

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	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
3単位（90時間）	必須		永田 広志
授 業 の 概 要			
・調査・分析・構想・制作・講評の反復を通して、グラフィックデザインを企画・提案として成立させるための思考と方法を修得する。 ・ブランディング、情報設計、プレゼンテーションの実践を通して、対象理解に基づいたコンセプト形成と視覚展開の精度を高める。 ・卒業制作や実社会での提案活動に接続できるよう、企画意図の言語化、検証、改善のプロセスを主体的に運用する力を養う。”			
授業終了時の到達目標			
・社会・組織・地域に関わる課題を調査し、企画意図やブランドコンセプトを論理的に言語化できる。 ・対象に応じた情報整理と視覚表現を行い、提案として完成度の高いアウトプットにまとめることができる。 ・講評や検証結果を踏まえて提案を改善し、卒業制作や実務に応用できる視点を身につける。”			
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	授業ガイダンスと問題設定	授業目的、評価方法、卒業制作との接続を確認し、課題設定の視点を共有する。	
3～6	ブランディング／企画事例研究	国内外の事例を分析し、ブランド戦略、表現、社会的文脈の関係を読み解く。	
7～10	調査設計と課題分析	対象理解のための調査手法、情報整理、課題抽出の方法を学び、企画の前提を構築する。	
11～14	企画立案1 コンセプト設計	課題に対する目的、対象、価値提案を整理し、コンセプトとして言語化する。	
15～18	企画立案2 ターゲットと導線設計	伝える相手、利用場面、媒体特性を踏まえ、体験や情報導線を設計する。	
19～22	ビジュアル戦略設計	ロゴ、色彩、書体、構成、展開媒体の関係を整理し、提案の視覚方針を定める。	
23～26	中間講評1	調査・企画・表現方針を発表し、講評を通して論理性と実現性を検証する。	
27～32	ブランディング実践1	学科・地域・社会課題などを題材に、企画の具体化と展開制作を行う。	
33～38	ブランディング実践2	企業・プロジェクトを想定し、提案資料、ビジュアル、プレゼンテーションを統合的に制作する。	
39～42	中間講評2／改善	表現精度、説得力、展開の妥当性を再検討し、改善案を反映させる。	
43～45	最終講評・総括	成果物とプロセスを発表し、卒業制作・就職活動・社会実装への接続を整理する。	
教科書・教材		評価基準	評価率
参考図書・事例資料・配布プリント		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			その他

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	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
1単位（44時間）	必須		黒田, 坪井, 田辺
授 業 の 概 要			
さまざまな情報やメッセージを受け手に分かりやすく魅力的に届けることがメディアデザインの目的です。印刷物、Web、映像などのメディアを駆使し、情報やメッセージを効果的に伝える「手段」と「表現」を学びます。			
授業終了時の到達目標			
自身が考えたことを表現する力を身につけることに加え、仕事で必要となる実践的な知識なども習得することが目標です。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	田辺／2005年～現在 株式会社グースエッグアドワークス 代表取締役 坪井／2008年～現在 デザイン事務所 Clover Studio 代表		
時間外に必要な学修			
課題が授業時間内で完成しない場合は課題制作			
回	テ ー マ	内 容	
1	イントロダクション	前期授業の概要説明と講師の自己紹介、実際に手がけた仕事とその過程の紹介（担当：田辺・坪井）	
2	ポートフォリオ講評	生徒のポートフォリオの講評とアドバイス（担当：田辺・坪井）	
3～5	課題制作 1	課題は「ショップカード」。課題の概要、必要な知識などの説明と実制作。最後に講評をおこない各人に良いところ悪いところをフィードバックします。（担当：田辺）	
6～8	課題制作 2	課題は「電子看板（デジタルサイネージ）用バナー」。課題の概要、必要な知識などを説明後、実制作します。最後に講評をおこない各人に良いところ悪いところをフィードバックします。（担当：田辺）	
9～11	課題制作 3	課題は「チラシ」。課題の概要、必要な知識などを説明後、実制作します。最後に講評をおこない各人に良いところ悪いところをフィードバックします。（担当：坪井）	
12～14	課題制作 4	課題は未定。複数候補の中から授業内で相談して決めたいと思います。最後に講評をおこない各人に良いところ悪いところをフィードバックします。（担当：坪井）	
15	総評と質疑応答	課題は未定。複数候補の中から授業内で相談して決めたいと思います。最後に講評をおこない各人に良いところ悪いところをフィードバックします。（担当：坪井）	
16～17	実践形式練習1	デザイン業就職後を想定しての練習 短時間での打ち合わせ、制作、リテイクを想定した訓練	
18	課題発表1	実践形式練習1の課題発表	
19～20	実践形式練習2	実践形式練習1を踏まえて更にレベルの高い制作訓練	
21	課題発表2	実践形式練習2の課題発表	
22	まとめ	全ての制作物の振り返り・感想	

