

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2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	黒田 洋平
授業の概要				
就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なスキルを身につける 3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
1. 3KAN教育(1.自己効力感 2.成長実感 3.学び続ける習慣)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				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、就職のしおりに目を通す				
回	テーマ		内容	
1	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析		企業が求める人材の理解と自分を理解する	
2	グループディスカッション・ワーク		ディスカッション(インバケット思考) ～聴く力をつけ、いい質問をする～ 1. グループワーク 2. Win-Winの関係	
3	就職や社会におけるSNSの活用 ・ SNSを就職活動に役立てる方法と 注意点について理解する ・ SNSが扱う個人情報(社会でどう 関わっているのかを、法律的な観点 から理解する ・ 「著作権」や「肖像権」への意識 を高める。 ・ SNSやWeb上で写真や動画を扱う際 の注意点を理解する		1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・ 著作権とは? ・ 肖像権とは? ・ SNSへ画像や動画を投稿する際の注意点	
4	就職活動の確認		企業研究、求人確認等	
5	新聞を通して、情報の入手の仕方 や、新聞の読み方を学ぶ 外部講師(徳島新聞社)		①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤1日10分で基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方	

回	テ ー マ	内 容		
6	就職活動の確認	各自の活動状況を確認し、企業研修、会社訪問の設定等		
7	社会に出たりにあたり必要とされる お金管理について	貯蓄・一人暮らし資金/基礎知識 ①貯蓄の大事さ ?未来でかかる費用について ③給与明細の見方 ④残業時間の計算 ⑤法定労働時間と変形労働時間制 ⑥残業時間を計算する ⑦時間外労働の割増率 ⑧税金について		
8	社会人と学生の違いを理解する	社会人になるということ 学生と社会人の違い		
9~15	就職活動実践	就職活動・フォロー		
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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅢ		グラフィックデザイン学科 /2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	45回	3単位(90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の概念を意識したブランディング力により卒業制作等に活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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	ブランディングとは	ブランディングについての講義		
2~ 3	ブランディング事例リサーチ	各単語毎のリサーチとともに 過去事例の洗い出し		
4~ 5	ブランディングの「過去、現在、未来」	時代とともに移り変わる概念の把握		
6~ 11	ブランディング実践1	「GD学科のブランディング」		
12~ 17	ブランディング実践2	「穴吹カレッジのブランディング」		
18~ 23	ブランディング実践3	「徳島のブランディング」		
24~ 29	ブランディング実践4	「日本のブランディング」		
30~ 35	ブランディング実践5	「起業体験」		
36~ 41	ブランディング実践6	「社会貢献」		
42~ 43	ブランディング実践7	「卒業制作」		
44~ 45	まとめ	卒業制作におけるCIの必要性 卒業後、社会におけるCIの重要性		
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Ⅳ		グラフィックデザイン学科 /2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	45回	3単位(90時間)	選択	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。 ビジネスを意識したデザイン力により卒業制作等に应用できるようにする。 AIについて概論的知識を習得する。				
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			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーションおよび課題説明	オリエンテーションおよび課題説明: 課題1「他己紹介」 プレゼンテーションおよび講評		
3~ 7	付加価値	課題説明: 課題2「付加価値の考察」		
8~ 9	付加価値	プレゼンテーションおよび講評		
10~ 14	ビジネスについて	課題説明: 課題3「ビジネスについて」		
15~ 16	ビジネスについて	プレゼンテーションおよび講評		
17~ 21	デザインについて	課題説明: 課題3「デザインについて」		
