

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD14		
授業科目名	タイポグラフィ		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	デザイン事務所や印刷会社でグラフィックデザインを担当した教員がハンドレタリングやグラフィックソフトを使用し文字のデザイン制作や文字の効果を使用したデザイン制作を指導する。文字のデザインの基礎からロゴタイプのデザインのバリエーション展開の演習を行い最終的に冊子の制作を通じて文字の可視性、可読性の効果を理解する。
到達目標	レタリングの基本論理と技術を理解しタイポグラフィの役割を学ぶ。。欧文、和文の知識とデザイン力を養い、文字組の編集やロゴタイプデザインなどの表現の幅を身につけ、媒体・用途に適した文字のデザイン力を習得する。
授業計画	第1回 欧文フォントの理解 1 (ハンドレタリング) セリフ体の歴史、種類の理解。ラインシステムを利用してセリフ体の大文字、小文字の作図を実施。
	第2回 欧文フォントの理解2 (ハンドレタリング) サンセリフ体の種類の理解。ヘルベチカの大文字、小文字の作図を実施。
	第3回 和文フォントの理解 1 (ハンドレタリング) 明朝体の歴史、種類の理解。永字八法、各エレメントを理解するため漢字の作図を実施。
	第4回 和文フォントの理解2 (ハンドレタリング) ゴシック体、丸ゴシック体の特徴を理解。骨格から肉付け、仮想ボディの理解を深めるため作図を実施。
	第5回 デジタルフォントについて デジタルフォントのダウンロードを実施し、先に学習したフォントおよび様々なフォントを研究しレポートにまとめる。
	第6～10回 文字の視覚調整演習 (ハンドレタリングからデジタルツールの利用)) 任意の言葉をフリーハントによる作字後、PCに取り込み一で作字、視覚調整を行いステッカーとして仕上げる
	第11～15回 文字の視認性とグリッドシステム (演習課題：フォントポスター) スイス式グリッドシステムの理解と応用。フィンとを選択し、メ全て文字のみで制作。文字の視認性、可読性の効果を理解。
	第16～20回 文字によるメインビジュアル制作 (演習課題：文字のビジュアル) 自分のイニシャルを使用してモノグラムマークを制作。ベーシック、アプリケーションを展開しシンボルの効果を理解。
	第21～30回 本文文字組の理解 (演習課題：冊子制作) 12ページ中綴じ冊子制作を通じ、企画、編集、レイアウト、本文文字組などエディトリアルデザインについて理解。
教科書	授業や課題ごとに担当より資料配布
成績評価方法	各課題における作品評価点80%、及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD21		
授業科目名	広告デザイン I		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	デザイナーとして広告デザインや各種企画書などの制作実績を有した教員が、広告デザインの媒体別基礎知識と企画書の作成とともに既存商品を通じ、市場調査分析やポジショニング、ターゲットの設定などに基づくコンセプトマーケティングから、カンパの表現手法までを指導する。
到達目標	1) 広告の基礎用語、基礎知識を学習し、企業・商品、社会背景、流行などの情報収集と分析、ターゲット設定、コンセプトマーケティングを行い基礎的な企画書の作成法を修得する。 2) 広告の媒体の特徴を理解しコンセプトに基づいたビジュアル表現手法を修得する。
授業計画	第1-2回/ 広告の種類と色彩について 広告媒体の種類と特性を知り、広告作成に必要な色の基本知識を学ぶ。 第3-5回/ 新聞広告全7段/企画書作成 企業、商品、市場、社会の情報収集と分析結果からターゲットの設定とコンセプトを導き出し、考察する力を身につけ 第6-8回/ 新聞広告全7段/アイデア出し コンセプトに基づいて、ビジュアル・キャッチコピー作成において柔軟なアイデアの発想ができる力を養う。 第9-10回/ 新聞広告全7段/原寸ラフスケッチ 原寸サイズでレイアウトを行い、余白の使い方や全体のバランスを考える技術を修得する。 第11-13回/ 新聞広告全7段/カンパ制作 ラフスケッチに基づき、イメージを具体化させカンパ制作の基礎技術を身につける。 第14回/ 新聞広告全7段/プレゼンテーション 互いに作品を鑑賞・評価をすることで第三者としての視点を意識する。 第15回/ 新聞広告全7段/ブラッシュアップ 他者からの視点を意識して自身の作品を見直し、ブラッシュアップを行う。 第16回/ ACジャパン学生広告賞/作品鑑賞と分析 過去の実績作品を鑑賞し、その切り口やコンセプトなどを深掘りする力を養う。 第17回/ ACジャパン学生広告賞/テーマ設定 自分なりの視点で社会的な課題やテーマを見つけ出し、意見広告の制作に取り組む。 第18回/ ACジャパン学生広告賞/テーマ考察 テーマについてより深く考察し、多様な視点で物事を捉える力を身につける。 第19回/ ACジャパン学生広告賞/企画書作成 考察をもとにテーマや自分の主張を明確にし、コンセプトを導き出す。 第20-21回/ ACジャパン学生広告賞/アイデア出し・ラフスケッチ 意見広告として主題に基づいた発想ができるよう、表現手法を考察し身につける。 第22-23回/ ACジャパン学生広告賞/カンパ制作 制作を通して自己のイメージを具現化し、第三者に伝える力を養う。 第25回/ ACジャパン学生広告賞/プレゼンテーション 自分の考えを客観的に捉え、第三者に伝える力を身につける。他者の作品を鑑賞することで、多角的な視点を身につける。 第26回/ ACジャパン学生広告賞/ブラッシュアップと応募 他者からの視点を意識して自身の作品を見直し、ブラッシュアップを行い、公募応募の手続きを行う。 第27回/ 販促チラシ/作成テーマ・コンセプト 現場での制作を見据えて、チラシの作成を行うための切り口を考える力を養う。 第28回/ 販促チラシ/アイデア出し・ラフ作成 コンセプトに基づき、多彩なバリエーションを生み出す力を身につける。 第29回/ 販促チラシ/カンパ作成 ラフに基づき、美しく効率よくレイアウトを組み上げることを意識する。 第30回/ 販促チラシ/プレゼンテーション 互いに作品を鑑賞・評価をすることで第三者としての視点を意識する。
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	授業配布資料による練習課題点（40%）、実技課題点（40%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）を総合的に判断して評価を行う。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD25		
授業科目名	DTP基礎		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	広告代理店の制作室でグラフィックソフトを使用し制作してきた教員が、マッキントッシュを使用しIllustratorとPhotoshopのアプリケーションソフトの基本操作法を印刷物制作課題の制作を通して指導する。
到達目標	PCを使用した印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopのアプリケーションの基本操作と2つのソフトの相互の関係性を理解し操作に関する基本技術を修得する。文字や画像の画面構成や配色、画像加工・補正の操作技能を理解して適切なビジュアル表現を身につける。
授業計画	第1回 アプリケーションソフトの主要ツール IllustratorとPhotoshopの主要ツールを学び、ベクタ形式とラスタ形式の描画の違いを理解する。 第2～3回 基本操作 Illustratorでの選択、図形の描画、変形等の基本操作を身につける。 第4回 ペンツール Illustratorでのベジェ曲線生成やハンドル操作、塗りと線のカラー設定を身につける。 第5～6回 平面構成 1 印刷物の制作工程を知り、フォーマット作成、文字入力・設定、図形作成、ファイル管理の操作法を身につける。 第7回 ロゴ・地図の作成 Illustratorでの塗りや線の設定を活かした図形作成方法を身につける。またレイヤー分けの利点を理解する。 第8回 図形作成、文字設定の応用 Illustratorでのパスファインダーによる効率のよい図形作成方法や字詰めや文字組みの設定方法を身につける。 第9回 画像の加工 Photoshopを使った画像変換方法を理解し、Illustratorでの画像の配置、マスクや切り抜きを修得する。 第10～11回 平面構成 2 図形、画像、文字の素材をレイアウトし、基本的な印刷物の作成方法を修得する。 第12回 画像処理基礎 Photoshopの主要ツールを学習し、選択・切り抜き・合成等の変形や、描画モードによる画像加工の操作法を身につける。 第13～14回 平面構成 3 図形、画像、文字を用いた平面構成を通じてIllustratorとPhotoshopの操作法を反復で学習する。 第15回 画像合成・加工 Photoshopでの合成や加工の画像処理で、新しい素材を作り出す技術を修得する。 第16回 画像補正・解像度 Photoshopでの色調補正や解像度が、見栄えや画質に影響することを理解する。 第17～19回 カラージュ制作 各自で画像素材を準備しPhotoshopでの画像合成に取り組む。時間配分と完成度向上の必要性を理解する。 第20～22回 誌面構成 1 誌面の構成要素やレイアウト上のルール・留意点を学ぶ。調整による印象や精度の違いを把握し、仕上げ工程の重要性を理解する。 第23～30回 応用操作 Illustratorのブレンドやグラデーション、Photoshopのフィルタやレイヤースタイル等の応用操作法を学習する。
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点 (70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD33		