回	テ　　マ	内　　　　容		
		評価基準	評価率	その他
	教科書・教材			
講師オリジナル教材		課題・レポート1	25.0%	
		課題・レポート2	25.0%	
		課題・レポート3	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	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. 視覚的要素（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視覚的表現とは何かを考えて制作する 3. 名画を研究し、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. 名画と呼ばれるのはなぜなのか、名画のすばらしさ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		
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	名画の再構築 制作準備	・ 名画とは何か、どんな名画があるか ・ オマージュとは何か、パロディ、パクリとの違い ・ 世界の名画を研究、作者についても学ぶ ・ どの名画を ・ どのような手法でつくりかえるかの決定 ・ ラフ（アイデア出し） ・ 必要な材料、道具などを箇条書きにしてみる ・ 制作スケジュールを立てる	
2～ 15	名画の再構築 制作	・ 各自のペースで制作 ・ 発表	
16～ 29	名画の再構築 グループ制作	・ グループに分かれ名画を再構築する ・ 個人で作った時の経験を生かす	
30	完成した名画の再構築作品の発表会	・ 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		作品評価	100.0%
			その他

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	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	
1単位（30時間）	必須		青山 航	
授 業 の 概 要				
Webクリエイター サーテ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		確認テスト	30.0%	
		期末試験	70.0%	

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	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
1単位（30時間）	必須		青山 航
授 業 の 概 要			
Webクリエイター サーテ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
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		確認テスト	30.0%
		期末試験	70.0%
			その他

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	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		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 練習用ファイルのインストール	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 練習用ファイルのインストール 今後の説明	
2～ 3	Premiere Proとの連動について チュートリアルpart.1「文字アニメ の作り方」 MP4とMOVへの書き出し	Premiere Proとの関連性や使いこなし方についての説明 文字アニメーションの背景作りとキーフレームを用いた文 字の動かし方について解説 編集ファイルを動画データに変換	
4～ 5	チュートリアルpart.2「図形アニ メーションの作り方」 モーションに緩急をつける	四角形や楕円形を用いた図形アニメーションの作成方法の 解説と実践・練習 緩急をつけるための機能解説	
6～ 7	課題1「図形アニメーション」 オリジナルの図形アニメーションの 制作と提出	第5回で学習した文字アニメーションの発展課題 オリジナルの図形アニメーション課題の制作と提出	
8～ 9	チュートリアルpart.3「マスクアニ メーションの作り方」 スライドショーの作り方	マスク機能を用いた動画の作成方法の解説。実践と練習 スライドショーの作成方法について。プレミアプロとアフ ターエフェツの連動について	
10	「マスクアニメーション」	第8回で学習した文字アニメーションの発展課題 オリジナルの図形アニメーションの制作	
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ブラー技術を応用する	
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～ 15	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	
16～ 17	パーティクルについて	光の粒子エフェクトの使い方を学習	
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	

