

グラフィックデザイン科		講師名： 内村 翔太	
科目名： 1年前期 Adobe演習		1学年	前期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 演習	
到達目標	Adobe PhotoshopとAdobe Illustratorの基礎習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介 Adobe PhotoshopとIllustratorの概要	PhotoshopとIllustratorのインストール	
2	Adobe PhotoshopのUIと操作の解説		
3	Adobe Photoshop 基礎 1		
4	Adobe Photoshop 基礎 2		
5	Adobe Photoshop 基礎1.2の課題		
6	Adobe Illustrator 基礎 1		
7	Adobe Illustrator 基礎 2		
8	Adobe Illustrator 基礎1.2の課題		
9	Adobe Photoshop 基礎 3		
10	Adobe Photoshop 基礎 4		
11	Adobe Photoshop 基礎 3. 4 の課題		
12	Adobe Illustrator 基礎 3		
13	Adobe Illustrator 基礎 4		
14	Adobe Illustrator 基礎 3. 4 の課題		
15	PhotoshopとIllustratorのまとめ		
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： 作本 拓也	
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： 有限会社春高デザイン/株式会社ジャリア/(有)ジェイ・エム・ディ/株式会社オーガナイズデザイン		講義種別： 演習	
到達目標	前期ではポスターコンペ出品を目標に、デザインへの興味を育てながら基礎力を養う。トレースやアイデア発想を通じて「好き」を分解・再構築し、最終的に自分の表現として一枚のポスターを完成させ、他者に伝える力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 オリエン+好きなデザイン収集 ●授業ゴール共有／自己紹介／好きなデザイン収集	インターネットやSNS、日常で見かけたものの中から「なんとなく好き」と感じるデザインや画像を3～5点集める。ジャンルは問わず、ポスター・広告・写真など自由に選んでよい	。現時点では理由は深く考えなくてよいので、直感的に気になったものを選ぶことを重視する。次回の共有に向けて、簡単に見せられる状態にしておく。
2	第2回 好きの言語化 ●好きなデザインの要素分析	選んだデザインについて「なぜ好きだと感じたか」を、色・形・フォント・余白などの観点から3つ以上書き出す。	正解を探すのではなく、自分なりの視点で気づいたことを言葉にすることを重視する。うまく説明できなくてもよいので、感じたことをそのまま書き出す。
3	第3回 ミニトレース ●好きの共有／簡単なトレース	前回収集したデザインの中から1点を選び、レイアウトや配置を意識しながら簡単に再現する。	細部まで完璧に再現する必要はなく、全体のバランスや要素の配置を捉えることを目的とする。実際に手を動かすことで、見ているだけでは気づけなかった点に意識を向ける。
4	第4回 かわいいの分解 ●かわいいデザインの分析	自身が「かわいい」と感じるデザインを1点選び、その要素を分析する。色使い、形状、文字の特徴、余白など、どこがかわいさを生んでいるのかを書き出す	。自分だけでなく、他の人の意見も参考にしながら、共通点や違いにも目を向ける。
5	第5回 要素の変更 ●要素の一部変更	前回分析したデザインをもとに、色・フォント・配置など部分的に要素を変更する。その他の要素はなるべくそのまま残し、1点だけ変えたときに印象がどのように変わるかを確認する。	変える前と後で、どのように見え方が変わったかも簡単に記録する。
6	第6回 共通サンプル変換① ●同一デザインの変換	配布された共通のデザインをもとに、自分の好きなテイスト（かわいい・かっこいい・シンプルなど）に変換する	元の構成を大きく崩しすぎないようにしながら、色・フォント・余白などを調整して印象を変える。どのような方向性にしたかも言葉で整理する。
7	第7回 共通サンプル変換② ●制作継続／講評	前回の課題を引き続き制作し、完成させる。完成後は他の受講生の作品と見比べながら、自分の表現との違いを確認する	どのような工夫をしたか、どこを変えたかを振り返りとしてまとめる。
8	第8回 分からないデザイン分析 ●不明瞭なデザインの分析	自分が「よく分からない」と感じるデザインを1点持参し、どこが分かりにくいのか、なぜ気になるのかを言葉にする。	良い・悪いの判断ではなく、「何が引っかかるのか」を整理することを目的とする。可能であれば改善案も簡単に考える。
9	第9回 コンペ理解+リサーチ ●テーマ分析／ターゲット設定	コンペのテーマに基づき、ターゲット（誰に向けたものか）と伝えたい内容を文章で整理する。	加えて参考になりそうなデザインをいくつか集め、どのような表現が効果的かを考える。自分なりの方向性を言葉でまとめる。
10	第10回 アイデアツリー+ラフ制作 ●連想ゲーム／ラフ制作	アイデアツリーで出た発想をもとに、ラフ案を複数制作する。	1つに時間をかけすぎず、短時間で多くの案を出すことを重視する。構図やアイデアの違いが分かるように描き分ける。
11	第11回 ラフ制作+方向決定 ●複数案制作／1案選定	制作したラフ案の中から3案を選び、それぞれの良い点を整理したうえで最終案を1つ決定する。	なぜその案を選んだのか、どのように伝えたいのかを簡単にまとめる。
12	第12回 制作①（構造） ●レイアウト設計	最終案をもとにレイアウトを組み、ポスターの全体構成を完成させる。	主役となる要素がどこか、視線がどのように流れるかを意識しながら制作を進める。
13	第13回 制作②（調整） ●ブラッシュアップ	制作したデザインの余白や配置、文字サイズなどを見直し、完成度を高める。	細かな調整によって印象がどのように変わるかを意識しながらブラッシュアップを行う。
14	第14回 制作③（客観）	他の受講生に作品を見てもらい、意見を参考にしながら最終調整を行う。自分では気づけなかった点を修正し、より伝わりやすいデザインに仕上げる。	
15	第15回 最終発表 ●プレゼン／講評／振り返り	完成した作品を提出し、制作の意図や工夫した点について発表する。あわせて、授業を通して学んだことや自分の変化について振り返りをまとめる。	
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： 作本 拓也	
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： 有限会社春高デザイン/株式会社ジャリア/(有)ジェイ・エム・ディ/株式会社オーガナイズデザイン		講義種別： 演習	
到達目標	前期ではポスターコンペ出品を目標に、デザインへの興味を育てながら基礎力を養う。トレースやアイデア発想を通じて「好き」を分解・再構築し、最終的に自分の表現として一枚のポスターを完成させ、他者に伝える力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 オリエン+好きなデザイン収集 ●授業ゴール共有／自己紹介／好きなデザイン収集	インターネットやSNS、日常で見かけたものの中から「なんとなく好き」と感じるデザインや画像を3～5点集める。ジャンルは問わず、ポスター・広告・写真など自由に選んでよい	。現時点では理由は深く考えなくてよいので、直感的に気になったものを選ぶことを重視する。次回の共有に向けて、簡単に見せられる状態にしておく。
2	第2回 好きの言語化 ●好きなデザインの要素分析	選んだデザインについて「なぜ好きだと感じたか」を、色・形・フォント・余白などの観点から3つ以上書き出す。	正解を探すのではなく、自分なりの視点で気づいたことを言葉にすることを重視する。うまく説明できなくてもよいので、感じたことをそのまま書き出す。
3	第3回 ミニトレース ●好きの共有／簡単なトレース	前回収集したデザインの中から1点を選び、レイアウトや配置を意識しながら簡単に再現する。	細部まで完璧に再現する必要はなく、全体のバランスや要素の配置を捉えることを目的とする。実際に手を動かすことで、見ているだけでは気づけなかった点に意識を向ける。
4	第4回 かわいいの分解 ●かわいいデザインの分析	自身が「かわいい」と感じるデザインを1点選び、その要素を分析する。色使い、形状、文字の特徴、余白など、どこがかわいさを生んでいるのかを書き出す	。自分だけでなく、他の人の意見も参考にしながら、共通点や違いにも目を向ける。
5	第5回 要素の変更 ●要素の一部変更	前回分析したデザインをもとに、色・フォント・配置など部分的に要素を変更する。その他の要素はなるべくそのまま残し、1点だけ変えたときに印象がどのように変わるかを確認する。	変える前と後で、どのように見え方が変わったかも簡単に記録する。
6	第6回 共通サンプル変換① ●同一デザインの変換	配布された共通のデザインをもとに、自分の好きなテイスト（かわいい・かっこいい・シンプルなど）に変換する	元の構成を大きく崩しすぎないようにしながら、色・フォント・余白などを調整して印象を変える。どのような方向性にしたかも言葉で整理する。
7	第7回 共通サンプル変換② ●制作継続／講評	前回の課題を引き続き制作し、完成させる。完成後は他の受講生の作品と見比べながら、自分の表現との違いを確認する	どのような工夫をしたか、どこを変えたかを振り返りとしてまとめる。
