

2026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	2026 年度	
				科目コード	A1-K04	
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 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、 金澤 ひかる	
授業の目的						
<p>【DTP-Ai】 ベクターグラフィックの特性を理解し、Illustrator の基本操作を習得する。ロゴ・アイコン・図形などの制作を通じて、文字と図版を組み合わせたレイアウトの基礎スキルを身につける。あわせて、Web・印刷・動画など複数の媒体に展開可能なデータ制作の考え方を学ぶ。</p> <p>【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。</p> <p>【DD】 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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【DTP-Ai】 Illustrator の基本操作を習得し、ベクターデータの特性を理解して図形やロゴを作成できる。 文字と図版を組み合わせた基本的なレイアウトを構成できる。 用途に応じた適切な形式・設定でデータを書き出し、提出できる。 情報の優先順位を考え、伝わりやすい紙面構成を判断できる。 制作意図を言語化し、プレゼンテーションで説明できる。 制作演習やプレゼンテーションに主体的に取り組んでいる。 課題の提出期限を守ることができる。</p> <p>【DTP-PSD】 Photoshop の基本操作を習得し、写真の補正・切り抜き・合成ができる。 解像度・カラーモード・ファイル形式の違いを理解し、用途に応じた画像データの取り扱いができる。 Web 用・印刷用それぞれに適した設定で画像を書き出し、提出できる。 デザインの目的に合わせて、適切な画像処理の手法を選択・判断できる。 加工前後の比較を通じて、画像がデザイン全体に与える効果を説明できる。 素材の扱い方や加工表現に関心を持ち、意欲的に試行錯誤している。 課題の提出期限を守ることができる。</p> <p>【DD】 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。</p>						
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		PBL	○	反転授業		

対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○
その他					
<b>成績評価の方法</b>					
	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					
<b>【DTP-Ai】【DTP-PSD】</b>					
課題		15%	%	%	15%
作品制作		15%	30%	%	45%
プレゼンテーション		%	15%	%	15%
受講態度		%	%	25%	25%
<b>【DD】</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>【DTP-Ai】【DTP-PSD】</b>					
・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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
	内 容	時間	課題 試験	評価	
<b>【DTP-Ai】</b>					
1. 初回オリエンテーション					
Adobe Creative Cloud セットアップ		2			
Illustrator 概要説明、ソフト基本操作		2			
2. ツール演習					
図形描画、色/パターン/グラデーション設定		4			
ペンツールでの描画、オブジェクト操作とレイヤー設定		4			
オブジェクトとペンツールで画像トレース		4			
フォント、文字組み、画像配置について		4			
デザインカンプ制作		4	○	○	
SNS アイコンとタイトルロゴ、WEB パナー制作		4	○	○	
入稿データについて		2			
3. フライヤーデザイン制作					
制作		26			
プレゼンテーション		4	○	○	

4. デザインワーク	30	○	○
5. 最終作品制作	26	○	○
6. プレゼンテーション	4	○	○
<b>【DTP-PSD】</b>			
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	○	○
<b>【DD】</b>			
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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)					年度	2026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	4	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		PBL		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	
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							



シラバス (授業概要)					年度	2026 年度	
					科目コード	A1-K08	
時間数は45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	2	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							
<ul style="list-style-type: none"> <li>●WEB サイトの構造を理解した上での UI デザインができる。</li> <li>●初歩的なコーディング作業を理解できている。</li> </ul>							
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			配点計		
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度			
作品制作		15%	15%	%	40%		
プレゼンテーション		%	20%	%	20%		
受講態度		%	%	40%	40%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
使用テキスト・教材							