授業科目名	セールスプロモーションⅡ		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	出版社や各種企業でクリエイティブディレクターとして、広告の企画・広報・マーケティング・マネージメントなどを担当した実務経験のある教員が、テーマに沿ってマーケティングからターゲットの分析、設定、チャート作成、企画書作成、ネーミング、キャッチコピー制作、ロゴタイプ制作、ポスターなどのSPツールを制作しプレゼンテーションまでの一連の流れを指導する。
到達目標	マーケティングの知識を学ぶと共に、その読み取りから分析力を養う。プロジェクト・ベースド・ラーニングを基本に、説得力のあるチャートの作成やプレゼンテーションテクニックを身に着けることで交渉力を養う。現実を把握し、論理的思考に基づく効果的な販売促進計画と企画書の作成、デザイン案の制作方法を習得する。
授業計画	第1回/マーケティングの役割と範囲、セールスプロモーションの立ち位置の解説 課題①最新のセールスプロモーションをグループワークにより内容を考察 第2回/課題①の目的と成果をグループ毎に考察およびプレゼンテーション資料作成 課題実制作の中でグループワークすることでコミュニケーション能力の向上を図る 第3回/課題①の目的と成果をグループ毎にプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 課題実制作の中で商品における販売促進の表現方法や企画力の向上を目指す 基本のフレームワーク「4P」の解説 第4回/課題②グループ毎に仮想店舗のアイデア出しおよびプレゼンテーション資料作成 第5回/課題②グループ毎に仮想店舗のアイデア出しおよびプレゼンテーション資料完成 第6回/課題②の仮想店舗をグループ毎にプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 課題実制作の中でクラス内発表をすることでプレゼンテーション力を養う ペルソナ設定の解説 第7回/課題③グループ毎の仮想店舗のペルソナ考察およびプレゼンテーション資料作成 第8回/課題③のペルソナをグループ毎にプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 企業間や商品同士によるコラボレーション企画のメリットやデメリットを課題制作の中で学ぶ 基本のフレームワーク「STP」の解説 第9回/課題④仮想店舗のレーダーチャートとポジショニングマップ制作 第10回/課題④レーダーチャートとポジショニングマップを グループ毎にプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 学習した内容を反復することで定着させ実社会で話題のセールスプロモーションを学ぶ。 第11回/問題の定義と解決法、各種データ取得と取り扱いについて講義 基本のフレームワーク「AIDMA」および「AISAS」の解説 課題の実制作の中で流通の大切さを考えることで、より実現可能な企画力の向上を目指す 第12回/基本のフレームワーク「3C分析」の解説 課題⑤グループ毎の仮想店舗の3C分析考察およびプレゼンテーション資料作成 第13回/課題⑤のプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 第14回/基本の目標設定「KPI」と「KGI」について解説 課題⑥グループ毎の仮想店舗のKPIとKGI設定およびプレゼンテーション資料作成 第15回/課題⑥のプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 第16回/基本のフレームワーク「4C」と「SWOT分析」の解説 課題⑦グループ毎の仮想店舗のSWOT分析考察およびプレゼンテーション資料作成 第17回/課題⑦のプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 基本のフォーラムワーク「クロスSWOT分析」の解説 第18回/課題⑧グループ毎の仮想店舗のSWOT分析考察およびプレゼンテーション資料作成 第19回/課題⑧のプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 売上の考え方と広告宣伝費、CPAIについて解説 第20回/課題⑨予算に基づいたSP企画立案 第21回/課題⑨のプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 第22回/「LTV」の高め方について解説 課題⑩「LTV」を高めるための施策考察およびプレゼンテーション資料作成 第23回/課題⑩のプレゼンテーション(1チーム5分)および合評 第24回/戦略的企画書と戦術的企画書について解説 課題(11)グループ毎の仮想店舗オープンのための企画書制作(グループワーク→個人) クライアントに対し説得力のある企画書とは何なのか、課題制作の中で表現方法などを学ぶ 第25回/課題(11)企画書制作個人個人での取り組み 第26回/課題(11)企画書制作個人個人での取り組み 第27回/課題(11)企画書制作個人個人での取り組み → 提出 第28回/課題(11)企画書のプレゼンテーション(1人5分)および合評 プレゼンテーション技術の向上を目指すと共に、論理的思考の整合性を学ぶ 第29回/課題(12)仮想店舗のSP企画デザイン制作、必要に応じ個別チェック 第30回/課題(12)デザイン完成後に提出
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(30%)により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD11		
授業科目名	ビジュアル研究 I		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	—		

シラバス

授業内容	現代グラフィックデザインの基礎的な用語、歴史、思想、運動、デザインスタイル、時代を代表する作者とその作品の知識を修得する。また過去の歴史が現在のグラフィックデザインに活用されている事例を学ぶことからデザインスタイルの応用力の理解を深める。
到達目標	美術史の中から生まれるデザインの歴史を学び、基礎的な知識を学ぶ。過去を踏まえ、これから発信していくデザインに何が求められるのか考察する。
授業計画	第1回 ルネッサンス、ゴシック様式、ロココ調 第2回 アートアンドクラフト運動と民藝運動、ウィリアム・モリス、柳宗理 第3回 アールヌーボーとアールデコ、ガウディ建築とフランクロイドライト 第4回 キュビズムとは何か、シュールレアリズム、 第5回 バウハウス 第6回 サイケデリック、ポップアート 第7回 日本美術（日本の造形美、神社、祭り、琳派など） 第8回 北欧デザイン 第9回 グラフィティ（キースヘリング、バスキア、パンクシー） 第10回 ポストモダン（スーパーリアリズムなど） 第11回 ユニバーサルデザイン（無印良品） 第12回 ソーシャルデザイン（しくみデザインの例） 第13回 日本のオールスターデザイナー 第14-30回 演習
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	講義中に出題の課題①②の合計評価(80%)。授業参加への積極性を重視する平常点(20%)。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD12		
授業科目名	アイデア発想基礎		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	デザイナーに必要な基本的な考え方、基礎的な知識の習得します。 国内外の秀作デザイン事例、デザインのための参考資料(映像も含む)を数多く紹介します。 言葉によるプレゼンテーション技術の勉強として「広告コピー」「俳句」にも挑戦します。
到達目標	デザイナーとして必要不可欠な考え方と知識の習得。 新鮮な発想力の大切さを理解します。 画像と言葉による初歩的なプレゼンテーション実習(課題②)を体験してプレゼン技術を習得。
授業計画	第1回 4/17水 カリキュラムの解説。講師紹介。発想力演習A 第2回 4/24水 学生自己紹介演習。発想力演習B 第3回 5/8水 いま活躍する日本の若手デザイナー作品紹介。 第4回 5/15水 日本の歴史的な名作デザインの紹介。 第5回 5/22水 日本の名作テレビCM、最新テレビCM紹介。 第6回 5/29水 アイデア発想のための俳句演習。 第7回 6/5水 日本とは異なる発想「海外の広告」紹介。課題① 第8回 6/12水 広告界の革命児デザイナー大貫卓也、コピーライター土屋耕一。 第9回 6/19水 現代のイラストレーター紹介。 第10回 6/26水 絵本の世界の深さを知る。 第11回 7/3水 プレゼンテーション事例紹介。課題② 第12回 7/10水 公共広告ACジャパンの世界。 第13回 7/17水 デザイナーとして知っておくべき広告法規。 第14回 7/24水 課題②プレゼンテーション実施(前半) 第15回 7/31水 仮題②プレゼンテーション実施(後半)。講義
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	講義中に出題の課題①②の合計評価(80%)。授業参加への積極性を重視する平常点(20%)。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD13		
授業科目名	ビジネス概論		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	経営コンサルタントの実務経験のある教員が指導する。 ・ビジネスの構造・仕組み、利益構造の基礎的な知識を学習する。 ・経営あるいはプロジェクトを成功させるために必要なプロセスを体系的に学ぶ。 ・経営コンサルタントである中小企業診断士が具体例を交えて指導する。
到達目標	これからのビジネス社会で活躍するための基礎知識を身につけ、企業活動の特徴について理解を深める。
