

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Illustrator基礎		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
Illustratorの機能と基本的な操作を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
・ Illustratorを使用して、さまざまなデザインを制作できる。 ・ 目的に応じてIllustratorの機能を使用できる。 ・ Illustrator検定のスタンダードに合格する。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
テキストの予習・復習や、日常で目にする広告やテレビcm等のデザインの参考になるもの観察				
回	テ ー マ	内 容		
1	Illustratorを入手して起動させる	illustratorのインストールとユーザー設定。ソフトの起動と終了の基礎操作		
2	Illustratorのことを知る	Illustratorの基本ツールを使用する		
3	オブジェクトとパスを使用	長方形ツールと円形ツールの使用。ペンツールの使用		
4	選択ツールとペンツールの使用	ダイレクト選択ツールとペンツールを使用して図形作成		
5	オブジェクトの変形と合体	楕円形を描く練習とブレンドツールの使用		
6	サンプルイラストの作成	複数のツールを使用して教科書にあるイラストを作成		
7	曲線ツールの使用	曲線ツールを使用して自由にイラストを作成		
8～12	Illustrator検定対策	Illustrator検定対策スタンダード取得のための模擬問題		
13～15	Illustrator過去問題実施	Illustrator検定の過去問題を解く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:きちんと身につくillustratorの教本 教材:Adobe illustrator		実習・実技評価 課題・レポート	40.0% 60.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ビジュアルコミュニケーションⅠ		グラフィックデザイン学科／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	長崎ラサ
授 業 の 概 要				
ビジュアルコミュニケーションという世界を知り、自分のスタイルや向いてるクリエイティブ分野を探して行く学科と実践。イラストから動画、ロゴ、キャンペーンなど、様々なビジュアル世界を学びながら色んなクリエイティブ業界の意識を深め、スキルを増やし、視野を広める授業。				
授業終了時の到達目標				
・ビジュアルコミュニケーションという世界の理解 ・スタイルやイメージ、ブランド作りの意識深め ・多様なクリエイティブスキルの取得 ・スケッチブックとポートフォリオ作り				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
話題のリサーチとスケッチブックやポートフォリオ作りを進むこと。				
回	テ ー マ		内 容	
1～2	挨拶・自己紹介・授業の内容と目標の紹介・スタイルとイメージ、ブランド		挨拶・自己紹介・スタイルとイメージ、ブランドの学科と線・形・質感・色・空間を使うワークショップ	
3～4	ビジュアルコミュニケーションの世界・自分というブランド		ビジュアルコミュニケーションの世界の学科とバランス・コントラスト・ヒエラルキー（階層創造）を使うワークショップ	
5～6	文字とメッセージ・モットー（標語）・タイポグラフィー		文字とメッセージの学科とフォント作りワークショップ	
7～8	イラストの世界		イラストの世界学科とイラストワークショップ	
9～10	ビジュアルストーリーテリング・ブランド作り		ビジュアルストーリーテリング学科とワークショップ	
11～12	ビジュアルコミュニケーションのツール・ミックスメディア		ミックスメディアの学科とアワークショップ	
13～14	ムードボード		ムードボード学科とムードボード作りワークショップ	
15～16	カラスキーム		カラスキーム学科とカラスキーム作りワークショップ	
17～18	ロゴとアイデンティティ		ロゴとアイデンティティ学科とロゴ作りワークショップ	
19～20	ビジュアルキャンペーン・ポスター・フライヤー（チラシ）		ビジュアルキャンペーンの学科とビジュアルキャンペーン作りワークショップ	
21～22	ソーシャルメディア・オンラインアイデンティティ		ソーシャルメディア・オンラインアイデンティティの学科とフィードイメージ作りワークショップ	
23～24	動画の世界・広告やファッションフィルムなど		動画の世界・広告やファッションフィルムなどの学科と動画作りワークショップ	
25～26	スケッチブック・ポートフォリオ		スケッチブック・ポートフォリオ作り学科とスケッチブック・ポートフォリオまとめワークショップ	

回	テ ー マ	内 容		
27～ 30	前期ファイナルプレゼンテーション	フィードバックセッション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
講師オリジナルの資料		実習・実技評価	40.0%	
		課題・レポート	60.0%	

作成者:高橋 勇雄

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン基礎		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	高橋 勇雄
授 業 の 概 要				
Webデザイン及びコーディングの基礎を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Webデザイン基礎及びコーディング基礎の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1	Webサイトの基本	Webサイトの仕組みや制作の流れ		
2～3	Webの基本構造	HTMLの基本及びコーディング		
4～5	Webデザイン	CSSの基本及びコーディング		
6～7	フルスクリーンのWebサイト	Webサイト トップページ作成		
8～10	カラムのWebサイト	Webサイト NEWSページ作成		