22~ 23	デザインについて	プレゼンテーションおよび講評		
24~ 28	ダイバーシティについて	課題説明: 課題3「ダイバーシティについて」		
29~ 30	ダイバーシティについて	プレゼンテーションおよび講評		
31~ 35	SDGsについて	課題説明: 課題3「SDGsについて」		
36~ 37	SDGsについて	プレゼンテーションおよび講評		
38~ 42	OpenAIについて	課題説明: 課題3「OpenAIについて」		
43~ 44	OpenAIについて	プレゼンテーションおよび講評		

回	テ ー マ	内 容		
45	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
メディアデザイン		グラフィックデザイン学科 /2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	22回	1単位(44時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
自分が感じたことをどう表現すれば、人により良く伝わるのかを「考える」方法を「メディアデザイン」と呼びます。言い換えると、感動を人や社会に伝える方法を考えるデザインが「メディアデザイン」になる事から表現力の学習を図ります。				
授業終了時の到達目標				
自身の脳内で考えた表現を物理化し、それを第三者まで伝えることができる表現力を身に着ける。				
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	イントロダクション ビジュアルデザイン定義	現状確認 前期授業における概要説明		
2	アイデア創作について	自分らしい作品を作成するにあたり、必要とされる勤勉方法		
3	創作絵本作成 1) 物語構築について	絵本づくりを通して「ビジュアル」「フォント」「ストーリー構築」を学ぶ		
4~7	創作絵本作成 2) キャラ作成-1	ビジュアルの要になるイラスト作成の訓練		
8~11	創作絵本作成 3) 構図/背景について	パースの捉え方、色彩設計において		
12~14	トリミング/エディタ	ストーリー/キャラ/背景の合成をはかり、PFとして活用できるデジタル絵本の完成を図る		
15~16	実技/絵本制作(1)	絵本制作に関する事項として ・ストーリー作成について		
17~18	実技/絵本制作(2)	キャラ表作成		
19~22	実技/絵本制作(3)	作画/着色/仕上げ作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
講師オリジナル教材		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアル表現 I		グラフィックデザイン学科 /2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. 視覚的表現(イラスト、写真、マーク、図表、映像等の目に見える素材)を適切に扱う 2. 自分にしかできない表現とは何かを考え制作する 3. 名画を研究し、名画に敬意を持ち触発された作品を1点つくる				
授業終了時の到達目標				
1. 名画とは何なのかを理解する 2. よりわかりやすく自分の作品の魅力を伝えられるよう展示方法を工夫して発表する 3. 他の人の制作過程や完成作品を観て学ぶ学ぶ力を身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
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) 名画とは何か、どんな名画があるか 2) オマージュとは何か、パロディ、パクリとの違い 3) 世界の名画を研究、作者についても学ぶ		
2~ 3	制作準備 1	1) どの名画を 2) どのような手法でつくりかえるかの決定 3) 1. 2についての発表		
4	制作準備 2	1) ラフ(アイデア出し) 2) 必要な材料、道具などを箇条書きにしてみる 3) 制作スケジュールを立てる		
5~ 27	制作	<ul style="list-style-type: none"> ・各自のペースで制作 ・進捗発表会 		
28~ 29	発表準備	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品の印刷 ・元となった名画の印刷 ・キャプションボード等のデザイン、印刷 ・装飾品(額、額立て、敷物、装飾用オブジェ等)の準備 		
30	完成した作品の発表会	<ul style="list-style-type: none"> ・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	その他
講随時参考資料を提示または配布		原案・中間評価 作品評価 展示・プレゼン評価	20.0% 50.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアル表現Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2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)	選択	武市 理恵
授業の概要				
1. 視覚的表現(イラスト、写真、マーク、図表、映像等の目に見える素材)を適切に扱う 2. 自分にしかできない表現とは何かを考え制作する 3. 自分自身を考察、理解し、自分をテーマとした作品を4点つくる				
授業終了時の到達目標				
1. 実際に個展を企画・開催できるようになる 2. よりわかりやすく自分の作品の魅力を伝えられるよう展示方法を工夫して発表する 3. 他の人の制作過程や完成作品を観て学ぶ学ぶ力を身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業で必要な材料の調達、授業で必要な資料の検索・収集				
