

2025年度

グラフィックデザイン科

1年生

授業計画（シラバス）

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A1-K04
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
デザイン編集ツールⅠ					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	
1	前期	必修	240	8	加藤優作、庄田 緑、山田さやか	
授 業 の 目 的						
【DTP-Ai】 Illustrator を習得することで、パソコンによるデザイン制作の基礎を身につけます。図形の作図、紙面レイアウト、印刷データ作成など基本から応用まで、ステップバイステップで複数の技能を学ぶ。また、後半では Illustrator のパス編集技能を活かす作品制作を行う。						
【DTP-PSD】 Photoshop を習得することで、パソコンによるデザイン制作の基礎を身につける。画像補正、解像度の理解など基本から応用まで、ステップバイステップで複数の技能を学ぶ。						
【DD1】 オンスクリーンメディアの特性や制約を学び、Web デザイン制作時に必要な基礎知識を学習する。						
授 業 の 到 達 目 標						
【DTP-Ai】【DTP-PSD】 ●Illustrator と Photoshop を利用した印刷物を作成できる ●Photoshop と Illustrator の連携ができる ●チラシや雑誌誌面のレイアウトができる ●トレースや図形の作図ができる ●デジタル画像の基礎を理解できる ●画像補正やレタッチができる ●画像のコラージュができる						
【DD1】 紙媒体とデジタル媒体の特性と違いを理解し、Web デザイン制作時に必要となる基礎的な知識を身につける。1 ページものの Web ページを作成し、基本的な構造を理解する。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断	関心 意欲	配点計

評価項目		表現	態度	
【DTP-Ai】【DTP-PSD】				
課題・作品	60%	%	%	60%
プレゼンテーション	%	15%	%	15%
受講態度	%	%	25%	25%
【DD1】				
理解度確認・小テスト	45%	%	%	45%
提出作品評価（Web サイトデザイン）	25%	%	%	25%
受講態度	%	%	20%	20%
使用テキスト・教材				
【DTP-Ai】【DTP-PSD】 ・Illustrator よくばり入門（できるよくばり入門）、出版社：インプレス、ISBN:9784295010975 ・Photoshop よくばり入門（できるよくばり入門）、出版社：インプレス、ISBN: 9784295012429				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【DTP-Ai】				
1. DTP とは何か Illustrator でできること Mac の歴史	2			
2. オブジェクトとパス 図形や線を描く	4			
3. 塗りと線	2			
4. フォントの基本 DTP の単位とは	2			
5. 名刺のデザイン・トリムマークとは	6	○	○	
6. クリッピングマスク、レイヤー、アピアランス	4			
7. 地図のデザイン	4	○	○	
8. 写真をトレースする（BB8 を描く）	14	○	○	
9. 段組とレイアウト	2			
10. 画像の配置（リンクと埋め込み）	2			
11. レストランのフライヤーデザイン	10	○	○	
12. 雑誌の構造	2			
13. 雑誌の誌面のレイアウト	10	○	○	
14. インフォメーショングラフィックとは	2			
15. ピクトグラムを作成	4	○	○	
16. フローチャートを作成	8	○	○	
17. 仕方や仕組みをデザインする	12	○	○	
【DTP-PSD】				
1. Photoshop でできることデジタル画像の知識	4			
2. ファイル形式とその特徴	4			
3. 画像の選択の仕方	4			
4. 写真の補正・レタッチ	8			
5. 演習：ポートレートの補正	6	○	○	

6.	演習：コラージュ作品	8		○	○
7.	レイヤーと文字とシェイプ	10			
8.	演習：Poster 制作	8		○	○
9.	描画モード	4			
10.	レイヤースタイル	6			
11.	演習：Web 画像のデザイン	10		○	○
12.	雑誌「花椿」の表紙ビジュアルの作成	20		○	○
【DD1】					
1.	初回オリエンテーション	2			
2.	オンスクリーンメディアとは	2			
3.	Web デザインと UI デザインの違い	4			
4.	インターネットリテラシー / Web デザインの歴史	2			
5.	Web デザイン概論				
5-1.	色（RGB）／ Web における単位	2		○	
5-2.	画像形式 ／ デジタル媒体における解像度	2		○	
5-3.	Web のタイポグラフィ	2		○	
5-4.	レイアウト ／ レスポンシブデザイン	2		○	
5-5.	Web の基本構造 ／ コンポーネント・パーツ	2		○	
5-6.	動きのデザイン	2		○	
6.	Web デザイン制作（LP）	8		○	○
その他		関連科目			

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A1-K06
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
広告知識 I					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	
1	通期	必修	60	2	遠藤 鈴江	
授 業 の 目 的						
世の中にある広告や媒体の存在を知り、よく観察して理解を深めることでデザインや制作に関するリテラシーを高める。						
授 業 の 到 達 目 標						
各種媒体ごとの文字・写真・イラストレーション等のオブジェクトの適切な表示サイズとレイアウトを考慮した簡易的なデザインが制作できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
課題：雑誌レポート			10%	%	%	10%
課題：チラシトレース			10%	%	%	10%
課題：チラシ描画			10%	%	%	10%
課題：パッケージ描画			10%	%	%	10%
課題：ポスター描画			10%	%	%	10%
課題：インタビュー冊子			30%	%	%	30%
受講態度			%	%	20%	20%
使用テキスト・教材						
グラフィックデザイン科所蔵図書						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
オリエンテーション	1		
1. 雑誌を媒体物として理解する：観察しレポートにまとめる	9	○	○
2. チラシを媒体物として理解する①：観察しトレースする	6	○	○
3. チラシを媒体物として理解する②：観察し描き起こす	6	○	○
4. パッケージを媒体物として理解する：観察し描き起こす	4	○	○
5. ポスターを媒体物として理解する：みんなで観察し描き起こす	6	○	○
6. インタビューを通して編集を理解する①：撮影・傾聴し書き起こす	10	○	○
7. インタビューを通して編集を理解する②：①の素材を冊子にする	18	○	○
その他	関連科目		

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A1-K08
時間数は 4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学科・コース	
WEB 基礎					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	
1	後期	必修	30	1	鈴木一穂	
授 業 の 目 的						
WEB の世界の楽しさを知り、初歩的な UI デザインやコーディングを理解する。						
授 業 の 到 達 目 標						
●WEB サイトの構造を理解した上での UI デザインができる。 ●初歩的なコーディング作業を理解できている。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目			15%	15%	%	40%
作品制作			%	20%	%	20%
プレゼンテーション			%	%	40%	40%
受講態度			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						

[illegible]