8	第8回 分からないデザイン分析 ●不明瞭なデザインの分析	自分が「よく分からない」と感じるデザインを1点持参し、どこが分かりにくいのか、なぜ気になるのかを言葉にする。	良い・悪いの判断ではなく、「何が引っかかるのか」を整理することを目的とする。可能であれば改善案も簡単に考える。
9	第9回 コンペ理解+リサーチ ●テーマ分析／ターゲット設定	コンペのテーマに基づき、ターゲット（誰に向けたものか）と伝えたい内容を文章で整理する。	加えて参考になりそうなデザインをいくつか集め、どのような表現が効果的かを考える。自分なりの方向性を言葉でまとめる。
10	第10回 アイデアツリー+ラフ制作 ●連想ゲーム／ラフ制作	アイデアツリーで出た発想をもとに、ラフ案を複数制作する。	1つに時間をかけすぎず、短時間で多くの案を出すことを重視する。構図やアイデアの違いが分かるように描き分ける。
11	第11回 ラフ制作+方向決定 ●複数案制作／1案選定	制作したラフ案の中から3案を選び、それぞれの良い点を整理したうえで最終案を1つ決定する。	なぜその案を選んだのか、どのように伝えたいのかを簡単にまとめる。
12	第12回 制作①（構造） ●レイアウト設計	最終案をもとにレイアウトを組み、ポスターの全体構成を完成させる。	主役となる要素がどこか、視線がどのように流れるかを意識しながら制作を進める。
13	第13回 制作②（調整） ●ブラッシュアップ	制作したデザインの余白や配置、文字サイズなどを見直し、完成度を高める。	細かな調整によって印象がどのように変わるかを意識しながらブラッシュアップを行う。
14	第14回 制作③（客観）	他の受講生に作品を見てもらい、意見を参考にしながら最終調整を行う。自分では気づけなかった点を修正し、より伝わりやすいデザインに仕上げる。	
15	第15回 最終発表 ●プレゼン／講評／振り返り	完成した作品を提出し、制作の意図や工夫した点について発表する。あわせて、授業を通して学んだことや自分の変化について振り返りをまとめる。	
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： 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、カメラアシスタント		講義種別： 演習	
到達目標	写真の基礎的な知識、最低限の加工技術を身につけること		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業内容の紹介 点数、採点、試験について/自己紹介/データの取り扱い方/画質・解像度など		
2	構図①	構図の知識を身につけ、被写体を意図的に 見せる方法を学ぶ	
3	構図②	構図に加えてフレーミングを意識すること で、より自分の意図や感情を表現する方法 を学ぶ	
4	写真の観察	普段何気なく眺めている写真を深く観察す ることによって鑑賞者の気持ちを考え、自分の表 現に還元する	
5	単写真・組み写真	単写真、組み写真それぞれの特性を学び、 効果的に使い分ける方法を身につける	
6	パス①	Photoshopを用いて基本的なペンツールの使 い方を学ぶ	
7	パス②	実践に近いパスの使い方を学ぶ	
8	パス③ 選択範囲	切り抜きと色変換でパスを切り分ける方法 を学ぶ。加えて、代表的な選択範囲の取り 方を身につける	
9	春夏秋冬の色の再現	季節や時間によってどう色味が変わるかを 学び、ある程度レタッチでコントロールで する技術を身につける	
10	目線を変えて世界を見る	普段の慣れ親しんだ目線を物理的に捨てる ことで得た新たな発見を今後の柔軟な発想 へと繋げる	
11	参考写真の再現	他人の撮った写真の再現を試みることで 観察力や発想力を養う	
12	〇〇週間のポスター作成	テーマ決め、誌面のデザイン、撮影、レ タッチまで全て担うことで雰囲気だけでも 全体の流れをイメージする	
13	人物ポートレート	ひとりの人をじっくり観察することを通し て自分の中の選択肢や引き出しを増やす。 またモデルに指示する・モデルとして指示 されるという経験を試みる	
14	髪の毛の合成 試験対策	髪の毛を切り抜く方法、また合成した際の 違和感をなくす方法を学ぶ 後半の時間は、次週の試験のための復習	
15	試験	筆記・実技・暗記	
成績評価	授業内の提出物、最終日に実施するテストの点数		

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 3次元の空間を2次元上に描くことができるようになる		
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	図学 ① 【平面】		
3	図学 ② 【平面】		
4	図学 ③ 【平面】		
5	図学 ④ 【平面】		
6	図学 ⑤ 【立体】		
7	図学 ⑥ 【立体】		
8	図学 ⑦ 【立体】		
9	図学 ⑧ 【立体】		
10	図学 ⑨ 【空間-パース】		
11	図学 ⑩ 【空間-パース】		
12	図学 ⑪ 【空間-パース】		
13	図学 ⑫ 【空間-パース】		
14	図学 ⑬ 【空間-パース】		
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： 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、美術予備校講師、大学非常勤講師		講義種別： 実技	
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	基礎形態①		
3	基礎形態②		
4	基礎形態③		
5	卓上デッサン①		
6	卓上デッサン①		
7	卓上デッサン①		
8	細密デッサン①		
9	細密デッサン①		
10	卓上デッサン②		
11	卓上デッサン②		
12	卓上デッサン②		
13	卓上デッサン③		
14	卓上デッサン③		
15	卓上デッサン③		
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： 杉森 孝	
科目名： 1年前期 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： 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総合学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： 実技	
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→自営デザイン事務所		講義種別： 実技	
到達目標	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色彩・平面構成の基礎、表現方法、技法を習得する。		
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（プリント） 実技課題／平面構成課題①	色彩学の基礎・・・プリント完成 平面構成課題①・・・立案・スケッチ・下描き	
3	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・下描き・彩色	
4	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色	
5	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色（仕上げ→完成）	
6	実技課題／平面構成課題①（講評会） 実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
7	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・スケッチ・下描き	
8	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
9	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
10	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色（仕上げ→完成）	
11	実技課題／平面構成課題②（講評会） 実技課題／平面構成課題③	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
12	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・スケッチ・下描き	
13	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・下描き・彩色	
14	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色	
15	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色→完成・講評会	
成績評価	作品評価60% 出席点30% 授業態度10% 授業の2/3以上出席し、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： 塩井 一孝	
科目名： 1年前期 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： アーティスト。福岡教育大学大学院修了（教育学修士）。これまでドイツ、ポーランド、マレーシア、インドネシア、中国、韓国、台湾などで展覧会やアートプロジェクトに参加。作品はマレーシア国立美術館ランカウイ、インドネシア・バンドン工科大学、世界遺産・宗像大社に収蔵。九州大学芸術工学部非常勤講師、宮崎市美術展審査員などを歴任。現在、福岡教育大学非常勤講師。		講義種別： 実技	
到達目標	三次元空間における造形の基本原理を理解し、素材との対話を通じて自身の思考を具現化する能力を養う。実習では、素材の物質性や自然の造形美を深く掘り下げる。観察と実験を繰り返すことで、視覚だけでなく触覚的なアプローチからも「立体」を捉え直し、既存の概念にとらわれない造形表現を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス	授業内容の説明	