11～13	タイル型のWebサイト	Webサイト MENUページ作成		
14～15	外部メディア	Webサイト CONTACTページ作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊で全て身につくhtml基礎入門		課題・レポート 実習・実技評価	60.0% 40.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webコーディング基礎		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	田中 健介
授 業 の 概 要				
HTMLとCSSの基礎を理解する				
授業終了時の到達目標				
HTMLとCSSを使って、Webサイトを構築できるようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
テキストの予習や復習など				
回	テ ー マ	内 容		
1	自己紹介・準備	自己紹介と授業の概要の説明について		
2	Webサイトの基本	Webサイトについての知識を理解する		
3	レスポンシブWebデザインとフォント	レスポンシブデザインの基礎を理解する		
4	装飾とカラムレイアウト	装飾とレイアウトについて理解する		
5	表組、フォーム、JavaScript	表制作		
6	特定のページ作りとアニメーション	アニメーションの実装		
7	動画と画像	ページへの埋め込み		
8	HTMLとCSSをより早く、より上手に	効率化		
9	問題解決	問題解決能力を鍛える		
10～15	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML入門編		課題・レポート	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
グラフィックデザイン概論		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	今野 昌浩
授 業 の 概 要				
グラフィックデザインは、主として平面の上に表示される文字や画像、配色などを使用し、情報やメッセージを伝達する手段として制作されたデザインの事から、学生独自における発想力を高めるべく基礎デザイン要素を要に概論研究をしていきます。				
授業終了時の到達目標				
アナログ/デジタル、どちらでも可の条件にて基本編として自己表現につながる成果物（例/絵本、キャラクター、簡易的なポスター等）を発表。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
写真素材として、構図を意識した写真を定期的にスマホにて撮影。				
回	テ ー マ	内 容		
1	イントロダクション 学習内容について	個性の確認意図にて自己紹介を図る 構図基礎知識について		
2～3	構図/構成について	基本的な写真/絵画構図について学習		
4～6	ビジュアル講義（キャラ編）	自己作品制作に活用できるイラスト講義 単純なキャラクターデザイン		
7	構図/構成（基本編）-1	魅せる構図の条件「共感」について		
8	構図/構成（基本編）-2	魅せる構図の条件「共感」について		
9	構図/構成（基本編）-3	構図の9形式（シンメトリー/シンメトリー崩し型）		
10	構図/構成（基本編）-4	構図の9形式（衛星型/囲い込み型/流水型）		
11	構図/構成（基本編）-5	構図の9形式（パノラマ型/対決型/均一型/片流れ型）		
12～13	前期修了制作	作成してきたイラスト素材を基本構図を交え「魅せる」ポスターを作成。		
14	プレゼンテーション	自己作品における作品プレゼンを実施		
15	前期まとめ	前期講義内課題について振り返り 夏季課題発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
講師オリジナル素材		実習・実技評価 期末試験	70.0% 30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ベーシックデザイン		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	武市 理恵
授 業 の 概 要				
1. 基本的な画材（水彩色鉛筆、透明水彩絵具、アクリル絵具、オイルパステル）を使い学ぶ 2. 紙（水彩紙／ケント紙／色画用紙）の違い、特性を知る 3. デザインの基本である色、形、配置を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
1. 画材の特性を活かした絵画表現（とくに抽象表現）ができる 2. アイデアを柔軟に出して自分らしい作品（課題）を期限内に完成させることができる 3. 他の人の制作過程や完成作品を観て学ぶ力を身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーデザイナーを経験後、教員勤務20年以上 実践で得た経験を行う		
時間外に必要な学修				
授業に必要な材料の調達、授業に必要な資料の検索・収集				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業内容を理解する		1) 自分の好きなものについて考える 2) アナログカラーとは何か、デジタルカラーとの違い 3) カラーを鑑賞、制作方法を学ぶ	
2	制作準備 1		1) アナログカラー制作に必要な材料、道具を箇条書きにする 2) 拡大縮小コピーの方法を学ぶ	
3	制作準備 2		1) ラフ（アイデア出し） 2) 材料の準備	
4～6	アナログカラー制作		1) 抽象表現による自画像 2) 色鉛筆の混色、黒の上に乗せた作品 3) 数字をデザインとして扱った作品ほか	
7～16	オイルパステル、透明水彩絵具、アクリル絵具 色鉛筆を使った臨床美術プログラム		1) 抽象表現による自画像 2) 色鉛筆の混色、黒の上に乗せた作品 3) 数字をデザインとして扱った作品ほか	
17～29	今までに授業で学んだ技法と それ以外の基本技法についての研究		1) 基本画法を調べる 2) 見本表をつくる 3) 基本画法を全て取り入れた作品を制作	
30	完成した作品の発表会		・自分の作品のコンセプトや制作時の工夫等を説明する ・他の人の発表を良く聞く ・鑑賞会、総評	