その他

関連科目

シラバス（授業概要）		年 度	2025 年度		
時間数は 4 5 分換算		科目コード	A1-K10		
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス
表現基礎 I					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
1	通期	必修	180	6	横澤朋穂、満森美香、小杉和己
授 業 の 目 的					
【デッサン】 自己表現の為のデッサンではなく、「他者に伝えるため・見せるためのデッサン」の技術や知識を習得する。また短期間で描画力向上するためにデッサンの技法を理論的に学ぶ。 【配色トレーニング】 ・グラフィックデザインをする上で、狙い通りのイメージを配色できるようになる。 ・イメージの引き出しを増やし、コンセプトやターゲットに応じた配色ができるようになる。 ・色彩検定 UC 級の取得を目指す。 【ベーシックデザイン】 ・グラフィックデザイン、広告制作等を行っていくうえでの基本的な素材の知識や、加工方法など素材との向き合い方を学習する。 ・アナログ手法を使ったタイポグラフィを通じてイラストレーションや写真といった素材を使わないアートワークの作成の仕方を学ぶ。 【タイポグラフィ】 文字はデザイン要素の基本ですが、デザインを学ぶ初心者にはその必要性や文字そのものに対する関心が低いのも事実です。街や身の回りに溢れる文字をコレクションする中で文字とデザインの関わりを学び、文字の持つ造形的な美しさ、面白さをアナログ的な技法で表現することで文字そのものと表現の自由さを学ぶ。					
授 業 の 到 達 目 標					
【デッサン】 ・カタチを捉える観察力を身につける。 ・観察したものを正確に表現する描画力を身につける。 【配色トレーニング】 ・グラフィックデザインをする上で、狙い通りのイメージを配色できるようになる。 ・イメージの引き出しを増やし、コンセプトやターゲットに応じた配色ができるようになる。 ・色彩検定 UC 級の資格を取得する。 【ベーシックデザイン】 ・必要に応じて適切に素材を加工できるようになる ・素材を使わなくてもデザイン表現できる ・タイポグラフィを用いた表現の仕方を理解できる 【タイポグラフィ】 ・文字に対する関心度を上げる ・アート文字をデザインすることで表現の幅を広げる ・絵の具や切り絵などの手法を使ったアナログ表現を身につける					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					

講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		P B L		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	
その他					
成績評価の方法					
評価観点		知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目					
【デッサン】					
課題・作品		50%	20%	%	70%
グループワーク		5%	5%	%	10%
受講態度		%	%	20%	20%
【配色トレーニング】					
課題（配色ワーク）		15%	15%	%	30%
全3回のワークの完成度		15%	15%	%	30%
色彩検定 UC 級資格取得		30%	%	%	30%
受講態度		%	%	10%	10%
【ベーシックデザイン】					
授業態度		%	%	20%	20%
課題制作		40%	%	%	40%
中間報告		%	10%	10%	20%
プレゼンテーション		10%	10%	%	20%
【タイポグラフィ】					
文字に対する理解		%	30%	%	30%
カレンダー制作		25%	%	%	25%
アナログ表現への理解		30%	%	%	30%
授業態度		%	%	15%	15%
使用テキスト・教材					
【デッサン】鉛筆（3H～4B）、練りゴム、カッター、スケッチブック（F4） 【配色トレーニング】カラーカード、公式テキスト UC 級、過去問題集 【ベーシックデザイン】アクリルガッシュ、カッター、ハレパネ					
授業内容・授業計画					
内 容			時間	課題 試験	評価
【デッサン】					
1. 基本的なデッサンの道具とその使い方					
1-1. 道具の説明と準備			2		
1-2. 道具の使い方			2		
2. デッサンの基礎					

2-1. 立体を捉える、面の方向を意識する描き方：立方体	9	○	
2-2. 回り込みと自然光（環境光）の表現の重要性：円柱か球体	9	○	
3. 目の錯覚と目見当：	4		
4. 観察と記憶力：グループワーク	4		
【配色トレーニング】			
1. 初回オリエンテーション（課題：配色ワークⅠ）	2	○	
2. 配色ワークⅠフィードバック	4		
3. 配色ワークⅡ	4	○	○
4. 配色ワークⅡフィードバック	4		
5. コラージュワークⅠ	4	○	○
6. コラージュワークⅠフィードバック	4		
7. コラージュワークⅡ	4	○	○
8. コラージュワークⅡフィードバック	4		
1. 色彩検定 UC 級の紹介・テキスト1章~3章 +ミニテスト	2	○	
2. テキスト4章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
3. テキスト5章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
4. テキスト6章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
5. テキスト7章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
6. テキスト事例集 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
7. 過去問題に挑戦	4	○	
8. 過去問題に挑戦	4	○	
色彩検定受験		○	○
【ベーシックデザイン】			
1. 初回オリエンテーション	4		
2. 素材について	8		
3. 実習課題	8	○	△
4. 素材について	8		
5. 実習課題	8	○	△
6. 素材について	8		
7. 実習課題	8	○	△
8. 講評会・確認テスト	8	○	○
【タイポグラフィ】			
身の回りや街に溢れる文字をコレクションする	6		
アート（表現）としての文字	4	○	○
アート表現演習	8	○	○
文字でカレンダーをデザインする	12	○	○
その他	関連科目		

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A1-K12
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
制作演習選択Ⅰ					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	
1	通期	必修	60	2	吉田朝麻、安達彩夏	
授 業 の 目 的						
【前期選択】 ●冊子編集技術・情報発信技術の習得 個人出版物「ZINE（ジン）」の制作を通して、簡易ながらも個の表現を形にして拡散できるという魅力に触れ、その可能性を探る。また、グループでも制作を行い、冊子編集プロセスを実践しながらスキルを身に付ける。 ●印刷技法の知識を深める 印刷の技法「シルクスクリーン印刷」の描画技法を使い実践。版の重なりで印刷物が作られていくシルクスクリーン印刷の特性を学び、印刷についての知識を深める。 【後期選択】 アナログイラストを用いた CD ジャケットデザインの制作を通して、デザイン制作におけるイラストレーションの立ち位置や役割を学ぶ。						
授 業 の 到 達 目 標						
【前期選択】 ●個人出版物「ZINE（ジン）」の制作を通して、簡易ながら個の表現を形にし、拡散できる様になる。 ●グループ制作における冊子編集プロセス実施することで編集技術を身につける。 ●シルクスクリーン印刷の印刷工程を理解し、版を作成し、印刷まで実行する技術を身につける。 【後期選択】 ●CD ジャケット制作を通して、自分で決めた曲目に対してターゲット設定やコンセプトメイキングができる ●アナログ手法を用いたイラストでビジュアル制作できる						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断	関心 意欲	配点計

評価項目		表現	態度	
【前期選択】				
提出作品評価	25%	25%	10%	60%
受講姿勢	%	%	40%	40%
【後期選択】				
アイデア・表現	%	20%	%	20%
デザイン・レイアウト	%	15%	%	15%
アナログ技術力	20%	%	%	20%
コンセプト・ターゲット設定	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	10%	%	10%
受講態度・提出物	%	%	15%	15%
使用テキスト・教材				
【前期選択】 ●ZINE キット(講師自作) ●サン描画用スクリーン標準判(A6 サイズ)、サン描画乳液、サン描画剤スクリーンマーカー、サン描画用洗い液、シルク用インク(ダイカラー)、無地トートバック 【後期選択】 CD ケース				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【前期選択】				
1. 講師の作品・活動紹介	2			
2. ZINE 制作 1「自己紹介 ZINE」制作				
2-1. ZINE について説明	2			
2-2. ZINE 制作	4	○	△	
3. シルクスクリーン印刷体験「2 版を使った印刷」				
3-1. シルクスクリーン印刷技法説明	2			
3-2. シルクスクリーン版制作	6	○	○	
4. ZINE 制作 2「グループ ZINE」制作				
4-1. ZINE 制作	12			
4-2. 完成作品プレゼンテーション	2	○	○	
【後期選択】				
1. オリエンテーション				
1-1. 授業概要、講師紹介、生徒自己紹介	2			
課題出題: レポート「私の好きなイラストレーター」		○	△	
2. デザイン×イラストの仕事について				
2-1. 前回課題の提出	2			
身の回りにあるイラストについて(講義)				
デザイン×イラストの仕事 ～講師の仕事を例に～(講義)				
3. CD ジャケット制作実習				
3-1. 実習説明	4			
課題取組アーティスト・曲選択→調査→				
→ターゲット・コンセプトメイキング				
3-2. ラフ案作成	6	○	△	

