

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
Illustrator I	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要			
・ Adobe Illustratorの基本操作を学習する ・ サーティファイ Illustrator検定の模擬問題に取り組み、試験対策を行う			
授業終了時の到達目標			
・ Adobe Illustratorの基本操作を勉強し、十分に使用できるスキルを身に着ける ・ サーティファイ Illustratorの検定に合格する			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
・ 試験対策の模擬問題を繰り返し復習する			
回	テ ー マ	内 容	
1	必要なデータのダウンロード	・ illustratorのインストール ・ illustratorよくばり入門の素材ダウンロード	
2	illustratorの基本操作の確認	各ツール、コマンドの名称、用途、パネルを一通り確認し、ソフトの仕様を知る	
3	illustratorよくばり入門chapter1.2	移動ツール、拡大縮小、変形、重ね順、基本の操作	
4～5	illustratorよくばり入門chapter3	図形ツール	
6	illustratorよくばり入門chapter4	色、パターン、グラデーション	
7～8	illustratorよくばり入門chapter5	ペンツール	
9	illustratorよくばり入門chapter6	オブジェクトの操作	
10	illustratorよくばり入門chapter7	テキストツール	
11	illustratorよくばり入門chapter8	画像の配置	
12～13	模擬問題	スタンダード模擬問題1 第1部	
14～15	模擬問題	スタンダード模擬問題2 第1部	
16～17	模擬問題	スタンダード模擬問題3 第1部	
18～19	模擬問題	スタンダード模擬問題4 第1部	
20～21	模擬問題	スタンダード模擬問題1 第2部	

回	テ　　マ	内　　　容		
22～ 23	模擬問題	スタンダード模擬問題2 第2部		
24～ 25	模擬問題	スタンダード模擬問題3 第2部		
26～ 27	模擬問題	スタンダード模擬問題4 第2部		
28～ 29	試験システムによる模擬問題	検定試験と同じ形式で模擬問題に取り組む。 検定時の注意点の確認		
30	各自復習	苦手な箇所の復習、試験対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
サーティファイ Illustrator検定対策問題 集、Illustratorよくばり入門など		確認テスト 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
ビジュアルコミュニケーションⅠ	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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	インスピレーション	インスピレーションと作品の関係・インスピレーション探しワークショップ	
9～10	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	
11～12	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ストーリーボードワークショップ	
13～14	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	
15～16	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	
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	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	
23～24	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	
25～30	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・後期プロジェクト事前準備	
教科書・教材		評価基準	評価率
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%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン I		グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		青山 航
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～ 2	動機付け・環境設定等		準備を行う	
3～ 6	CHAPTER1 (最初に知っておこう！Webサイトの基本)		Webサイトの基本	
7～ 10	CHAPTER2 (Webの基本構造を作る！HTMLの基本)		HTMLの基本	
11～ 14	CHAPTER3 (Webのデザインを作る！CSSの基本)		CSSの基本	
15～ 20	CHAPTER4 (シングルカラムのWebサイトを制作する)		Webサイト作成	
21～ 22	CHAPTER5 (2カラムのWebサイトを制作する)		Webサイト作成	
23～ 24	CHAPTER6 (タイル型のWebサイトを制作する)		Webサイト作成	
25～ 26	CHAPTER7 (外部メディアを利用する)		外部メディアを利用して作成	
27～ 28	CHAPTER8 (うまくいかないときの解決方法)		解決方法手順を学習	
29～ 30	ホームページ制作		好きなホームページを作成	
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&CSSとWebデザイン入門講座		確認テスト 期末試験	30.0% 70.0%	