教科書・教材			評価基準	評価率
教科書・・・特になし 教材・・・絵具、鉛筆、スケッチブックなど			実習・実技評価 課題・レポート	60.0% 40.0%
				その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイングⅠ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	馬淵 愛
授 業 の 概 要				
基礎的なデッサンを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
基本的な描写力の向上 観察力を身に付ける インプット・アウトプットの力を向上				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
特になし				
回	テ ー マ		内 容	
1	デッサンの準備		自己紹介と鉛筆削り	
2～5	石膏モチーフの基礎デッサン		立方体、円柱、球体、円錐などのモチーフを描く。形のとり方やパース、タッチ、光と影について学ぶ	
6～22	身近なモチーフのデッサン		缶や瓶などの硬い静物のデッサン。果物などの有機物のデッサン。植物のデッサンなどを行う	
23～30	複数モチーフデッサン、石膏像デッサン		更に複雑なモチーフの静物デッサンや石膏像のデッサンを行う	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デッサンの基本		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイングⅡ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	16回	1単位（32時間）	必須	馬淵 愛
授 業 の 概 要				
ドローイングⅠで学んだデッサンの基本を応用してより高いレベルのデッサンを行う				
授業終了時の到達目標				
基本的な画力の向上 更なる観察力の向上				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
特になし				
回	テ ー マ	内 容		
1～16	ドローイングⅠの続き。レベルアップしたデッサン	前期以上により高度なモチーフの組み合わせでデッサンを行う、大型の石膏像などをデッサンする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デッサンの基本		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
色彩計画 I		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	眞本 悦子
授 業 の 概 要				
色彩学の基礎をマスターし混色による色作成や配色技法を学ぶ。 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う。 色彩検定3級に合格する。				
授業終了時の到達目標				
色彩計画を様々な課題に活かすことができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
検定テキストの復習、作品の制作や仕上げ				
回	テ ー マ	内 容		
1～4	光と色について、太陽光とスペクトル	色が何故見えるのか？科学的に学びスペクトルを彩色して光と色の関係を知る		
5～6	PCCSカラーシステム	PCCSカラーシステムと色の三属性を学び実際に色相環を彩色する		
7～10	マンセルカラーシステム	マンセルシステムを学び、色相環を作成、配色する		
11～12	色相とトーンと三属性、トーンイメージと配色カードの使い方	色立体で学ぶトーン、三原色混色の実習と配色カードの使い方を実習		
13～14	トーンとグレースケール	様々なトーンの色を創る方法を学習し実際にトーンを彩色する		
15～16	無彩色の色彩	無彩色を使った配色の特徴や配色の方法を実際に行う		
17～19	色の心理的効果	色の心理的効果を使用した配色を絵具を使って作成し、デザインしてみる		
20～23	色の対比・同化・現象・効果	様々な対比現象を学び、実際に対比で起こる色の変化を体験する課題作成		
24～25	ユニバーサルデザイン	ユニバーサルデザイン色彩計画を理解し、課題を作成		
26～27	色相・明度・彩度とカラーダイヤルの使い方と色彩計画	カラーダイヤルを作成し使い方を学び色彩計画の方法を理解する		
28～30	色相配色	色相配色の基本を学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定3級テキスト		課題・レポート 実習・実技評価 期末試験	20.0% 60.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
色彩計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	眞本 悦子
授 業 の 概 要				
色彩学の基礎をマスターし混色による色作成や配色技法を学ぶ。 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う。 色彩検定3級に合格する。				
授業終了時の到達目標				
色彩計画を様々な課題に活かすことができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
検定テキストの復習				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	トーン配色	トーン配色の基礎を学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する		
3～4	配色方法	様々な配色のテクニックを学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する		
5～6	色彩と性格のかかわりを学ぶ	インテリア・ファッションなど色彩と実際の生活とのかかわりを学ぶ		