シラバス (授業概要)				年度	2026年度	
				科目コード	A1-K10	
				時間数は45分換算		
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	8	横澤朋穂、庄田緑、小杉和己	
授業の目的						
<p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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間わりを学び、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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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</p> <p>【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</p>						
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	
<b>アクティブ・ラーニング</b>					
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		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	
その他					
<b>成績評価の方法</b>					
	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					
<b>【デッサン】</b>					
課題・作品		50%	20%	%	70%
グループワーク		5%	5%	%	10%
受講態度		%	%	20%	20%
<b>【配色トレーニング】</b>					
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%
<b>【ベーシックデザイン】</b>					
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%
<b>【タイポグラフィ】</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>【デッサン】</b> 鉛筆（3H～4B）、練りゴム、カッター、スケッチブック（F4） <b>【配色トレーニング】</b> カラーカード、公式テキスト UC 級、過去問題集 <b>【ベーシックデザイン】</b> アクリルガッシュ、カッター、ハレパネ					
<b>授業内容・授業計画</b>					
内 容			時間	課題 試験	評価
<b>【デッサン】</b>					
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		
<b>【配色トレーニング】</b>			
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		○	○
<b>【ベーシックデザイン】</b>			
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	○	○
<b>【タイポグラフィ】</b>			
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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		年度		2026 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					
<p>【前期選択】</p> <p>●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。</p> <p>●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。</p> <p>【後期選択】</p> <p>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。</p>					
授業の到達目標					
<p>【前期選択】</p> <p>●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、拡散できるようになる。 ●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。</p> <p>【後期選択】</p> <p>●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</p>					
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		PBL	○	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
<b>【前期選択】</b>					
提出作品評価		25%	25%	10%	60%
受講態度		%	%	40%	40%
<b>【後期選択】</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>【前期選択】</b>					
●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、サン描画用洗液、シルク用インク(ダイカラー)、無地トートバック					
<b>【後期選択】</b>					
CD ケース					
<b>授業内容・授業計画</b>					
内 容	時間	課題 試験	評価		
<b>【前期選択】</b>					
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	○	○		
<b>【後期選択】</b>					
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 ~講師の仕事为例に~(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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※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	2026 年度		
					科目コード	A1-K14		
時間数は45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	4	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		PBL		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
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ター式、単品および素材	10	○	○
4. 商品撮影：アクセサリー、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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		年度	2026 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	6	小杉和己、外山晴一、 大西芙美子	
授業の目的						
<p>【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でデザインの発想を鍛えます。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【概論】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●基本的な和文・欧文の構造を理解する</li> <li>●美しいレタリングと仕上げができる</li> <li>●オリジナルのロゴやタイポグラフィが作成できる</li> </ul> <p>【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。</p> <p>【制作トレーニング】 発注者の意図を汲み取り、オリジナルのイラストや装飾を制作できる。</p>						
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		PBL		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
<b>【概論】</b>					
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%
<b>【技術】</b>					
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%
<b>【制作トレーニング】</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>【概論】</b> プリント資料、演習課題（講師作成）					
<b>【技術】</b> 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					
<b>授業内容・授業計画</b>					
	内 容	時間	課題 試験	評価	
<b>【概論】</b>					
	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	○	○	
<b>【技術】</b>					
	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 仕上がり寸法／アートボード／トンボ・塗り足しの作成	3			
	講義② 正しい入稿データの作り方 単色、プロセスカラーの違いと設定	3			
	講義③ 正しい入稿データの作り方 適切な画像（解像度）配置／フォントのアウトライン化	3			
	講義④ 正しい入稿データの作り方 フォルダの保存／出力見本（PDF）作成／入稿依頼書の作成	3			
	●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	○	○	

<b>【制作トレーニング】</b>			
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 【実習課題の中間提出／テーマの提出】	2	○	△
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	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 ◆Tips 【オンラインの場合に提出／演習成果の提出】	随時	○	△
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※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	2026年度			
		科目コード	A1-K19			
時間数は45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	3	庄田 緑、加藤優作	
授業の目的						
<p>【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。</p> <p>【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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【アイデアアウトプット】。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>【広告業界知識】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>						
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	○	PBL	○	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%	

<b>【広告業界知識】</b>				
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%
<b>使用テキスト・教材</b>				
【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）				
<b>授業内容・授業計画</b>				
	時間	課題 試験	評価	
<b>【アイデアアウトプット】</b>				
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		○	
<b>【広告業界知識】</b>				
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	○	△	
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		年度			2026 年度	
					科目コード	
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。習得した各種制作ツールを利用した作品制作を行う。						
授業の到達目標						
テーマに応じて、習得した各種制作ツールを利用した作品制作ができる。						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型	<input type="radio"/>	
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習		実験・実習・実技	<input type="radio"/>	
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	<input type="radio"/>	プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ		PBL	<input type="radio"/>	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	<input type="radio"/>	教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
制作物のクオリティ		35%	%	%	35%	
DTPの基本スキル		30%	%	%	30%	
進捗管理		20%	%	%	20%	
授業態度		%	%	15%	15%	
使用テキスト・教材						