2	自然物のスケッチ	自然物（植物や鉱物、昆虫等）をスケッチ	
3	紙による構成（１）	自然物のスケッチを元に、ケント紙で小さな立体作品を制作	
4	紙による構成（２）	前回の続き	
5	紙による構成（３）	講評会 ・各自作品のプレゼンテーションを行う	
6	線による構成（１）	自然物のスケッチを元に、竹ひごで立体作品を制作	
7	線による構成（２）	前回の続き	
8	線による構成（３）	前回の続き	
9	線による構成（４）	前回の続き	
10	線による構成（５）	講評会 ・各自作品のプレゼンテーションを行う	
11	面による構成（１）	自然物のスケッチを元に、ケント紙で立体作品を制作	
12	面による構成（２）	前回の続き	
13	面による構成（３）	前回の続き	
14	面による構成（４）	前回の続き	
15	面による構成（５）	講評会 ・各自作品のプレゼンテーションを行う	
成績評価	※授業終了後、期日内にポートフォリオを提出すること。 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： 内村 翔太	
科目名： 1年後期 Adobe演習		1学年	後期
担当者実務経験： 3Dモデリング・3Dアニメーション・AE映像編集・UE映像制作		講義種別： 演習	
到達目標	Adobe PhotoshopとAdobe Illustratorの基礎と実践的なテクニックの習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Adobe Photoshopの復習 1		
2	Adobe Photoshopの復習 2		
3	Adobe Illustratorの復習1		
4	Adobe Illustratorの復習2		
5	Adobe Photoshopの実践テクニック 1		
6	Adobe Photoshopの実践テクニック 2		
7	Adobe Illustratorの実践テクニック 1		
8	Adobe Illustratorの実践テクニック 2		
9	Adobe Photoshopの実践テクニック 3		
10	Adobe Photoshopの実践テクニック 4		
11	Adobe Illustratorの実践テクニック 3		
12	Adobe Illustratorの実践テクニック 4		
13	Adobe Photoshopの実践テクニック 5		
14	Adobe Photoshopの実践テクニック 6		
15	Adobe Illustratorの実践テクニック 5		
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： 柿添 一徳	
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：株式会社フェアグローブ（フランソア各種パッケージ/その他ロゴ等委託制作）/株式会社セブンオーシャン（イオン九州広報物他）/うきはの宝株式会社（各種グラフィック/商品パッケージ/WEB委託制作）/株式会社二軸屋（ロゴ/各種グラフィック/WEB委託制作）		講義種別： 演習	
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技術を身につける		
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： 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： 演習	
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。		
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： 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： 演習	
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	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： 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： 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総合学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： 講義	
到達目標	近代デザインの流れと主要なデザインについての知識を得る。 関心の強いデザインの特徴について、歴史的な文脈をふまえた上で説明できる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス デザイン概論		
2	美術史概説 デザイン史概説	基礎知識の学習と調査・復習	
3	産業革命 アーツ・アンド・クラフツ運動 アール・ヌーヴォー	基礎知識の学習と調査・復習	
4	ドイツ工作連盟 モダニズム	基礎知識の学習と調査・復習	
5	モダニズム バウハウス	基礎知識の学習と調査・復習	
6	アール・デコ ミッドセンチュリー・モダン	基礎知識の学習と調査・復習	
7	東京オリンピック ポストモダン	基礎知識の学習と調査・復習	
8	21世紀のデザイン デザイン史テスト	授業内容からペーパーテスト	
9	テスト解説		
10	ビジュアルレポート制作	興味のあるテーマを選び、ビジュアルレポートを制作	
11	ビジュアルレポート制作	興味のあるテーマを選び、ビジュアルレポートを制作	
12	ビジュアルレポート制作	興味のあるテーマを選び、ビジュアルレポートを制作	
13	ビジュアルレポート制作	興味のあるテーマを選び、ビジュアルレポートを制作	
14	ビジュアルレポート制作・講評	興味のあるテーマを選び、ビジュアルレポートを制作	
15	デザイン史論まとめ		
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・写真		講義種別： 演習	
到達目標	PCに慣れていく 簡単でもデザインが作れるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	PCに触れる	イラストレーターで丸と資格と線だけで図形を作る	
2	文字を編集する	イラストレーターで文字を分解加工する	
3	MAPを作る	イラストレーターでMAPの線や形を作る	
4	DMハガキ	ハガキサイズにお店の販促をデザインしてみる	
5	名刺デザイン	自分のロゴマークを考える	
6	名刺デザイン	名刺のデザインをする	
7	名刺デザイン	印刷屋さんに発注してみる	
8	企画を考えてみる フリーペーパー	フリーペーパーの企画作り	
9	フリーペーパー	表紙をデザインしてみる	
10	フリーペーパー	フリーペーパーに入る広告をデザインする	
11	フリーペーパー	フリーペーパーの特集ページをデザインする 文字の編集まで	
12	フリーペーパー	フリーペーパーの中にはいるその他のページ（占いや。MAPなど）をデザイン編集する	
13	フリーペーパー	全ページを組み上げて1冊の冊子にする	
14	ポスター制作	パロディをテーマに制作	
15	ポスター	皆の完成したポスターを評価	
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： 有馬 勇斗	
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： 日本デザイナー学院九州校グラフィックデザイン科卒業後、制作会社（旅行系専門のデザイン）と化粧品会社のデザイン部にて経験を積みました。その後、福岡のデザイン事務所2社（合同会社シンクロ・株式会社アナログ）でグラフィックデザイナーとして勤務。33歳の時に株式会社アナログから独立。2018年のK-ADCアワードでは3部門入選。2023年のK-ADCアワードではブランディング部門で審査員特別賞を受賞。実務経験18年、独立6年目になります。		講義種別： 演習	
到達目標	【授業の目的】グラフィックデザインにおける「デザインの考え方」「ビジュアル表現の基礎」「発想力」を中心に学ぶ。制作課題を通して、アイデアの発想からビジュアルへの落とし込みまでのプロセスを習得し、意図を持ってデザインを構築する力を養うことを目的とする。 【到達目標】①デザインの考え方を理解し、説明できる②ビジュアル表現の基礎を理解する③テーマに沿ったアイデアを発想できる④コンセプトをもとにデザインを制作できる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション・デザインの基礎：授業の目的と進行・評価基準について説明を行う。グラフィックデザインの基本的な考え方やビジュアルデザインの基礎について解説し、今後の制作課題の流れを理解する。	参考となるビジュアルデザインをリサーチし、興味を持った作品を収集する。	様々な表現に触れることでビジュアルデザインへの理解を深め、今後の制作に向けた視点を養うことを目的とする。
2	図形だけで表現するビジュアルデザイン①（課題説明・アイデア出し） 図形を用いたビジュアル表現について解説し、図形のみを使用したポスター制作課題を実施する。リサーチおよびラフ制作を行う。	円や四角、三角などの図形を使用し、テーマに沿ったポスター制作を行う。本課題では文字や写真などの要素は使用せず、図形のみで構成するものとする。限られた要素の中で構成を考えることで、レイアウトやバランスなどの基礎的な構成力を養うことを目的とする。	【学習目的】 図形のみで表現を行うことで、レイアウトやバランスなどの基礎的な構成力を養う。
