

グラフィックデザイン科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 1年前期 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 演習	
到達目標	コミュニケーションを取れるデッサン力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	基礎形体 1	
3	課題①	基礎形体 2	
4	課題①	基礎形体 3	
5	課題②	基礎形体の応用	
6	課題②	基礎形態の応用	
7	課題②	基礎形体の応用	
8	課題③	細密デッサン 1	
9	課題③	細密デッサン 2	
10	課題④	質感表現	
11	課題④	質感表現	
12	課題④	質感表現	
13	課題⑤	卓上デッサン	
14	課題⑤	卓上デッサン	
15	課題⑤	卓上デッサン	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 石崎 幸	
科目名: 1年前期 文字構成		1学年	前期
担当者実務経験: 大学教授		講義種別: 演習	
到達目標	文字の基礎的な歴史と、文字のカーニング、視覚調整などをアナログ作業で経験し、デジタルで作品を制作するときに必要なアナログ感覚を身に付ける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	文字構成オリエンテーション 文字とは、文字の歴史等の講義		
2	基礎レタリング/サンセリフ体 「Design」HelveticaをB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング		
3	基礎レタリング/セリフ体 「Design」TimesをB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング		
4	基礎レタリング/日本語 ゴシック体 自分の名前を〈小塚ゴシック〉にてB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング		
5	基礎レタリング/日本語 明朝体 自分の名前を〈小塚明朝〉にてB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング		
6	英文カーニング 字間の視覚調整〈カーニング〉		
7	和文カーニング 字間の視覚調整〈カーニング〉		
8	デジタルデータにてカーニング イラレ上で自動カーニングと、手動でのカーニング練習		
9	文字のみで構成する名刺デザイン 自身の情報をまとめた名刺を文字構成を意識して制作		
10	文字のみで構成するフライヤーデザイン イベントフライヤーを文字のみで構成する		
11	「日本デザイナー学院」をオリジナルフォントで制作 #1 ニチデらしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作		
12	「日本デザイナー学院」をオリジナルフォントで制作 #2 ニチデらしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作		
13	自身の名前をオリジナルフォントで制作 #1 自分らしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作の後、デジタル化		
14	自身の名前をオリジナルフォントで制作 #2 自分らしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作の後、デジタル化		
15	オリジナルフォント作品発表・プレゼン #3 制作したオリジナルフォントの名前をプレゼンテーション		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 辰巳 葉子	
科目名: 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験: インテリアデザインメーカーにて商品開発 カラーリングシンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別: 演習	
到達目標	作図の基本を学ぶ 手書きによる正確で丁寧な作図の練習で、たしかな図形把握能力・空間把握能力を養う		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	◇概論 ◇製図用具の使い方	
2	平面図学 ①		
3	平面図学 ②		
4	平面図学 ③		
5	平面図学 ④		
6	平面図学 ⑤		
7	立体図学 ①		
8	立体図学 ②		
9	立体図学 ③		
10	立体図学 ④		
11	立体図学 ⑤		
12	立体図学 ⑥		
13	立体図学 ⑦		
14	立体図学 ⑧		
15	まとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧さ、レイアウト、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

グラフィックデザイン科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 1年前期 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術予備校講師。過去にデザイン事務所にて業務に従事。		講義種別： 演習	
到達目標	立体的・空間的な構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 立体構成① バランス構成1	「ビルダーカード」制作	
2	立体構成① バランス構成1	「ビルダーカード」制作・提出	
3	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
4	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
5	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
6	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」講評・提出	
7	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
8	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
9	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
10	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」講評・提出	
11	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
12	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
13	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
14	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ講評・提出	
15	立体構成⑤ バランス構成2	制作・提出	
成績評価	出席および課題の提出、作品の習熟度により成績評価を行う。 期末の授業終了後に総合的に成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 杉森 孝	
科目名: 1年前期 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経歴: 九州産業大学、佐賀大学非常勤講師 香蘭女子短期大学ファッショントータルデザイン科教授等を経て現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別: 演習	
到達目標	さまざまな造形活動の土台となる造形言語の理解と習得を目標とする。その為に、描写実習を通して、物の形や構造、光と影の関係、陰影と立体感、質感といった要素について、ものの見方と表現方法を学ぶ。 画材は主に鉛筆や透明水彩、ボールペンなど比較的どこにでもあるものを使用する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・複数モチーフの鉛筆デッサン ① 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
2	・複数モチーフの鉛筆デッサン ② 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
3	・固有色の表現 ① それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
4	・固有色の表現 ② それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
5	・質感の表現 ① 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
6	・質感の表現 ② 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
7	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ① 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
8	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ② 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
9	・パースを理解して物を構造的に捉える ①	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
10	・パースを理解して物を構造的に捉える ②	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
11	・大きな空間の表現（室内風景） ①	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
12	・大きな空間の表現（室内風景） ②	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
13	・大きな空間の表現（屋外風景） ①	・屋外の風景を透明水彩で描写	
14	・大きな空間の表現（屋外風景） ②	・屋外の風景を透明水彩で描写	
15	・消えない画材による描写	・最初に描いた靴をボールペンで描写	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 辻 政之	
科目名: 1年前期 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験: 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所→個人デザイン事務所		講義種別: 演習	
到達目標	<p>クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する。 クリエイターに必要なとなる平面構成の基礎、表現方法、技法を習得する。</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 色彩学の基礎	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント）	
2	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント） 平面構成課題①（実技制作）	色彩学の基礎プリント完成 平面構成課題① スケッチ・下描き	
3	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
4	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
5	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色（完成）	
6	平面構成課題①（講評会） 平面構成課題②（講義・実技制作）	平面構成課題② 準備課題について アイデアスケッチ	
7	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 下描き・彩色	
8	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
9	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
10	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色（完成）	
11	平面構成課題②（講評会） 平面構成課題③（講義・実技制作）	平面構成課題③ 準備課題について アイデアスケッチ	
12	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 下描き・彩色	
13	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
14	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
15	平面構成課題③（実技制作→講評）	平面構成課題③ 彩色・完成	
成績評価	<p>作品評価60% 出席点30点 授業態度10% 授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p>		

グラフィックデザイン科		講師名： 阿比留 潔	
科目名： 1年前期 グラフィックデザイン基礎		1学年	前期
担当者実務経験： 1998年デザイン事務所主宰 グラフィックデザイナー職業実務35年		講義種別： 演習	
到達目標	グラフィックデザインにおける表現のあり方を学び、考えを表現できるようにする		
回	授業内容	課題内容	備考
1	DESIGNとは。そしてグラフィックデザイナーの仕事界限	レクチャーを聞いて思いつくものを自由にデザイン表現し自己紹介	
2	デザイン的な点・線・面①	木製パネル～新聞紙に筆記用具みたいなもので自由に表現し技法を身につける	
3	デザイン的な点・線・面②	木製パネルに作品として表現する	
4	デザイン的な点・線・面②	講評会	
5	直線で表現する①	黄金分割レクチャー～パネル貼り～実習	
6	直線で表現する②	講評	
7	絵の具とコンピューター～芸術運動	芸術運動（活動）を学び、表現について考える	
8	タイポグラフィクス①リアルとデフォルメ	リアルとデフォルメを考え方と実習	
9	タイポグラフィクス②リアルとデフォルメ	広報	
10	〇〇とデザイン①	出品のためのデザイン～プレスト～スケッチ	
11	〇〇とデザイン②	個別スケッチチェック	
12	〇〇とデザイン③	作品制作	
13	〇〇とデザインする④	作品制作	
14	小型グラフィックス①	構成・編集・組版の技術を身につける	
15	小型グラフィックス②	講評	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 加藤 千尋	
科目名: 1年前期 写真基礎		1学年	前期
担当者実務経験: フォトレタッチャー		講義種別: 演習	
到達目標	写真に関する知識、技術習得(概論、撮影、編集)		
回	授業内容	課題内容	備考
1	構図、フレーミング		
2	撮影①		
3	写真集鑑賞		
4	撮影②		
5	データの画質、画素数について		
6	Photoshop①		
7	Photoshop②		
8	撮影③		
9	広告写真の考察		
10	組み写真		
11	撮影④		
12	色の説明		
13	夏休み課題の提出		
14	テスト対策		
15	テスト		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p>		

グラフィックデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 1年前期 Adobe演習		1学年	前期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別: 演習	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator① 環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な操作	オブジェクトの基本操作を理解する	
2	Photoshop① 選択ツール・その他の選択方法	選択範囲の作成を理解する	
3	Illustrator②色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成	オブジェクト編集の基本操作・文字編集の基本操作を理解する	
4	Photoshop② 画像解像度・リサイズ・色調補正	画像の移動と変形・色調補正を理解する	
5	Illustrator③ パスの基本的な描画・パスの編集	パスの基本操作を理解する・トレース練習	
6	Photoshop③ ブラシツール・レイヤー機能	ペイント系ツール・レイヤーを理解する	
7	Illustrator④ 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション	オブジェクトの応用操作・カラー設定の応用操作を理解する	
8	Photoshop④ テキスト・フィルター・パス	パス・テキスト フィルターの概要を理解する	
9	Illustrator⑤ アピアランス・明パネル・パス上文字・テキスト	カラー設定の応用操作・文字編集の応用操作を理解する	
10	Photoshop⑤ フォトリタッチ	色調補正を理解する	
11	Illustrator⑥ パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ	パスの応用操作を理解する・コンテンツ制作	
12	Photoshop⑥ ロゴデザイン	レイヤー効果を理解する	
13	Illustrator⑦ グラフ作成・アピアランス応用	コンテンツ制作	
14	Photoshop⑦ レイヤーマスク・合成	フォトコラージュ	
15	Illustrator⑧ トリムマーク・アウトライン化・DM作成	印刷原稿の作成	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

グラフィックデザイン科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 1年後期 英語・英会話		1学年	後期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語・英会話とは(カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介)		
2	アルファベット・数字(アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる)		
3	アルファベット・数字(アルファベット発音読み、数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ))		
4	発音BV・アルファベット・数字(発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間))		
5	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(足し算・引き算)、フィクションを作る)		
6	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(1000以上の数)、フィクションを作る)		
7	ゲーム(しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー)		
8	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(掛け算・割り算)、フィクションを作る)		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞(発音R vs L、接頭辞と接尾辞)		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳(ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る)		
14	自己紹介スピーチ作成・練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%		

グラフィックデザイン科		講師名: 杉森 孝	
科目名: 1年後期 デザイン史論		1学年	後期
担当者実務経験: 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員。		講義種別: 講義	
到達目標	現代デザインがどのようにして成り立ってきたのか、その分野にはどのようなものがあるかといった基本的な知識を得ることで、各自の専門分野がこの世界のどこに位置するのかを理解し、各々の将来への羅針盤とすることを目標とする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・産業革命とデザイン ①	・産業革命についての基礎知識の学習と調査。	
2	・産業革命とデザイン ②	・産業革命とデザインの関係についての基礎知識の学習と調査。	
3	・アーツアンドクラフツ運動について	・アーツアンドクラフツ運動と産業革命の関係についての基礎知識の学習と調査。	
4	・アールヌーボー ・アール・デコ	・アールヌーボー、アール・デコについての基礎知識の学習と調査。	
5	・ドイツ工作連盟	・ドイツ工作連盟について、基礎知識の学習と調査。	
6	・バウハウス	・バウハウスについての基礎知識の学習と調査。	
7	・デザイン史の振り返り	・デザイン史の簡単なテスト	
8	・デザイン概論	・デザイン概論についての説明 ・デザインの世界～デザインという行為の成立条件について知る。	
9	・グラフィックデザイン ①	・グラフィックデザインの分野について、基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
10	・グラフィックデザイン ②	・グラフィックデザインの分野について、基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
11	・プロダクトデザイン ①	・プロダクトデザインの分野についての基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
12	・プロダクトデザイン ②	・プロダクトデザインの分野についての基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
13	・スペースデザイン ①	・スペースデザインの分野について、基礎知識を学び、作品等の調査収集する。	
14	・スペースデザイン ②	・スペースデザインの分野について、基礎知識を学び、作品等の調査収集する。	
15	・デザイン史論まとめ	・デザイン史論まとめのテスト	
成績評価	レポート等の提出物の評価 授業内でのテストの得点 学習の意欲		

グラフィックデザイン科		講師名： 落合 次郎	
科目名： 1年後期 デジタルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 企画、デザイン、編集		講義種別： 実技	
到達目標	グラフィックデザインの進め方を覚える		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デジタルデザイン	四角、丸、簡単な図形だけでデザインを試してみる	
2	デジタルデザイン	文字を加工してオリジナルなデザインを試してみる	
3	デジタルデザイン	擬似3Dを作ってみる	
4	デジタルデザイン	図形をトレースしてみる	
5	デジタルデザイン	MAPを制作	
6	デジタルデザイン	トランプ制作（企画）	
7	デジタルデザイン	トランプ制作（デザイン）	
8	デジタルデザイン	トランプ制作（編集）	
9	デジタルデザイン	トランプ制作（絵札）	
10	デジタルデザイン	トランプ制作（ジョーカーを含む全種）	
11	デジタルデザイン	トランプ制作（パッケージ）	
12	デジタルデザイン	名刺デザイン	
13	デジタルデザイン	名刺デザイン	
14	デジタルデザイン	名刺デザイン	
15	デジタルデザイン	提出物を総評する	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

グラフィックデザイン科		講師名: 岡崎 友則	
科目名: 1年後期 ビジュアルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験: 現役グラフィックデザイナーK-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選日本グラフィックデザイン		講義種別: 実技	
到達目標	ビジュアルデザインに関する知識、技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	ビジュアルデザイン概論ビジュアルデザインについて		
3	ビジュアルデザイン概論近代のビジュアルデザイン		
4	ビジュアルデザイン概論現代のビジュアルデザイン		
5	ビジュアルデザイン概論これからのビジュアルデザインについて		
6	ビジュアルデザイン演習1 アート表現		
7	ビジュアルデザイン演習1 イラストレーション		
8	ビジュアルデザイン演習1 イラストレーション		
9	ビジュアルデザイン演習1 イラストレーション		
10	課題提出プレゼンテーション		
11	ビジュアルデザイン演習2 アート表現		
12	ビジュアルデザイン演習2 アート表現		
13	ビジュアルデザイン演習2 アート表現		
14	ビジュアルデザイン演習2 プレゼンテーション		
15	課題提出プレゼンテーション		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p>		

グラフィックデザイン科		講師名： 阿比留 潔	
科目名： 1年後期 アドバタイジング		1学年	後期
担当者実務経験： 1998年デザイン事務所主宰 グラフィックデザイナー職業実務35年		講義種別： 実技	
到達目標	グラフィックの基礎を広告のデザインに応用する磁術を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	広告と媒体による表現方法	レクチャー後、次週のコピーライティングとビジュアルアイデア説明	
2	表現の方法①	コピーライティングとビジュアルアイデア	
3	表現の方法②	ビジュアルアイデア実習①写真の場合②イラストの場合③タイポグラフィックスの場合	
4	表現の方法③	講評	
5	プロモーション計画①入門編	促進するデザインを考える	
6	プロモーション計画②入門編	促進するデザインし伝える	
7	プロモーション計画③入門編	プレゼン～講評	
8	フライヤー制作①		
9	フライヤー制作②		
10	情報誌制作①		
11	情報誌制作②		
12	ビジネスフォーム制作①		
13	ビジネスフォーム制作②		
14	後期課題のブラッシュアップ		
15	後期課題のブラッシュアップ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名： 藤田 公一	
科目名： 1年後期 タイポグラフィ		1学年	後期
担当者実務経験： グラフィックデザイナー／大学講師		講義種別： 実技	
到達目標	字形の観察をもとに文字造形に対する基礎的な理解を深め、タイポグラフィによる表現および展開について学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス：授業概要の説明、課題1出題 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	課題1：字形の要約と組み合わせ（モノグラムの手法） アイデアスケッチ・構想を練る	
2	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	提出したアイデアスケッチ・構想案に検討・修正を加えた試作1-1を制作。	
3	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	試作1-1に検討・修正を加えた試作1-2を制作。	
4	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	試作1-2の最終提出に向けたブラッシュアップ。	
5	課題2出題 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	課題2：字形の要約と組み合わせ（レイアウトによるバリエーション） アイデアスケッチ・構想を練る。	
6	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	提出したアイデアスケッチ・構想案に検討・修正を加えた試作2を制作。	
7	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	試作2の最終提出に向けたブラッシュアップ。	
8	課題3出題 既存の字形を観察し指定テーマのもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	課題3：文字と図形の組み合わせによるロゴデザイン（課題1の応用課題） アイデアスケッチ・構想を練る。	
9	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	提出したアイデアスケッチ・構想案に検討・修正を加えた試作3-1を制作。	
10	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	試作3-1に検討・修正を加えた試作3-2を制作。	
11	講評、デザインの検討・修正 既存の字形を観察し一定の制約のもと、タイポグラフィックなデザイン案の構想・制作を行う。	試作3-2の最終提出に向けたブラッシュアップ。	
12	これまでの振り返りとしての応用課題。	課題4：ロゴデザイン（配色と反復） 色の相互関係を考慮しロゴタイプの配色案を検討・修正したデザイン試作（4-A）を制作。	
13	講評、デザインの検討・修正	試作4-Aのブラッシュアップおよび試作4-Aに基づいたレイアウトバリエーション案（試作4-B）を制作。	
14	講評、デザインの検討・修正	レイアウトバリエーション案（試作4-B）のブラッシュアップ。	
15	まとめ	提出作品の講評・振り返り	
成績評価	修学態度、課題の完成度をもとに総合的に評価し最終的な成績を算出。		