回	テ ー マ	内 容		
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～ 24	課題2「ピクトグラムアニメーションの作成」	第21回までの学習を応用して30秒以上の図形アニメーションを制作		
25～ 29	最終課題 MV(PV)を撮ろう	専門学校徳島穴吹をPRできる動画を撮影・制作		
30	最終課題 講評	最終課題の提出とプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
After Effects CC よくばり入門		提出課題1 提出課題2 提出課題3	20.0% 30.0% 50.0%	

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	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
1単位（30時間）	必須		川城 美智子
授 業 の 概 要			
1. 本校の教育目的に基づき、社会人として必要なビジネスマナーの基礎を理解し、実践できる力の修得を目的とする。			
2. 挨拶・言葉遣い・身だしなみ・電話応対・来客対応などを扱い、講義とロールプレイング、反復練習を通して実務に必要な対応力を身につけるとともに、社会人常識マナー検定3級（2026/9/26受験予定）の取得を目指す。			
3. 合同授業により、多様な他者との関わりを通してコミュニケーション能力の向上を図る			
授業終了時の到達目標			
・ 基本的なマナー（挨拶、身だしなみ、電話応対、来客対応等）について、ロールプレイ演習で設定した評価項目において、所定の基準（または総得点の70%以上）を満たすことができる。			
・ ビジネスマナーに関する基礎知識について、社会人常識マナー検定3級相当の模擬テストで正答率70%以上、確認テスト正答率70%以上を取得できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	金融機関（7年）、企業の経営管理部門等（12年）での勤務経験を有する。 ビジネスマナー、接遇マナー、接客販売を含む社員研修（約10年）の企画や講師経験を踏まえ、本授業において実践的な指導を行う。		
時間外に必要な学修			
1. 特に検定期間においては、自宅学修の時間を計画的に十分確保し、合格に向けた準備を進める。			
2. 将来の社会人生活において、ビジネスマナーが求められる場面を想定し、自身の役割や立場を意識しながら考察する習慣を持つ。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション 目標設定と事前理解	1) Goal設定、試験対策キックオフ 2) 試験内容の把握、過去問による自己理解	
2	検定試験構成： 1-1 社会と組織	・ 社会の仕組みや制度、企業の役割を学ぶ。 ・ 仕事に取り組む際に求められる心構えを学ぶ。	
3	1-3 一般知識	日本語やビジネス知識などの基礎力を養う。	
4	1-4 ビジネス計算	社会人に必要な基礎的計算力を身に付ける。	
5	2-1 ビジネスコミュニケーション	人間関係を円滑にするコミュニケーションを学ぶ。	
6	2-2 社会人にふさわしい言葉遣い	敬語の使い方、効果的な伝え方を学ぶ。	
7	2-3 ビジネス文書の活用	社内・社外・社交文書の書き方を理解する。	
8	3-1 職場のマナー	組織の一員としてふさわしい行動を学ぶ。	
9	3-2 来客応対	基本の心構えから状況に応じたおもてなしまでを学ぶ。	
10	3-3 電話応対	電話の特性を踏まえた対応力を磨く。	
11	3-4 交際業務 3-5 文書類の受け取りと発送 他	・ 慶弔やお見舞い、贈り物の心得を学ぶ。 ・ 文書類の取扱いや職場環境の整備について知識を養う。	
12～ 13	模擬テスト		
14	模擬テストの解説と振り返り		