3	図形だけで表現するビジュアルデザイン②（制作） 図形構成ポスターの制作を行う。レイアウトやバランスについて指導を行う。	本課題では図形のみを使用して制作を行い、文字や写真などの要素は使用しないものとする。限られた要素の中で構成を考え、ビジュアル表現を行う。	要素を限定することで発想力を高め、視覚的に伝える力を身につけることを目的とする。
4	図形だけで表現するビジュアルデザイン③ 制作した課題の提出および講評を行う。 作品を共有し、ビジュアル表現について理解を深める。	制作した図形構成ポスターを提出する。 講評を通して構成やバランスの違いを理解し、ビジュアル表現への理解を深めることを目的とする。	【学習目的】 図形のみで表現を行うことで、レイアウトやバランスなどの基礎的な構成力を養う。要素を限定することで発想力を高め、視覚的に伝える力を身につけることを目的とする。
5	配色表現①（課題説明・アイデア出し） 色の基礎および配色の考え方について解説を行う。色を中心としたビジュアルを制作課題を実施する。リサーチおよびラフ制作を行う。	色を中心としたビジュアルポスターを制作する。使用する色数に制限を設けるなど、配色を意識した構成を行う。色の持つ印象や効果を理解し、配色によるビジュアル表現の基礎を学ぶことを目的とする。	【学習目的】 配色の基礎を理解し、色が与える印象や効果について学ぶ。また、色の組み合わせやトーンを意識したビジュアル制作を通して、色彩表現の基礎を身につけることを目的とする。
6	配色表現②（制作） 配色を中心としたポスター制作を行う。色の組み合わせやトーンについて指導を行う。	配色を中心としたポスター制作を行う。 色の組み合わせやトーンを工夫し、色による印象の違いを意識したビジュアル表現を行う。	【学習目的】 配色の基礎を理解し、色が与える印象や効果について学ぶ。また、色の組み合わせやトーンを意識したビジュアル制作を通して、色彩表現の基礎を身につけることを目的とする。
7	配色表現③（講評） 制作した課題の提出および講評を行う。 作品を共有し、配色の理解を深める。	制作した配色ポスターを提出する。 講評を通して色の使い方の違いを理解し、配色表現の理解を深めることを目的とする。	【学習目的】 配色の基礎を理解し、色が与える印象や効果について学ぶ。また、色の組み合わせやトーンを意識したビジュアル制作を通して、色彩表現の基礎を身につけることを目的とする。
8	リズム・反復表現①（課題説明・アイデア出し）反復やリズムを用いたビジュアル表現について解説を行う。同じ要素を繰り返すポスター制作課題を実施し、リサーチとアイデア出しおよびラフ制作を行う。	同じ要素を繰り返し使用したポスター制作を行う。反復やリズムを意識した構成とし、動きのあるビジュアルを制作する。要素の配置や変化を学ぶことを目的とする。同じ要素を繰り返し使用し、反復や変化を意識した構成とする。	【学習目的】 反復やリズムによるビジュアル表現を学び、構成力を高める。また、要素の配置や変化による表現方法を理解することを目的とする。
9	リズム・反復表現②（制作） 反復やリズムを意識したポスター制作を行う。 要素の配置や変化について指導を行う。	リズムや反復を用いたポスター制作を行う。要素の繰り返しや変化による構成を意識し、表現力を高めることを目的とする。同じ要素を繰り返し使用し、反復や変化を意識した構成とする。	【学習目的】 反復やリズムによるビジュアル表現を学び、構成力を高める。また、要素の配置や変化による表現方法を理解することを目的とする。
10	リズム・反復表現③（講評） 制作した作品を共有し講評を行い、 反復によるビジュアル表現について理解を深める。	制作したポスターを提出し、講評を通して反復やリズムによる表現の違いを理解することを目的とする。同じ要素を繰り返し使用し、反復や変化を意識した構成とする。	【学習目的】 反復やリズムによるビジュアル表現を学び、構成力を高める。また、要素の配置や変化による表現方法を理解することを目的とする。
11	ワードから発想するビジュアル制作①(課題説明, アイデア出し)簡単なテーマから発想するビジュアル表現について解説を行い、リサーチ, アイデア出し, ラフ制作を行う。テーマ例：スピード/冷たい/光/音など	簡単なワードから発想し、ビジュアルポスターを制作する。言葉からイメージを広げ、抽象的な表現を用いて視覚的に表現を行う。	【学習目的】 言葉からイメージを発想し、それをビジュアルに落とし込む力を養う。抽象的なテーマを視覚的に表現することで、発想力と表現力を高めることを目的とする。
12	ワードから発想するビジュアル制作②（制作） 設定したワードとラフをもとに、ビジュアルポスターの制作を行う。 構成や配色、図形の配置などを意識しながら制作を進める。	与えられたワードから発想し、具体的な写真やイラストに頼らず、図形や色、構成などを中心にビジュアルを制作するものとする。	【学習目的】 言葉からイメージを発想し、それをビジュアルに落とし込む力を養う。抽象的なテーマを視覚的に表現することで、発想力と表現力を高めることを目的とする。
13	ワードから発想するビジュアル制作③（講評） 制作した作品の提出および講評を行う。作品を共有し、発想や表現方法の違いについて理解を深める。	簡単なワードから発想し、ビジュアルポスターを制作する。言葉からイメージを広げ、抽象的な表現を用いて視覚的に表現を行う。与えられたワードから発想し、具体的な写真やイラストに頼らず、図形や色、構成などを中心にビジュアルを制作するものとする。	【学習目的】 言葉からイメージを発想し、それをビジュアルに落とし込む力を養う。抽象的なテーマを視覚的に表現することで、発想力と表現力を高めることを目的とする。
14	総合課題①（自由制作） これまでの授業で学んだ内容を活かし、自由テーマによるポスター制作を行う。	これまでの授業で学んだ構成や配色、発想を活かし、自由テーマでポスター制作を行う。総合的なビジュアル制作力を養うことを目的とする。	
15	総合課題②（講評・まとめ） 総合課題の講評および授業全体の振り返りを行う。	制作した総合課題を提出し、 講評を通してビジュアルデザインの理解を深めることを目的とする。	
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： 演習	
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	1. 「はじめまして！」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	2. プレゼンの手順 /話しの組み立ての基礎 /ホールパート法について	構成を意識する①	
3	3. プレゼンの初頭効果/初対面の心理(メラビアンの法則) /ボイスの基礎/話の組み立て「時系列法」	構成を意識する②	
4	4. 知らない間に使ってる「変則時系列」 /「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	5. 論理的思考について /情報の集め方 他 /後期課題発表	論理的思考を身につける	
6	6、課題の手順(コンセプトとターゲット) /説明型プレゼンテーション準備(個別指導)Aグループ	主旨を決める	
7	7. プレゼンテーションの構成 /聞き手を分析する/企画概要の作成/説明型プレゼンテーション準備(個別指導)Bグループ	わかりやすさ①	
8	8. 話すスピードをコントロール /間の活用/響く声/アイコンタクト他 /説明型プレゼンテーション準備(個別指導)Cグループ	わかりやすさ②	
9	9. Aグループ 課題実習リハーサル(個別指導)	客観的にチェック	
10	10. Bグループ 課題実習リハーサル(個別指導)	客観的にチェック	
11	11. Cグループ 課題実習リハーサル(個別指導)	客観的にチェック	
12	12. 課題実習(収録) Aグループ	実習体験	
13	13. 課題実習(収録) Bグループ	実習体験	
14	14. 課題実習(収録) Cグループ	実習体験	
15	15. 実習のフィードバック(各自指導)	スキル確認	
成績評価	課題提出点50% 意欲態度20% 出席点30% ※「提出期限」や「課題の条件」など対応できているか		

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	カタカナ英語・自己紹介		
2	アルファベット・数		
3	10,000以上の数		
4	質問に答える		
5	人物説明・ハロウィン		
6	ゲーム		
7	VとF・算数		
8	パンフレットを読む		
9	TH・アンケートに答える		
10	名前と発音		
11	BとV・広告をつくる		
12	RとL・クリスマス		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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： 演習	
到達目標	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。 進捗にあわせ、適宜、授業内で完結する課題を設定します。		
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	出席と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： 柿添 一徳	
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：株式会社フェアグローブ（フランソア各種パッケージ/その他ロゴ等委託制作）/株式会社セブンオーシャン（イオン九州広報物他）/うきはの宝株式会社（各種グラフィック/商品パッケージ/WEB委託制作）/株式会社二軸屋（ロゴ/各種グラフィック/WEB委託制作）		講義種別： 実技	