授業計画	第1回 ビジネスの基本について 第2回 売上と利益はどちらが大事なのか？ 第3回 利益の種類～営業利益・経常利益 第4回 営業利益を増やすためには？～売上原価・販売費及び一般管理費 第5回 儲けを増やす工夫～小売業 第6回 儲けを増やす工夫～飲食業 第7回 ビジネスプランの基本～計画書作成の重要性 第8回 ビジネスプランの立て方 第9回 アイデアの整理 第10回 ビジネスモデルの検討～3C分析 第11回 売上予測の方法 第12回 事業収支計画の考え方 第13回 税金やビジネスに必要な手続きのお話 第14回 今後のビジネス展望について① 第15回 今後のビジネス展望について②
教科書	創業の手引(日本政策金融公庫)ほか
成績評価方法	定期試験(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD15		
授業科目名	写真基礎		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	写真スタジオで広告写真に携わった経験を持つ教員が、カメラの扱い方から写真の基礎知識・技術の指導を行う。
到達目標	カメラやスタジオ等の基本操作、写真の基礎知識、歴史を学び、どのような分野の撮影でも活用できるしっかりとした写真の土台をつくる。また写真家の作品を紹介し、現実の世界を写真をとおしてさらに楽しめる感覚、観察力と表現力を養う。
授業計画	第1回 写真はなぜ写るのか。 カメラの仕組み 手ぶれ ピント 第2～3回 露出 絞りとシャッタースピードの描写の違い ISO感度 写真の歴史 第4～6回 露出補正 反射光露出計の特性 測光方式 第7回 レンズの種類と特性 第8回 光の色とホワイトバランス 第9回 光の向きと質 第10回 被写界深度 第11回 ピクチャーコントロール モノクロの魅力 第12回 作品講評 第13回 表現1 限られた範囲でいくつ作品がつかれるか。 第14回 50問プリント 写真についての基礎問題集をつくって正しく理解する 第15回 前期まとめ 実践と復習 第16回 マクロフィルターを使って作品を作る クローズアップの世界 第17回 表現2 写真の見え方 構図法 第18回 表現3 イメージを表現する 「やさしい」「希望」「絶望」etc 第19回 表現4 テーマと写真表現 形のあるモノ 形のないモノ 第20回 表現5-1 組写真をつくる テーマ、イメージを決める 第21～22回 表現5-2 組写真をつくる 撮影 第23回 表現5-3 組写真をつくる 組写真の見せ方/ステイメント 第24回 大型ストロボと入射光式露出計の使い方 第25～26回 ストロボライティング 反射と拡散 物撮り 第27回 ストロボライティング 反射物体 透過物体 第28～29回 ストロボライティング ポートレート 影で印象を変える 第30回 後期まとめ ※天候やスタジオ使用の都合により、順番は前後します。
教科書	写真の教科書 写真を本格的に学びたい人のための基礎と演習
成績評価方法	定期試験（20％）、各課題における作品評価点（60％）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD16		
授業科目名	ドローイング		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	—		

シラバス

授業内容	デッサンの基礎的知識と技術の修得する。対象物の観察する力に必要となる自然現象や人工的現象の知識を巡らせ、正確な描写技術とともに対象の存在感や空気感までを平面に定着する描く力を身につける。対象物を立体として捉える視線や洞察力、デッサン力を身につけた上で、形と構図を線の抑揚で描き表力を身につける。
到達目標	1) デッサンの基礎的な知識と技術を身につける。2) 対象物を取り巻く現象の法則を踏まえた観察力を養う。3) モチーフの素材による質感の描き分け技法を修得する。4) 絵画的な解釈を学習する。立体感、空間表現、構図等の絵画技術を修得する。
授業計画	第1～2回 鉛筆の削り方／グレースケール 第3～5回 石膏デッサン／立方体 第6～8回 プラスチック素材のデッサン／りんご 第9～11回 柔らかい紙素材のデッサン／ トイレットペーパー 第12～14回 瓶のデッサン 第15回 人物クロッキー 第16～18回 金属＋レンガの組モチーフのデッサン 第19～24回 紙コップ・テープ・ボールの組モチーフのデッサン 第25回 人物クロッキー2 第26～30回 レモンとガラスの組モチーフ着彩デッサン
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(10%)、出席点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD17		
授業科目名	知的財産学		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義・演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	弁理士として知的財産業務に携わった経験を持つ教員が、知的財産の基礎知識と活用方法、対処方法について、様々な具体的事例をもとに講義する。
到達目標	本講義はデザイン業界はもとより社会的に重要とされている著作権、意匠権、商標権などの知的財産に関わる基礎的知識や活用方法を履修し、自らが制作した著作物や創作物の管理を円滑に行えるための基礎知識を履修する。また、自らが創作した著作物や創作物を模倣された場合の対処方法についても検討できる基礎知識を身につける。
授業計画	第1回/オリエンテーション・知的財産権について 第2回/知的財産権法の種類と比較 第3回/商標権の概要 第4回/商標のちから 第5回/出願から権利取得の流れ 第6回/J-ブラットパットの使用方法について 第7回/商標調査ワークショップ① 第8回/商標調査ワークショップ② 第9回/著作権の概要 第10回/クリエイターに関連する著作権について 第11回/著作権ケーススタディ① 第12回/著作権ケーススタディ② 第13回/著作権ケーススタディ③ 第14回/知的財産権の権利行使について 第15回/知的財産学の振り返り
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（80％）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD18		
授業科目名	クリエイティブワーク		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	「常識にとらわれない柔軟な発想を持つこと」の重要性を認識し、個々のオリジナリティを育成していきます。ZINE作りを通してデザインの楽しさ、やりがいを感じながら自らの行動していく好奇心を育みクリエイターとしてベースになる体質を身につけます。アイデアを生み出し、それをかたちにするためのプロセスを課題を通して学習。		
到達目標	それぞれがもつ創造力を掘り起こしながら「発想する力」と「表現する力」を身につけ、アイデアを生み出す方法と形として定着していきます。柔軟な発想力を持ったクリエイターを目指します。冊子制作を通じて、各種画材の研究や編集作業を経て考える力、表現する力を育みます。		
授業計画	第1回	自己紹介ミニ本を作ろう	
	第2回	自己理解（好きなもの・やりたいことシートをつくろう）	
	第3回	ZINEをつくろう（ZINEの作り方・スケジュールの立て方）	
	第4回	ZINEをつくろう（テーマ決め・発想法）	
	第5回	ZINEをつくろう（手製本・印刷方法）	
	第6回	ZINEをつくろう（ラフ）	
	第7回	ZINEをつくろう（ラフ完成 ラフ発表会）	
	第8回	ZINEをつくろう（デザイン）	
	第9回	ZINEをつくろう（デザイン）	
	第10回	ZINEをつくろう（デザイン 中間発表会）	
	第11回	ZINEをつくろう（デザイン）	
	第12回	ZINEをつくろう（デザイン完成）	
	第13回	ZINEをつくろう（製本）	
	第14回	ZINEをつくろう（完成） ZINE発表会	
	第15回	ものづくりに必要なマーケティングとブランディングとSNS	
教科書	担当教員において配布資料作成		
成績評価方法	提出された課題での評価点（60%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）出席点（20%）により評価する。		
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする		

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD19		
授業科目名	社会人基礎		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	どんな仕事であれ、それを行っていく上で必要とされる力(社会人基礎力)を磨く。社会の出来事を知る→その背景を考える→考えたことを他人に伝える(知る→考える→伝える)の流れを重視し、実社会にそのままつながる学びの場とする。新聞記事などを使ったワークショップを多彩に取り入れ、仲間同士で学び合う雰囲気を大切にする。
到達目標	人まねでない、自分ならではのものの見方・考え方ができるようになる。自分の思いを他人にきちんと伝えられる力(話す、書く力)を身につける。社会で必要となるコミュニケーション力を身につけます。
授業計画	第2回/ニュース検定～社会への関心度をチーム対抗で競う 第3回/「伝える」と「伝わる」は別～「伝える」で終わらず、相手に「伝わる」ための表現法 第4回/気分はコメンテーター～ニュースについての自分ならではの意見を言う、書く 第5回/シンポン(新聞+本)バトル～新聞記事と図書館の本を組み合わせたプレゼンゲーム。図書館に親しむ 第6回/言葉を楽しむ～記事の見出しを自由に組み合わせてつくる「見出し川柳」コンテスト 第7回/要点をつかむ～何について、何を言いたいのかという要約のコツ 第8回/結論ファースト～結論を先に示し、理由・根拠を後で述べる表現スタイル 第9回/名文より明文～実社会で求められる「明文」の書き方 第10、11回/チーム面接～面接される側、する側の双方をグループで体験 第12/就活マナダラート～内定ゲットに必要な要素を言葉で立体化 第13、14回/社会的課題をテーマにしたプレゼン 第15回/まとめ