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		武市 理恵
授 業 の 概 要			
1. 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）の扱い方や表現方法を学ぶ 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		
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	課題/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	アナログカラー制作準備 1	1) アナログカラー制作に必要な材料、道具について学ぶ 2) 拡大縮小コピーの方法を学ぶ	
3	アナログカラー制作準備 2	1) ラフ（アイデア出し） 2) 写真を集める、材料の買い出し	
4～6	アナログカラー制作	1) 写真を切る、配置する、貼る 2) 発表	
7～18	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	・型にとらわれない自由な発想をする ・画材を使いこなす ・抽象表現の力を伸ばす ・自己肯定感を上げる、他者の作品の良さを認める	
19～21	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) 15以上の技法を調べる 2) 見本表をつくる	
22～29	基本技法を使ったグループ作品	・自分たちの見つけた技法を駆使して作品をつくる ・一人ではなく複数人で作る楽しさや大変さを学ぶ	
30	完成した作品の発表会	・自分たち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
・随時参考資料を提示または配布		実習・実技評価	100.0%
			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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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
デッサンの基本		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
ドローイングⅡ	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位（30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		
1～5	ドローイングⅠの続き。レベルアップしたデッサン。1「高度な静物デッサン」	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。		
6～10	よりレベルアップしたデッサン 複雑な石膏像	大型の石膏像などをデッサンする		
11～15	最終デッサン	10回目までを総括してより複雑なデッサンを仕上げて提出		
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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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
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%
			その他

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	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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
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%
			その他

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		永田 広志
授 業 の 概 要			
日常や社会の事象をデザインの視点から読み解き、情報を整理し、視覚的に構成する力を養う。 あわせて、色彩・書体・構成・空間把握・作品研究などの基礎領域を横断的に学ぶ。 発表と講評を通して、自らの意図を言語化し、他者と共有しながら改善する姿勢を身につける。			
授業終了時の到達目標			
基礎的なデザイン理論を踏まえ、課題に対して適切な調査・発想・制作・発表ができる。 色彩・書体・構成・空間・アトリサーチに関する初歩的理解を身につける。 「知らないこと」に気づき、それを自ら調べ、他者に伝える態度を獲得する。			
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			
基礎的なデザイン理論を踏まえ、課題に対して適切な調査・発想・制作・発表ができる。 色彩・書体・構成・空間・アトリサーチに関する初歩的理解を身につける。 「知らないこと」に気づき、それを自ら調べ、他者に伝える態度を獲得する。			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	授業概要	オリエンテーション：授業目的、評価方法、提出ルール、 講評の受け方を確認する。	
3～ 4	付加価値	課題2「付加価値の考察」導入。 観察・分析・再定義を通して価値の見つけ方を学ぶ。	
5～ 6	デザインについて	課題3「デザインとは」発表・講評。 デザインの定義、役割、社会との関係を言語化する。	
7～ 8	色々な色	課題4「100色の赤」発表・講評。 色彩差異の観察、分類、表現精度を高める。	
9～ 10	書体	課題5「100書体」発表・講評。 書体の個性、可読性、印象の差異を比較する。	
11～ 12	物体	課題6「100のオリジナリティ」発表・講評。 観察に基づく独自性の抽出と前期総括を行う。	
13～ 14	空間 1	課題7「100の間取り」導入。 空間の機能、動線、情報整理を学ぶ。	
15～ 16	空間1	課題7「100の間取り」発表・講評。 空間把握と構成力を確認する。	
17～ 18	空間 2	課題8「100のリノベーション」導入。 既存空間の再解釈と改善提案を学ぶ。	
19～ 20	空間 2	課題8「100のリノベーション」発表・講評。 改善案の論理性と表現を検討する。	
21～ 22	アート	課題9「100作品探索」導入。 アトリサーチの方法と記述の基礎を学ぶ。	
23～ 24	アート	課題9「100作品探索」発表・講評。 参照作品の読み解きと共有を行う。	
25～ 26	アートとデザイン	課題10「100の自由」導入。 アートとデザインの差異と接続を考察する。	

回	テ ー マ	内 容		
27～ 28	アートとデザイン	課題10「100の自由」発表・講評。 表現意図の言語化と批評的視点を深める。		
29～ 30	まとめ	学期総括：成果物の振り返り、自己評価、次学期への課題整理。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書・配布資料・参考Web		課題・レポート	100.0%	