3-3. アナログイラスト制作	10		
3-4. デジタル作業	4		
4. CD ジャケット プレゼンテーション	2	○	○
その他	関連科目		
※本科目は前期・後期それぞれの日程で受講する授業を選択する。 ※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	2025 年度
					科目コード	A1-K14
時間数は4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
写真基礎					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	
1	通期	必修	60	2	若澤 明弘	
授 業 の 目 的						
撮影機材・設備の使用方法を学び、身につけた技術と知識を持って自身の制作活動ができるようになる。						
授 業 の 到 達 目 標						
【1】撮影機材およびスタジオ設備の基本的な使用方法を理解する（カメラ、ストロボ、スタジオ設備、PC 同期方法等）。 【2】商品に合わせた撮影セットを組むことができ、適切な撮影を行える。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
撮影・機材・設備知識			30%	%	%	30%
撮影技術			50%	%	%	50%
受講態度			20%	%	%	20%
使用テキスト・教材						
カメラ機材 照明機材						
授業内容・授業計画						

内 容	時間	課題 試験	評価
オリエンテーション	2		
1. カメラ・機材・設備の取り扱い説明	4		
2. 撮影基本技術の説明	4		
3. 商品撮影：アパレル衣服コーディネート式、単品および素材	10	○	○
4. 商品撮影：アクセサリ、雑貨等の小物類	10	○	○
5. 商品撮影：冊子（装丁、表周り、中面）	10	○	○
6. 商品撮影：パッケージ（素材ごとの単品/集合/イメージ）	20	○	○
その他	関連科目		

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A1-K16
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
入稿技術 I					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	
1	通期	必修	120	4	小杉和己、外山晴一、 大西芙美子	
授 業 の 目 的						
【概論】 文字はデザイン要素の基本です。文字の基本的な構造を学び、バランスの良い文字組みとはどういうものか実際に実習を通して理解。さらに応用として文字を表現やイラストレーションの一部として文字をイラスト化したタイポグラフィなどデザインの発想を鍛えます。 【技術】 デザイナーの仕事の中でも印刷との関わりは必須であり、そのための正しい入稿データの制作及び技術習得を目的とする。 【制作トレーニング】 Illustrator の操作を学びながら、印刷物制作のワークフローを習得する。						
授 業 の 到 達 目 標						
【概論】 ●基本的な和文・欧文の構造を理解する ●美しいレタリングと仕上げができる ●オリジナルのロゴやタイポグラフィが作成できる 【技術】 入稿データを作成するうえで必要な用語や技術・手順を学び、実践として印刷会社への入稿（名刺印刷）が正しくできる。 【制作トレーニング】 クライアントの話をよく聞き、求めにあったオリジナルのイラストや装飾を制作できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						

【概論】				
仕上がりの美しいレタリング	30%	%	%	30%
文字の基本構造の理解	25%	%	%	25%
オリジナルロゴタイプのデザイン	%	30%	%	30%
受講態度	%	%	15%	15%
【技術】				
入稿技術に関わる知識	20%	%	10%	30%
入稿技術に関わる技能（演習を含む）	55%	%	%	55%
受講態度	%	%	15%	15%
【制作トレーニング】				
演習提出	5%	%	15%	20%
実習課題の中間提出	10%	20%	%	30%
実習課題提出	20%	20%	%	40%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
【概論】 プリント資料、演習課題（講師作成）				
【技術】 印刷メディアディレクション、・DTP & 印刷スーパーしくみ事典				
授業内容・授業計画				
内 容		時間	課題 試験	評価
【概論】				
漢字ひらがな、アルファベットの構造を理解する		2		
明朝体のレタリング		8	○	○
アルファベットのセリフ書体をレタリング		6	○	○
書籍のタイトルをデザインする		6	○	○
映画のタイトルをデザインする		8	○	○
【技術】				
入稿データ制作の概要		2		
講義① 正しい入稿データの作り方		3		
仕上がり寸法／アートボード／トンボ・塗り足しの作成				
講義② 正しい入稿データの作り方		3		
単色、プロセスカラーの違いと設定				
講義③ 正しい入稿データの作り方		3		
適切な画像（解像度）配置／フォントのアウトライン化				
講義④ 正しい入稿データの作り方		3		
フォルダの保存／出力見本（PDF）作成／入稿依頼書の作成				
●演習 学習の習熟度、技術のチェック		6	○	○
●名刺印刷・原稿データの作成		8	○	○
●まとめ（印刷会社への入稿作業含む）		2	○	○
【制作トレーニング】				
1. 感謝カードコラボ／クライアントからのオリエンテーション ◆感謝カード制作の詳細説明・印刷物制作のワークフローについて ◆自分のテーマ、作品のアピールポイントの決定		2	○	△

【実習課題の中間提出／テーマの提出】			
2. 資料収集・下描き制作 【実習課題の中間提出／イメージスケッチ、下描き等の提出】	4	○	△
3. トンボの作り方／2つの方法（目的に合った作り方を知る） 【演習提出／トンボを設定したドキュメントを提出】	2	○	△
4. Illustrator 複数アートボードを使った制作／提出用フォームの作成 【実習課題の中間提出／複数アートボードを使った提出用ドキュメントを提出】	2	○	△
5. Illustrator 制作 ◆自分に合ったトレース環境を整える◆下描きの配置「テンプレート」レイヤーのメリット◆Illustrator の操作に慣れる 【実習課題の中間提出／データの提出】	14	○	○
6. 入稿準備 ◆印刷物入稿時の心得・注意点◆作品を「提出用フォーム」に配置 【実習課題の中間提出／データの提出】	2	○	△
7. 修正と入稿 【入稿：課題最終提出】	2	○	○
8. 課題発表会 ◆クライアントさんからの感想コメント	2		
●スキルアップレッスン（実習課題の感謝カード制作と並行して、イラレ操作のレクチャーと演習）／全般：効率を上げるショートカットキー使用のすすめ ◆Tips1：「選択」系のツール・Tips2：「ペン」ツール・Tips3：「消しゴム」系ツール ※この他にも必要に応じて実施 【オンラインの場合に提出／演習成果の提出】	随時	○	△
その他	関連科目		
※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	2025 年度
					科目コード	A1-K19
時間数は4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
コミュニケーションデザイン					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	
1	通期	必修	50	2	庄田 緑、加藤優作	
授 業 の 目 的						
【アイデアアウトプット】 一つのモチーフを観察→要素の抽出→再構築し、様々な切り口から表現を生み出す体験する。また、試行錯誤しながら制作に向き合う姿勢を身に着ける。						
【広告業界知識】 広告やグラフィックデザインに関する知識や業界・職種への理解を深め、今後の制作やキャリア形成につなげていく。						
授 業 の 到 達 目 標						
【アイデアアウトプット】。 ・モチーフを客観的に観察し、それを適切に表現する力を身につける。 ・提示された表現方法を糸口に、様々な表現バリエーションを生み出す姿勢を身につける。						
【広告業界知識】 ・ 広告業界の構造やクリエイティブ関連職の役割を理解できる ・ 就職活動時に志望業界・職種に関する研究が自発的にできる						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
【アイデアアウトプット】						
課題・作品			30%	40%	%	70%
プレゼンテーション			5%	5%	%	10%
受講態度			%	%	20%	20%