到達目標	目的に応じた「認知 ＞ 興味 ＞ 行動」を促す「コミュニケーション力」のあるデザインの習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	アドバタイジング基礎～考え方・目的～① 「誰に・何を・どう伝える？」 概要と課題制作（オリエン）		
2	アドバタイジング基礎～考え方・目的～② 「誰に・何を・どう伝える？」 課題制作（目的とゴールの整理）		
3	アドバタイジング基礎～考え方・目的～③ 「誰に・何を・どう伝える？」 課題制作（ブラッシュアップ）		
4	アドバタイジング基礎～考え方・目的～④ 「誰に・何を・どう伝える？」 課題制作・レビュー		
5	アドバタイジング基礎～表現手法～① 「コピーとタイポグラフィ」 課題制作		
6	アドバタイジング基礎～表現手法～② 「コピーとタイポグラフィ」 課題制作		
7	アドバタイジング基礎～表現手法～③ 「写真とイラスト」 課題制作		
8	アドバタイジング基礎～表現手法～④ 「写真とイラスト」 課題制作		
9	アドバタイジング基礎～表現手法～⑤ 「配色とビジュアル」 課題制作		
10	アドバタイジング基礎～表現手法～⑥ 「配色とビジュアル」 課題制作		
11	アドバタイジング基礎～実践制作～① 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
12	アドバタイジング基礎～実践制作～② 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
13	アドバタイジング基礎～実践制作～③ 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
14	アドバタイジング基礎～実践制作～④ 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
15	アドバタイジング基礎～実践制作～⑤ 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作・レビュー		
成績評価	出席および課題提出、習熟度を評価対象とします。		

グラフィックデザイン科		講師名： 藤松 杏月	
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： グラフィックデザイナーとして主にロゴデザイン、パッケージデザイン、紙面デザイン等を作成。実務経験を活かし、現場を意識した授業を行う。		講義種別： 実技	
到達目標	実際の制作現場を想定した制作フローを通して、企画・デザイン・データ作成までの一連の流れを理解し、実践できる力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介 ロゴデザイン 説明		
2	ロゴデザイン 途中経過確認		
3	ロゴデザイン 途中経過確認		
4	ロゴデザイン プレゼン		
5	チロルチョコパッケージデザイン 説明		
6	チロルチョコパッケージデザイン 途中経過確認		
7	チロルチョコパッケージデザイン 途中経過確認		
8	チロルチョコパッケージデザイン プレゼン		
9	雑誌リデザイン 説明		
10	雑誌リデザイン 途中経過確認		
11	雑誌リデザイン プレゼン		
12	美術館もしくはニチデのサインデザイン 説明		
13	美術館もしくはニチデのサインデザイン 途中経過確認		
14	美術館もしくはニチデのサインデザイン 途中経過確認		
15	美術館もしくはニチデのサインデザイン 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： 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的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	デザイン的アプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザイン的アプローチの提案を実践的に行う。	
2	デザイン的アプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザイン的アプローチの提案を実践的に行う。	
3	デザイン的アプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザイン的アプローチの提案を実践的に行う。	
4	デザイン的アプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザイン的アプローチの提案を実践的に行う。	
5	デザイン的アプローチの提案。	コンセプト設計。地域の酒蔵にデザイン的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的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： 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 文字の意味とタイポグラフィックな表現をテーマにデザイン制作-1	課題1：漢字を素材に文字の意味化 テーマにデザイン案を構想する。	
2	制作	デザイン案の提出。検討・修正を行う。 試作1-1に着手。	
3	講評、デザインの検討・修正	試作1-1の提出。検討・修正を行う。 最終作品に向けブラッシュアップ。	
4	制作＋講評	課題1 最終作品の提出	
5	文字の意味とタイポグラフィックな表現をテーマにデザイン制作-2	課題2：音楽を素材に文字の意味化 テーマにデザイン案を構想する。	
6	制作	デザイン案の提出。検討・修正を行う。 試作2-1に着手。	
7	6/5（金）「九州印刷情報産業展（場所：福岡国際センター）」の見学（学外授業）予定。※授業の進捗により通常授業へ変更の可能性有	印刷関連の知見を深める	
8	講評、デザインの検討・修正	試作2-1の提出。検討・修正を行う。 最終作品に向けブラッシュアップ。	
9	制作＋講評	課題2 最終作品の提出	
10	文字の意味とタイポグラフィックな表現をテーマにデザイン制作-3	課題3：文章を素材に文字による階層化 テーマにデザイン案（3-1）を作成する。	
11	制作	デザイン案（3-1）の提出	
12	講評、出題	デザイン案（3-1）の提出 進捗により応用課題（3-2）の出題	
13	制作	試作（3-2）の提出	
14	講評、デザインの検討・修正	試作（3-2）に対する検討・本作に向けたブラッシュアップ	
15	課題提出・講評・まとめ	課題3 最終作品の提出・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： 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： 企画・デザイン・写真		講義種別： 実技	
到達目標	技術、テクニックを鍛えていく。それらに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	トランプ	まずは企画を考え、マークを4種類デザインする	
2	トランプ	マークをトランプのフォーマットの上に並べてみる	
3	トランプ	フォーマットのデザインをする	
4	トランプ	トランプの絵札を制作	
5	トランプ	トランプの裏面をデザインする	
6	トランプ	トランプのジャケット（パッケージ）をデザインする	
7	グッズを作る	自分の作品のグッズ企画を考える	
8	グッズを作る	Tシャツ 缶バッジ 下敷き バッグ等	
9	グッズを作る	グッズのポスターも制作	
10	グッズを作る	学園祭に出すコーナーとしてレイアウト展示する	
11	ボードゲーム制作	企画を考えデザインする	
12	ボードゲーム制作	イラストや写真、文字を組んでデザインする	
13	ボードデザイン	厚紙なり、木板なりを加工して製作していく	
14	ボードゲーム	説明書製作	
15	ボードゲーム	皆で実際に使用してみる	
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： 有馬 勇斗	
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：日本デザイナー学院九州校グラフィックデザイン科卒業後、制作会社（旅行系専門のデザイン）と化粧品会社のデザイン部ににて経験を積みました。その後、福岡のデザイン事務所2社（合同会社シンクロ・株式会社アナログ）でグラフィックデザイナーとして勤務。33歳の時に株式会社アナログから独立。2018年のK-ADCアワードでは3部門入選。2023年のK-ADCアワードではブランディング部門で審査員特別賞を受賞。実務経験18年、独立6年目になります。		講義種別： 実技	
到達目標	制約や実験的な課題を通して発想力と表現力を高め、多様なビジュアル表現を行うことができる。また、テーマやコンセプトに基づいた制作を行い、講評を通して作品の完成度を高める力を身につける。 ①好きなデザインを知る ②発想を広げる ③表現の幅を広げる ④構成の感覚を身につける ⑤得意を見つける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション・デザインアプローチの理解。授業の目的や進行・評価基準について説明を行う。デザインのアプローチや得意分野の考え方について解説し、今後の課題の流れについて理解を深める。	好きなデザイナーやデザイン事務所をリサーチし、作品を収集する。様々なデザインに触れることで、自身の興味や関心を把握し、好きなデザインの方向性を見つけることを目的とする。国内外問わず著名なデザイナーまたは事務所をリサーチし、各作品を複数点収集する。	【学習目的】 様々なデザインに触れることで視野を広げ、自身の興味や関心を明確にすることを目的とする。