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	授業の中で随時行うテストの出来栄え・提出状況(80%)、授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD20		
授業科目名	グラフィックデザイン概論		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	広告やパッケージなど生活の中で展開しているグラフィックデザインを元に様々なケーススタディを考察していく。広告デザイン、情報デザイン、ブランディング、サインデザイン、印刷の種類、媒体の特徴、広告心理などを紹介し、グラフィックデザインでのビジュアルランゲージがもたらすユーザーへの効果を考えていく。
到達目標	様々な広告で使用されているグラフィックデザインの事例を通じて各媒体でのデザイン展開方法を学び、グラフィックの社会、経済的効果を理解する。
授業計画	第1回 広告の役割 第2回 広告の種類とデザイン 第3回 購買の心理と広告心理 第4回 心理に作用する広告やデザインの作り方 第5回 媒体の特長1（マスコミ4媒体） 第6回 媒体の特長2（SNSと交通広告、屋外広告等） 第7回 印刷について1（各印刷媒体の特性） 第8回 印刷について2（各印刷媒体の特性） 第9-11回 マーケティングから広告、グラフィックデザインへの定着 第12-13回 ブランディングについて 第14回 校正について（レイアウトや色校正、文字校正など） 第15回 これからの広告業界とデザインの関係
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験・小テスト・レポートにおける点数での総合評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する出席率や平常点（20%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD23		
授業科目名	ホームページ基礎		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	HTMLとCSSの基礎を学び、コーディングの基礎スキルを身につける。Webデザインの基礎知識を身につけ、Webデザイン技術を習得する。
到達目標	業務フロー全体の理解ができ、指示された仕様に合わせたWebデザインを作成できる。完成イメージを見て、どういったコーディングをすればいいのか自分で組み立てができる。
授業計画	第1回／Webサイトの仕組み
	第2回／訪問者に優しいWebサイト作り
	第3回／ユーザビリティ、アクセシビリティ
	第4～5回／HTMLタグについて
	第6～8回／スタイルシート（CSS）について
	第9回／figmaを使用したレイアウト計画
	第10回／スタイルシート（CSS）によるレイアウト-1
	第11回／スタイルシート（CSS）によるレイアウト-2
	第12回／スタイルシートによる複数のデザイン
	第13回／実技試験
	第14回／作成するホームページの構成を確認する
	第15回／Visual Studio Codeのセッティング
	第16回／文字とイメージの配置
	第17回／文字をフォーマットする
	第18回／デバイスに合わせたレイアウト調整
	第19回／ヘッダー部分をデザインする
	第20回／ナビゲーションバーをデザインする
	第21回／サイドバーをデザインする
	第22回／メインコンテンツをデザインする
	第23回／オリジナル・ウェブサイト
	第24～25回／jQuery（JavaScriptライブラリ）について
	第26回／FTPソフトの利用
	第27回／SEO（検索エンジン最適化）について
	第28回／HTML 5、CSS 3について
	第29～30回／flexboxによるレイアウト
教科書	HTML5&CSS3ポケットリファレンス（技術評論社）
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD24		
授業科目名	マーケティング概論		
授業単位数	2		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	コミュニケーションにおけるデザインの役割を理解するためにマーケティングの基礎を学び、ワークショップ形式でアウトプットすることによって、実践力を身に着ける。
到達目標	① マーケティングの4Pを理解し、ケーススタディでアウトプットする ② 実際の企業の課題に対するソリューションを提案する力をつける ③ 演習ごとにプレゼンテーションを行い、人前で説明する能力を高める
授業計画	第1回/オリエンテーション・マーケティング概論 第2回/クラウド説明&人生設計ワーク 第3回/ファシリテーション研修 第4回/Product (1) 第5回/Product (2) 第6回/Product Life Cycle (1) 第7回/Product Life Cycle (2) 第8回/Place (1) 第9回/Place (2) 第10回/Price (1) 第11回/Price (2) 第12回/Promotion (1) 第13回/Promotion (2) 第14回/Promotion Effect (1) 第15回/Promotion Effect (2)
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	授業の積極的参加、提出物により評価する。(100%)
備考	提出物の評価は100点満点の60点未満を追加課題の提出とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD26		
授業科目名	ベーシックデザイン		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	色彩検定 2 級取得に向けた学習をベースに色彩の原理や基礎知識を習得する。画材を使用した実技課題を通して配色計画、表現力、構成力を修得する。
到達目標	色彩計画の基礎理論の理解、平面構成の表現を通じて色調のバランス感覚、構成の効果的な利用方法を学ぶ。色彩検定2級取得。
授業計画	第1回 色の役割と三属性、色彩検定について
	第2回 混色について
	第3回 光と色、構図について
	第4回 眼のしくみ
	第5-6回 色相とトーン、マンセルについて
	第7-9回 色彩調和
	第10回 色彩心理
	第11回 ビジュアルについて
	第12回-13回 ファッション・インテリアにおける色彩
	第14回～15回 慣用色名（和名・洋名）・模擬試験
	第16回～21回 検定模試・イメージ配色
	第22回～23回 平面構成
	第24回～30回 音楽祭DM
教科書	色彩検定2級・3級テキスト&問題集（ナツメ社）
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）授業参加への積極性（20％）
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD27		
授業科目名	社会研究 I		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	—		

シラバス

授業内容	働くことの意義、業界研究、自己分析を経て自己の社会的確立を目的とし、進路決定の基本となる考え方と就職活動の具体的方法を学ぶ。
到達目標	就職活動に行なう上で必要とされる知識やマナー（礼儀作法）、コミュニケーションを習得し、前向きに取り組む力を身に付ける。
授業計画	第1回 オリエンテーション(就職対策について) 第2回 職業理解(仕事の職種や業界・企業研究の方法) 第3回 働くときの基礎知識①(労働条件・賃金) 第4回 働くときの基礎知識②(社会保険制度) 第5回 働くときの基礎知識③(解雇と退職、関係法令) 第6回 コミュニケーション技法①(傾聴力) 第7回 コミュニケーション技法②(伝え方・実践) 第8回 自己分析①(自分のこれまでとこれからを考えてみる(長所と短所 リフレーミングのワーク)) 第9回 自己分析②(役割と適性について) 第10回 自己分析③(自己PRを作成する) 第11回 履歴書①(履歴書の書き方(左半分)) 第12回 履歴書②(履歴書の書き方(右半分)) 第13回 文書作成(お礼状の書き方)・応募書類の郵送について 第14回 面接対策①(面接の種類・よくある質問事項について) 第15回 面接対策②(動画視聴)
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD28		
授業科目名	修了制作		
授業単位数	2		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	広告の実務経験がある教員が、地域活性化と社会貢献を目標に自らテーマを求め、グラフィックデザインによる解決策を指導する。問題を提起し、解決策の企画立案から調査分析、デザイン制作、プレゼンテーションまでの広告の一連の流れを修得する。
到達目標	グラフィックデザインで地域活性化や社会貢献を目標に、企画を立案し、調査分析を元に企画書作成、広告媒体計画を経てデザイン制作、プレゼンテーションまで一連の流れを理解し、グラフィックデザインによる問題解決能力を修得する。
授業計画	第1-6回/ テーマの検討
	第7-15回/ 企画書作成
	第16-17回/ 広告媒体計画
	第18-19回/ 広告媒体デザイン制作
	第20-22回/ プレゼンテーション用企画書
	第23-26回/ プレゼンテーション