グラフィックデザイン科		講師名： 中山 智幸	
科目名： 1年後期 広告コミュニケーション論		1学年	後期
担当者実務経験： 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。		講義種別： 講義	
到達目標	<p>広告の歴史を知るとともに、それぞれの時代でどのようなコミュニケーションを成立させてきたかを把握します。 また、「広報的観点」を実践的に学ぶため、プレスリリースの制作を行います。</p>		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◆広告とは何か？		
2	◆広告と広告業の歴史		
3	◆広告会社について		
4	◆広告業務の基本的な流れ		
5	◆ブランドマーケティング		
6	◆広告会社の行う調査		
7	◆ビジネスとしての広告		
8	◆デジタル広告①		
9	◆デジタル広告②		
10	◆広報・PRについて①		
11	◆広報・PRについて②		
12	◆広報・PRについて③		
13	◆プレスリリースの制作①		
14	◆プレスリリースの制作②		
15	◆1学年後期まとめ		
成績評価	<p>出席と各回の課題提出を評価対象とします。</p>		

グラフィックデザイン科		講師名: 大熊 充	
科目名: 1年後期 ソーシャルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験: デザイン事務所15年経営。		講義種別: 実技	
到達目標	ソーシャルデザインの概要、事例を知ること。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ソーシャルデザイン概論	ソーシャルデザインを理解する	
2	ソーシャルデザイン概論	ソーシャルデザインを理解する	
3	ソーシャルデザイン概論	ソーシャルデザインを理解する	
4	ソーシャルデザイン概論	ソーシャルデザインを理解する	
5	ソーシャルデザイン概論	ソーシャルデザインを理解する	
6	ソーシャルデザインの事例研究。	ソーシャルデザインの事例を知る	
7	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
8	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
9	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
10	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
11	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
12	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
13	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
14	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
15	ソーシャルデザインの事例研究	ソーシャルデザインの事例を知る	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 池田 美保	
科目名: 1年後期 プレゼンスキル		1学年	後期
担当者実務経験: 元ラジオ局アナウンサー/現ラジオ番組パーソナリティ/番組ディレクター		講義種別: 実技	
到達目標	伝え方の基礎を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介/コミュニケーション能力と伝えるチカラ/プレゼンテーションとは/この一年で学ぶこと	プレゼンテーションの基礎知識	
2	プレゼンの手順「分析」「構築」「構成」「伝える」/聞き手を知る/話の組み立ての三話法/「ホールパート法」について	構成を意識する①	
3	プレゼンの初頭効果/メラビアンの法則/声をコントロール/話の組み立て「時系列」について	構成を意識する②	
4	「変則時系列」とは/「説明」「報告」「発表」の違い/話の組み立て「PREP法」について	構成を意識する③	
5	PREP法で伝えてみる	相手を意識する	
6	各自フィードバック/後期課題発表	構成の把握	
7	論理面を強化する/三角ロジック「主張」「論拠」「データ」/Aグループ個別指導	論理的思考を身につける	
8	コンセプトについて/バネフィットとは/Aグループ個別指導	コンセプトを理解する	
9	課題実習リハーサル Aグループ(個別指導)Bグループ個別指導	客観的にチェック	
10	課題実習リハーサル Bグループ(個別指導)Cグループ個別指導	客観的にチェック	
11	課題実習リハーサル Cグループ(個別指導)	客観的にチェック	
12	課題実習(収録)Aグループ	課題実習(収録)Aグループ	
13	課題実習(収録)Bグループ	実習体験	
14	課題実習(収録)Cグループ	実習体験	
15	実習のフィードバック 各自指導	スキル確認	
成績評価	成績は出席、習熟度、課題の提出により評価する。 特に課題は提出条件を厳守。		

グラフィックデザイン科		講師名： 大島 遊季	
科目名： 1年後期 Adobe演習		1学年	後期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ツアーフライヤー①	架空のツアーを想定し、フライヤーデザイン	
2	ツアーフライヤー②	制作	
3	ツアーフライヤー③	制作・提出	
4	スポーツ新聞①	自分の身近な出来事をスポーツ新聞風に制作	
5	スポーツ新聞②	制作	
6	スポーツ新聞③	制作・提出	
7	バナー①	文字の特殊加工など、Psのみでバナー制作	
8	バナー②	制作	
9	バナー③	制作・提出	
10	CDジャケット①	クラス内で曲をシャッフルし、曲の印象でジャケット・円盤を制作	
11	CDジャケット②	制作	
12	CDジャケット③	制作	
13	個展DM①	自分の過去作品をピックアップし、個展開催を想定したDM制作	
14	個展DM②	制作	
15	個展DM③	制作・提出	
成績評価	期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

グラフィックデザイン科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 2年前期 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語・英会話とは(カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介)		
2	アルファベット・数字(アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる)		
3	アルファベット・数字(アルファベット発音読み、数字に関するQ&A(日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ))		
4	発音BV・アルファベット・数字(発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A(スペル、誕生日、色、時間))		
5	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(足し算・引き算)、フィクションを作る)		
6	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(1000以上の数)、フィクションを作る)		
7	ゲーム(しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー)		
8	単語・算数(単語/数字に関するQ&A(掛け算・割り算)、フィクションを作る)		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞(発音R vs L、接頭辞と接尾辞)		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳(ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る)		
14	自己紹介スピーチ作成・練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%		

グラフィックデザイン科		講師名： 落合 次郎	
科目名： 2年前期 デジタルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： デザイン、編集、企画		講義種別： 実技	
到達目標	技術、テクニックを鍛えていく。 それらを応用できるプロに仕上がってほしい		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デジタルデザイン	立体カード 企画	
2	デジタルデザイン	立体カード デザイン	
3	デジタルデザイン	立体カード 編集	
4	デジタルデザイン	雑誌企画	
5	デジタルデザイン	雑誌企画	
6	デジタルデザイン	雑誌企画	
7	デジタルデザイン	雑誌企画	
8	デジタルデザイン	雑誌企画	
9	デジタルデザイン	雑誌企画	
10	デジタルデザイン	雑誌企画	
11	デジタルデザイン	自分のプロフィールを考える	
12	デジタルデザイン	自分のプロフィールを考える	
13	デジタルデザイン	自分のプロフィールを考える	
14	デジタルデザイン	今までやってきた自分をテーマにした作品群を提出	
15	デジタルデザイン	自分のプロフィールをテーマに作ったもの	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名： 岡崎 友則	
科目名： 2年前期 ビジュアルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 現役グラフィックデザイナー K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選 日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員		講義種別： 実技	
到達目標	グラフィックデザイナーとして企画の立案からその展開表現までの知識・技術を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
2	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
3	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
4	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
5	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
6	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
7	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
8	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
9	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
10	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
11	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
12	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	JAGDAポスター制作	
13	手の表現について	手の描き方やグラフィックの検証	
14	手の表現について	コンセプトや好きなグラフィック発表	
15	手の表現について	作ったデザイン発表	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 阿比留 潔	
科目名: 2年前期 アドバタイジング		2学年	前期
担当者実務経験: 1998年デザイン事務所主宰 グラフィックデザイナー職業実務35年		講義種別: 実技	
到達目標	さまざまなグラフィックデザインの技法学び、目的にあった広告(コミュニケーションデザイン)を制作できる力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デザイナーはどのようにして「企業ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 理論編	企業(組織)デザイン全体像を調べチャート化(ツリー)する(素材集め)	
2	デザイナーはどのようにして「企業ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 理論編	企業(組織)デザイン全体像を調べチャート化(ツリー)する(発表・提出デザイン構成)	
3	デザイナーはどのようにして「商品ブランド」の表現を統一するのか? (VIS) 実践編	商品を設定し、「商品ブランド」訴求のためのツリー設計~DESIGN STORY(デザイン表現の共有)	
4	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編	Basic Design System MARK LOGOTYPE COLOR FONTの設定について	
5	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編	Basic Design System アイソレーション規定~サブグラフィックの設定	
6	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編	Application Design System 商品パッケージ(本体・包装紙・紙袋)	
7	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編	Application Design System 商品広告(サインエージポスター・小型グラフィックス)	
8	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編	Application Design System 商品広告(プロモーション広告*WEB展開)	
9	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編	実践編で得た知識を具体的に実習	
10	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編 実習	実践編で得た知識を具体的に実習	
11	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編 実習	実践編で得た知識を具体的に実習	
12	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編 実習	実践編で得た知識を具体的に実習	
13	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編 実習	プレゼンテーション	
14	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編 実習	ブラッシュアップ	
15	デザイナーはどのようにして「商品ブランドの表現」を統一するのか? (VIS) 実践編 実習	ブラッシュアップ	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。		