【広告業界知識】				
広告・デザインへの基礎知識	40%	%	%	40%
プレゼンテーション	20%	%	%	20%
レポート	%	%	20%	20%
受講態度	%	%	20%	20%
使用テキスト・教材				
【アイデアアウトプット】モチーフ（生のアジ）、黒画用紙、コピー紙（A3）				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【アイデアアウトプット】				
1. 初回オリエンテーション（課題：コラージュ材料収集）	2			
2. 観察スケッチ	4	○	○	
3. 切り絵ワーク（デフォルメ①②③）	8	○	○	
4. コラージュワーク				
4-1. コラージュワーク（文字）	4	○	○	
4-2. コラージュワーク（写真）	4	○	○	
4-3. コラージュワーク（立体）	4	○	○	
5. 合評会（プレゼン・投票）	4		○	
【広告業界知識】				
オリエンテーション	2			
広告・デザインの役割について	2	○	△	
クリエイティブ関連職種①	2	○	△	
クリエイティブ関連職種②	2	○	△	
広告業界について	2	○	△	
企画書制作	6	○	△	
プレゼンテーション	4	○	△	
その他	関連科目			

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A1-K25
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
修了制作 I					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	
1	後期	必修	30	1	加藤優作、庄田 緑	
授 業 の 目 的						
1 年次の授業の集大成として学びの成果を評価する。マーケティングを意識した企画の中で、Illustrator や Photoshop のオペレーション技能から、写真、イラストレーション、レイアウトの基本スキルを利用した作品制作を行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
●Illustrator の基本操作を理解し、的確なデータを作ることができる。 ●物撮り、人物撮りなど撮影の基本技術を素材作りに活かすことができる。 ●各種イラストレーション表現を駆使し、要件にあったイラスト素材をつくることができる。 ●photoshop で補正、レタッチをして適正なサイズの素材をつくることができる。 ●クライアントやユーザー、使用シーンをイメージしたデザインを企画し、より説得力のあるデザイン提案をすることができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
制作物のクオリティ			35%	%	%	35%
DTP の基本スキル			30%	%	%	30%
写真、イラスト、モックアップ等の素材制作			20%	%	%	20%
授業態度			%	%	15%	15%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画

[illegible]

2025年度

グラフィックデザイン科

2年生

授業計画（シラバス）

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A2-K05
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
デザイン編集ツールⅡ					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	通期	必修	120	4	遠藤鈴江、加藤まゆこ	
授 業 の 目 的						
【エディトリアル】 雑誌編集の基礎知識とした編集の流れ、チーム作り、クライアント対応や広告の制作を学び、企画から取材、編集、撮影、広告のやりとりを理解する。 印刷会社への入稿の流れを体験する。						
【Photoshop 実践】 1 年次での Photoshop の基礎知識を踏まえ、よりデザイン実務に即した技術を実践的に学び、習得する。						
授 業 の 到 達 目 標						
【エディトリアル】 チームと組織を作り、実際の編集者同様、実務に基づいた編集の流れを理解し、チームワークにおける役割、デザイナーの仕事、および印刷会社とのやりとりを体験。 実践を通じて、チームワークの意識を高め、スケジュール管理や、フィニッシュワーク、企画の重要性を学習する。制作した雑誌は就活およびポートフォリオ掲載を目的とする						
【Photoshop 実践】 1 年次での Photoshop の基礎知識を踏まえ、よりデザイン実務に即した技術を実践的に学び、習得する。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	P B L		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他	クライアントワーク					
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
【エディトリアル】						
受講態度			%	%	30%	30%
課題制作			20%	%	%	20%
中間報告			%	10%	10%	20%
チームワーク				10%	20%	30%

【Photoshop 実践】				
作品制作（広告デザイン）	30%	20%	%	50%
提出物（レタッチ演習画像データ）	20%	10%	%	30%
技術共有・発表	10%	%	%	10%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【エディトリアル】				
1. エディトリアルについて				
1-1. 授業の流れ進め方（説明）	2			
1-2. 編集者の仕事について	2			
2. 編集グループ決定				
2-1. グループ決め（編集長+服編集長 2 名+グループ編成）	4		○	
3. 編集作業				
3-1. 雑誌制作にあたり（説明《テーマ・コンセプト・ターゲット・構成・企画の拾い方》）	3			
3-2. グループ意見交換	1		○	
4. 編集会議				
4-1. 編集会議	30		○	
4-2. 中間報告（テーマ、コンセプト、項目、構成）	4	○	○	
4-3. 編集会議および制作	42	○	○	
4-4. 印刷会社様来校による注意事項説明	2			
【Photoshop 実践】				
1. デザインの現場で求められる Photoshop の技術とは	2			
2. 演習（色補正・色変更等）、技術共有	2			
3. 演習（合成等）、技術共有	2			
4. 演習（モノトーン・ダブルトーン加工等）、技術共有	2			
5. 演習（モックアップ、立体加工等）、技術共有	2			
6. 演習（デジタルメイク等）、技術共有	2			
7. 演習（世界観の演出技術）、技術共有	2			
8. 魅力的な画像を効果的に使用した広告デザインとは	2			
9. 作品制作（広告制作-1）	4	○	○	
10. プレゼンテーション	2			
11. 作品制作（広告制作-2）	6	○	○	
12. プレゼンテーション	2			
その他	関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。				

[illegible]

関連科目

提出物は、締切りまでに提出されたもののみ課題として評価します。
期日管理に注意しましょう。

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. オリエンテーション	4		
2. Premiere Pro の基本操作	8		
3. 動画編集の基本テクニック	8		
4. アニメーション・エフェクト編集	8		
5. オリジナル動画制作	24		
6. プレゼンテーション	8	○	○
その他		関連科目	
※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	2025 年度
					科目コード	A2-K11
時間数は4 5 分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
表現基礎Ⅱ					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	前期	必修	30	1	加藤優作	
授 業 の 目 的						
デザイン工程の上流域で必要となる分析力・企画力・発想力を身につけ、商品やサービスに関わる根本部分を踏まえた販促展開の思考方法を習得する。						
授 業 の 到 達 目 標						
コンセプトワークやアイデア発想方法のフレームワークを通じ、分析・企画立案・プランニングのプロセスを理解した後、一つの作品としてオリジナルの企画を考え、企画書に仕立て、対外的に発表できるようになる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
【セールスプロモーション】						
情報の分析・精査・構築			15%	%	%	15%
中間報告			15%	%	%	15%
最終企画立案			%	20%	%	20%
企画書制作			%	20%	%	20%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
受講態度			%	%	10%	10%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画