2	デザイナーリサーチ・トレース①（リサーチ） デザイナーや事務所の作品リサーチの方法について解説し、収集した作品の中から分析対象を選定する。	好きなデザイナーまたは事務所を選び、作品を収集する。作品の特徴や表現方法を分析し、自分かどのようなデザインに興味を持っているかを理解することを目的とする。ポスターまたはビジュアル作品を対象とし、できるだけ要素の多い作品を選定する。	【学習目的】 デザインの構造やレイアウト、文字や配色などを分析し、デザインを観察する力を養うことを目的とする。
3	デザイナーリサーチ・トレース②（制作） 収集した作品の中から1点を選び、トレース制作を行う。	選定した作品をトレースし、デザインの構成やバランスを再現する。要素の配置やサイズ、余白など細部まで観察しながら制作を行う。トレースを通してデザインの構造を理解し、制作の精度を高める。元のデザインをできる限り正確に再現することとする。	【学習目的】 デザインの構造やレイアウト、配色などを分析し、デザインを観察する力を養うことを目的とする。
4	デザイナーリサーチ・トレース③（講評）制作した作品の提出および講評を行う。元の作品と比較しながらデザインの構造や特徴について解説する。学生同士で作品を共有し、様々な表現方法について理解を深める。	制作したトレース作品を提出し、元作品との違いや気づいた点を整理する。トレースを通して理解したデザインの特徴や構成について振り返りを行い、今後の制作に活かす。元デザインとトレース作品を並べて提出する。	【学習目的】 様々なデザイン表現に触れ、自身の好みや傾向を理解するとともに、デザインを見る力を養うことを目的とする。
5	偶然性のデザイン①（アイデア出し・素材作り）偶然性を取り入れたビジュアル制作について解説する。ランダムに配置された図形や素材、形の重なりなどから発想を広げる方法を紹介し、制作の進め方を説明する。その後、ランダムに図形や素材を配置し、アイデア出しを行う。	ランダムに配置された図形や素材など、偶然に生まれた形をもとにビジュアル制作を行う。偶然でできた形の中から面白い要素を見つけ、ビジュアルとして成立するように構成を整理する。発想を広げながら自由な表現で制作を行う。	【学習目的】 偶然性から発想を広げる力を養うことを目的とする。
6	偶然性デザイン②（制作）前回のアイデアをもとに制作を行う。偶然に生まれた形や配置をもとに、ビジュアルとして成立するよう構成を整理する。図形のバランスや余白、色の使い方などを意識しながら制作を進める制作途中で個別指導を行い、表現の方向性を整理する。	前回制作した偶然性の要素をもとにビジュアル制作を行う。偶然でできた形や配置の中から魅力的な要素を見つけ、それを中心に構成を組み立てる。配置やサイズ、色などを調整しながら完成度を高める。偶然性と意図的な構成を組み合わせたビジュアル制作を行う。偶然性を活かした発想力と、ビジュアルとして整理する構成力を養うことを目的とする。	【学習目的】 偶然性を活かした発想力と、ビジュアルとして整理する構成力を養うことを目的とする。
7	偶然性デザイン③（講評）完成した作品の講評を行う。偶然から生まれた形や構成の違いについて解説し、様々な発想方法について理解を深める。	完成した作品を提出し、制作過程や発想のきっかけについて整理する。偶然に生まれた形をどのように活かしたかを振り返り、今後の制作に活かす。講評を通して様々な表現方法に触れ、発想の幅を広げる。	【学習目的】 様々な発想方法を理解し、表現の幅を広げることを目的とする。
8	コラージュデザイン①（アイデア出し・素材集め）コラージュを用いたビジュアル表現について解説する。写真や図形、テキストチャなど複数の素材を組み合わせることで新しいビジュアルを作る方法を紹介する。その後、素材収集およびアイデア出しを行う。	写真や図形、素材などを組み合わせたコラージュビジュアルを制作する。複数の素材を組み合わせた新しいビジュアル表現を探る。素材の配置やバランスを検討しながら制作を進める。複数の素材を使用して制作する。	【学習目的】 素材の組み合わせによる発想力とビジュアル構成力を養うことを目的とする。
9	コラージュデザイン②（制作）前回のアイデアをもとに制作を行う。素材の配置やバランス、構成を調整しながら制作を進める。	収集した素材をもとにコラージュ制作を行う。素材の配置やサイズを調整しながらビジュアルとして成立させる。検討しながら完成度を高める。	【学習目的】 素材を組み合わせた構成力を養うことを目的とする。
10	コラージュデザイン③制作した作品の講評を行う。素材の使い方や構成の違いについて解説する。	完成した作品を提出し、制作意図や表現方法について整理する。講評を通して様々な表現方法を理解する。	【学習目的】 コラージュによる表現力を高めることを目的とする。
11	ルールデザイン①（ルール決め・アイデア出し・ラフ制作）制約を設けたビジュアル制作について解説する。色数や要素数などの制約を設けることで発想を広げる方法を説明し、アイデア出しを行う。	設定されたルールのもとでビジュアル制作を行う。制約の中で発想を広げ、構成や配色を工夫しながら制作する。色数や要素数などの制限を設定する。	【学習目的】 制約の中で発想する力を養い、構成力を高めることを目的とする。
12	ルールデザイン②（制作）制作を行う。設定されたルールをもとにビジュアルを構成し、完成度を高める。	ルールに基づいたビジュアル制作を行い、構成やバランスを調整しながら完成度を高める。設定したルールを守って制作する。	【学習目的】 制約を活かした表現力を養うことを目的とする。
13	ルールデザイン③講評を行う。制約の違いによる表現の変化について解説する。	作品提出および振り返りを行う。制約の中での表現について整理する。	【学習目的】 制約の中での発想力と構成力を養うことを目的とする。
14	自由制作①これまでの課題を踏まえ、得意なアプローチを用いた自由制作を行う。テーマ設定およびアイデア出しを行う。	でビジュアル制作を行う。自身の得意な表現や興味のあるアプローチを取り入れ、作品の方向性を検討する。これまでの課題の要素を取り入れることとする。	【学習目的】 自身の得意な表現を見つけ、制作の方向性を明確にすることを目的とする。
15	自由制作② 作品の提出および講評を行い、授業全体の振り返りを行う。	完成した作品を提出し、制作意図や表現方法について整理する。講評を通して自身の得意分野を確認し、今後の制作に活かす。制作意図を説明する。	【学習目的】 自身の得意分野を明確にし、今後の制作の方向性を見つけることを目的とする。
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： 2年前期 プレゼンススキル		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	分析を学び、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	今学期のシラバス説明 /説明型プレゼンと提案型プレゼンについて/提案型プレゼンテーション課題発表/作業手順の確認	プレゼンテーションの目的を理解して取り組む /締め切りを意識したスケジュール管理	
2	「やりたいことを見つける(自己分析) /価値提案思考(ニーズとシーズ) /企業研究の基礎	自己分析と企業分析	
3	提案型のベネフィット表現ほか /提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	相手を決める /相手を意識したプレゼンテーション	
4	提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	具体的な自己分析と企業研究	
5	提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	具体的な自己分析と企業研究	
6	Aグループ リハーサル(個別指導)	スライド構成とパフォーマンスのチェック	
7	Bグループ リハーサル(個別指導)	スライド構成とパフォーマンスのチェック	
8	Cグループ リハーサル(個別指導)	スライド構成とパフォーマンスのチェック	
9	Aグループ 提案型プレゼンテーション 実習	相手を説得するチカラを身につける	
10	Bグループ 提案型プレゼンテーション実習	相手を説得するチカラを身につける	
11	Cグループ 提案型プレゼンテーション実習 /Aグループプレゼン フィードバック	相手を説得するチカラを身につける	
12	B・Cグループ プレゼン フィードバック /夏休み課題発表/問題解決思考について他		
13	夏休み課題ショートプレゼン実習	誰かを楽しませるプレゼン	
14	夏休み課題ショートプレゼン フィードバック /発想トレーニング法について /情報の視覚化		
15	1年間のまとめ /これからのプレゼンテーションのために(社会人編)	「学生としてのプレゼン」と「社会人としてのプレゼン」の違い	
成績評価	課題提出点50% 意欲態度20% 出席点30% ※「提出期限」や「課題の条件」など対応できているか		

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英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる（知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど）。②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	質問をする		
2	買い物をする		
3	道案内をする		
4	道路標識		
5	入国審査・税関を通る		
6	ゲーム		
7	接頭辞		
8	海外の祝日		
9	アンケートに答える		
10	小切手を書く		
11	食品・身体・職業・ことわざ		
12	アニメ・歌		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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	企画書作成	