回	テーマ	内 容		
1	授業内容を理解する	1) 自分を知る 2) 自分の強みや良いところを見つける 3) 個展、グループ展について学ぶ		
2~ 6	制作1	<ul style="list-style-type: none"> ・「私の外見」制作 ・「私の外見」発表会 		
7~ 13	制作2	<ul style="list-style-type: none"> ・「私の性格」制作 ・「私の性格」発表会 		
14~ 20	制作3	<ul style="list-style-type: none"> ・「私の好きな人」制作 ・「私の好きな人」発表会 		
21~ 27	制作4	<ul style="list-style-type: none"> ・「私の好きな場所」制作 ・「私の好きな場所」発表会 		
28	発表準備	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品の修正・アップデート ・キャプションボード等のデザイン、印刷 ・装飾品(額、額立て、敷物、装飾用オブジェ等)の準備 		
29~ 30	完成した作品の発表会	<ul style="list-style-type: none"> ・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	その他
随時参考資料を提示または配布		課題・レポート1 課題・レポート2 課題・レポート3 課題・レポート4 実習・実技評価	20.0% 20.0% 20.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実務Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2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クリエイター サータィファイ能力検定対策				
授業終了時の到達目標				
HTML・CSS基本操作習得 Webクリエイター能力認定試験合格				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
試験勉強の予習・復習				
回	テーマ	内容		
1	公式テキストの読み込み・模擬問題 1	第1章 Webサイト・制作の基礎知識		
2	"	第2章 HTMLの基礎		
3	"	第3章 CSSの基礎		
4	"	第4章 各ページの作成		
5~6	公式テキストの読み込み・模擬問題 2	第5章 テーブルとそのスタイル		
7	公式テキストの読み込み・模擬問題 3	第6章 フォーム		
8~9	2. 模擬問題実践1	1回目 実技問題		
10~11	2. 模擬問題実践2	2回目 実技問題		
12~13	2. 模擬問題実践3	3回目 実技問題		
14~15	2. 模擬問題実践4	サンプル問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Webクリエイター能力認定試験(HTML5対応版)スタンダード 問題集		課題・レポート 資格検定	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン応用Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2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		
5~7	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		
8~10	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		
11~13	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 & CSSとWebデザイン 実践講座 (SB Creative)		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
動画制作演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2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	黒田 洋平
授業の概要				
動画編集ソフトAdobe After Effectsを使用してより高いレベルの動画編集を行う				
授業終了時の到達目標				
After Effects をPremiere Pro と併用してエフェクト付きの動画を作成する 動画コンペで入賞する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
様々な動画媒体を注意深く観察する。気になったものがあればAfter Effectsを使用して制作を行う				
回	テーマ	内容		
1	Adobe After Effectsのインストール 基本操作画面の説明	After Effectsのインストールと初期設定 各レイヤーやウィンドの基本位置の説明		
2	Premiere Proとの連動について プリセットやFr設定について	Premiere Proとの関連性や使いこなし方についての説明 フレームの概念に関しての説明		
3	PSDデータとaiデータの取り扱いについて 連番ファイルの読み込みと解像度	他ソフトのデータを読み込む際と読み込んでからの取り扱いについての説明		
4~ 6	テキストアニメーションの作成	自分の好きなテロップを自由に動かす キーフレームの操作を行い位置を細かく調節する		
7~ 8	オリジナル文字の書き出し 操作の復習	完成したテキストアニメーションのプロジェクトファイル を書き出す		