[illegible]

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A2-K13
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
制作演習選択Ⅱ					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	通期	選択	60	2	大西 芙美子、金澤 ひかる	
授 業 の 目 的						
【前期選択】 1 年次よりも高度なデザインレイアウト知識・データ制作技術を習得する。Illustrator の機能の習熟と、それ以外の機能も知ることにより多彩な表現ができるようになる。						
【後期選択】 オンスクリーンメディア制作ソフト・ツールを利用し、自身の作品制作ができるようになる。						
授 業 の 到 達 目 標						
【前期選択】 受け手側を意識した、よりクオリティの高い制作スキルを身に着ける。						
【後期選択】 オンスクリーンメディア制作ソフト・ツールを利用した作品制作。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
【前期選択】						
演習提出			5%	%	15%	20%
実習課題の中間提出			10%	20%	%	30%
実習課題提出			20%	20%	%	40%
受講態度			%	%	10%	10%
【後期選択】						
提出作品評価			10%	10%	10%	30%
プレゼンテーション			%	10%	10%	20%
スケジュール管理			20%	%	%	20%
受講態度			%	%	30%	30%

使用テキスト・教材			
【前期選択】 とりあえず、素人っぽく見えないデザインのコツを教えてください！			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
【前期選択】			
1.レイアウトのコツ	4		
2.文字と文章	4		
3.配色アイデア	4		
4.ビジュアル要素	4		
5.ターゲットに即したチラシ制作	12	○	○
6.プレゼンテーション	2		○
※随時理解度確認のための課題あり。			
【後期選択】			
1. ワイヤフレーム作成	3		
2. ワイヤフレームからサイトデザイン制作	5		
トップページからサブページデザイン			
3. プロトタイプ作成	1		
4. 画像書き出し	1		
5. Figma を使ったサイトデザイン制作	16		
6. サイトデザイン発表	4	○	○
その他	関連科目		
※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	2025 年度
					科目コード	A2-K15
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
商業写真					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	通期	必修	80	3	若澤 明弘	
授 業 の 目 的						
撮影機材・設備の使用方法を学び、身につけた技術と知識を持って自身の制作活動ができるようになる。						
授 業 の 到 達 目 標						
屋外・屋内に関わらず、想定シーンに合わせた撮影セットを組むことができ、適切な人物撮影を行える。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
撮影知識			30%	%	%	30%
撮影技術			50%	%	%	50%
受講態度			20%	%	%	20%
使用テキスト・教材						
カメラ機材 照明機材						
授業内容・授業計画						

内 容	時間	課題 試験	評価
オリエンテーション	2		
1. 撮影技術の説明	3		
2. 人物撮影：コーディネート着衣、スナップ（スタジオ内、屋外）	15	○	○
3. 人物撮影：ポートフォリオ掲載用ポートレート（スタジオ内）	25	○	○
4. 人物撮影：就職活動用証明写真（スタジオ内）、レタッチ講習	25	○	○
5. 人物撮影：イベントモニター撮影	10	○	
その他	関連科目		
※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	2025 年度
				科目コード	A2-K17
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス
入稿技術Ⅱ					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	通期	必修	210	7	小杉和己、外山晴一、 加藤まゆこ
授 業 の 目 的					
【広告ビジュアルデザイン】 ・日本グラフィックデザイン協会（JAGDA）主催の国際学生ポスターコンペを通じて色彩とデザインの深い関係やテーマに基づくビジュアル展開の方法、文字や素材による情報の伝え方を学ぶ。 ・3年生の卒業制作展のメインビジュアルとなるポスターデザインを行う。 ・書籍の装丁を中心に文字やイラスト、写真などのレイアウトを研究、紙素材の選び方で変わるデザインの効果を学ぶ。 【印刷ディレクション】 1年時よりも高度なデザイン制作物を仕上げるための入稿データ制作技術の習得と、実践的な課題テーマを受けて、デザインへの探究および計画的な進行管理の習得を目的とする。 産学連携授業を通して、実際の仕事に近いリアルな演習を取り入れる。 【パッケージデザイン】 パッケージ制作を通して、店頭・棚に置かれた際の魅せ方や購買欲求を刺激するデザインの制作技術を身につける。また、立体物のデザイン制作に取り組むことで、多面的な視点も養う。					
授 業 の 到 達 目 標					
【広告ビジュアルデザイン】 ・広告メディアの特徴を理解している ・テーマに沿った広告コピーライティングができる ・テーマに沿ったビジュアルアイデアをカタチにできる ・書籍の構造を理解する ・本文ページのレイアウト、文字組みができる ・紙素材の効果を意識した装丁設計ができる 【印刷ディレクション】 印刷を想定したデータ管理の仕方、高度な入稿データ制作技術の習得。演習では与えられた課題テーマに沿って、クライアントの要望をしっかりと理解し、本質を捉えた考え方や表現ができること。 【パッケージデザイン】 ・印刷対象の材質（箱物）の特性を理解した立体デザインができる。 ・商品の魅力を活かしたパッケージデザインができる。					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○
ロールプレイ		P B L		反転授業	○
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○

その他				
成績評価の方法				
評価項目	評価観点	知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度
	配点計			
【広告ビジュアルデザイン】				
ビジュアルの企画制作		35%		35%
コピーライティング		10%	20%	30%
プレゼンテーション			20%	20%
受講態度				15%
【広告ビジュアルデザイン：ブックカバーデザイン】				
書籍の構造の理解		20%	%	20%
本ページのレイアウトと文字組み		30%	%	30%
装丁デザイン		%	35%	35%
受講態度		%	%	15%
【印刷ディレクション】				
入稿データ制作における知識と技術		20%		20%
デザインと印刷の関わりを考察			15%	15%
課題テーマに関わる技能（演習を含む）		55%		55%
受講態度			10%	10%
【パッケージデザイン】				
作品制作			15%	15%
中間報告			20%	20%
最終提出（出力・データ）		15%	30%	45%
プレゼンテーション			10%	10%
受講態度			10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容		時間	課題 試験	評価
【広告ビジュアルデザイン】				
1. 静岡新聞広告賞オリエンテーション		2		
2. 静岡県のイメージや文化、産業、歴史等の調査		2		
3. テーマを深める。企画書の作成		4		
4. 企画のプレゼン		2	○	○
5. ビジュアルアイデアの作成		6		
6. 中間審査		2		
7. デザイン制作		8		
8. 最終プレゼン		2	○	○
9. デザイン仕上げ、出力、応募準備		2		
10. 卒業制作展ポスターデザイン		22		
11. 卒業制作展ポスターデザインプレゼンテーション		8	○	○