9	「対クライアント」企画書の作成②	企画書作成	
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	オリエンシート作成	
14	「まとめ」企画書の作成③	企画書作成	
15	「まとめ」企画書に基づいた広告制作	広告作成	
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映像制作会社を経て、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、音楽系専門学校講師兼任。		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	Premiere① ・ カット・ 速度変更・ トランジション・ 調整レイヤー・ キーフレーム	・ 基本操作を理解する	
2	Premiere② ・ テキスト・ マスク・ オーディオ	・ 基本操作を理解する	
3	Premiere③ ・ 自由制作 ・ 書き出し	・ フリー素材を用いて自由制作	
4	CM/パロディ① ・ 撮影から編集まで自身で行い、既存のCMをパロディ化する	・ CM・ 構成決め	
5	CM/パロディ②	・ 撮影	
6	CM/パロディ③	・ 編集	
7	CM/パロディ④	・ 編集・ 提出	
8	トレーラー① ・ 新アルバムがリリースされたと想定し、宣伝用のトレーラー映像を制作	・ 構成決め	
9	トレーラー②	・ 編集	
10	トレーラー③	・ 編集	
11	トレーラー④	・ 編集・ 提出	
12	動画ポートフォリオ① ・ 自身のこれまでの作品をまとめ、動くポートフォリオを制作	・ レイヤー分けし、作品の制作過程が見れるとなお良し	
13	動画ポートフォリオ②	・ 編集	
14	動画ポートフォリオ③	・ 編集	
15	動画ポートフォリオ④	・ 編集・ 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： 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（セレクト・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： 柿添 一徳	
科目名： 2年後期 アドバタイジング		2学年	後期
担当者実務経験： 株式会社フェアグローブ（フランソア各種パッケージ/その他ロゴ等委託制作）/株式会社セブンオーシャン（イオン九州広報物他）/うきはの宝株式会社（各種グラフィック/商品パッケージ/WEB委託制作）/株式会社二軸屋（ロゴ/各種グラフィック/WEB委託制作）		講義種別： 実技	
到達目標	目的に応じた「認知 ＞ 興味 ＞ 行動」を促す「コミュニケーション力」のあるデザインの習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	アドバタイジング基礎～考え方・目的～① 「誰に・何を・どう伝える？」 概要と課題制作（オリエン）		
2	アドバタイジング基礎～考え方・目的～② 「誰に・何を・どう伝える？」 課題制作（目的とゴールの整理）		
3	アドバタイジング基礎～考え方・目的～③ 「誰に・何を・どう伝える？」 課題制作（ブラッシュアップ）		
4	アドバタイジング基礎～考え方・目的～④ 「誰に・何を・どう伝える？」 課題制作・レビュー		
5	アドバタイジング基礎～表現手法～① 「コピーとタイポグラフィ」 課題制作		
6	アドバタイジング基礎～表現手法～② 「コピーとタイポグラフィ」 課題制作		
7	アドバタイジング基礎～表現手法～③ 「写真とイラスト」 課題制作		
8	アドバタイジング基礎～表現手法～④ 「写真とイラスト」 課題制作		
9	アドバタイジング基礎～表現手法～⑤ 「配色とビジュアル」 課題制作		
10	アドバタイジング基礎～表現手法～⑥ 「配色とビジュアル」 課題制作		
11	アドバタイジング基礎～実践制作～① 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
12	アドバタイジング基礎～実践制作～② 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
13	アドバタイジング基礎～実践制作～③ 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
14	アドバタイジング基礎～実践制作～④ 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作		
15	アドバタイジング基礎～実践制作～⑤ 「目的」に沿った「表現手法」で作る 課題制作・レビュー		
成績評価	出席および課題提出、習熟度を評価対象とします。		

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： 藤松 杏月	
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： 株式会社楢円形/テレQ「土〜ルデンタイム」新聞広告/家と暮らし「器にまねぶ」特集ページ		講義種別： 実技	
到達目標	実際の制作現場を想定した制作フローを通して、企画・デザイン・データ作成までの一連の流れを理解し、実践できる力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介 ロゴデザイン 説明		
2	ロゴデザイン 途中経過確認		
3	ロゴデザイン 途中経過確認		
4	ロゴデザイン プレゼン		
5	チロルチョコパッケージデザイン 説明		
6	チロルチョコパッケージデザイン 途中経過確認		
7	チロルチョコパッケージデザイン 途中経過確認		
8	チロルチョコパッケージデザイン プレゼン		
9	雑誌リデザイン 説明		
10	雑誌リデザイン 途中経過確認		
11	雑誌リデザイン プレゼン		
12	美術館もしくはニチデのサインデザイン 説明		
13	美術館もしくはニチデのサインデザイン 途中経過確認		
14	美術館もしくはニチデのサインデザイン 途中経過確認		
15	美術館もしくはニチデのサインデザイン プレゼン		
成績評価			

グラフィックデザイン科		講師名： 有馬 勇斗	
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： 日本デザイナー学院九州校グラフィックデザイン科卒業後、制作会社（旅行系専門のデザイン）と化粧品会社のデザイン部に経験を積みました。その後、福岡のデザイン事務所2社（合同会社シンクロ・株式会社アナログ）でグラフィックデザイナーとして勤務。33歳の時に株式会社アナログから独立。2018年のK-ADCアワードでは3部門入選。2023年のK-ADCアワードではブランディング部門で審査員特別賞を受賞。実務経験18年、独立6年目になります。		講義種別： 実技	
到達目標	2年前期で身につけた発想力や表現力をもとに、情報を整理し視覚的に伝えるビジュアルデザインの力を身につける。リミックス課題やロゴ制作、シリーズビジュアル制作を通して、構成力や統一感を養い、完成度の高いビジュアル制作を行うことができるようになることを目標とする。①情報を整理し視覚的に伝える力を身につける ②シンプルな構成で表現する力を身につける ③シリーズとして統一感のある制作ができる ④完成度の高いビジュアル制作ができる ⑤自身の得意なアプローチを確立する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション・リデザイン課題/授業の目的や進行について説明を行う。既存のデザインを再構成するリミックスデザインについて解説する。身近な標識やビクトグラムのデザインを例に挙げながら、視認性や情報整理の重要性について説明する。	身近な標識やビクトグラムをリサーチし、リデザインする対象を選定する。標識の意味や役割を理解し、どのようにリデザインするか検討する。	2～3点の標識を選定する。身近なデザインを観察し、情報整理の視点を養うことを目的とする。
2	標識リデザイン①（アイデアだし・ラフ制作）身近にある標識やビクトグラムについて解説し、視認性や情報整理の観点からデザインの役割について学ぶ。街中にある標識の例を紹介しながら、デザインの構成や形、色の使い方について理解を深める。その後、リサーチを行いリデザインする標識の選定を行う。	身近にある標識やビクトグラムをリサーチし、リデザインする対象を2～3点選定する。標識の役割や意味を整理し、どのような方向性でリデザインするかを検討する。	【学習目的】 情報整理とシンプルな表現力を養うことを目的とする。
3	標識リデザイン②身近にある標識やビクトグラムについて解説し、視認性や情報整理の観点からデザインの役割について学ぶ。街中にある標識の例を紹介しながら、デザインの構成や形、色の使い方について理解を深める。その後、リサーチを行いリデザインする標識の選定を行う。	選定した標識のリデザイン案を制作する。標識の意味を保ちながら新しいビジュアルとして再構成する。複数案を検討しながら制作を進める。2～3点のシリーズとして制作する。	【学習目的】 機能を意識したデザインとシリーズとして統一感を持たせる力を養う。
4	標識リデザイン③制作した作品の意見交換や講評を行う。視認性や構成の違いについて解説し、標識デザインの役割について理解を深める。	制作した作品を提出し、制作意図やデザインのポイントについて整理する。シリーズとして統一感を意識したビジュアル制作を行う。制作意図を説明する。	【学習目的】 情報整理力と視認性を理解する。