7～15	色彩検定模擬試験と解答、復習など	色彩検定3級対策授業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定3級の教科書		課題・レポート 実習・実技評価 期末試験	20.0% 60.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザインワークⅠ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	永田 広志
授 業 の 概 要				
デザインという視点を通して日常を把握するデザイン思考を習得する。 情報を論理的に整理することを習得する。 デザインの中でもグラフィックデザインの基礎を理解する。 プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。 世界のデザインを知る				
授業終了時の到達目標				
基礎的な理論に基づく課題に対するデザイン能力とプレゼンテーション能力の獲得 「知らない」ことに気づく、知る				
実務経験有無	実務経験内容			
有	グラフィックデザイナーとして5年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 2	授業概要	オリエンテーション		
3～ 4	付加価値	課題説明：課題2「付加価値の考察」 チームワーク		
5～ 6	デザインについて	課題3「デザインとは」プレゼンテーション及び講評		
7～ 8	色々な色	課題4「100色の赤」プレゼンテーション及び講評		
9～ 10	書体	課題4「100書体」プレゼンテーション及び講評		
11～ 12	物体	課題6「100のオリジナリティー」プレゼンテーション及び 講評。前期最終講評		
13～ 14	空間 1	課題説明：課題7「100の間取り」 チームワーク		
15～ 16	空間 1	課題7「100の間取り」プレゼンテーション及び講評		
17～ 18	空間 2	課題説明：課題8「100のリノベーション」 チームワーク		
19～ 20	空間 2	課題8「100のリノベーション」プレゼンテーション及び講 評		
21～ 22	アート	課題説明：課題9「100作品探索」 チームワーク		
23～ 24	アート	課題9「100作品探索」プレゼンテーション及び講評		
25～ 26	アートとデザイン	課題説明：課題10「100の自由」 チームワーク		
27～ 28	アートとデザイン	課題10「100の自由」プレゼンテーション及び講評		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	まとめ	総合まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 課題・レポート	40.0% 60.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザインワークⅡ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	永田 広志
授 業 の 概 要				
デザインという論理的思考で課題を整理、解決することを目指す。 CIの概念を把握し卒業制作等に応用できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション（監督）の目線の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナーとして5年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～ 2	CIとは		CIについての講義	
3～ 6	CI事例リサーチ		各単語毎のリサーチとともに 過去事例の洗い出し	
7～ 10	CIの「過去、現在、未来」		時代とともに移り変わる概念の把握	
11～ 16	CI実践1		はじめてのCI「友人のブランディング」	
17～ 21	まとめ		プレゼン～講評	
22～ 27	CI実践2		はじめてのCI「GD学科のブランディング」	
28～ 30	まとめ		プレゼン～講評	
教科書・教材		評価基準		評価率
		実習・実技評価 課題・レポート		40.0% 60.0%
				その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Photoshop基礎		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
Photoshopの基礎を実習を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Photoshopを使用して写真の編集・デザインが出来るようになる Photoshop検定のスタンダードに合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
テキストの予習と復習。日常生活での写真やデザインの観察・鑑賞 課題外にもPhotoshopを趣味などで操作する				
回	テ ー マ	内 容		
1	Photoshopの導入	Photoshopのインストールと授業用ファイルのダウンロード		
2	Photoshopの起動と終了	Photoshopの起動。基本的なツールの把握		
3	明るさの修整	写真の明るさを修正		
4	テキスト入力	写真に文字を入力。文字の大きさと太さの変更		
5	描画モードの使用	写真の透明度と部分的な明暗の変更		
6	複数レイヤーの組み合わせ	複数レイヤーを使用して一枚の写真にする		
7	マスクの作成と切り抜き	選択マスクの作成と写真の部分的な切り抜きを行う		
8	テキストとオブジェクトの加工	写真に影やフレーム、図形を追加する		
9～12	検定対策	Photoshop検定のテキスト学習		
13～15	過去問題	Photoshop検定の過去問題実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Photoshop基礎入門		実習・実技評価 課題・レポート	60.0% 40.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎Ⅰ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
1. 社会人として求められる心得について学ぶ（手帳の使い方、読書術、文章術、ロジカルシンキング） 2. 基本的なビジネスマナーについて学ぶ（電話応対、訪問のマナー） 3. 就職活動の準備 （自己分析、企業研究、履歴書等書類作成、面接対策）				