2026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	2026 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、庄田緑	
授業の目的						
<p>【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。</p> <p>【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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【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</p> <p>【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。</p>						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	<input type="radio"/>	フィールドワーク	<input type="radio"/>	プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ	<input type="radio"/>	PBL		反転授業		
対話・議論型授業	<input type="radio"/>	調査学習	<input type="radio"/>	教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他	クライアントワーク					
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
【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%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
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			
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>			
※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	2026年度			
		科目コード	A2-K07			
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
広告知識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	30	1	大場 弘枝	
授業の目的						
<p>学生が働きたい業種（業界）、働きたい職種（仕事内容）に就くだけでなく、就職してから活躍できるようにするために、社会人基礎力（前に踏み出す力・考え抜く力・チームで働く力）を身に付けることを目指します。業界・専門知識と社会人基礎力をバランスよく兼ね備えた人材になることを目指します。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) 就職活動におけるさまざまな手続きについての知識を身に付ける  (2) 「自分の強み」「目指す方向」を相手に伝えることができる  (3) 相手の話を正しく理解し、自分の考えを相手に正しく伝えることができる  (4) 自分の行動に課題意識をもって臨むことができる  (5) 就職活動を主体的（自分の意志・判断で行動）に取り組むことができる</p>						
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	○	PBL		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
受講態度（取組み姿勢・マナー・礼節・立ち振る舞い）			%	%	50%	50%
授業内での中間課題の提出			20%	30%	%	50%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						



シラバス (授業概要)		年度		2026 年度	
		科目コード		A2-K09	
時間数は45分換算					
授業科目名				学科・コース	
WEB 作成ツール				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	通年	必修	60	2	宮田 岳
授業の目的					
魅力的な WEB サイトに必要な動画素材の制作スキルを身につける。動画制作ツールとして一般的である Premiere Pro の基本操作を習得する。					
授業の到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動画制作に関する脚本、構成、編集等の作業工程を理解することが出来る。</li> <li>・ Premiere Pro を理解し基本的な操作が出来る。</li> </ul>					
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		PBL		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			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
演習課題提出		20%	30%		50%
プレゼンテーション		10%	10%	10%	30%
受講態度				20%	20%
使用テキスト・教材					
・ Premiere Pro よくばり入門 初めてだけど、いっぱいやりたい!					

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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※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	2026年度	
					科目コード	A2-K11	
時間数は45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		PBL	○	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	
【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							



シラバス (授業概要)		年度		2026 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、庄田 緑		
授業の目的							
<p>【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で多彩な表現ができるようになる。</p> <p>【後期選択】 商品の外観のみでは伝わらない使用シーンやセールスポイントを伝える SP ツール制作ができるようになる。</p>							
授業の到達目標							
<p>【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。</p> <p>【後期選択】 制作物内において、商品の特徴を述べるだけでなく、相手にどのようなメリットをもたらすかを示すことができる。</p>							
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		PBL		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
【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%
<b>使用テキスト・教材</b>				
【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！				
<b>授業内容・授業計画</b>				
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. オリエンテーション	3			
2. テーマ設定、ラフスケッチ3案制作	5			
3. 制作	8			
4. 中間チェック	2			
5. ブラッシュアップ	8			
6. 完成品プレゼンテーション	4	○	○	
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>			
※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	2026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		PBL		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	
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	○	
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>	
※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	2026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						
<p>【広告ビジュアルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>【印刷ディレクション】</p> <p>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。</p> <p>【パッケージデザイン】</p> <p>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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【広告ビジュアルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・広告メディアの特徴を理解している</li> <li>・テーマに沿った広告コピーライティングができる</li> <li>・テーマに沿ったビジュアルアイデアをカタチにできる</li> <li>・書籍の構造を理解する</li> <li>・本文ページのレイアウト、文字組みができる</li> <li>・紙素材の効果を意識した装丁設計ができる</li> </ul> <p>【印刷ディレクション】</p> <p>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。</p> <p>【パッケージデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・商品の魅力を活かしたパッケージデザインができる。</li> </ul>						
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		PBL		反転授業	○	
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	

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
<b>【広告ビジュアルデザイン】</b>					
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%	15%
<b>【広告ビジュアルデザイン：ブックカバーデザイン】</b>					
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%	15%
<b>【印刷ディレクション】</b>					
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%
<b>【パッケージデザイン】</b>					
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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
内 容	時間	課題 試験	評価		
<b>【広告ビジュアルデザイン】</b>					
1. オリエンテーション	2				
2. テーマ設定：イメージや文化、産業、歴史等の調査	2				
3. テーマの深堀。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	○		○	

<b>【広告ビジュアルデザイン：ブックカバーデザイン】</b>			
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	○	○
<b>【印刷ディレクション】</b>			
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	○	○
<b>【パッケージデザイン】</b>			
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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※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	2026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						
<p><b>【コピーライティング】</b>            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。</p> <p><b>【コミュニケーションデザイン】</b>            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。</p>						
授業の到達目標						
<p><b>【コピーライティング】</b>            ・ 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。</p> <p><b>【コミュニケーションデザイン】</b>            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。</p>						
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		PBL	○	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			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
<b>【コピーライティング】</b>						
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%	
受講態度		%	%	10%	10%	