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価点(70%)プレゼンテーション(10%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD29		
授業科目名	総合デザイン論		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	—		

シラバス

授業内容	多岐に渡るデザイン分野の各専門知識や技術を、各専門分野の講師陣からオムニバス形式により具体的実例を専門家の考え方や手法を理解する。
到達目標	建築、インテリア、芸術、グラフィック、ファッション、インターネット、ディレクションなど各デザイン分野の専門知識を広く理解し、視野の広い発想力を養う。
授業計画	第1回 広告写真について
	第2回 DVD鑑賞
	第3回 インターネットリテラシーについて
	第4回 イラストについて
	第5回 現代美術館学芸員による展示について
	第6回 サインについて
	第7回 Photoshopについて
	第8回 帆布バッグデザインについて
	第9回 アクセサリーデザインについて
	第10回 映像について
	第11回 インテリアデザインについて
	第12回 ファッションブランドについて
	第13回 アールブリュッドについて
	第14回 建築とデザインについて
	第15回 灯籠技術を使ったインテリアプロダクトについて
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	受講レポート(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(30%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD34		
授業科目名	ホームページデザイン		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	Figmaを活用したWebデザインおよびUIデザインの基礎から実践までを学びます。ワイヤーフレームやプロトタイプを作成を通じて、実際のWebサイトやUIデザインを構築する力を養います。
到達目標	WebデザインおよびUIデザインを自力で作成できる。 実践的なワイヤーフレームやプロトタイプを作成を行いながら、ユーザー視点に立ったデザイン思考ができる。
授業計画	第1回/制作フローについて、Figmaとは、アカウント作成、Figmaのデータ構造、画面名称の説明、Figma基本機能 第2回/図形作成、図形編集、パスファインダ、文字、ショートカットキー、フレーム、グループ、レイヤー、ページ 第3回/ワイヤーフレームとは、ワイヤーフレーム制作（1） 第4回/画像配置について、プラグインについて、画像の調整方法、ワイヤーフレーム作成（2） 第5回/制約について、WEBデザイン制作（1）、便利なプラグインについて 第6回/WEBデザイン制作（2）、画像のエクスポート、プレビュー、共有方法（閲覧） 第7回/スタイルガイドについて、オートレイアウト、コンポーネント、ページ遷移 第8回/スマホ用デザイン制作（1） 第9回/スマホ用デザイン制作（2） 第10回/UIデザインについて、テンプレートの利用方法、UIデザイン制作（1） 第11回/UIデザイン制作（2） 第12回/テーマ課題 プロトタイプ制作（1） 第13回/テーマ課題 プロトタイプ制作（2） 第14回/テーマ課題 プロトタイプ制作（3） 第15回/テーマ課題 プロトタイプ制作（4）
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（70%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD35		
授業科目名	DTP演習		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	Macintoshを用いてIllustrator、Photoshop、InDesignの基本的操作と技術を修得する。雑誌の誌面、チラシ、パンフレットのデザイン制作を通して、文字の優先順位や可読性を理解し、素材のレイアウト、配色計画、デザインの素材制作の技術を、校正を繰り返しながら習熟させていく。
到達目標	1)Illustrator、Photoshop、InDesignの基礎的知識と操作技術を修得する。2) DTPによる広告物、誌面制作のデザイン技能を身につける。3) 文字と画像、素材のレイアウト力と配色計画の技能を身につける。4) アイキャッチがあり一つの世界観としてまとまりがあるビジュアルデザイン力を養う。
授業計画	第1-3回 InDesignによる誌面レイアウト
	第4-6回 残暑見舞いデザイン (DM)
	第7-9回 InDesignによる誌面レイアウト (雑誌見開き)
	第10-11回 誌面レイアウト (雑誌見開き)
	第12-15回 名刺・チラシレイアウト
	第16-17回 三つ折りリーフレットレイアウト
	第18-20回 ZINEレイアウト
	第21-24回 カタログレイアウト
	第25-26回 ワンモデルによるカタログ・レイアウト
	第27-30回 ストーリーブック作成
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点 (80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD36		
授業科目名	広告デザインⅡ		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	制作会社、クライアント直接依頼など、様々な形態による広告デザイン実績をもつ教員が目的に応じたデザイン制作を指導する。1年次の基礎学習をベースにデザインコンペや産学連携課題に取り組み、アイデアを練りビジュアルとして定着していき将来の制作活動の基盤を作る。
到達目標	コンペや企業から提示された条件の範囲からデザインコンセプトを設定し、広告、平面デザインの表現方法を模索・研究する。そのプロセスにおいて、広告制作の方法や魅力を理解し、アイデア・表現の重要性を学ぶ。
授業計画	第1～10回 JAGDA国際学生ポスターアワードコンペ テーマ研究－ラフスケッチ－データ制作－第7回中間プレゼンテーション－ブラッシュアップ提出
	第11～15回 産学連携課題：こどもの権利ポスター オリエンテーション－ラフスケッチ－デザイン制作－プレゼンテーション
	第16～24回 産学連携課題：熊本市電交通マナーアップポスター テーマピックアップ－ラフスケッチ－データ制作、提出
	第25回～30回 広告。企画からデザインツールまで
	※JAGDA国際学生ポスターアワード募集期間：5/1～7/31
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）出席率、授業参加への積極性（20％）
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD37		
授業科目名	グラフィックデザイン演習		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	コンセプトメイキング、コンセプトを踏まえたビジュアルの定着までの一連の流れを理解。また、デジタルを使用しない表現方法や素材の研究などを通じて日常にある素材を視覚デザインとして捉える審美眼とデザインマインドを育む。
到達目標	演習を通じて、企業情報をビジュアルに定着するアイデアやプロセスをCI（コーポレートアイデンティティ）に沿って研究。また、様々なグラフィックデザインの表現方法を学習し、コンセプトワークの立案と幅広いアプローチ方法を選択できるようにする。
授業計画	第1回 フォームデザイン（情報の整理）
	第2回～5回 シンボルマークデザイン（CIのプロセスと定着）
	第6回～12回 インフォグラフィック（情報のデザイン化）
	任意の情報を整理しダイアグラム、ピクトグラム等のビジュアル素材を駆使して視覚的に情報を提供するテクニックを学ぶ。
	第13回～15回 マテリアルタイポグラフィ（日常にある素材）
	デジタル素材以外の表現に使用できる素材を探索。観察力と応用力を育成する。
	第1回～10回 インフォグラフィック（情報のデザイン化）
	任意の情報を整理しダイアグラム、ピクトグラム等のビジュアル素材を駆使して視覚的に情報を提供するテクニックを学ぶ。
	第21回～30回 社会とグラフィックの関係（企画立案からデザインツール制作まで）
	社会を俯瞰し様々な問題を探し出し、問題を解決するためのアイデアやデザインを深く考察する。
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）及び授業参加への積極性を重視する出席率・平常点（20％）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD38		
授業科目名	Web 演習		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	Web制作の実務経験を持つ教員が、その知見をもとに、ノーコードツール「Studio」を活用したWebサイト制作を実践的に指導する。
到達目標	Studioを用いたサイト制作実習を通じて、ノーコードによるWebサイト構築の手法を学び、デザイン意図に基づいた設計および実装ができる力を身につける。あわせて、グラフィックデザイン科としてのスキルをWeb領域へ適切に展開し、目的・ターゲットに応じた構成やビジュアル設計を行える能力を養う。
授業計画	第1回/最新のWeb制作の動向とツール群の紹介
	第2回/Studio 基礎・ノーコードとは
	第3回/Studio レイアウト模写(1)
	第4回/Studio レイアウト模写(2)
	第5回/Studio CSSプロパティの復習
	第6回/Studio レスポンシブ設定について
	第7回/Studio テンプレートを用いたシングルページの制作
	第8回/Studio Webサイトデザインのコラージュ実習(1)