9~ 10	モーショングラフについて ノイズ処理に関して	モーショングラフを使用して素材にブレを追加する		
11	文字にエフェクトを適用する	応用編。テキスト技術とモーショングラフ技術を応用する		
12~ 13	メタリックなテロップ	機械的な見た目のテロップを作成し動かす		
14~ 17	3Dレイヤーの作成	3Dレイヤーを使用して奥行きのある動画を作成する		
18	ペンツールとマスクツールの使用方法	ペンツールとマスクツールを使用して素材の加算・減産を行う		
19	レイヤーの描画モード調整	適切な描画モードを使用する		
20~ 21	文字マスク・背景マスクの作成	文字で背景を中抜きを行う		
22	カメラの角度変更	カメラの角度を変更して立体的に演出をする		

回	テ ー マ	内 容		
23～ 30	ワーズブレーション様 ゲスト授業 「ふるさと納税推進ポスター」の制作	Webデザイン会社のデザイナー様がゲストで来校 外部企業や一般の方向けのポスターを制作する		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	一気にビギナー卒業！ 動画でわかるAfter Effects教室	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
DTP実務		グラフィックデザイン学科 /2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	黒田 洋平
授業の概要				
DTP(卓上出版)についての知識を深め、実践する。 実際にプリンターを使用して印刷の練習をする。				
授業終了時の到達目標				
印刷物を完成させてプレゼンを行う 連動して就活用ポートフォリオの質を高める				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
就職活動に使用するポートフォリオに掲載する作品の作成・選別・印刷を行う				
回	テーマ	内 容		
1	DTPについての復習と準備	前年度学習内容の復習 InDesignソフトのインストールと説明		
2~7	ポートフォリオの作成	ポートフォリオの内容確認 ポートフォリオの記載書類の改善・変更・修正		
8~12	ポートフォリオの講評	作成したポートフォリオのプレゼントと添削		
13~17	産学連携作品の制作	産学連携で制作する作品のコンセプトを決める		
18	打ち合わせ予定	今後入ってくる新たなコンテストの打ち合わせ		
19	制作のチーム分け チーム内での話し合い	コンテストのチーム分けと今後の話し合い		
20~24	コンテスト用作品の制作	コンテストに出展する作品の制作を行う		
25	プレゼン	完成した産学連携作品のプレゼン		
26~27	打ち合わせ	毎年行っている地域自治体の産官学連携作品のコンセプト 作成		
28	作成作品のクライアント確認	制作した作品の途中経過をクライアントに提出とフィード バック		
29	作品リテイク作業	産官学連携作品の修正部分を再作業		
30	作品最終提出	データを書き出してプレゼン資料と共に提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
パワーデザイン トレース&模写で学ぶ デザインのドリル		実習・実技評価 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス実務		グラフィックデザイン学科 /2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	板東 里枝
授業の概要				
<p>I. 基本的な社会の仕組み・経済用語・ビジネス用語を理解して社会人として必要な基本的な知識を習得する。</p> <p>II. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切な敬語表現を活用し、正確なビジネス文書を作成し、様々なビジネスシーンでの状況対応ができる幅広い知識・技能を習得する。</p> <p>III. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー、来客対応、電話対応の基本、結婚・弔事のマナー、文書の取り扱いなどの知識・技能を習得する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>I. 社会人常識マナー検定3級取得</p> <p>II. 就職活動期から学生の常識は通用しなくなることを自覚し、正しい社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーションを学び、活用する。</p> <p>また、社会・組織の一員として必要不可欠な基本的知識を身につけ、社内外の人と良好な関係を築くために求められるコミュニケーション能力を習得する。</p>				
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	<ul style="list-style-type: none"> ◆動機付け ◆社会人常識マナー検定概要説明 I. コミュニケーション 	<ul style="list-style-type: none"> ◆動機付けおよび、授業概要説明 ◆検定目標：社会常識マナー検定内容説明 I. コミュニケーションとは ビジネスにおけるコミュニケーションとは コミュニケーションの種類 社内コミュニケーション 		
2	I. コミュニケーション	コミュニケーション向上のポイント 第一印象の重要性 好感をもたれる立ち居振る舞い 挨拶と美しいお辞儀		
3	<ul style="list-style-type: none"> I. コミュニケーション II. 社会常識 	わかりやすい話し方と上手な聞き方 指示の受け方・報告の仕方		