授業終了時の到達目標				
1. 3 KAN教育により企業が求める人材を育成する 2. 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3. 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
企業のリサーチやポートフォリオ用のデータまとめなど				
回	テ ー マ		内 容	
1	就職活動の世界を知る		就職活動の目的、目標を考える 今まで出会ってきた偶然	
2	ものの見方、考え方		自分の癖を知る ものの見方を広げる	
3	記憶からたどる		自身について知るために記憶からたどる	
4	適性検査		適性検査	
5	自己分析		過去/現在/未来の自分から、自分を分析する	
6	文章の書き方と構成の仕方		・ 文章の書き方について学ぶ ・ テーマに沿った文章を構成する	
7	自己PR作成		自己PR作成	
8	企業の見つけ方		各学科での業界研究、説明	
9	履歴書の書き方と伝え方		自身の基本情報、趣味を書き出す	
10	志望動機		志望動機を書く	
11	30問30答		30問30答の作成	
12	履歴書、30問30答、自己PR		履歴書、30問30答、自己PRを完成させる	
13	プレゼンの基本と応用		自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る	
14	話の聴き方 面接の基本		話の聴き方、面接の基本を学ぶ	

回	テ　　マ	内　　　容		
15	オンライン面接・グループディスカッション	オンラインでのコミュニケーション方法		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就勝ゼミ教材 就職の手引き		出席率	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン実務Ⅰ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	高橋 勇雄
授 業 の 概 要				
Webデザイン実践及びスキルアップ				
授業終了時の到達目標				
Webデザインの実践スキルの習得 Webコーディングの応用力				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	Webサイトの基本と必携ツール	Webページの仕組み・HTMLの基礎・CSSの基礎・JavaScriptの読み込み方法・デベロッパーツール		
3～4	ランディングページで学ぶ	シングルカラムのレイアウト・全画面背景で目を引くデザインの実現・フォントの使用方法		
5～6	ブログサイトで学ぶ	2カラムレイアウト・異なる画面サイズの閲覧に対応させる・各要素の装飾・スクロールに合わせて追従		
7～8	コーポレートサイトで学ぶ	グラフ・表・タイムライン属性セクター		
9～10	イベントサイトで学ぶ	ブレンドモード・アニメーション・グラデーション・スライドメニュー		
11～12	ギャラリーサイトで学ぶ	背景に動画を設置・画像をレスポンシブに対応させる・マルチカラムレイアウト・フィルター		
13～14	HTMLやCSSをより早く、より上手に管理	Emmetを使用する・calc関数を使用する・Sassを使って効率をあげる		
15	サイトの投稿と問題解決	エラーメッセージを読み解く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML応用編		確認テスト 実習・実技評価	60.0% 40.0%	

作成者:高橋 勇雄

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン応用 I		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	高橋 勇雄
授 業 の 概 要				
Webサイトの企画から制作				
授業終了時の到達目標				
Webサイトの企画から制作まで一連の作業をマスターする				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	Webサイト企画書からコーディング	企画書から、新たにHTMLファイルCSSファイルを制作する		
3～4	Webサイトを企画する	サイトマップを制作し、サイトを企画する		
5～6	ワイヤーフレーム制作	ワイヤーフレームを制作し、各ページのレイアウトを完成させる		
7～9	サイトの材料を作成	サイトに必要な画像や、イラストを完成		
10～13	コーディング	サイトマップ及びワイヤーフレームをもとにコーディングを完成させる		
14～15	Webサイト完成	Webサイトを完成させ、エラーチェックをする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
html応用編		課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ビジュアルコミュニケーションⅡ		グラフィックデザイン学科／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	長崎ラサ
授 業 の 概 要				
ビジュアルコミュニケーションという世界を知り、自分のスタイルや向いてるクリエイティブ分野を探して行く学科と実践。イラストから動画、ロゴ、キャンペーンなど、様々なビジュアル世界を学びながら色んなクリエイティブ業界の意識を深め、スキルを増やし、視野を広める授業。				
授業終了時の到達目標				
・ビジュアルコミュニケーションという世界の理解 ・スタイルやイメージ、ブランド作りの意識深め ・多様なクリエイティブスキルの取得 ・スケッチブックとポートフォリオ作り				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
話題のリサーチとスケッチブックやポートフォリオ作りを進むこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	後期 授業概要の説明	後期授業で行う産官学連携課題の確認と説明など		
2～3	ポートフォリオ制作① 素材準備と説明	作品集 ポートフォリオの説明や必要な素材の準備		
4～7	ポートフォリオ制作？ 制作開始	ポートフォリオを実際に制作する		