グラフィックデザイン科		講師名: 杉村 武則	
科目名: 2年前期 グラフィックデザイン I		2学年	前期
担当者実務経験: 2005年よりグラフィックデザインに携わる		講義種別: 実技	
到達目標	JAGDA国際学生ポスターアワードに入賞・入選できる作品をつくる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
2	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
3	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
4	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
5	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
6	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
7	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
8	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
9	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
10	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
11	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
12	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
13	ロゴマークをデザインする	世の中のロゴマークを検証する	
14	ロゴマークをデザインする	実際にロゴマークをデザインする	
15	ロゴマークをデザインする	ロゴマークの発表	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

グラフィックデザイン科		講師名： 藤田 公一	
科目名： 2年前期 タイポグラフィ		2学年	前期
担当者実務経験： 大学勤務、グラフィックデザイナー（個人）		講義種別： 実技	
到達目標	字形を活用した表現分野としてのタイポグラフィについて理解を深める。 字形を観察する眼を養い、独自の着想に基づいたメッセージの視覚化を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス：授業概要の説明 既存の字形を観察し指定テーマのもと、タイポグラフィックなデザイン案の 構想・制作を行う。	課題1：意味の可視化（文字）をテーマにデ ザイン案を構想し、試作1-1を制作する。	
2	講評、デザインの検討・修正	試作1-1 に対する検討・修正を行い、試作 1-2の制作を行う。	
3	講評、デザインの検討・修正	本作に向けたブラッシュアップ。	
4	文字の意味表現としてのタイポグラフィ 既存の字形を観察し指定テーマのもと、タイポグラフィックなデザイン案の 検討・制作を行う。	課題2：意味の可視化（音）をテーマにデザ イン案を構想し、試作2-1を制作する。	
5	講評、デザインの検討・修正	試作2-1 に対する検討・修正を行い、試作 2-2の制作を行う。	
6	講評、デザインの検討・修正	本作に向けたブラッシュアップ。	
7	文字の意味表現としてのタイポグラフィ 既存の字形を観察し指定テーマのもと、タイポグラフィックなデザイン案の 検討・制作を行う。	課題3：意味の可視化（写真）をテーマにモ チーフを選び、デザイン案を構想する。	
8	講評、デザインの検討・修正 撮影を念頭に設営等を検討・準備	構想案をもとに撮影および制作の検討を行 い、試作3-1の制作を行う。	
9	講評、デザインの検討・修正	試作3-1 に対する検討・修正を行い、試作 3-2の制作を行う。	
10	講評、デザインの検討・修正	本作に向け写真の修正等を行いブラッシュ アップ	
11	文字の意味表現としてのタイポグラフィ 既存の字形を観察し指定テーマのもと、タイポグラフィックなデザイン案の 検討・制作を行う。	課題4：意味の可視化（文章）をテーマにモ チーフを選び、デザイン案を構想する。	
12	講評、デザインの検討・修正	モチーフのおよび構想の確認・決定。試作 4-1を制作する。	
13	講評、デザインの検討・修正	試作4-1に対する検討・修正を行い、試作4- 2の制作を行う	
14	講評、デザインの検討・修正	本作に向けたブラッシュアップ	
15	まとめ	提出作品の講評・振り返り	
成績評価	修学態度、課題の完成度をもとに総合的に評価し最終的な成績を算出。		

グラフィックデザイン科		講師名: 中山 智幸	
科目名: 2年前期 広告コミュニケーション論		2学年	前期
担当者実務経験: 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。		講義種別: 講義	
到達目標	「表現」を介してコミュニケーションを図る、そのための経験を積み、何に対しても自分の考えを整理し、他者に伝えるようになることが到達目標です。授業では大きく3つの対象を設定し「対ユーザー」「対クライアント」「対チーム」へのコミュニケーションの取り方について学んでいきます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◆2学年前期の授業の流れについての説明 ◆「対ユーザー」広告の分解と再構築①	再構築した広告表現についての説明	
2	◆「対ユーザー」広告の分解と再構築②	再構築した広告表現についての説明	
3	◆「対ユーザー」広告の分解と再構築③	再構築した広告表現についての説明	
4	◆「対ユーザー」アンケートの作成と実施と分析① ◆「対ユーザー」アンケートをもとにした広告制作①	アンケート結果に基づく広告制作	
5	◆「対ユーザー」アンケートの作成と実施と分析② ◆「対ユーザー」アンケートをもとにした広告制作②	アンケート結果に基づく広告制作	
6	◆「対クライアント」オリエンシートの作成① ◆「対クライアント」オリエンシートに沿った広告制作①	オリエンに従った広告制作	
7	◆「対クライアント」オリエンシートの作成② ◆「対クライアント」オリエンシートに沿った広告制作②	オリエンに従った広告制作	
8	◆「対クライアント」企画書の作成①	企画書	
9	◆「対クライアント」企画書の作成②	企画書	
10	◆「対チーム」プレゼンの実施①		
11	◆「対チーム」プレゼンの実施②		
12	◆「対チーム」プレゼンの実施③		
13	◆「まとめ」オリエンシートの作成③	オリエンシート制作	
14	◆「まとめ」企画書の作成③	オリエンシート制作	
15	◆「まとめ」企画書に基づいた広告制作	広告制作	
成績評価	出席と各回の課題提出を評価対象とします。		

グラフィックデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 2年前期 動画編集・作成		2学年	前期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	・Adobe Premiere Pro・Adobe After Effectsを使用し、動画制作や動画編集に必要なPC技術を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Pr基本操作	操作を覚える	
2	フリー素材・音源を組み合わせて自由制作	テーマに沿った制作	
3	CMパロディ①	既存のCMを再現	
4	CMパロディ②	制作	
5	CMパロディ③	制作	
6	トレーラー①	制作	
7	トレーラー②	制作	
8	トレーラー③	制作	
9	動画ポートフォリオ①	自身の過去作品を動画に	
10	動画ポートフォリオ②	制作	
11	動画ポートフォリオ③	制作・提出	
12	Ae基本操作	操作を覚える	
13	Ae アニメーション制作①	テーマや動きを考える	
14	Ae アニメーション制作②	制作	
15	Ae アニメーション制作③	制作・提出	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

グラフィックデザイン科		講師名: 池田 美保	
科目名: 2年前期 プレゼンスキル		2学年	前期
担当者実務経験: 元ラジオ局アナウンサー/現ラジオ番組パーソナリティ/番組ディレクター		講義種別: 実技	
到達目標	発想と要約力の強化。相手を意識して「説得するチカラ」を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	4/16・17説明型プレゼンと提案型プレゼン/発想トレーニング法	多目的発想を意識	
2	4/23・24 プチアイデアで遊ぶ/情報の視覚化	思考の可視化	
3	5/7・8 価値提案思考/「やりたいコト」を見つける(自己分析)/提案型プレゼンテーション課題発表	自分の価値を見出す	
4	5/14・15 作業手順/ブランド分析(企業の特徴をつかむ)/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	情報収集で重要な事を知る	
5	5/21・22 企業研究の基礎/提案型のベネフィット表現/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	相手(企業)を知る	
6	5/28・29 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	魅力的な企画を意識	
7	6/4・5 チェックポイントリストの活用/パフォーマンスのコツ/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	魅力的な企画を意識	
8	6/11・12 Aグループリハーサル(個別指導)	客観的に見つめる	
9	6/18・19 臨機応変の重要性/Bグループリハーサル(個別指導)	客観的に見つめる	
10	6/25・26 Aグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画	
11	7/2・3 Bグループ提案型プレゼンテーション実習 /Cグループリハーサル(個別指導)	録画	
12	7/9・10 Aグループ提案型プレゼンテーション フィードバック/Cグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画 思考の見直し	
13	7/16・17 B・Cグループ フィードバック/問題解決思考について/夏休み課題発表	短期間で仕上げるコト	
14	8/27・28 夏休み課題ショートプレゼン 実習	録画	
15	9/3・4 夏休みショートプレゼンフィードバック/一年間まとめ/これからのプレゼンテーションの為に(社会人編)	総まとめ	
成績評価	成績は出席、習熟度、課題の提出により評価する。 特に課題は提出条件を厳守。 授業の3分の2以上出席し平常授業の成績が60点以上。		