回	テ ー マ	内 容		
15	期末試験 解説	授業の総まとめとして、期末試験を実施する。 自身の学習達成度を確認し、今後の学修に活かす。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 社会人常識マナー 検定テキスト2・3級 ・ “ 過去問題集		授業内模擬テスト	20.0%	
		授業内模擬テスト	20.0%	
		ロールプレイ	15.0%	
		確認テスト	15.0%	
		期末試験	30.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講Ⅱ	グラフィックデザイン学科 ／2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
2単位（30時間）	必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要			
・すべてのビジネスパーソンが身に付けるべきリテラシーを学ぶ ・データサイエンティストの思考を学ぶ ・ChatGPTの仕組み・使い方を理解し、留意点を学ぶ ・AIの全体像を理解する、生成AIの全体像を理解する ・AIに入力するプロンプトの作成を理解する ・DXとはを理解し、日常をDXに置き換えて変化させることができる			
授業終了時の到達目標			
・なぜ今DXが必要とされているのかを自身の言葉で説明できるようになる。 ・データを分析して意味を導き出すための基本的なプロセスを再現できるようになる。 ・大規模言語モデル（LLM）の概念を理解し、ChatGPTなどの対話型AIを日常業務の中で操作できるようになる。 ・組織の変化に対して主体的に関わり、行動を起こせるようになる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
事前に授業内容を確認しておく。授業時間内でできない課題については、各自ですすめておく（欠席等の場合も同様）			
回	テ ー マ	内 容	
1	DXリテラシー_Ⅰ	第1章 活用事例(How)からDXの背景(Why)を知る 第2章 デジタル技術(What)を知る	
2	DXリテラシー_Ⅱ 紙とえんぴつで始めるデータサイエンス入門_Ⅰ	第3章 デジタルツールの活用例(How)を知る 第4章 デジタルツール利用での留意点(How)を知る 第1章 デジタル時代に必要なデータリテラシー 第2章 データを読む力を身につける	
3	紙とえんぴつで始めるデータサイエンス入門_Ⅱ	第3章 データから予測する力を身につける① 第4章 データから予測する力を身につける②	
4	LLMリテラシー_Ⅰ	1. LLM/ChatGPTとは 2. ChatGPTの利用準備 3. ChatGPTを使ってみよう 4. LLMの活用事例	
5	イメージで理解するAI/生成AI_	AIの基礎 AIを理解するための全体像 AIモデルの作り方 識別と生成	
6	ユースケースで理解する生成AI	1. イントロダクション 2. 生成AI概要の復習 3. 実践：業務で活用できるユースケース 4. まとめ	
7	DXマインドスタンス_Ⅰ	1. DX時代のマインド・スタンスとは 2. DXのマインド・スタンスを知る	
8	DXマインドスタンス_Ⅱ	2. DXのマインド・スタンスを知る 3. DXマインド・スタンスを自分事化する	
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
		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
DTP実務	グラフィックデザイン学科 ／2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		岩佐 悠嗣
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行う。”			
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			
実務経験有無	実務経験内容		
有			
時間外に必要な学修			
授業内に完成しなかった場合の作品の制作			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	自己紹介	講師の制作事例の紹介 生徒の皆さんの自己紹介	
3～ 9	講師事業のイベントポスターの制作	講師が運営している事業のイベントポスターを制作する。 ヒアリング・制作・プレゼン・フィードバックを行う。	
10～ 14	プレゼン	3～6回で制作したポスターの各自プレゼン・フィードバックを行う。	
15～ 25	講師事業のイベントポスターの制作	講師が運営している事業のイベントポスターを制作する。 ヒアリング・制作・プレゼン・フィードバックを行う。	
26～ 30	プレゼン	9～14回で制作したポスターの各自プレゼン・フィードバックを行う。	
教科書・教材		評価基準	評価率
特になし		課題 プレゼン	50.0% 50.0%
			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Ⅳ		グラフィックデザイン学科 ／2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
3単位（90時間）		必須		永田 広志
授 業 の 概 要				
・卒業制作を中核として、課題設定、調査分析、構想、制作、講評、改善の循環を通じて、企画から展示・発表までを一貫して設計する力を養う。 ・デザインを個人表現にとどめず、リサーチに基づく提案行為として捉え、ブランディング、情報設計、コミュニケーション設計の観点から作品の質を高める。 ・生成AIを含む制作支援ツールを適切に活用し、制作プロセスの記録と他者講評を通して、卒業後の実務・研究へ接続し得る自律的制作態度を身につける。				
授業終了時の到達目標				
・卒業制作において、課題設定、調査分析、コンセプト形成、視覚化、発表までを一貫した論理で構成できる。 ・他者講評や中間発表を踏まえ、作品の社会的意義、対象適合性、展示運用の妥当性を検証し、改善へ接続できる。 ・制作意図と意思決定の過程を言語化し、ポートフォリオおよび実務的プレゼンテーションに耐える水準で説明できる。				
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	オリエンテーション／卒業制作の位置づけ		授業運営の確認。後期における卒業制作の目標、評価観点、進行計画を共有する。	
3～ 6	テーマ再定義と研究計画		問題意識、対象、目的、成果指標を整理し、制作計画書を作成する。	
7～ 8	先行事例・ベンチマーク分析		他校卒業制作や関連領域の事例を比較分析し、独自性と課題を抽出する。	
9～ 12	コンセプト形成		調査結果を統合し、コンセプト、表現方針、媒体計画を具体化する。	
13～ 14	中間構想発表Ⅰ		企画意図、社会的意義、実現可能性をプレゼンテーションし、講評を受ける。	
15～ 18	視覚言語・媒体設計		レイアウト、タイポグラフィ、色彩、造形要素を再検討し、媒体ごとの表現に落とし込む。	
19～ 20	試作・検証		プロトタイプ制作とユーザー視点での検証を行い、改善点を整理する。	
21～ 24	中間講評Ⅱ／改善計画		制作途中の成果を共有し、展示・伝達・運用の観点から改善計画を立てる。	
25～ 26	展示設計・体験設計		展示方法、導線、説明文、体験設計を含めた最終発表環境を構想する。	
27～ 30	生成AIと制作支援ツール		生成AIを含む支援ツールの活用可能性と限界を検討し、制作工程へ適切に組み込む。	
31～ 32	記録・プレゼン資料整備		制作ログ、説明資料、ポートフォリオ素材を整理し、発表準備を進める。	
33～ 36	最終制作・ブラッシュアップ		講評を踏まえ、作品・展示・資料を統合的に修正し、完成度を高める。	