	第9回/Studio Webサイトデザインのコラージュ実習(2)
	第10回/疑似案件のための素材制作実習
	第11回/疑似案件 デザイン制作実習(1)
	第12回/疑似案件 デザイン制作実習(2)
	第13回/疑似案件 デザイン制作実習(3)
	第14回/疑似案件 デザイン制作実習(4)
	第15回/疑似案件 デザイン制作実習(5)
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各製図課題における作品評価点（70％）出席点（20％）及び受講態度（10％）を総合的に判断して評価を行う。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD53		
授業科目名	ビジネス演習		
授業単位数	1		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	Word、Excelの基本操作を習得し、それぞれの特徴を活かした使い分けを学習する。 Google Workspace及びCanva、AIを利用した実務における応用方法を学習する。
到達目標	Word、Excel、Google Workspaceによる入稿データの取扱いと調整ができる技能を身に付ける。 一般的な書類処理を業務内容に応じて適切に使い分けの能力を身に付ける。
授業計画	第1回/ OfficeWeb版で出来ること、使い方の流れ、基本操作
	第2回/ Word ビジネス文書作成、文書内画像の扱い方と編集
	第3回/ Word 表を使った書類作成
	第4回/ Excel 基本操作、計算式、関数
	第5回/ Excel 書式設定と印刷設定
	第6回/ Excel リストの使い方、CSVデータの取り込み、GEMINIの利用
	第7回/ Canva チラシデザイン、出力と共有 AIの利用
	第8回/ Canva プレゼンテーション作成、GEMINIでスライド作成
	第9回/ Googleフォームの利用（アンケート、クイズ）
	第10回/ Excel グラフの利用と編集
	第11回/ Excel・スプレッドシート 条件付き書式の利用
	第12回/ 総合演習
	第13回/ 総合演習
	第14-15回/ 期末試験、総合演習
教科書	身近なテーマで役立つ文書が作れるWord&Excel 課題集（2021/365対応）
成績評価方法	定期試験（70%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD54		
授業科目名	モーショングラフィックス		
授業単位数	3		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	グラフィックデザインの知識を活かし、その技術を映像の世界に拡張するための基礎知識を学びます。ポスターの静止画のオブジェクトが動き、サウンドとのシンクロによって表現されるモーショングラフィックスを体験し、映像はグラフィックの延長線上にある技術である事を学びます。
到達目標	今までのデザインの知識を活かしつつ、Adobe After Effectsの基礎を学び、さらに時間軸と画像、タイポグラフィ、音楽の関係を理解し画像編集の知識、技術を習得、広告表現の多様性を獲得する事を目標とします。また、同時に急速に普及するAIと我々デザイナーはどう向き合うべきか？それを自問自答しつつ、AIという技術を理解し、活用の仕方も学びます。
授業計画	第1回/ 映像とグラフィックデザインの境界線 第2回/ モーショングラフィックス概論 第3回/Adobe After Effects 基礎概論 第4回/キーフレーム基礎 第5回/イージングと速度変化の演出 第6回/レンダリングの基礎と出力設定 第7回/AIツール（Suno AI、ChatGPT）を使った音楽制作とアイデア発想 第8回/音楽に合わせたモーション設計と演出 第9回/知っておくべき有名作品の紹介とインスピレーション 第10回/課題の制作スタート - 映像制作プランの具体化 第11回/応用テクニック（マスク、トラックマット、エフェクトなど） 第12回/応用テクニック（マスク、トラックマット、エフェクトなど） 第13回/課題制作1&質疑応答 第14回/課題制作2&質疑応答 第15回/課題制作最終日・提出・講評 第16回/前期振り返り 第17回/3Dレイヤーと空間表現 第18回/色の調整と影の演出 第19回/編集の流れと音ハメの美学 第20回/素材の活用とAI 第21回/制作の流れの復習とワークフロー 第22回/コンセプト設計とストーリー 第23回/実務的フィードバックとテンプレート 第24回/課題の企画立案 第25回/課題の制作スタート 第26回/映像のクオリティアップの秘密 第27回/課題制作1&質疑応答 第28回/課題制作2&質疑応答 第29回/最終提出 第30回/総合評価
教科書	担当教員において特設資料サイト作成 (https://kdc.g37.jp/)
成績評価方法	課題制作（70%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	課題制作は100点満点の60点未満を再提出とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD39		
授業科目名	卒業制作		
授業単位数	2		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	広告媒体媒においてグラフィックデザイン制作の実務経験のある教員が指導にあたる。卒業制作は各自が自由に設定したテーマに対し、これまで習得してきたグラフィックデザイン領域に関する専門的な知識や、技術、感性、表現などを使い、これからの社会への問題提起・解決に向けての提案を行っていく。		
到達目標	・これまでの広告分野、グラフィックデザイン分野等の視覚伝達デザイン領域における歴史的背景や流れが理解でき、それを基に、これからあるべき視覚伝達デザイン分野領域の姿を思索し、自身の考えとして論ずることができる。 ・現代もしくは未来社会に対して視覚伝達デザイン分野からの問題提起を行うことができ、問題解決のための具体的な提案を作成できる能力を習得する。		
授業計画	第1回～2回	卒業制作概要の説明および制作スケジュールの設定。	
	第3回～6回	事前調査・制作テーマの方向性の検討	
	第7回～12回	本調査・情報整理・分析・テーマの決定	
	第13回～14回	中間報告プレゼンテーション・講評	
	第15回～42回	企画書制作	
	第43回～44回	企画案プレゼンテーション・講評	
	第45回～47回	デザイン案制作・デザインコンセプト・仕様決定・ラフスケッチによる検討	
	第48回～49回	デザイン案中間報告プレゼンテーション・講評	
	第50回～60回	デザイン制作	
	第61回～64回	プレゼンテーション・講評	
教科書	特に指定なし		
成績評価方法	卒業制作作品評価点（70％）プレゼンテーション（10％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価		
備考			

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD41		
授業科目名	イラストレーション1		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	イラストレーション		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	イラストレーターとして求められるオリジナリティを追求する。様々な画材を経験し、表現できる世界観の幅を広げる。グループ展を通してイラストの基礎的な実力を上げる。
到達目標	コンペティションに応募することで自らの力量を考察し、新たな視覚表現にも積極的にチャレンジする。グループ展ではテーマコンセプトを元にアイデアを独自に発展させ、創作する力を身につける。
授業計画	第1～4週 着彩デッサン
	第5～9週 自分の目指す画風の模写
	第10～15週 オリジナルイラスト制作
	第15～25回 グループ展企画制作
	第25～30回 卒業制作ラフ案
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD52		
授業科目名	イラストレーション2		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	イラストレーション		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	自分の趣味の範囲を超えて、画風や表現の幅を広げる。クライアントを想定したうえで、イラストの制作ができるようになる
到達目標	自分の興味と社会との接点を見出しながらイラストを模索研究する。
授業計画	第1～6週 画材研究（水彩、割りばしペン、カラーインク、クレヨン、コラージュ、消しゴムハンコなど）
	第7～12週 様々な画材を用いてCDジャケットのデザイン
	第13週～15週 書店のキャラクターマップ制作
	16週～25週 Photoshop アニメーション制作
	26週～30週 卒業制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）授業参加への積極性（20%）
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD42		
授業科目名	テクニカルイラスト		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	イラストレーション		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	出版、印刷業界でイラストレーターとして実績を積んできた教員が指導する。クライアントからの要望を理解し、自分のテイストを幅広く展開することで仕事として成立するクオリティを学ぶ。実際の案件のように仕事の流れを経験することで、絵を描く以外のコミュニケーション能力や、社会的なスキルも学ぶ。講評においては、鑑賞、批評することでオリジナリティを高めていくこと習得する。