グラフィックデザイン科		講師名： 大熊 充	
科目名： 2年前期 ソーシャルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所経営15年。		講義種別： 実技	
到達目標	課題を抱える地域事業者さんをデザインのアプローチを用いて解決に導く。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デザインのアプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザインのアプローチの提案を実践的に行う。	
2	デザインのアプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザインのアプローチの提案を実践的に行う。	
3	デザインのアプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザインのアプローチの提案を実践的に行う。	
4	デザインのアプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザインのアプローチの提案を実践的に行う。	
5	デザインのアプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザインのアプローチの提案を実践的に行う。	
6	デザイン批評会	デザイン企画書の提案。地域の酒蔵にデザインのアプローチの提案を実践的に行う。	
7	事例研究	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
8	事例研究	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
9	事例研究	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
10	課題解決の企画案を作る。	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
11	課題解決の企画案を作る。	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
12	課題解決の企画案を作る。	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
13	課題解決の企画案を作る。	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
14	課題解決の企画案を作る。	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
15	課題解決の企画案を作る。	各人、他の事例を研究しながら自身が取り組む課題設定をして、課題解決の企画案を考える。	
成績評価	企画力。マーケティング力。デザイン力。		

グラフィックデザイン科		講師名: 萩原 誠	
科目名: 2年後期 カルチャー史論		2学年	後期
担当者実務経験: 現ラジオパーソナリティ、テレビ・ラジオ・番組制作		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える前編		
2	映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える後編		
3	50年代60年代のおさらい(連休明けになるので)		
4	"スペースブーム、レトロフューチャー 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ) その1"		
5	"アンディウォーホル、バスキヤ等近代アート 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ) その2"		
6	"70年代の黒人社会 ニューソウル&ファンク"		
7	レゲエ その1 ジャマイカという国、ラスタファリズム		
8	"レゲエ その2 ボブマーリーとジャマイカの価値観"		
9	"70年代パンク その1 70年代中頃アメリカの社会状況、イギリスの経済状況"		
10	"70年代パンク その2 レゲエの影響~ニューウエーブ"		
11	"ニューウエーブと呼ばれる多様な音楽を聴いてみよう (ツートーンスカ、ニューロマンティック、ファンカラティーナ、テクノ)"		
12	"ヒップホップ1 ジャマイカとニューヨークの関係 サウスブロンクスなど黒人達の新しい動き"		
13	"ヒップホップ2 ヒップホップが世界へ そして音楽の作り方が変わる"		
14	"筆記試験 60年代70年代80年代のムーブメントの特徴"		
15	"これまでのまとめと 80年代以降の音楽について"		
成績評価	"出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を		

グラフィックデザイン科		講師名: 中山 智幸	
科目名: 2年後期 コピーライティング		2学年	後期
担当者実務経験: 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。		講義種別: 実技	
到達目標	コピーについて基礎的な知識を習得するとともに、実践を通じてコピーとデザインの関係性を理解します。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◆コピーの種類 広告コピーの種類について解説します。		
2	◆コピーの出発点 コピーを考えるにあたってのテクニックについて解説します。	連想の実践	
3	◆広告中のコピー 既存広告におけるコピーの役割等について解説します。	アイデアサムネの制作	
4	◆標語に学ぶ 標語の特徴を学び、コピーとの関係性を考えます。	標語を考える	
5	◆コピーを評価する 他人の書いたコピーの「良さ」を言語化します。	他人の作品の評価	
6	◆コピーを説明する コピーの「良さ」を意識して言語化します。コピーの解説	コピーの解説	
7	◆切り口を考える コピーを考える前段階として「切り口」を考えます。	販促コピーの制作	
8	◆見出しを考える 長文の要約としての「見出し」を考えます。	web記事の見出しの制作	
9	◆売り方を考える 「売り手」の立場から売り方について考えます。	フリマバースの販促制作	
10	◆独自性の発見 ユーザー分析を通じて、新しい価値を探す方法について考えます。	人物の設定	
11	◆新しい価値の提案 コピーを通じて新しい価値を提示する方法について考えます。	POPの制作	
12	◆公募について 公募から学ぶることについて解説します。	応募作品の制作	
13	◆ブラッシュアップ 第12回で考えたコピー案をブラッシュアップします。	応募作品の磨き上げ	
14	◆タグラインとロゴ 既存のタグラインとロゴをもとにタグラインの役割を学びます。	タグラインとロゴのトレース	
15	◆まとめ 2学年のまとめ		
成績評価	出席と各回の課題提出を評価対象とします。		

グラフィックデザイン科		講師名： 森 賢太郎	
科目名： 2年後期 センスアップ・スタイリング		2学年	後期
担当者実務経験： フリーランススタイリスト29年		講義種別： 実技	
到達目標	トレンドのリサーチ考察を行い、自己表現の向上を目指す		
回	授業内容	課題内容	備考
1	2025-2026秋冬トレンドリサーチ	シーズントレンドのリサーチ	
2	2025-2026秋冬ショップトレンドリサーチ	ショップトレンドのリサーチ実習	
3	2025-2026秋冬TREND MAP制作【1/4】	MAP制作	
4	2025-2026秋冬TREND MAP制作【2/4】	MAP制作	
5	2025-2026秋冬TREND MAP制作【3/4】	MAP制作	
6	2025-2026秋冬TREND MAP制作【4/4】	MAP完成提出	
7	クリスマステーマMAP制作【1/3】	MAP制作	
8	クリスマステーマMAP制作【2/3】	MAP制作	
9	クリスマステーマMAP制作【3/3】	MAP完成提出	
10	クリスマステーマセルフコーディネート撮影	全身コーディネート撮影	
11	撮影作品平面構成	写真を使用して平面構成	
12	2026春夏トレンドのリサーチ	トレンドのリサーチ	
13	2026春夏TREND MAP【1/3】	MAP制作	
14	2026春夏TREND MAP【2/3】	MAP制作	
15	2026春夏TREND MAP【3/3】	MAP完成提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名： 阿比留 潔	
科目名： 2年後期 アドタイジング		2学年	後期
担当者実務経験： 1998年デザイン事務所主宰 グラフィックデザイナー職業実務35年		講義種別： 実技	
到達目標	様々なデザイン表現を学び、適した表現を学び時間内に完成させる能力を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	チラシ的ポスター 自分の身の回りにあるモノを売る① (50点)	素材収集～原稿制作	
2	チラシ的ポスター 自分の身の回りにあるモノを売る②デザイン	制作アドバイス	
3	自分の身の回りにあるモノを売る③デザイン	制作アドバイス	
4	自分の身の回りにあるモノを売る③	プレゼン～講評	
5	展示会のポスター (オマージュ)	課題説明～制作	
6	線の表現が秀逸な書籍ポスター (直線のみ※線幅自由)	課題説明～制作	
7	奥行きを感じる美しいヴィジュアルの観光キャンペーンポスター	課題説明～制作	
8	カスレがキイてるイベントポスター	課題説明～制作	
9	Memphis (メンフィススタイル) を取り入れたポスター	課題説明～制作	
10	マナーアップニチデ	課題説明～制作	
11	博多駅をジャックする広告①	課題説明～制作	
12	博多駅をジャックする広告②	課題説明～制作	
13	博多駅をジャックする広告③	課題説明～制作	
14	博多駅をジャックする広告④	プレゼン～講評	
15	後期課題 ブラッシュアップチェック	チェック	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。		