【広告ビジュアルデザイン：ブックカバーデザイン】			
1. オリエンテーション	2		
2. 書籍の仕組み、構成要素	2		
3. 本文のデザイン・レイアウト	8		
4. 造本について	2		
5. 本の装丁	12		
6. プレゼンテーション	4	○	○
【印刷ディレクション】			
1. 入稿データ制作と印刷の関わり、概要	2		
●演習 入稿技術（データ作成）の復習	10	○	○
●講義 VI マニュアル制作を考察	2		
●演習 印刷物を様々な視点から分析レポート	6	○	○
2. 課題テーマについて オリエンテーション・施設見学	4		
●講義 課題のコンセプトを整理する	4		
●演習 アイデア、デザインの立案	8		
アイデアの絞り込みとデザイン制作	8		
フィニッシュワーク	10	○	○
●まとめ（プレゼンテーション、作品展示のための準備含む）	6	○	○
【パッケージデザイン】			
1. パッケージデザインについて	2		
2. 「魅力的な商品とは」各自発表（課題）	2		△
3. 作品制作	8		
4. 中間報告（商品概要、ターゲット、販売チャネル等）	4		△
5. 作品制作、提案資料作成	8		
6. 最終プレゼンテーション（商品立体合成、販売シーンイメージ）	4	○	○
7. 入稿データ提出	2	○	○
その他		関連科目	
※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	2025 年度	
					科目コード	A2-K20	
時間数は45分換算							
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス		
アートディレクションⅠ					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	通期	必修	90	3	廣住和良、藤田寿浩		
授 業 の 目 的							
【コピーライティング】 広告制作をはじめ、あらゆるコミュニケーション活動に必要なコピー（言葉）の技術を身につける。感性だけに頼らず、再現可能な方法によって、社会活動の中で機能する言葉を創りあげる技術を身につける。							
【コミュニケーションデザイン】 デザインは、ただ美しいものをつくり出すだけでなく、問題を解決し、新たな価値を生み出す力を持っていると理解し、コミュニケーションをデザインする思考法（対象物の本質から表現コンセプトの言語化、そしてアウトプットまでの一貫性のつくり方）を学ぶ。							
授 業 の 到 達 目 標							
【コピーライティング】 ・ 広告制作の軸となるコンセプトを見つけ出し、キャッチコピーとして表現できるようになる。 ・ 媒体ごとの最適な文章表現を理解し、適切な形で書けるようになる。							
【コミュニケーションデザイン】 CIS(コーポレート・アイデンティティ・システム)の概念を理解し、企業やブランドの本質や唯一無二の価値を明確に言語化する思考法を身につけ、魅力的で効果的なカタチにアウトプットできるようになる。							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		P B L	○	反転授業			
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業			
その他							
成 績 評 価 の 方 法							
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計	
評価項目							
【コピーライティング】							
課題として提出するキャッチコピー			10%	10%	%	20%	
課題として提出するボディコピー			10%	10%	%	20%	
課題として提出するコピーのレイアウト			10%	10%	%	20%	
コピー制作のための総合的な理解			15%	15%	%	30%	
取り組み姿勢			%	%	10%	10%	

【コミュニケーションデザイン】					
講義のレポート提出		10%	10%	10%	30%
調査・発表		%	10%	10%	20%
実習課題		10%	15%	15%	40%
受講態度（チームワーク）		%	%	10%	10%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
内 容			時間	課題 試験	評価
【コピーライティング】					
1. 「何を言うか」のトレーニング			2		
2. 「どう言うか」のトレーニング			2		
4. キャッチコピー制作			3	○	○
5. ボディコピー制作			2	○	○
6. コピーのレイアウト			2	○	○
7. コピー課題への取り組み			4	○	○
【コミュニケーションデザイン】					
1. 講義：コミュニケーション・デザインの「視点」「思考」「表現」			2	○	○
2. 講義：デザインの思考を高める8つの方法			2	○	○
3. 講義：CIS（コーポレートアイデンティティシステム）概論			2	○	○
4. シンボル・マークを調べて発表 A①			2		
5. シンボル・マークを調べて発表 B①			2		
6. シンボル・マークを調べて発表 A②			2		
7. シンボル・マークを調べて発表 B②			2		
8. シンボル・マークを調べて発表 A③			2		
9. シンボル・マークを調べて発表 B③			2		
10. 実習課題①プレゼンテーション			12	○	○
11. 実習課題②プレゼンテーション			14	○	○
12. 実習課題③プレゼンテーション			14	○	○
13. 学生からの質問に答える			2		
その他			関連科目		

シラバス（授 業 概 要） 時間数は4 5 分換算				年 度	2025 年度	
				科目コード	A2-K22	
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
WEB 実践					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	通期	必修	60	2	山田さやか	
授 業 の 目 的						
Web サイト・アプリの UI デザイン制作に必須のツール「Figma」を習得し、基本的な構造のサイト制作を通して Web サイト制作に必要な特性や制約を学ぶ。						
授 業 の 到 達 目 標						
実務に即したツールや技術を用いて Web サイトデザインを制作できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
課題・作品			60%	%	%	60%
受講態度			%	%	25%	25%
プレゼンテーション			%	15%	%	15%
使用テキスト・教材						
これからはじめる Figma Web・UI デザイン入門						
授業内容・授業計画						
内 容				時間	課題試験	評価
【前期】						
1. 初回オリエンテーション				2		
2. 基本操作				8		
3. 演習：サムネイル制作				2		
4. YouTube サムネイル制作（ハマミ）				4	○	
5. 演習：ポートフォリオサイト制作				16		

【後期】			
6. コーポレートサイト制作		○	○
6-1. Web 制作の流れ / Web と紙面の違いと特性	2		
6-2. サイトマップ・情報設計・ワイヤーフレームとは	2		
6-3. コンセプト立案、調査	4		
6-4. デザイン制作（PC/SP）	16		
7. プレゼンテーション	4	○	○
その他	関連科目		

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A2-K24
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
ポートフォリオ					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	通期	必修	90	3	庄田緑、土田昌宏、宮田岳	
授 業 の 目 的						
【DTP】 ・就職内定を目指し、効果的なポートフォリオ作りを行う。 ・魅力的なポートフォリオになるように掲載作品を増やす。						
【WEB】 Web でのユーザへの情報発信が必須となり、デザイナー職には印刷媒体だけではなく Web サイトなどのデジタルメディアの制作も求められる。 ポートフォリオサイト制作を通じて、Web サイトを制作する上で大切なコンセプトデザインやフロー、制作技術を学び、コンテンツを発信するための技術を身につける。						
授 業 の 到 達 目 標						
【DTP】 ポートフォリオを制作し、企業にプレゼンテーションできる状態になる。						
【WEB】 ・ホームページ制作ツールを使用した Web サイト制作ができる ・Web 制作フローを理解し、実践できる ・ポートフォリオサイトを制作し、自身の作品を Web 上で発信できる						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
【DTP】						
作品の精査・構成			15%	%	%	15%
中間報告			%	15%	%	15%
ポートフォリオ完成度			%	30%	%	30%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
受講態度			%	%	20%	20%