回	テ ー マ	内 容		
37～ 40	最終発表・講評	完成作品を発表し、質疑応答を通して作品の意義と妥当性を検証する。		
41～ 45	総括・進路接続	学期の成果を総括し、卒業後の実務・研究・ポートフォリオへの接続を確認する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書 及び 自作プリント		課題・レポート	100.0%	

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	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			
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		
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	「私」展 制作準備	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～ 9	制作 1	・「私の外見」制作 ・「私の外見」発表会	
10～ 18	制作 2	・「私の性格」制作 ・「私の性格」発表会	
19～ 25	制作 3	・「私の好きな人/もの」制作 ・「私の好きな人/もの」発表会	
26～ 28	発表準備	・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	・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
・ 随時参考資料を提示または配布		作品評価（発表を含む）	100.0%
			その他

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	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		岩佐 悠嗣	
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行う。				
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				
実務経験有無				
実務経験内容				
有				
時間外に必要な学修				
授業内に完成しなかった場合の作品の制作				
回	テ ー マ	内 容		
1	前期内容の振り返り	前期「DTP実務」での制作物の振り返りと整理		
2	授業概要説明 制作の方向性決定	第三回以降の制作内容の説明 制作物や制作方法についての話し合い		
3～ 9	講師事業のイベントポスターの制作	講師が運営している事業のイベントポスターを制作する。 ヒアリング・制作・プレゼン・フィードバックを行う。		
10～ 14	プレゼン	3～6回で制作したポスターの各自プレゼン・フィードバックを行う。		
15～ 25	講師事業のイベントポスターの制作	講師が運営している事業のイベントポスターを制作する。 ヒアリング・制作・プレゼン・フィードバックを行う。		
26～ 30	プレゼン	9～14回で制作したポスターの各自プレゼン・フィードバックを行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		課題 プレゼン	50.0% 50.0%	