4	III. コミュニケーション②	敬語、丁寧語、謙譲語を使い分ける 職場での言葉遣い		
5	III. コミュニケーション②	ビジネス文書の書き方と留意点 社内文書の種類と目的 ビジネス文書の形式と作成ポイント		
6	確認プリントを解く	コミュニケーション章での確認問題を解く		
7	IV. ビジネスマナー	来客対応 名刺交換		
8	V. 電話対応	受け方の基本手順		
9	VI. 交際業務	慶事マナー 弔事のマナー 病氣見舞いについて理解する		
10	VII. 文書の受け取り・発送他	文書類の受け取りや発送 郵送方法 オフィス環境整備、事務機器		

回	テ ー マ	内 容		
11	社会人常識マナー検定対策①	過去問題を解き、検定合格のための対策を行う		
12~14	社会人常識マナー検定対策②	過去問題を解き、検定合格のための対策を行う		
15	期末試験	前期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
I. 社会人常識マナー検定テキスト2・3級 II. 社会人常識マナー検定試験 最新過去問題集		期末試験 確認テスト 課題・レポート	50.0% 30.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習		グラフィックデザイン学科 /2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)	選択	黒田 洋平
授業の概要				
各種コンペの応募作品を作成する DTPに関する知識を深めるため実際に印刷を行ってデータの仕上がりを見比べる				
授業終了時の到達目標				
コンペの応募作品をそれぞれ完成させる 学校から与えられた課題以外にも時間を見つけてコンペに自主的に参加する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
必要に応じてコンペ申し込み用の作品の作成・予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~4	穴カレ祭(学園祭)ポスターの制作	同年11月に行われる学園祭に向けて9月中に原案となるポスターを制作し入稿手続きを行う		
5~9	年賀状デザイン	2026年の年賀状をデザインする(中央郵便局を通して依頼のあった企業2,3社)		
10~20	パパベルコンテストPOP制作	「石釜パン工房 パパベル」のバレンタイン用のポスター、POPを制作する		
21~22	本授業の企業課題のプレゼン	前半に行った3つの課題「学園祭ポスター」「企業年賀状」「バレンタインポスター」の課題コンセプトのプレゼンテーション		
23~28	公募作品のデザイン・提出	外部のコンテストに提出する作品の制作		
29~30	公募作品のプレゼン	23~28回で制作した作品のコンセプトについて各自発表を行う		
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 実習・実技評価	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報モラル		グラフィックデザイン学科 /2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)	選択	今野 昌浩
授業の概要				
人が情報を扱う上で求められる道德。特に、情報機器や通信ネットワークを通じて社会や他者と情報をやり取りするにあたり、危険を回避し責任ある行動ができるようになるために身に付けるべき基本的な態度や考え方を身につけるよう学ぶ概要。				
授業終了時の到達目標				
著作権の扱いに関することの理解度を深め、SNSを活用する上で必要とされるマナーを習得。				
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	イントロダクション 主なソーシャルメディアの使い方 (1)	<ul style="list-style-type: none"> ・スマホのマナー ・ソーシャルメディアの活用 ・コミュニケーションアプリの活用 		
2	主なソーシャルメディアの使い方 (2)	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上のコミュニケーション ・情報の選択と活用 ・情報の信ぴょう性 ・ネットの活用と依存 		
3	ネット社会での生活(1)	<ul style="list-style-type: none"> ・位置情報システムの活用 ・画像の共有と発信 ・動画の共有と発信 		
4	ネット社会での生活(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上での売買 ・ソーシャルゲーム ・迷惑メッセージ 		
5	ネット社会での生活(3)	<ul style="list-style-type: none"> ・キャッシュレス決済 ・不当請求・オンライン詐欺 ・ネット上での誹謗中傷 		
6	個人情報と知的財産(1)	<ul style="list-style-type: none"> ・個人情報と情報提供 ・個人情報の流出 ・個人情報の保護 		
7	個人情報と知的財産(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・個人データの活用 ・文章や画像の利用 ・音楽や映像の利用 		
8	個人情報と知的財産(3)	<ul style="list-style-type: none"> ・学習と著作権 		
9	情報サービスとセキュリティ(1)	<ul style="list-style-type: none"> ・個人認証 ・クラウドサービス ・アプリケーションの活用 		
10	情報サービスとセキュリティ(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピューターウイルス ・アクセス管理と不正アクセス 		