グラフィックデザイン科		講師名: 杉村 武則	
科目名: 2年後期 グラフィックデザイン I		2学年	後期
担当者実務経験: 2005年よりグラフィックデザインに携わる		講義種別: 実技	
到達目標	グラフィックデザインのアイデアの出し方や技術を磨く		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デザイン事務所・アルジュナの特別講義&「自己紹介」ポスター講評会		
2	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
3	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
4	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
5	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
6	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
7	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
8	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
9	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
10	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
11	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
12	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業		
13	ロゴデザインを学ぶ		
14	ロゴデザインをデザインする		
15	ロゴマークプレゼン会		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 岡崎 友則	
科目名: 2年後期 グラフィックデザインII		2学年	後期
担当者実務経験: 現役グラフィックデザイナー K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選 日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員		講義種別: 実技	
到達目標	グラフィックデザイナーとして企画の立案からその展開表現までの知識・技術を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	企画「社会の役に立つデザイン」(第一回) 各自テーマ設定を行い物事の「背景」「目的」「内容」「効果」を考える		
2	企画「社会の役に立つデザイン」(第二回) 三案の企画書の作成		
3	企画「社会の役に立つデザイン」(第三回) 三案の企画書の作成		
4	企画「社会の役に立つデザイン」(第四回) プレゼンテーション		
5	企画「社会の役に立つデザイン」(第五回) 一案目の制作		
6	企画「社会の役に立つデザイン」(第五回) 一案目の制作		
7	企画「社会の役に立つデザイン」(第五回) プレゼンテーション		
8	企画「社会の役に立つデザイン」(第六回) 二案目の制作		
9	企画「社会の役に立つデザイン」(第七回) 二案目の制作		
10	企画「社会の役に立つデザイン」(第八回) プレゼンテーション		
11	企画「社会の役に立つデザイン」(第九回) 三案目の制作		
12	企画「社会の役に立つデザイン」(第十回) 三案目の制作		
13	企画「社会の役に立つデザイン」(第十一回) プレゼンテーション		
14	企画「社会の役に立つデザイン」(第七回) 「社会の役に立つデザイン」展示会のポスター制作		
15	企画「社会の役に立つデザイン」(第七回) 「社会の役に立つデザイン」展示会のポスター制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 岩田 隆介	
科目名: 2年後期 エディトリアルデザイン		2学年	後期
担当者実務経験: デザイン事務所経営、デザイナー		講義種別: 実技	
到達目標	編集について理解を深め、グラフィックデザインへの応用について学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 課題1 装幀デザイン_1		
2	アイデアチェック カバーデザインのアイデア出し、試作案制作		
3	試作提出・修正		
4	最終提出: 講評		
5	本文、扉、目次デザインのアイデア出し 課題2 装幀デザイン_2		
6	制作 アイデアチェック、試作案制作		
7	試作提出・修正		
8	最終提出: 講評		
9	レイアウト要素の情報収集 課題3 グリットデザインの活用		
10	グリット作成のアイデア出し		
11	制作 アイデアチェック、試作案制作		
12	試作提出・修正		
13	検討・修正・仕上げ 試作案のブラッシュアップ		
14	本提出を念頭に、仕上げ・微調整を行う 仕上げ		
15	最終提出: 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 大島 遊季	
科目名: 2年後期 動画編集・作成		2学年	後期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	・Adobe Premiere Pro・Adobe After Effectsを使用し、動画制作や動画編集に必要なPC技術を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	学園祭告知アニメーション①	Aeを使用し、モーショングラフィックで告知CMを制作	
2	学園祭告知アニメーション②	制作	
3	学園祭告知アニメーション③	制作	
4	キャラクターアニメーション①	Aiでキャラクターを制作後、Aeでアニメーションをつける	
5	キャラクターアニメーション②	制作	
6	キャラクターアニメーション③	制作	
7	キャラクターアニメーション④	制作・提出	
8	オリジナルCM①	自分がよく使用するもののCMを制作	
9	オリジナルCM②	絵コンテ・撮影	
10	オリジナルCM③	制作	
11	オリジナルCM④	制作・提出	
12	MVリメイク①	自身の好きなMVのリメイク	
13	MVリメイク②	制作	
14	MVリメイク③	制作	
15	MVリメイク④	制作・提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

グラフィックデザイン科		講師名: 辰巳 葉子	
科目名: 2年後期 企画デザイン		2学年	後期
担当者実務経験: インテリアデザインメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別: 実技	
到達目標	作品のコンセプトとストーリーを作成 イメージや感覚を言語化する能力を鍛え、説得力のあるプレゼンスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ◇概論		
2	プロダクト — コンセプト・ストーリー分析 ①	プロダクトサーベイ (リサーチと分析) 【グループワーク】	
3	プロダクト — コンセプト・ストーリー分析 ②	プチプレゼンテーション【グループワーク】	
4	プロダクト — コンセプト・ストーリー企画①	リサーチ・ポジショニングmap・ペルソナ設定	
5	プロダクト — コンセプト・ストーリー企画①	発表または提出	
6	コンセプト・ストーリー企画②		
7	コンセプト・ストーリー企画②		
8	企画のためのリサーチ		
9	◇ 制作①		
10	◇ 制作②		
11	◇ 制作③		
12	◇ 中間チェック&プレゼンテーション		
13	◇ 制作④		
14	◇ 制作⑤		
15	◇ プレゼンテーション ◇ まとめ		
成績評価	制作の完成度、丁寧さ、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

グラフィックデザイン科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 2年後期 就職対策		2学年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	就職だけを到達目標とせず卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基礎となる能力・態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション／自己分析1 学生生活マトリックス作成	講義・実習	
2	自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム	講義・実習	
3	他己分析 ジョハリの窓	講義・実習	
4	仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	講義・実習	
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成	実習	
6	履歴書作成の基本／学校様式履歴書の基本項目記入	講義・実習	
7	趣味・特技・参加イベント／志望動機の書き方	講義・実習	
8	自己PRの書き方	講義・実習	
9	自己PR作成 個別指導・添削	実習	
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方	講義・実習	
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成	実習	
12	ES（エントリーシート）とは？ ESの書き方、応募書類作成の手順、郵送の知識	講義・実習	
13	面接とは？ 面接の形式と流れ	講義	
14	Web面接・グループディスカッションのポイント	講義	
15	学校様式の履歴書作成・提出	実習	
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2／3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