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		永田 広志
授 業 の 概 要			
・CI（コーポレート・アイデンティティ）およびブランディングの基礎理論を学び、調査・分析・構想・視覚化・講評のプロセスを通して、デザインを論理的に組み立てる力を養う。 ・個人、学科、企業を対象とした段階的な実践課題に取り組み、対象理解に基づくコンセプト設計、ビジュアル展開、プレゼンテーションを総合的に修得する。			
授業終了時の到達目標			
・CI／ブランディングに関する基礎概念を理解し、その役割を説明できる。 ・調査結果を整理し、対象に応じたコンセプトと視覚表現を設計できる。 ・制作意図と改善点を言語化し、講評を通して提案を発展させることができる。			
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	CI／ブランディング概論	CIの定義、構成要素、役割を講義と事例を通して理解する。	
3～ 5	先行事例分析とリサーチ	CI、VI、BI等の関連概念を整理し、国内外の事例を比較・分析する。	
6～ 8	CIの「過去・現在・未来」	社会変化やメディア環境の変容とともに更新されるCIの意義を考察する。	
9～ 12	CI実践1 個人ブランディング	友人を対象にヒアリングを行い、人物像の整理からブランドコンセプトを設計する。	
13～ 15	中間講評1	企画意図、調査、表現方針を発表し、講評を通して改善点を明確化する。	
16～ 18	CI実践2 学科ブランディング	GD学科の特徴、価値、対象像を分析し、学科のCI提案を構築する。	
19～ 20	中間講評2	提案内容の妥当性、視覚表現、メッセージ設計を講評形式で検証する。	
21～ 24	CI実践3 企業ブランディング	企業課題を想定し、理念、ターゲット、展開媒体を踏まえたCI提案を制作する。	
25～ 27	最終講評	成果物とプロセスを発表し、批評を通して改善点と応用可能性を整理する。	
28～ 30	総括	卒業制作、就職活動、社会実装を見据え、CIの実践的意義を総合的に振り返る。	
教科書・教材		評価基準	評価率
参考図書・事例資料・自作プリント		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
Photoshop I	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
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		課題・レポート 検定対策模擬試験1 検定対策模擬試験2	40.0% 30.0% 30.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅰ	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		澁谷 寧音
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 ー 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		課題・レポート	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
WebデザインⅡ		グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		青山 航
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～ 2	動機付け・環境設定等		準備を行う	
3～ 4	CHAPTER1（最初に知っておこう！ Webサイトの基本と必携ツール）		Webサイトの基本を学習	
5～ 8	CHAPTER2（レスポンスWebデザイ ンとフォント）		ランディングページ使用して学習	
9～ 12	CHAPTER3（装飾とカラムレイアウ ト）		ブログサイトを使用して学習	
13～ 16	CHAPTER4（表組み、フォーム、 JavaScript）		コーポレートサイトで学習	
17～ 20	CHAPTER5（特定ページの作り方とア ニメーション）		イベントサイトで学習	
21～ 24	CHAPTER6（動画と画像の使い方）		ギャラリーサイトで学習	
25～ 26	CHAPTER7（HTMLやCSSをより早く、 より上手に管理できる方法）		効率よく利用方法を学習	
27～ 28	CHAPTER8（サイトの投稿と問題対 決）		エラーと問題解決手順を学習	
29～ 30	ホームページ制作		好きなホームページを作成	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ほんの一手間で劇的に変わるHTML & CSSと Webデザイン実践講座		確認テスト 期末試験	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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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2 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2 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2 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	