回	テ ー マ	内 容		
11	情報サービスとセキュリティ（3）	<ul style="list-style-type: none"> ・フィルタリング ・無線LANと暗号化 		
12～ 13	著作権	著作権について		
14	試験対策	総括を交えた総復習講義		
15	期末試験	情報モラル総括試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス著作権検定（サーティーファイ）		課題・レポート 確認テスト	40.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
InDesign		グラフィックデザイン学科 /2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)	選択	黒田 洋平
授業の概要				
InDesignの機能と基本的な操作を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ InDesign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InDesignの機能を使用できる。 ・ 卒業制作展示用の印刷物を作成する。 				
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	スマートガイドを使用	スマートガイドやブレーンテキストフレーム、フレームグリッドを活用する		
2	テキストに書式を設定	テキスト入カスペースや改行・段落を使用する		
3	テキストの設定を微調整	字取り・行取りを設定する 段落境界線を設定する		
4	テキストフレームの調整	フレームサイズをテキスト内容に合わせる テキストフレームに段落設定をする		
5	特色を作成	インキを混合したオリジナルカラーをスウォッチに登録する		
6	オブジェクト操作の復習	オブジェクトの作成・複製・操作		
7	ページの基本的操作	ページパネルの使用 マスターページとドキュメントページの使い分け		
8	スタートページの調整	見開き箇所調整 ページサイズの調整		
9	段落スタイルを作成 文字スタイルを作成	文字の段落などのスタイルを再定義		
10	画像の配置と編集	リンク機能を管理する 画像の回り込み機能を設定		
11	illustratorのパスオブジェクトを使用 アルファチャンネルを用いた切り貼り	illustratorのオブジェクトを併用する Photoshopの画像を併用する		

回	テ ー マ	内 容		
12	Excelの表を読み込む セルとテキストの選択	Excelのファイルを適用してサイズ調整 行や列の調整		
13~ 15	自由制作	これまでの応用でコンペ出展作品を作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:In Design 基礎入門 教材:Adobe InDesign		課題・レポート 実習・実技評価	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作演習		グラフィックデザイン学科 /2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	23回	1単位(46時間)	選択	黒田 洋平
授業の概要				
より参加者やライバルの多い企業課題・外部のコンテスト作品に取り組む				
授業終了時の到達目標				
コンテスト作品の完成・応募				
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	外部講師推薦「ショートドラマ脚本・絵コンテ企画」の概要説明	全国規模のドラマ脚本コンテストの概要を説明		
3~ 9	「ショートドラマ脚本・絵コンテ企画」	コンテストに申し込む企画書・脚本の原案作り		
10~ 11	中間発表	脚本の中間発表 各自それぞれ講評を行い軌道修正のためのアドバイスコメントをもらう		
12~ 19	作品再調整	中間発表の意見を基に作品の再調整を行う		
20~ 21	最終発表	作品の最終発表		
22~ 23	最終調整・課題提出	最終発表の意見を基に作品の最終調整		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		課題・レポート 実習・実技評価	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作演習		グラフィックデザイン学科 /2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	23回	1単位(46時間)	選択	黒田 洋平
授業の概要				
より参加者やライバルの多い企業課題・外部のコンテスト作品に取り組む				
授業終了時の到達目標				
コンテスト作品の完成・応募				
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	外部講師推薦「ショートドラマ脚本・絵コンテ企画」の概要説明	全国規模のドラマ脚本コンテストの概要を説明		
3~9	「ショートドラマ脚本・絵コンテ企画」	コンテストに申し込む企画書・脚本の原案作り		
10~11	中間発表	脚本の中間発表 各自それぞれ講評を行い軌道修正のためのアドバイスコメントをもらう		
12~19	作品再調整	中間発表の意見を基に作品の再調整を行う		
20~21	最終発表	作品の最終発表		
22~23	最終調整・課題提出	最終発表の意見を基に作品の最終調整		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		課題・レポート 実習・実技評価	80.0% 20.0%	