【WEB】				
課題（ポートフォリオサイト）	25%	25%	%	50%
途中課題（ワイヤーフレーム制作など）	10%	10%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【DTP】				
1. 初回オリエンテーション	2			
2. ポートフォリオを理解する	6			
3. 先輩のポートフォリオを観察する（グループワーク、発表）	6			
4. 情報整理、ページネーション検討	8	○	△	
5. ポートフォリオデータ制作	30	○	△	
6. 最終プレゼンテーション	8	○	○	
【WEB】				
1. イントロダクション・Web の基本	2			
2. ポートフォリオサイト制作				
2-1. Wix の紹介と導入・基本操作	2			
2-2. サイト構成（コンセプトデザイン、ワイヤーフレーム制作）	4	○	△	
2-3. デザインカンパ作成	8	○	△	
2-4. Wix 制作	8	○	△	
3. ポートフォリオサイトプレゼンテーション	6	○	○	

シラバス（授業概要）					年 度	2025 年度
					科目コード	A2-K26
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
修了制作Ⅱ					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	後期	必修	60	2	小杉和己	
授 業 の 目 的						
2年次の集大成として学びの成果を評価する授業です。ブランディングやマーケティングをベースにした企画を立案し、デザインによる問題解決を行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
・ 企業や社会の問題点を調査・見つけることができる ・ ブランディング、マーケティングの考え方を理解している ・ 理論的思考をベースにしたプレゼンテーションスライドが制作できる ・ 問題解決としてデザインの提案ができる						
授 業 方 式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授 業 形 態						
講義	○	演習		実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
企画能力					25%	25%
デザイン制作能力					40%	40%
ブランディングやマーケティングの理解					10%	10%
プレゼンテーション能力					10%	10%
受講態度					15%	15%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画

[illegible]

2025年度

グラフィックデザイン科

3年生

授業計画（シラバス）

シラバス（授業概要）				年 度	2025 年度
				科目コード	A3-K18
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス
入稿技術Ⅲ					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	通期	必修	340	12	小杉和己、遠藤鈴江、 加藤優作、加藤まゆこ
授 業 の 目 的					
【入稿技術Ⅲ-1-1】 商業デザインという狭義のデザインではなく、デザインの持つ可能性を広げ、問題を見つけ解決する手法「ソーシャルデザイン」を身につける。 【入稿技術Ⅲ-1-2】 メディアユニバーサルデザインという視覚を中心としたUDを学び、卒業制作の前哨戦として自らテーマを見つけデザインで問題解決する手法を身につける。最終的にメディアユニバーサルデザイン大賞に応募入選を目指す。 【入稿技術Ⅲ-2】 課題実習を通じ、問題点、解決策、デザインの見せ方を遂行し、実践型広告デザインについて学習する。「新しい価値」「美しいデザイン」および「情報の伝達方法」を実践する。 【入稿技術Ⅲ-3】 広告視点での思考方法を用いて魅力的かつ効果的な企画をプランニングし、わかりやすい企画書にまとめることができる。 【入稿技術Ⅲ-4】 2年次でのパッケージ制作を踏まえ、より高度な材質である「フィルム」を使用したパッケージデザインに挑戦する。 【入稿技術Ⅲ-5】 製品の売り上げは最終的なタッチポイントにより売上に大きく影響が出ることを理解し、購買を後押しするようなディスプレイツールを作る技術を身につける。また、身に付けた知識・技術を卒業制作展示に活用する。					
授 業 の 到 達 目 標					
【入稿技術Ⅲ-1-1】 ・ ソーシャルデザインの考え方を理解する ・ 社会の問題を見つけ、デザイン思考で解決方法を考えることができる ・ 企画書やプレゼンテーションスキルをアップできる 【入稿技術Ⅲ-1-2】 ・ ユニバーサルデザインの概念を理解できる ・ メディアユニバーサルデザインに基づいた色彩やフォントの使い方が理解できる ・ メディアユニバーサルデザインに基づいた社会性のあるテーマを見つけることができる 【入稿技術Ⅲ-2】 問題を見つけ、課題を設定した上で、視覚的解決策としての「デザイン」を実行できる。 【入稿技術Ⅲ-3】 ・ 実現性があり、生活者を引きつける企画が考えられる ・ 効果的な企画書が作成でき、聴衆に訴えかけるプレゼンテーションができる 【入稿技術Ⅲ-4】 ・ 印刷対象の材質（フィルム）の特性を理解した立体デザインができる ・ 企業のマーケティング戦略を考慮したパッケージデザインができる					

【入稿技術Ⅲ-5】 ・見やすく魅力的なディスプレイのツールを作ることができる ・制作したツールを効果的に展示できる					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	対面	○
授業形態					
講義	○	演習		実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク		グループワーク	○
ロールプレイ		P B L		ロールプレイ	
対話・議論型授業	○	調査学習		対話・議論型授業	○
その他	クライアントワーク				
成績評価の方法					
評価観点 評価項目		知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
【入稿技術Ⅲ-1-1】					
企画力		%	35%	%	35%
デザイン制作		30%	%	%	30%
プレゼンテーション		%	20%	%	20%
受講態度		%	%	15%	15%
【入稿技術Ⅲ-1-2】					
MUD 概念の理解度		%	30%	%	30%
デザイン表現力		25%	%	%	25%
プレゼンテーション		%	20%	%	20%
受講態度		%	%	15%	15%
受賞結果		10%	%	%	10%
【入稿技術Ⅲ-2】					
受講態度		%	%	20%	20%
課題制作		30%	10%	%	40%
中間報告		%	10%	10%	20%
プレゼンテーション		10%	10%	%	20%
【入稿技術Ⅲ-3】					
情報の分析・精査・構築		15%	%	%	15%
中間報告		15%	%	%	15%
最終企画立案		%	20%	%	20%
企画書制作		%	20%	%	20%
プレゼンテーション		%	20%	%	20%
受講態度		%	%	10%	10%
【入稿技術Ⅲ-4】					
作品制作		%	15%	%	15%
中間報告		%	20%	%	20%
最終提出（出力・データ）		15%	30%	%	45%

プレゼンテーション	%	10%	%	10%
受講態度	%	%	10%	10%
【入稿技術Ⅲ-5】				
ディスプレイ計画	15%	%	%	15%
中間報告	15%	%	%	15%
最終成果物	%	30%	%	30%
展示・プレゼンテーション	%	30%	%	30%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【入稿技術Ⅲ-1-1】				
1. ソーシャルデザインとは。定義と事例	2			
2. 現状を知る	2			
3. 調査・企画	8			
4. 企画デザイン	6			
5. 企画発表	4			
6. デザイン制作	14			
7. 中間チェック・中間プレゼンテーション	4			
8. デザイン修正	4			
9. プレゼンツール制作	12			
10. 最終プレゼンテーション	4	○	○	
【入稿技術Ⅲ-1-2】				
ユニバーサルデザインとは。定義と事例	2			
街中のユニバーサルデザインをフィールドワーク	4			
メディユニバーサルデザインのテーマ企画	16			
MUD セミナー開催	4			
企画制作	8			
中間プレゼンテーション・企画発表	2	○		
デザイン制作	12			
プレゼンボード制作	4			
仮プレゼンテーション	2			
最終プレゼンテーション	4	○	○	
11. 作品応募準備	2			
【入稿技術Ⅲ-2】				
1. 授業の流れについて				
1-1. 授業の流れ・進め方（説明）	2			
1-2. デザイン基礎「考え方と基本」	2			
2. デザインコンペ				