8～9	ポートフォリオ制作③ 仕上がり発表	仕上がったポートフォリオをプレゼンし全体での講評を行う		
10～13	産官学連携課題① ポスター 制作	担当講師と関わりのある外部企業から依頼のあった作品、または外部企業への提出を想定した作品を制作・発表する（ポスター）		
14	産官学連携課題① ポスター 発表	仕上がったポスターを発表・説明する		
15～18	産官学連携課題？ 名刺制作	企業や地方自治体など外部に提供するための名刺を想定し、デザインする		
19	産官学連携課題？ 名刺 発表	仕上がった名刺の課題を発表・説明する		
20～21	産官学連携課題③ 動画制作 企画	企業や地方自治体など外部に提供するための動画を想定し、企画・構成を考える		
22～24	産官学連携課題③ 動画制作 撮影・素材集め	必要となる素材の撮影や素材集めを行う		
25～28	産官学連携課題③ 動画制作 編集	集めた素材で動画の編集を行う		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	産官学連携課題③ 動画制作 発表	制作した動画のコンセプトをプレゼンする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
講師オリジナルの資料		実習・実技評価 課題・レポート	40.0% 60.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
動画制作 I		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	フランチェスカ
授 業 の 概 要				
動画の自主製作の習得 YouTubeチャンネル運営に関する理解 動画制作について個性・思考力の習得				
授業終了時の到達目標				
Adobe premiereProの基本操作を習得 自身(グループ)で企画した内容の動画を制作 決められたテーマに沿った内容の動画を制作				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～5	Adobe premiereProの基本操作	premiereProについて premiereProの基本操作 premiereProの応用		
6～10	練習用の動画制作	練習用に動画を撮影・編集 自己紹介or学園紹介or徳島紹介等		
11	伝えるための動画制作	YouTube用の動画制作について（講義）		
12	YouTubeチャンネルについて	YouTubeに認められるチャンネルの知識		
13～30	動画制作実習	自主企画した動画を制作 学校のチャンネルにアップロード		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
カメラ(スマートフォン 等) 編集機材(ノートパソコン) premierePro よくばり入門 ソフト：premierePro		練習用動画制作1本	20.0%	
		YouTube用動画制作2本	20.0%	
		後期末試験用動画・サムネイル制	40.0%	
		premierePro チェック	20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
修了制作		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	37回	2単位（74時間）	必須	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
1年次に学んだ技術や知識の総決算として、広告、パッケージ、Web、PVなどのデザイン作品が制作できる。				
授業終了時の到達目標				
案件の問題点を考察し、解決手段を導き出せる。 設定コンセプトに基いたデザインができる。 ポスター、パッケージ、動画、Webなど目的にあったデザインを制作できる。 作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
授業時間外にも卒業制作を進める（アイデア収集、材料調達など）				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	制作テーマ及びコンセプトの決定	修了制作のテーマ決定。 リサーチと問題点の洗い出し。 コンセプトの確立。 制作アイテムの決定。		
7～35	制作作業	ラフデザイン 制作作業 プレゼンテーション準備		
36～37	プレゼンテーション	PRポイントの整理。 伝わりやすい資料作成。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特に無し		課題・レポート 最終プレゼンテーション	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
就職実務		グラフィックデザイン学科 ／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
就職関連書類作成 自己PR作成、発表 面接練習 グループワーク				
授業終了時の到達目標				
1. 間もなく始まる就職活動に向けて志気を高める 2. 就職活動に必要な心構えをしっかりと持つ 3. プレゼンテーションがうまくいくよう、立ち居振る舞いから応用内容までの完成を目指す				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて予習する				
回	テ ー マ	内 容		
1	会社訪問・電話応対ロープレ	会社訪問ロールプレイング 電話応対ロールプレイング		
2	身だしなみ講座	就職活動にふさわしい身だしなみについて		
3～ 5	学科プログラム	履歴書、求職票の書き方 プレゼン練習		
6	グループワーク?	自己分析		
7	グループワーク②	面接体験		
8	グループワーク③	グループディスカッション		
9	面接練習	立ち居振る舞い、自己PRなど		
10	模擬面接?	模擬面接を受ける		
11	模擬面接②	模擬面接を受ける		
12	模擬面接③	模擬面接を受ける		
13	模擬面接④	模擬面接を受ける		
14	グループワーク	模擬面接の振り返り、決意表明		

回	テ　　マ	内　　　容		
15	振り返り・まとめ	就職研修の振り返り・まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	