回	テ ー マ	内 容		
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		
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
動画制作演習 I	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要			
動画編集ソフトの「Adobe Premiere Pro」を使用し、実践的な動画制作を学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
・ 自分で撮影した動画を自分で1から自由に編集して完成させられるようになる。 ・ 動画コンペに作品を出展しし入場する			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の復習と次回の予習。YouTube動画などで流行りの動画やプロモーション動画を視聴して感性を鍛えるなどの自主学習。			
回	テ ー マ	内 容	
1	Adobe Premiere Proの導入と起動	Adobe Premiere Proをインストールして起動させる	
2	動画素材の読み込みと保存	動画ファイルをAdobe Premiere Proで起動させて別形式で保存する	
3	クリップの切り貼りと追加・削除	動画データを切り貼りしてムービーの長さや使用箇所を自由に編集	
4	クリップの移動ツールとトランジションの使用	移動・選択ツールを使用して使いたい動画を前後左右に移動させる	
5	RGBカーブとホワイトバランスの調整	ホワイトバランスやRGBカーブをいじって自分の好きな色に調整する	
6	BGMとテキストの追加	テキストツールを使って動画のタイトルやテロップを入力	
7	キーフレームの使用と写真素材の取り込み	写真のデータや他ソフトで作成したロゴ等の素材を取り込んで動画に挿入	
8	再生速度の変化と逆再生機能の使用	速度・デュレーションの変化ツールを使用してスローな映像を作成	
9～10	動画課題提出1 「今後の目標」	自分たちの夢や好きなものについて簡潔に動画をまとめる。	
11	プレゼンテーション・講評	作成した動画のプレゼンテーション クラスメイトが作った動画の講評	
12	ネスト化と水平修正、モザイクの適用とSEの挿入	ネスト化機能を使用して2つのクリップを1つにまとめる モザイク機能を使用して一部分を修整する	
13	映画の様な色味の修整 フィルム調の色に変更	カラー調整機能を使用して「映画の様な質感にする」 フィルムの様なセピアカラーに色変更	
14	Adobe テンプレートを使用してタイトル作成	Adobe の公式テンプレートを使用して動画のタイトルやテロップを作成する	
15	アスペクト比とシーケンス設定の調整 カットの取捨選択と修正	アスペクト比とシーケンス設定の調整 必要なカットの選別方法やカッティング方法を学ぶ	

回	テ ー マ	内 容		
16～ 18	動画課題提出2「オリジナル動画」 の制作	テーマをそれぞれ決めてオリジナルの動画を制作。YouTube に限定公開でアップロード		
19	講評会・プレゼン	作成した動画のプレゼンテーション クラスメイトが作った動画の講評		
20～ 22	動画課題提出3 必要素材の取捨選択	動画制作3本目 長回しの動画を決められた秒数にまとめて アップロード		
23	講評会・プレゼン	作成した動画のプレゼンテーション クラスメイトが作った動画の講評		
24～ 29	動画課題提出4 PR動画作成	動画制作4本目 自分たちのグラフィックデザイン学科の新 入生募集に繋がるプロモーションビデオを制作		
30	講評会・プレゼン	作成した動画のプレゼンテーション クラスメイトが作った動画の講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Adobe Premiere Pro よくばり入門		動画課題提出1 動画課題提出2 動画課題提出3 動画課題提出4	10.0% 20.0% 30.0% 40.0%	

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		武市 理恵
授 業 の 概 要			
テーマを決め、完成予想図をつくり、1年間の集大成としての修了制作とする			
授業終了時の到達目標			
1. テーマに適した画材・ソフト（アプリ）を選び、その特性を活かして制作ができる 2. アイデアを柔軟に出して自分らしい作品を完成させる 3. 最終日にはわかりやすい発表および作品展示ができる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	1985年～1986年 百貨店で広告職に従事 1995年～2015年 デザイナー、イラストレーター、講師（フリーランス）		
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	課題/授業内容を理解する	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。	
2	制作準備	・ラフ提出 ・必要な材料、道具を揃える	
3～9	制作	各自のペースで制作	
10	中間発表	1) 発表 2) 意見交換	
11～17	修正と制作	各自のペースで制作	
18	中間発表	1) 発表 2) 意見交換	
19～25	修正と制作	各自のペースで制作	
26～29	発表会準備	・展示に必要な小物の準備 ・コンセプトボードの準備	
30	最終発表会	・自分たち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
・随時参考資料を提示または配布		作品評価（発表内容含む）	100.0%
			その他

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	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位（30時間）	必須		澁谷 寧音	
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】 今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・電話対応ロープレ	会社訪問ロールプレイング 電話対応ロールプレイング		
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1	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1	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		
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		課題・レポート	100.0%	