到達目標	イラストレーションに必要な、アナログ技法からデジタル技法まで、メディアに対応できるスキルを習得する。商業的な仕事に求められる事や仕事の流れを理解する。
授業計画	第1～2週 キャラクターデザイン、2頭身、3等身の描き方
	第3～7週 既存のお菓子などの擬人化キャラクター
	第8～15週 アナログ技法の植物画、便箋セット
	パッケージまで仕上げて、封筒、便箋、ポストカードのセットを制作する
	16～21週 雑誌のエディトリアルイラスト
	実際のお仕事の発注を受けるところから納品まで経験してみる
	21～30週 卒業制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD43		
授業科目名	Webデザイン		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	広告デザイン		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	印刷会社の制作部でWebデザインを担当した経験のある教員がその経験を生かしてPHPフレームワークのWordPressを使用し、ウェブサイトを実制作しながらSEO、ウェブデザイン、コーディング（HTML、CSS、PHP）を指導する。
到達目標	ウェブサイト運営にあたって企画からクライアントと一緒に組み立てた後、クライアントだけで情報発信するための重要なツールとしてCMSに特化したPHPフレームワークWordPressがある。実際にコンテンツを制作しWordPressでウェブサイト運営することでフレームワークによるサイトの運営を学習する。
授業計画	第1回／Webサイト企画の基礎 第2回／SEOの取り組みの基礎 第3～5回／WordPressによるサイト運営 第6～7回／目的・ビジョンの決定 第8～9回／顧客ターゲットの設定 第10～13回／コンテンツの検討 第14～19回／ページ構成の検討 第20回／プロトタイプ作成 第21回／WordPress管理画面の使い方 第22回／WordPressプラグインの使用 第23～24回／PHPコーディングのカスタマイズ 第25回／検索エンジンの仕組み 第26回／検索エンジンに正しく判断させる 第27回／実制作からローンチ（公開） 第28回～第30回／検索結果の見直し
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD44		
授業科目名	コーディング演習		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	広告デザイン		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	HTML・CSS・JavaScriptの基礎をもとに、Webページの構造理解と実装力を身につける。演習を通してインタラクションの実装やコードの整理を体験的に学び、段階的に理解を深める。最終的に、レスポンス対応のランディングページを自力で制作する。
到達目標	1. HTMLおよびCSSを用いて、適切な構造とレイアウトを持つWebページを構築できる。 2. JavaScriptを用いて、クリックイベントや条件分岐などの基本的なインタラクションを実装できる。 3. 関数や複数要素の操作を用いて、コードの整理や再利用を意識した記述ができる。 4. レスポンス対応のランディングページを自力で制作し、構成・表現・動きの要素を統合的に設計・実装できる。
授業計画	第1-4回 / HTML・CSS基礎演習
	第5-6回 / CSSアニメーション基礎
	第7-12回 / JavaScript基礎
	第13-18回 / JavaScript応用演習
	第19-20回 / パーツ制作演習
	第21-28回 / LP制作(実践)
	第29-30回 / 発表・振り返り
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD45		
授業科目名	広告演習		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	広告デザイン		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	広告代理店で広告デザインを担当した教員が、基礎的な広告の概論から、最新の広告のトレンドを踏まえたクリエイティブワークを指導する。
到達目標	1) 広告を分析することで仕組みを理解し、考え方や言語化能力を習得する。2) 各広告媒体の特色を理解し、各広告媒体に効果的な表現手法を修得する。3) 社会的課題の解決に繋がられる、ソーシャルグッドな広告の考え方を習得する。4) 目的にあった広告を考案し、他の人に的確な指示をできる出来レクシオン能力を習得する。
授業計画	第1回/広告デザイン概論（広告を知る、触れる） 第2回/批評会 第3回/広告デザイン概論（多様な広告媒体について） 第4-8回/広告制作（個人課題（架空クライアントを用意）） 第9回/プレゼンテーション&講評 第10回/広告デザイン概論（社会課題解決クリエイティブ） 第11-14回/広告制作（グループ課題） 第15回/プレゼンテーション&講評 第16回/広告デザイン概論（ディレクションという仕事） 第17-29回/広告制作（グループ課題） 第30回/フィードバック&講評
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における評価点（70%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	課題の成果だけでなく、途中の思考の過程も評価の対象とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD46		
授業科目名	パッケージデザイン		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	雑貨・パッケージデザイン		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	紙器におけるイメージ効果と立体における造形テクニックを把握しニーズにあった形の表現を研究する。各種の形状把握とリッチデザイン、フラットデザイン等の時代を作ってきたデザインテクニックを学び、時代のニーズに合わせたデザイン提案のありかたの重要性を学習する。また、紙器以外の素材とグラフィックの関係を理解する。
到達目標	パッケージデザインの構造、概念、領域を学び、体裁紙器の形状把握から現代のデザインニーズを研究し、紙器関係のデザインツールの提案ができるテクニックを身につける。また、紙器以外で使用頻度の高いアイテムにおけるグラフィックの重要性を把握する。
授業計画	第1～2回 ショッパー（洋品袋）の構造と平面構成
	第3～5回 ラッパー（包装紙）とグラフィックパターン
	第6～8回 キャラメルボックスと文字のジャンプ率
	第9～12回 ワンタッチボックスとレトロイメージ
	第13回～15回 ピローケースとテクスチャ
	第16回～20回 ツーピースボックスとアイソレーション
	第21回～22回 ピンバッチとグラフィック
	第23～25回 布地とグラフィック
	第26回～第30回 壁掛け時計とグラフィック
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点・出席率（20％）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD47		
授業科目名	ビジュアルデザイン		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	雑貨・パッケージデザイン		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	空間・色彩・文字デザインを意識した、ミニマルデザイン（無駄をはぶいた引き算のデザイン）や、フラットデザイン（平面的なデザイン）による企業ブランドイメージの展開をシミュレーションする。
到達目標	時代のニーズに応えつつ、時代を超えても色褪せない、シンプルで美しいグラフィックデザインの表現を研究する。
授業計画	第1回/キャラメル箱テンプレートを使用したパッケージデザイン（正月、クリスマスなど季節のイベント用マーケットを想定した商品）、文字デザインについて 第2回/商品コンセプトとターゲット設定、市場調査、ラフスケッチ、商品ロゴ案 第3回/商品ロゴデザイン制作 第4～6回/パッケージデザイン制作 第7回/プレゼンテーション 第8回/音楽CDジャケット又は書籍カバー（ミュージシャンや作家の世界観を視覚化）ミニマルデザインについて 第9回/タイトルロゴデザイン制作 第10～12回/カバーデザイン制作 第13回/プレゼンテーション 第14～15回/オリジナルブランド商品企画 業種選定、競合他社リサーチ、ターゲット設定、コンセプト、ネーミング、ラフスケッチ提出 第16～27回ブランドロゴデザイン制作 第28～29回ツール展開、撮影 第30回/プレゼンテーション
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（70%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD48		
授業科目名	デザイン書道		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	雑貨・パッケージデザイン		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	グラフィックデザイン分野でカリグラフィを専門分野として実績を積んだ教員が指導にあたる。パッケージデザインにおいてニーズの高いデザイン書道の基礎的な知識と技術を数多くの表現方法と実践課題を通して修得する。デジタル表現にない線の抑揚、自作の画材、広告やパッケージへの生かし方を実践的に習得し、デジタル時代に希少な表現の幅を広げます。
