2. 中間審査（制作物の進捗状況確認）					10
3. 制作・修正					28
4. 最終審査（不合格の場合展示不可）					10
5. コンセプトボード制作・チェック・大判印刷					8
6. 展示審査					10
7. 講評会					2
その他			関連科目		
<p>※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。</p>			卒制研究		

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Ⅲ			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		
3	前期	必修	60	2	黒住 政雄 兵庫 互		
授業の目的・目標							
<p>クライアントからの依頼である各種広告媒体を制作する。 実践を通してコンセプトワークから制作、完成までを一貫して学ぶ。 デザイン開発の50%以上は、リサーチ、分析、コンセプトの抽出、つまり考えることにある。 ここがブレると、先進的なアイデアも効果ある表現も出てこないことを身を以て覚える。</p>							
授業の概要							
<p>「大道芸ワールドカップin静岡」ポスター制作 「リバウエル井川スキー場」ポスター制作 これらの案件の制作を通し、実践的デザイン開発のプロセスを学ぶ。</p>							
成績評価の方法							
依頼案件への理解度、アイデアの独自性、デザインのインパクト、完成度、課題提出状況、授業態度の総合評価。					学習意欲	50%	
					課題	50%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1.	大道芸実行委員会によるオリエンテーション		2	15.	リバウエル井川スキー場オリエンテーション		2
2.	アイデア出し		10	16.	アイデア出し		10
3.	↓			17.	↓		
4.				18.			
5.				19.			
6.				20.			
7.			制作・確認・修正	14			21.
8.	↓			22.	↓		
9.				23.			
10.				24.			
11.				25.			
12.			文字校正・データ提出				26.
13.	企画書作成			27.	企画書作成		
14.	一次審査			28.	一次審査		
15.	最終審査プレゼンテーション		4	29.	最終審査プレゼンテーション		4
その他			関連科目				
※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			写真演習Ⅰ・Ⅱ、写真表現Ⅰ				