2-1. ラフ案考察	12		○
2-2. 制作	30	○	○
2-3. 中間報告（随時）	12		○
2-4. フィニッシュワーク	12	○	○
【入稿技術Ⅲ-3】			
1. 初回オリエンテーション	2		
2. 思考・発想法についての復習	2		
3. 与件整理	4		
4. 企画作業	8		
5. 中間報告	2	○	△
6. 企画書制作	6		
7. プレゼンテーション	6	○	○
【入稿技術Ⅲ-4】			
1. パッケージデザインに求められるものとは	4		
2. 「魅力的な商品とは」各自発表（課題）	4		△
3. 作品制作	16		
4. 中間報告（商品概要、ターゲット、販売チャネル等）	8		△
5. 作品制作、提案資料作成	16		
6. 最終プレゼンテーション（商品立体合成、販売シーンイメージ）	8	○	○
7. 入稿データ提出	4	○	○
【入稿技術Ⅲ-5】			
1. 初回オリエンテーション	4		
2. ディスプレイの重要性について	4		
3. 調査・課題発表	4	○	△
5. 制作	20		
6. 中間報告	8	○	△
7. 展示・プレゼンテーション	20	○	○
その他	関連科目		
※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	2025 年度
					科目コード	A3-K21
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
アートディレクションⅡ					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	通期	必修	120	4	庄田緑、藤田寿浩	
授 業 の 目 的						
【アートディレクションⅡ-1】 上位の制作者視点を養うため、ディレクター役とデザイナー役に分かれて制作作業を行う。「情報の取捨選択」「ターゲティング」「表現コンセプトの設定」等を体験し、実制作の前段作業がいかに重要かを理解することで、より深みのある表現を可能にする。						
【アートディレクションⅡ-2】 企業の商品・サービス、ブランドのアイデンティティを明確にして、情報を視覚化し発信するブランディングの方法論を学ぶ。						
【アートディレクションⅡ-3】 製品やサービスのポジションを考え、属性等を加味したターゲット設定を行い、それに沿ったビジュアル作りまでを一連の制作活動として行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
【アートディレクションⅡ-1】 ・他者に対して明確な制作オリエンテーションができる ・プロジェクト成功に向かって他者と協働およびハンドリングができる						
【アートディレクションⅡ-2】 ・ブランドの意味とブランディングの方法論を身につける。 ・デザインの思考法を活かしたコミュニケーションの情報の整理/分析/構築ができる						
【アートディレクションⅡ-3】 ターゲット設定を行い、それに即したビジュアル表現を分ける必要があることを理解し、さらに適切なデザイン制作ができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	対面	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		グループワーク	○	
ロールプレイ		P B L		ロールプレイ		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	対話・議論型授業	○	
その他	クライアントワーク					
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識	思考	関心	配点計

評価項目	技能	判断表現	意欲態度	
【アートディレクションⅡ-1】				
情報の分析・精査・構築	15%	%	%	15%
中間報告	15%	%	%	15%
最終企画立案	%	20%	%	20%
企画書制作	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
【アートディレクションⅡ-2】				
講義のレポート	5%	10%	%	15%
実習課題、プレゼンテーション	10%	25%	25%	60%
受講態度	5%	10%	10%	25%
【アートディレクションⅡ-3】				
情報の分析・精査・構築	20%	%	%	20%
課題・作品制作	10%	20%	%	30%
企画書制作	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
受講態度・提出物	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【アートディレクションⅡ-1】				
1. 初回オリエンテーション	2			
2. 課題共有（1回目）	2			
3. オリエンテーション資料制作	6			
4. 制作	6			
5. 発表	2	○	△	
6. 課題共有（2回目）	2			
7. オリエンテーション資料制作	4			
8. 制作	4			
9. 発表	2	○	○	
【アートディレクションⅡ-2】				
1. 講義：ブランドとは何か	2			
2. 講義：ブランディングの方法論	2			
3. オリエンテーション・実習課題①	10			
4. プレゼンテーション	2	○	○	
5. オリエンテーション・実習課題②	12			
6. プレゼンテーション	2	○	○	
7. レポート提出		○	○	

【アートディレクションⅡ-3】			
1. オリエンテーション	2		
2. ターゲット別デザイン考察	2		
2-2. ケーススタディ	2	○	△
ターゲットに考慮したデザイン表現をする			
3. 課題制作			
3-1. 課題説明、取組課題選択	2		
3-2. 課題与件整理作業	4		
3-3. 企画立案	4		
3-4. 制作実習	12		
4. プレゼンテーション	2	○	○
その他	関連科目		
※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	2025 年度
					科目コード	A3-k23
					時間数は45分換算	
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
WEB ビジネス					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	通期	必修	80	3	宮田 岳	
授 業 の 目 的						
動画コンテンツの制作を通じて、コンセプトデザインやフロー、制作技術を学び、コンテンツを効果的に発信するための技術を身につける。						
授 業 の 到 達 目 標						
・ 企業の商品やサービスを理解し、ターゲットに合わせた Web コンテンツをデザインできる ・ 動画コンテンツを制作できる						
授 業 方 式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授 業 形 態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点		知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計	
評価項目						
最終課題		25%	25%	%	50%	
中間課題		10%	10%	%	20%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
受講態度		%	%	10%	10%	
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. イントロダクション	2		
2. 動画制作の基本	2		
3. 動画制作			
3-1. 調査・まとめ	4		
3-2. 構成およびコンセプト設計	10	○	△
3-3. シナリオライティング	4		
3-4. コンテ作成	8	○	△
3-5. カンプ作成	8		
3-6. 動画撮影	18	○	△
3-7. 動画制作	18	○	△
4. プレゼンテーション	6	○	○
その他	関連科目		
※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	2025 年度
					科目コード	A3-K27
時間数は45分換算						
授 業 科 目 名					学 科 ・ コー ス	
卒業制作					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	通期	必修	360	12	遠藤 鈴江、小杉 和己、 加藤 優作、庄田 緑	
授 業 の 目 的						
3年間の集大成として自らテーマを選定・企画立案し、卒業制作に相応しい制作と展示を行う。						
授 業 の 到 達 目 標						
・卒業制作に相応しい企画立案ができる ・正確なスケジュール管理を行い、制作マネジメントができる ・卒業制作に相応しいクオリティの制作物ができる ・第三者に見せることを前提とした展示やプレゼンテーションができる						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		P B L	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成 績 評 価 の 方 法						
評価観点			知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目						
企画立案			%	20%	%	20%
制作物			25%	%	%	25%
展示			20%	%	%	20%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
受講態度			%	10%	%	10%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 卒業制作オリエンテーション	2		
2. 調査・企画	8		
3. 企画書プレゼンテーション	6	○	○
4. 制作	16		
5. 中間審査	6	○	○
6. 制作	22		
7. 最終審査	8	○	○
8. 展示計画	8		
9. 展示審査	6	○	○
その他	関連科目		