グラフィックデザイン科		講師名: 加治屋 司	
科目名: 2年後期 ポートフォリオ制作		2学年	後期
担当者実務経験: グラフィックデザイナー、デザイン事務所経営		講義種別: 実技	
到達目標	ポートフォリオ完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオについて学ぶ	授業の全体説明・到達目標確認 ポートフォリオ事例の紹介	
2	ポートフォリオ実習【1】自己分析とキャリアビジョンの整理	志望する業界・将来のについての整理 自分の強み・興味を言語化 ディスカッション	
3	ポートフォリオ実習【2】ポートフォリオの構成を考える	構成要素（プロフィール、作品紹介、コンセプト解説など） ターゲットに合わせた構成を考える ポートフォリオの骨子（目次）	
4	ポートフォリオ実習【3】	過去作品から掲載候補作品を決定 構成要素を再確認・再構成	
5	ポートフォリオ実習【4】	選定作品ごとに制作意図や課題背景を再考 文章化トレーニング	
6	ポートフォリオ実習【5】	デザインの統一感・視認性について フォント、配色、レイアウトの基本ルール 印刷版とPDF版の違いと使い分け等々について考える	
7	ポートフォリオ実習【6】	全体構成・表紙・目次ページのデザイン作成開始（アイデア） 自己紹介ページの構成等	
8	ポートフォリオ実習【7】	各作品ページのレイアウトスケッチを描く 構成要素の整理（タイトル、説明、画像）	
9	ポートフォリオ実習【8】	Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェックおよびフィードバック	
10	ポートフォリオ実習【9】	Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェックおよびフィードバック	
11	ポートフォリオ実習【10】	Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェックおよびフィードバック	
12	ポートフォリオ実習【11】	プレゼンテーション・相互チェック 文字校正等	
13	ポートフォリオ実習【12】	Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェックおよびフィードバック	
14	ポートフォリオ実習【13】	Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェックおよびフィードバック	
15	ポートフォリオ実習【14】	プレゼンテーション・相互チェック これまでの総括	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 斉藤 昌平	
科目名: 2年後期 ソーシャルデザイン		2学年	後期
担当者実務経験: 建築デザイナー		講義種別: 実技	
到達目標	学生一人ひとりの中に、何が課題かを探究し、自ら課題設定するマインドを養う。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	チーム分け ガイダンス		
2	チームの課題を企画化する 企画書にまとめる		
3	企画の発表、対話の技法 企画のブラッシュアップ(その1) 発表の結果を踏まえて、チーム内で企画を再検討		
4	企画のブラッシュアップ(その2) レビューの結果を反映		
5	ゲスト講演(卒業生社会人)		
6	企画のブラッシュアップ(その3)		
7	企画のブラッシュアップ(その4) 中間発表準備		
8	中間発表1		
9	中間発表2		
10	ゲスト講演(ソーシャルデザイン分野で活躍する社会人)プレゼン準備		
11	プレゼン準備		
12	プレゼン準備		
13	企業や自治体へのプレゼン!(その1)		
14	企業や自治体へのプレゼン!(その2)		
15	全体振り返り		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 平塚 翔太	
科目名: 2年後期 Webデザイン		2学年	後期
担当者実務経験: システムエンジニア (Sier企業勤務) →フロントエンジニア (WEB制作会社勤務) →WEBデザイナー ※WEBデザイン歴10年以上		講義種別: 実技	
到達目標	簡単なサイトデザインができる。 バナーが作れる。 サイト構成を作れる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	1. Webデザインの仕事とは/サイトの構造と役割 (Webデザインの仕事とは/サイトの構造と役割) ↳ 好きなWebサイトを3つピックアップ		
2	2. デザイン4原則/色とフォント (近接・整列・コントラスト・反復/配色の基本/WEBにおけるフォントの選び方・役割) ↳ 4原則を使っているサイトをピックアップ、好きな色を3色集める、サイトに使っているフォントを調べる		
3	3. XD入門① (基本操作・フレーム・テキスト・画像配置) ↳ XDを使った名刺作成		
4	4. XD入門② (コンポーネント・プロトタイプ・共有) ↳ 簡単なWEBページ作成		
5	5. Webの仕組み入門 ↳ ドメイン・サーバー・HTML/CSSの役割		
6	6. HTML入門 (HTMLの基本構造/見出し・段落・画像・リンク) ↳ VSCodeを使い画像の表示、リンクの設定を行う		
7	7. CSS入門① (セレクタ・文字色・背景色・ボックスの装飾) ↳ VSCodeを使い上記を経験		
8	8. CSS入門② (margin/padding/レイアウト・Flexbox入門) ↳ VSCodeを使い上記を経験		
9	9. 3. で制作したページをコーディング ↳ コーディング実習		
10	10. レスポンシブデザイン ↳ 7. で作ったページのスマホ版を作成する		
11	11. Photoshop入門 ↳ 合成画像を作成し、Photoshopの基本を学ぶ		
12	12. バナー制作① ↳ Photoshopを使ったバナー作成 (講師と同じものを作成)		
13	13. バナー制作② ↳ Photoshopを使ったバナー作成 (課題を作成)		
14	14. UI/UXとは? (UIとUXの違い/わかりやすいデザインとは) ↳ ユーザー視点で自分の好きなサイトを分析		
15	15. サイト設計演習 (サイトマップ/ページ構成/導線設計) ↳ 自分のポートフォリオ構成を考える		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名： 森 賢太郎	
科目名： 3年前期 センスアップ・スタイリング		3学年	前期
担当者実務経験： フリーランススタイリスト歴29年		講義種別： 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己確認	現在の自分のコーディネート、理想の自分のコーディネートイラスト表現	
2	STYLING MAP【Tシャツ】【1/4】	TシャツテーマのSTYLING MAP作成【リサーチ及び資料作成】	
3	STYLING MAP【Tシャツ】【2/4】	STYLING MAP作成	
4	STYLING MAP【Tシャツ】【3/4】	STYLING MAP作成	
5	STYLING MAP【Tシャツ】【4/4】	完成及びプレゼンテーション	
6	Tシャツリメイク【1/5】	Tシャツリメイク作品制作企画書作成	
7	Tシャツリメイク【2/5】	Tシャツリメイク作品制作	
8	Tシャツリメイク【3/5】	Tシャツリメイク作品制作	
9	Tシャツリメイク【4/5】	Tシャツリメイク作品完成及び提出	
10	Tシャツリメイク【5/5】	Tシャツリメイク作品コーディネート撮影	
11	撮影作品平面構成【1/3】	Tシャツリメイク作品撮影作品を使用して平面構成	
12	撮影作品平面構成【2/3】	Tシャツリメイク作品撮影作品を使用して平面構成	
13	撮影作品平面構成【3/3】	Tシャツリメイク作品撮影作品を使用して平面構成完成提出	
14	2025-2026秋冬TREND RESEARCH	リサーチ及び発表	
15	2025-2026秋冬TREND RESEARCH	資料作成完成提出	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

グラフィックデザイン科		講師名: 杉村 武則	
科目名: 3年前期 グラフィックデザイン I		3学年	前期
担当者実務経験: 2005年よりグラフィックデザインに携わる デザイン事務所オーバル代表/グラフィックデザイナー		講義種別: 実技	
到達目標	JAGDA国際学生ポスターアワードに入賞・入選できる作品をつくる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
2	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
3	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
4	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
5	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
6	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
7	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
8	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
9	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
10	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
11	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
12	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
13	ブランディングデザイン (パン屋)	自分の好きなパン屋をリデザインする	
14	ブランディングデザイン (パン屋)	自分の好きなパン屋をリデザインする	
15	ブランディングデザイン (パン屋)	自分の好きなパン屋をリデザインする	
成績評価	ポスター制作に意欲があるかどうか。入賞・入選したい思いを持って様々な方向性を検証し取り組んでいるか。		

グラフィックデザイン科		講師名： 岡崎 友則	
科目名： 3年前期 グラフィックデザインII		3学年	前期
担当者実務経験： 現役グラフィックデザイナー K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選 日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員		講義種別： 実技	
到達目標	これまでに学んだことを生かしつつ、自身のグラフィックデザイン研究課題に取り組み、社会に発表する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
2	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
3	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
4	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
5	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
6	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
7	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
8	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
9	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
10	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
11	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
12	JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業	ポスター制作	
13	アナログで作るグラフィックデザイン	アナログの実例や検証	
14	アナログで作るグラフィックデザイン	制作	
15	アナログで作るグラフィックデザイン	プレゼン	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 岩田 隆介	
科目名: 3年前期 エディトリアルデザイン		3学年	前期
担当者実務経験: デザイン事務所経営、デザイナー		講義種別: 実技	
到達目標	冊子形式を念頭にしたデザインの基礎的な理解		
回	授業内容	課題内容	備考
1	テーマを設けた冊子をデザインする(エディトリアルデザイン) 課題説明。2年後期「エディトリアルデザイン」の学びを土台にデザインに取		
2	テーマ立案 テーマ候補案発表～決定(対象物を決める)		
3	原稿の収集 テーマに沿った原稿収集・編集準備		
4	原稿の整理 写真原稿・文字原稿を整理し、編集方針やレイアウトの構想を練る		
5	頁割の検討 編集方針を踏まえた頁割りを検討		
6	グリットシステムの草案 作成編集方針に沿ったグリットを設計する		
7	試作1 提出・講評グリットシステムの検討・修正		
8	試作2 提出・講評 ブラッシュアップ		
9	レイアウト作業 作成したグリットに沿ったレイアウト作業(試作1)		
10	レイアウト(試作1) 提出レイアウトの検討・修正を繰り返す。		
11	レイアウト(試作2) 提出レイアウトの検討・修正を繰り返す。		
12	レイアウト(試作3) 提出 ※表紙を含むレイアウトの検討・修正を繰り返す。		
13	レイアウト(試作4) 提出 ※製本を含むレイアウトの検討・修正を繰り返す。		
14	仕上げ・仮提出 本提出を念頭に、仕上げ・微調整を行う		
15	本提出 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名： 大熊 充	
科目名： 3年前期 ソーシャルデザイン		3学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所経営15年		講義種別： 実技	
到達目標	デザイン思考の理解。手段としてのデザインによつての地域や社会課題への解決へのアプローチをデザイン思考を用いて組み立てることができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デザイン思考を用いた企画立案。	次世代の体験をテーマにした企画プレゼン。	
2	デザイン思考を用いた企画立案。	次世代の体験をテーマにした企画プレゼン。	
3	デザイン思考を用いた企画立案。	次世代の体験をテーマにした企画プレゼン。	
4	デザイン思考を用いた企画立案。	次世代の体験をテーマにした企画プレゼン。	
5	デザイン思考を用いた企画立案。	次世代の体験をテーマにした企画プレゼン。	
6	デザイン思考を用いた企画立案。	次世代の体験をテーマにした企画プレゼン。	
7	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
8	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
9	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
10	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
11	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
12	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
13	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
14	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
15	地域課題の解決に動く事業者の話聞き事例を知る。	自分が取り組む課題の抽出と選定。	
成績評価	課題提出。課題テーマに対して推敲されているか。優れた企画立案ができているか。		