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	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		山田 紘平
授 業 の 概 要			
人が情報を扱う上で求められる道徳。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			
著作権検定の試験対策			
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）	・ 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）	・ 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	
3	ネット社会での生活（1）	・ 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）	・ 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）	・ 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）	・ 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）	・ 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）	・ 学習と著作権	
9	情報サービスとセキュリティ（1）	・ 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）	・ コンピューターウイルス ・ アクセス管理と不正アクセス	
11	情報サービスとセキュリティ（3）	・ フィルタリング ・ 無線LANと暗号化	

回	テ ー マ	内 容		
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	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			
InDesignの機能と基本的な操作を学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
・ 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	スマートガイドやプ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	テキスト入力スペースや改行・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 オブジェクト操作の復習	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 オブジェクトの作成・複製・操作	
6	ページの基本的操作 スタートページの調整	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 見開き箇所の調整 ページサイズの調整	
7	段落スタイルを作成 文字スタイルを作成 画像の配置と編集	文字の段落などのスタイルを再定義 リンク機能を管理する 画像の回り込み機能を設定	
8	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	
9	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	
10～ 12	印刷物制作1	インデザインを使用して手作りパンフレットを制作	
13～ 15	印刷物制作2	インデザインを使用してより長文の印刷物を制作	

回	テ　　マ	内　　　　容		
		評価基準	評価率	その他
	教科書・教材			
	教科書:In Design 基礎入門	課題・レポート1	40.0%	
	教材:Adobe InDesign	課題・レポート2	60.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作	グラフィックデザイン学科 ／2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
3単位（90時間）	必須		熊谷昭, 澁谷
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			
作品完成までに必要な作業量を逆算し、必要ならば授業時間外にも制作を行う。			
回	テ ー マ	内 容	
1～4	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。	
5～6	作品相談1	制作初期コンセプトのディスカッション	
7～14	反映作業	ディスカッション内容の作品反映 実制作開始	
15	中間発表1	現在の制作段階の発表・ディスカッション	
16～24	内容反映・軌道修正	ディスカッション内容を反映して制作再開	
25	中間発表2	現在の制作段階の発表・ディスカッション	
26～41	内容反映・軌道修正		
42～43	最終プレゼンテーション準備	PRポイントの整理 伝わりやすい資料作成	
44～45	卒業制作最終発表	学びフェスティバル2027での展示内容、卒業制作作品の発表	
教科書・教材		評価基準	評価率
特に無し		中間発表1 中間発表2 最終発表・作品提出	15.0% 15.0% 70.0%
			その他

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	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（46時間）		必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要				
学内コンペ作品の制作 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	外部コンテスト応募用ミーティング		全国規模のデザインコンテストの応募先についての話し合い	
2	制作過程1:初期コンセプト		年内締め切りの外部コンテストの初期コンセプトを固める	
3	制作過程2:ラフ作成		デザイン作業に入る前に完成イメージラフを制作	
4	制作過程3:発表・ディスカッション		ラフ案の提出と話し合い	
5	制作過程4:再調整		制作過程3の内容を反映してデザイン案修正	
6～8	制作過程5:本番作業		第5回までの内容を反映して制作開始	
9	課題発表		第8回までのデザインを発表。ディスカッション、講評。	
10	最終調整・再提出		課題発表のフィードバックを反映して最終提出	
11～12	外部コンテスト応募用ミーティング2		2027年1、～3月締め切りの大規模コンテストの応募先について話し合い 前回応募の反省点を踏まえての慎重な選定	
13	制作過程1:初期コンセプト		年内締め切りの外部コンテストの初期コンセプトを固める	
14～15	制作過程2:ラフ作成		デザイン作業に入る前に完成イメージラフを制作	
16	制作過程3:発表・ディスカッション		ラフ案の提出と話し合い	
17	制作過程4:再調整		制作過程3の内容を反映してデザイン案修正	
18～21	制作過程5:本番作業		第11回～17回までの内容を反映して制作開始	

回	テ ー マ	内 容		
22	課題発表	第8回までのデザインを発表。ディスカッション、講評。		
23	最終調整・再提出	課題発表のフィードバックを反映して最終提出		
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1	50.0%	
		課題・レポート2	50.0%	