到達目標	1) 広告、デザイン分野においてのデザイン書道の役割と効果を理解を深める。 2) 基礎的な技術、求められるイメージやコンセプトに合った表現方法等を学び、商品パッケージ、ラベル、CDケース、装丁、ポスターなど実践的にデザインに活用する技法を修得する。
授業計画	第1回/デザイン書道の定義と考察／効果と役割・必須な要素 第2回/文字デザインの考察／構成とバランス／デザイン書道に必要な運筆・線質 第3回/実技 線質基礎＜漢 字＞ コンセプトに応じた表現方法 第4回/実技 線質基礎＜ひらがな＞ コンセプトに応じた表現方法 第5回/実技 線質基礎＜カタカナ＞ コンセプトに応じた表現方法 第6回/実技 線質基礎＜英文＞ コンセプトに応じた表現方法 第7回/実技 線質基礎＜混合フレーズ①＞コンセプトに応じた表現方法 第8回/実技 線質基礎＜混合フレーズ②＞コンセプトに応じた表現方法 第9回/デザイン力強化＜書の余白とトリミング＞ 第10回/実技 実践課題＜商品ロゴ／和風ラベル＞ ～活用 第11回/実技 実践課題＜商品ロゴ／和風パッケージ＞ ～活用 第12回/実技 表現力強化＜割箸で書く装丁コピー＞ ～活用 第13回/実技 実践課題＜商品ロゴ／洋風ラベル・洋風パッケージ＞ ～活用 第14回/実技 実践課題＜ポスタータイトル＞ ～活用 第15回/活用 デザイン書道版ポートフォリオ作成 第16回/実技 表現力強化＜テクスチャー制作＞ 第17回/実技 実践課題アート書作品の考察＜インテリア書＞ 第18回/実技 実践課題アート書＜ロゴ制作／CDケース用・装丁用＞ 第19回/実技 実践課題アート書＜ロゴ制作／ユニホーム用＞ 第20回/実技 実践課題アート書＜開発商品ブランドロゴ／ペーパーバッグ用＞ 第21回/実技 実践課題＜開発商品ロゴ／和風ラベル＞ 第22回/活用 開発商品用POP制作 第23回/活用 パッケージ制作＜開発商品一式＞ 第24回/活用 アート書を駆使したデザイン制作＜CDケース・装丁・ユニホーム＞ 第25-26回/実技 実践課題＜和風店舗ロゴ＞ ～活用 第27-28回/実技 実践課題＜洋風店舗ロゴ＞ ～活用 第29-30回/実技 実践課題＜インテリア書＞ ～活用
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（70％）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30％）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD51		
授業科目名	デザインナレッジ		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	ファッシンググラフィック		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	ファッションマーケティングからはじまり、古来より伝わるアナログ技法を知識として吸収するために、陶芸、染色など演習を通じて学んでいく。また、インテリアや雑貨制作などグラフィック以外のデザイン分野についても広義に体験。
到達目標	ファッション分野で活躍するグラフィックデザイナーを育成するためにファッション、ライフデザインに関する事項を体験学習を中心に学ぶ。
授業計画	第1週～6週 ファッションマーケティング
	第7～11週 インテリアコーディネート
	第12週 クラフト1（陶芸）
	第13週 クラフト2（七宝、蜻蛉玉）
	第14週 フラワーアレンジメント
	第15週 DMデザイン
	第16回～18回 クラフト3（ピンバッチとグラフィック）
	第19～22回 クラフト4（布地とグラフィック）
	第23回～第30回 クラフト5（壁掛け時計とグラフィック）
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価と提出されたレポート評価点（70%）出席点（20%）及び受講態度（10%）を総合的に判断して評価を行う。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD56		
授業科目名	ファッショングラフィック		
授業単位数	3		
必修・選択の別	選択		
対象コース	ファッショングラフィック		
開講年次	2年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	空間・色彩・文字デザインを意識した、ミニマルデザイン（無駄をはぶいた引き算のデザイン）や、フラットデザイン（平面的なデザイン）による企業ブランドイメージの展開をシミュレーションする。
到達目標	時代のニーズに応えつつ、時代を超えても色褪せない、シンプルで美しいグラフィックデザインの表現を研究する。
授業計画	第1回/キャラメル箱テンプレートを使用したパッケージデザイン（正月、クリスマスなど季節のイベント用マーケットを想定した商品）、文字デザインについて 第2回/商品コンセプトとターゲット設定、市場調査、ラフスケッチ、商品ロゴ案 第3回/商品ロゴデザイン制作 第4～6回/パッケージデザイン制作 第7回/プレゼンテーション 第8回/音楽CDジャケット又は書籍カバー（ミュージシャンや作家の世界観を視覚化） ミニマルデザインについて 第9回/タイトルロゴデザイン制作 第10～12回/カバーデザイン制作 第13回/プレゼンテーション 第14～15回/オリジナルブランド商品企画 業種選定、競合他社リサーチ、ターゲット設定、コンセプト、ネーミング、ラフスケッチ提出 第16～27回ブランドロゴデザイン制作 第28～29回ツール展開、撮影 第30回/プレゼンテーション
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（70%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（30%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD50		
授業科目名	SNSコミュニケーション		
授業単位数	1		
必修・選択の別	選択		
対象コース	ファッショングラフィック		
開講年次	2年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	ブランディング・マーケティング・広告運用、まちづくり事業などの実務経験を有する教員が、ファッション業界で広く活用されているInstagramを中心に、演習を交えながら情報発信手法およびファン育成のノウハウを指導する。セルフブランディングに必要な基礎スキルを体系的に習得でき、就職後すぐに実務で活躍できる即戦力人材の育成を目的とする。
到達目標	Instagramの特性やアルゴリズムへの理解を深め、各種機能を活用したセルフブランディング手法を習得する。さらに、写真撮影・画像加工・ライティングの基礎を実践的に学び、継続的に発信できるスキルを身につける。
授業計画	第1回 SNSマーケティングの基礎知識（セルフブランディングの重要性／SNSの種類と特徴） 第2回 Instagramの基礎知識（Instagramの特性／主要機能／事例研究） 第3回 アカウント運用における戦略立案（コンセプト・テーマ設計／ペルソナ・カスタマージャーニー策定） 第4回 アカウント運用のポイント①（プロフィール設計／ハッシュタグ設計） 第5回 アカウント運用のポイント②（KPI設計／インサイトの見方） 第6回 アカウント運用のポイント③（アルゴリズムの理解／アカウントの育成テクニック） 第7回 アカウント運用のポイント④（コンテンツ企画、ソーシャルメディア文章術、生成AI活用） 第8回 アカウント運用のポイント⑤（撮影、加工方法／アプリ紹介） 第9回 アカウント運用のポイント⑥（動画マーケティング） 第11～12回 Instagram以外のSNSアカウント運用（X、TikTok等のアカウント運用） 第13～14回 ビジネス活用におけるアカウント運用（Instagramマーケティングの基礎知識／インフルエンサー起用／キャンペーン設計／UGCの活用、等） 第15回 SNSの法的リスクと炎上対策
教科書	担当教員による配布資料作成
成績評価方法	各制作課題における作品評価点(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2026GD49		
授業科目名	ファッションデザイン論		
授業単位数	2		
必修・選択の別	選択		
対象コース	ファッショングラフィック		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	—		

シラバス

授業内容	ファッションデザインを学ぶうえで必要となる基本的な知識を学修する。ファッションデザインとは何か、また、その考えをどのように表現していくのか、そこに必要な知識・技術を身につける。デザインプロセスや造形の基本テクニック、などを学び、他の科目で実践的に身につけられる入口になるよう連携を図る。
到達目標	デザインの歩みと過去のデザイナーの思想や作品を理解する。 デザインの観察ポイントを理解し、作品を分析する力を養い、自らの造形力に応用する。
授業計画	第1回 近代デザインの歩み
	第2回 服飾デザインの歩み
	第3回 デザインの定義、分野
	第4回 服飾デザインの基礎・形態（点・線・シルエット）
	第5回 形の見え方
	第6回 コンポジション 1
	第7回 コンポジション 2
	第8回 服飾デザインへの展開
	第9回 デザインとイメージ
	第10～11回 デザインソースからの発想（建築・時代・美術・民族服）
	第12～13回 デザインソースからの発想（日本の美・服飾史・生物・色・素材）
	第14～15回 ファッション産業におけるデザインの役割
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験のの成績（80％）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する
備考	