グラフィックデザイン科		講師名： 辰巳 葉子	
科目名： 3年前期 企画デザイン		3学年	前期
担当者実務経験： インテリアデザインメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別： 実技	
到達目標	作品のコンセプトとストーリーを作成 イメージや感覚を言語化する能力を鍛え、説得力のあるプレゼンスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション ◇概論 ◇現状確認		
2	プロダクト — コンセプト・ストーリー分析 ①		
3	プロダクト — コンセプト・ストーリー分析 ②		
4	プロダクト — コンセプト・ストーリーまとめ		
5	◇ 制作		
6	◇ 制作		
7	◇ 制作		
8	◇ 中間プレゼンテーション ①		
9	◇ 制作		
10	◇ 制作		
11	◇ 制作		
12	◇ 中間プレゼンテーション ②		
13	◇ 制作		
14	◇ 制作		
15	◇ プレゼンテーション ◇ まとめ		
成績評価	制作の完成度、丁寧さ、授業態度、出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。		

グラフィックデザイン科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 3年前期 就職対策		3学年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	企業研究の方法／求人票の見方	講義・演習	
2	労働・雇用に関する基礎知識1／労働法とは？	講義・実習	
3	労働・雇用に関する基礎知識2／社会保険とは？	講義・実習	
4	給与明細の見方／マネープラン作成	講義・実習	
5	ビジネス電話の基本／電話での求人の問い合わせ	講義・実習	
6	面接の質問と答え方／個別指導	講義・実習	
7	履歴書作成・ES作成／「挫折経験」400字作成 個別指導・添削	実習	
8	履歴書作成・ES作成／「仲間と協力して成し遂げたこと」400字作成 個別指導・添削	実習	
9	履歴書作成・ES作成／「1年後・5年後のキャリアプラン」400字作成 個別指導・添削	実習	
10	履歴書作成・ES作成 個別指導・添削	実習	
11	自己分析ワーク	実習	
12	プロフェッショナルとは？ DVD視聴および小論文作成	実習	
13	ビジネスに必要な8つの意識と義務	実習	
14	組織人としての心構え1／共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ	実習	
15	組織人としての心構え2／3年後のキャリアプラン作成	実習	
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

グラフィックデザイン科		講師名： 中山 智幸	
科目名： 3年前期 コピーライティング		3学年	前期
担当者実務経験： 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。		講義種別： 実技	
到達目標	「書く」と「読む」の回数を重ねることで、「広告コピー」にとどまらない「言葉の使われ方」について学び、自身の意見や考え、アイデアを言葉に置き換えられるようになります。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	◆2学年の授業の流れについての説明 ◆広告コピーの現在置についての解説		
2	◆表現意図の解説とライティング①	表現意図のライティング	
3	◆表現意図の解説とライティング②	表現意図のライティング	
4	◆既存文章のリライト①	手書き+リライト	
5	◆既存文章のリライト②	手書き+リライト	
6	◆取材と記事執筆①	取材記事執筆	
7	◆取材と記事執筆②	取材記事執筆	
8	◆作品のレビュー①	レビュー記事	
9	◆作品のレビュー②	レビュー記事	
10	◆キャッチコピーの制作と講評①	キャッチコピー制作	
11	◆キャッチコピーの制作と講評②	キャッチコピー制作	
12	◆ネーミング実践	ネーミング	
13	◆エッセイ鑑賞	ネーミング	
14	◆エッセイ執筆		
15	◆エッセイ執筆とデザイン		
成績評価	出席と各回の課題提出を評価対象とします。		

グラフィックデザイン科		講師名: 加治屋 司	
科目名: 3年前期 ポートフォリオ制作		3学年	前期
担当者実務経験: グラフィックデザイナー、デザイン事務所経営		講義種別: 実技	
到達目標	ポートフォリオ完成		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオ実習【1】	現状の進捗の確認と、今後の進行に向けてに向けて各々の制作方針と課題確認	
2	ポートフォリオ実習【2】	前回授業を受けて、改善に向けてのアイデアや制作方針をまとめた資料を提出いただく。 ディスカッション。 修正点を踏まえて制作	
3	ポートフォリオ実習【3】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
4	ポートフォリオ実習【4】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
5	ポートフォリオ実習【5】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
6	ポートフォリオ実習【6】	プレゼンテーション・相互チェック・文字校正等	
7	ポートフォリオ実習【7】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
8	ポートフォリオ実習【8】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
9	ポートフォリオ実習【9】	プレゼンテーション・相互チェック・文字校正等	
10	ポートフォリオ実習【10】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
11	ポートフォリオ実習【11】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
12	ポートフォリオ実習【12】	プレゼンテーション・相互チェック・文字校正等	
13	ポートフォリオ実習【13】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
14	ポートフォリオ実習【14】	進捗の確認 Illustrator等を使用してレイアウト制作 チェック&フィードバック	
15	ポートフォリオ実習【15】	これまでの総括	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

グラフィックデザイン科		講師名: 萩原 誠	
科目名: 3年前期 カルチャー史論		3学年	前期
担当者実務経験: 現ラジオパーソナリティ、テレビ・ラジオ・番組制作		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える前編		
2	映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える後編		
3	50年代60年代のおさらい(連休明けになるので)		
4	"スペースブーム、レトロフューチャー 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ) その1"		
5	"アンディウォーホル、バスキヤ等近代アート 70年代ロック(グラム、メタル、プログレ) その2"		
6	"70年代の黒人社会 ニューソウル&ファンク"		
7	レゲエ その1 ジャマイカという国、ラスタファリズム		
8	"レゲエ その2 ポプマリーとジャマイカンの価値観"		
9	"70年代パンク その1 70年代中頃アメリカの社会状況、イギリスの経済状況"		
10	"70年代パンク その2 レゲエの影響~ニューウエーブ"		
11	"ニューウエーブと呼ばれる多様な音楽を聴いてみよう (ツートーンスカ、ニューロマンティック、ファンカラティーナ、テクノ)"		
12	"ヒップホップ1 ジャマイカとニューヨークの関係 サウスブロンクスなど黒人達の新しい動き"		
13	"ヒップホップ2 ヒップホップが世界へ そして音楽の作り方が変わる"		
14	"筆記試験 60年代70年代80年代のムーブメントの特徴"		
15	"これまでのまとめと 80年代以降の音楽について"		
成績評価	"出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を		

グラフィックデザイン科		講師名： 阿比留 潔	
科目名： 3年後期 卒業制作ゼミ 阿比留		3学年	後期
担当者実務経験： 1998年デザイン事務所主宰 グラフィックデザイナー職業実務35年		講義種別： 卒業制作	
到達目標	これまで学んできたことをベースに自ら見つけたテーマに対する課題に向き合いチャレンジしその成果を発表する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	卒業制作のテーマ設定について～企画書作成について～スケジュール管理について		
2	企画書作成	調査 企画書の確認①	
3	企画書作成	企画書の確認②	
4	ブレ・プレゼンテーション～調整		
5	制作		
6	制作		
7	制作		
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	制作		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
成績評価	出席および習熟度、卒業制作では特に成果物により成績を評価とし、70点以上合格とする。		

グラフィックデザイン科		講師名: 平塚 翔太	
科目名: 3年前期 Webデザイン		3学年	前期
担当者実務経験: システムエンジニア (Sier企業勤務) →フロントエンジニア (WEB制作会社勤務) →WEBデザイナー ※WEBデザイン歴10年以上		講義種別: 実技	
到達目標	2年次に制作したデザインを基にサイトを完成させる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・HTMLのおさらい ・head要素 (title, meta, linkなど) ・body要素 (ブロック要素・インライン要素)		
2	・CSSのおさらい1 (レイアウト関連) ・width, height, margin, padding, position		
3	・CSSのおさらい2 (レイアウト関連) ・display, flex		
4	・CSSのおさらい3 (テキスト・色・背景関連) ・background, border, color, font-family, font-size, font-weight		
5	・コーディング		
6	・コーディング		
7	・コーディング		
8	・コーディング		
9	・コーディング		
10	・コーディング		
11	・コーディング		
12	・コーディング※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
13	・コーディング※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
14	・コーディング※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
15	・コーディング※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		