<b>【コミュニケーションデザイン】</b>				
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	%	%	10%	10%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
内 容	時間	課題 試験	評価	
<b>【コピーライティング】</b>				
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	○	○	
<b>【コミュニケーションデザイン】</b>				
1. 講義：デザインの考え方を整える	2	○	○	
2. 講義：言葉とデザインの関係性	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			
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)				年度	2026 年度	
時間数は45分換算				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	久保 大治	
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		PBL		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
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						
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			4	○		
5. 演習：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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		

シラバス (授業概要)		年度	2026 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	加藤優作、土田昌宏、宮田岳、加藤まゆこ	
授業の目的						
<p><b>【DTP】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職内定を目指し、効果的なポートフォリオ作りを行う。</li> <li>・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。</li> </ul> <p><b>【WEB】</b></p> <p>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。</p>						
授業の到達目標						
<p><b>【DTP】</b></p> <p>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。</p> <p><b>【WEB】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>						
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		PBL		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
<b>【DTP】</b>						
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%
<b>【WEB】</b>						
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%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
内 容	時間	課題 試験	評価	
<b>【DTP】</b>				
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	○		○
<b>【WEB】</b>				
1. イン트로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. ノーコードツールの紹介と導入・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. ノーコードツール制作	8	○		△
3. ポートフォリオサイトプレゼンテーション	6	○		○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>			

シラバス (授業概要)					年度	2026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						
<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業や社会の問題点を調査・見つけることができる</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・問題解決としてデザインの提案ができる</li> </ul>						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型	<input type="radio"/>	
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習		実験・実習・実技	<input type="radio"/>	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	<input type="radio"/>	フィールドワーク	<input type="radio"/>	プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ		PBL	<input type="radio"/>	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	<input type="radio"/>	教えあい授業	<input type="radio"/>	
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						



2026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	2026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					
<p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p>					
授業の到達目標					
<p>【入稿技術Ⅲ-1-1】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソーシャルデザインの考え方を理解する</li> <li>・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</li> <li>・企画書やプレゼンテーションスキルをアップできる</li> </ul> <p>【入稿技術Ⅲ-1-2】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユニバーサルデザインの概念を理解できる</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul> <p>【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。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-3】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実現性があり、生活者を引きつける企画が考えられる</li> <li>・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</li> </ul> <p>【入稿技術Ⅲ-4】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>					

【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					
<b>授業方式</b>					
対面	○	ライブ型	○	対面	○
<b>授業形態</b>					
講義	○	演習		実験・実習・実技	
<b>アクティブ・ラーニング</b>					
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		PBL		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				
<b>成績評価の方法</b>					
評価項目		評価観点			配点計
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	
【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%
<b>【入稿技術Ⅲ-5】</b>				
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%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
	内 容	時間	課題 試験	評価
	<b>【入稿技術Ⅲ-1-1】</b>			
	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	○	○
	<b>【入稿技術Ⅲ-1-2】</b>			
	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		
	<b>【入稿技術Ⅲ-2】</b>			
	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	○	○
<b>【入稿技術Ⅲ-3】</b>			
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	○	○
<b>【入稿技術Ⅲ-4】</b>			
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	○	○
<b>【入稿技術Ⅲ-5】</b>			
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	○	○
<b>その他</b>		<b>関連科目</b>	
※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	2026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、 久保 大治	
授業の目的						
<p>【アートディレクションⅡ-1】 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。</p> <p>【アートディレクションⅡ-2】 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。</p>						
授業の到達目標						
<p>【アートディレクションⅡ-1】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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</li> </ul> <p>【アートディレクションⅡ-2】 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。</p>						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	対面	<input type="radio"/>	
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技	<input type="radio"/>	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	<input type="radio"/>	フィールドワーク	<input type="radio"/>	グループワーク	<input type="radio"/>	
ロールプレイ	<input type="radio"/>	PBL	<input type="radio"/>	ロールプレイ	<input type="radio"/>	
対話・議論型授業	<input type="radio"/>	調査学習	<input type="radio"/>	対話・議論型授業	<input type="radio"/>	
その他	クライアントワーク					
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	
【アートディレクションⅡ-1】						
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-2】				
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%
<b>使用テキスト・教材</b>				
<b>授業内容・授業計画</b>				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【アートディレクションⅡ-1】				
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-2】				
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	○	○	
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>			
※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		2026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							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・動画コンテンツを制作できる</li> </ul>							
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		PBL		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
	最終課題	25%	25%				
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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		
※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	2026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						
<ul style="list-style-type: none"> <li>卒業制作に相応しい企画立案ができる</li> <li>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</li> <li>卒業制作に相応しいクオリティの制作物ができる</li> <li>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</li> </ul>						
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		PBL	○	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
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	○	○
<b>その他</b>	<b>関連科目</b>		