5	シリーズビジュアル制作①シリーズ展開の考え方について解説する。同一テーマで複数のビジュアルを制作する方法や、配色や構成の統一方法について説明する。その後、テーマ設定およびアイデア出しを行う。	同一テーマで複数のビジュアル制作を行う。配色や構成、要素などを統一しながらシリーズとして成立するデザインを検討する。テーマ設定を行い、ラフ制作を行う。3点以上のシリーズとして制作する。	【学習目的】 シリーズとしての統一感を持たせる力を養うことを目的とする。
6	シリーズビジュアル制作②前回のアイデアをもとに制作を行う。シリーズとしての統一感やバランスを意識しながら制作を進める。	シリーズビジュアルの制作を行い、配色や構成の統一感を意識しながら完成度を高める。3点以上のシリーズとして制作する。	【学習目的】 シリーズとしての統一感を持たせる力を養うことを目的とする。
7	シリーズビジュアル制作③制作した作品の講評を行う。シリーズとしての統一感や表現の違いについて解説する。	完成した作品を提出し、意見交換・講評を行う。シリーズとしての表現を整理する。制作意図を説明する。	【学習目的】 シリーズ表現の理解を深めることを目的とする。
8	コンセプトビジュアル制作①（発想・アイデア出し）コンセプトからビジュアルを制作する考え方について解説する。キーワードやテーマをもとに、どのようにビジュアルへ展開していくかを事例を用いながら説明する。言葉から発想を広げる方法や、イメージの整理方法について学び、テーマ設定およびアイデア出しを行う。また、複数の方向性を検討しながらラフ制作を行う。	提示されたキーワードまたは自身で設定したテーマをもとに、コンセプトからビジュアルを制作する。テーマから連想される要素を整理し、ビジュアルとしてどのように表現するかを検討する。複数のラフ案を制作し、方向性を決定する。複数のラフ案を制作する。コンセプトを明確に設定する。	【学習目的】 言葉やテーマからビジュアルへ展開する発想力と構成力を養うことを目的とする。
9	コンセプトビジュアル制作②（制作）前回決定したコンセプトをもとに制作を行う。構成や配色、要素のバランスを意識しながらビジュアルとしての完成度を高める。制作途中で講師による個別指導を行い、表現の方向性や構成について調整を行う。	決定したコンセプトをもとにビジュアル制作を行う。構成やバランスを意識しながら完成度を高める。コンセプトに基づいたビジュアルとする。	【学習目的】 コンセプトをもとにビジュアルを構築する力を養うことを目的とする。
10	コンセプトビジュアル制作③（講評）制作した作品の講評を行う。コンセプトとビジュアルの関係性や表現方法について解説する。他の学生の作品を見ることで多様な表現方法を学ぶ。	完成した作品を提出し、制作意図やコンセプトについて説明する。講評を通して自身の制作を振り返る。	【学習目的】 コンセプトとビジュアルの関係性を理解することを目的とする。
11	ロゴデザイン制作①（発想）ロゴデザインの役割や考え方について解説する。シンプルな形で伝える方法や、視認性、記号性について学ぶ。テーマ設定を行い、アイデア出しを行う。ロゴの方向性を検討しながら複数のラフ案を制作する。前回のコンセプトビジュアルの授業を通して学んだことをロゴデザインの授業に活かしていく。	テーマに基づいたロゴデザインの制作を行う。コンセプトを設定し、複数のラフ案を制作する。ロゴの形や構成を検討しながら方向性を決定する。複数案を制作する。シンプルな構成とする。	【学習目的】 ロゴデザインの発想力と構成力を養うことを目的とする。
12	ロゴデザイン制作②（制作）前回のラフ案をもとにロゴ制作を行う。形やバランス、視認性を意識しながら完成度を高める。個別指導を行いながら制作を進める。	ロゴデザインの制作を行い、完成度を高める。構成やバランスを調整しながら仕上げを行う。	【学習目的】 ロゴデザインの構成力を養うことを目的とする。
13	ロゴデザイン制作③（講評）制作したロゴの講評を行う。ロゴの構成や表現、視認性について解説する。他の学生の作品を見ることで多様なロゴ表現を学ぶ。	制作したロゴを提出し、制作意図を説明する。講評を通して制作を振り返る。	【学習目的】 ロゴデザインの理解を深めることを目的とする。
14	総合制作①（テーマ設定）これまでの授業で学んだ内容をもとに総合制作を行う。テーマ設定や方向性の検討を行い、アイデア出しを行う。	自由テーマで制作を行う。テーマ設定およびラフ制作を行う。これまでの授業内容を活かす。	【学習目標】 自身の得意分野を明確にすることを目的とする。
15	総合制作②（講評・振り返り）前回制作した総合制作の作品の講評を行う。制作した作品について、コンセプトやビジュアルの表現方法、構成や完成度について解説する。また、他の学生の作品を見ることで、多様な表現やアプローチを学ぶ機会とする。授業の最後に、2年生後期の授業全体の振り返りを行い、今後の制作に向けた課題や方向性について整理する。	前回制作した総合制作の作品の講評を行う。制作した作品について、コンセプトやビジュアルの表現方法、構成や完成度について解説する。また、他の学生の作品を見ることで、多様な表現やアプローチを学ぶ機会とする。授業の最後に、2年生後期の授業全体の振り返りを行い、今後の制作に向けた課題や方向性について整理する。	【学習目的】 これまでの授業で学んだ内容を振り返り、自身の得意なデザインの方向性を明確にすることを目的とする。また、講評を通して多様な表現方法を学び、今後の制作に活かす力を養う。
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（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： 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		
2	コピーの出発点	連想の実践	
3	広告の中のコピー	アイデアサムネの制作	
4	標語に学ぶ	標語を考える	
5	コピーを評価する	他人の作品の評価	
6	コピーを説明する	コピーの解説	
7	切り口を考える	販促コピーの制作	
8	見出しを考える	web記事の見出しの制作	
9	売り方を考える	フリマベースの販促制作	
10	独自性の発見	人物の設定	
11	新しい価値の提案	POPの制作	
12	公募について	応募作品の制作	
13	ブラッシュアップ	応募作品の磨き上げ	
14	タグラインとロゴ	タグラインとロゴのトレース	
15	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	2026-2027秋冬トレンドリサーチ	シーズントrendの研究	
2	2026-2027秋冬ショッブトレンドリサーチ	ショッブtrendの研究実習	
3	2026-2027秋冬TREND MAP制作【1/4】	MAP制作	
4	2026-2027秋冬TREND MAP制作【2/4】	MAP制作	
5	2026-2027秋冬TREND MAP制作【3/4】	MAP制作	
6	2026-2027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	2027春夏トレンドのリサーチ	トレンドのリサーチ	
13	2027春夏TREND MAP【1／3】	MAP制作	
14	2027春夏TREND MAP【2/3】	MAP制作	
15	2027年春夏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： 齊藤 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： 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： 1993年よりグラフィックデザイナーとしてデザイン事務所勤務 2007年独立 グラフィックデザイナー・アートディレクターとして活動 2009年 法人化 株式会社analogue 代表取締役 グラフィックデザイナー・アートディレクターとして活動 現在に至る		講義種別： 実技	
到達目標	・2年次までに制作したポートフォリオを、就職活動に通用する水準へ再構築できる・採用担当者の評価基準（思考力／再現性／説明力）を満たした構成になっている・各作品について「課題→意図→プロセス→成果」を論理的に説明できる・志望企業・職種に応じたポートフォリオの最適化ができる・紙／PDF／データ形式それぞれに適したアウトプットが制作できる・5～10分のポートフォリオプレゼンテーションが成立する・客観的なフィードバックをもとに改善を繰り返せる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	■第1～2回 ・現状ポートフォリオの問題点分析レポート ・掲載作品の選定および削除判断リスト		・既存ポートフォリオの評価と問題点の抽出
2	■第1～2回 ・現状ポートフォリオの問題点分析レポート ・掲載作品の選定および削除判断リスト		・採用側の視点（評価基準・選考基準）の理解
3	■第3～4回 ・志望企業リストおよび企業別要件整理 ・新ポートフォリオ構成案（目次・ページ設計）		・志望業界／企業ごとの要求分析 ・ポートフォリオ構成の再設計（削除・追加・順序設計）
4	■第3～4回 ・志望企業リストおよび企業別要件整理 ・新ポートフォリオ構成案（目次・ページ設計）		・作品ごとのコンセプト・制作意図の再構築
5	■第5～6回 ・各作品のコンセプト文章の再構築 ・プロフィールページ（自己PR含む）		・ビジュアルの再編集（画像整理・モックアップ改善）
6	■第5～6回 ・各作品のコンセプト文章の再構築 ・プロフィールページ（自己PR含む）		・ポートフォリオ全体のストーリー設計（流れ・強弱）
7	■第7～8回 ・作品ビジュアルの再編集データ（画像・レイアウト）		・タイポグラフィ／グリッド／余白設計によるデザイン統一
8	■第7～8回 ・作品ビジュアルの再編集データ（画像・レイアウト）		・PDF／印刷など媒体別最適化
9	■第9～10回 ・ポートフォリオ全体構成の再編集版 ・デザイン統一修正済みポートフォリオ		・自己PR／プロフィールの再設計
10	■第9～10回 ・ポートフォリオ全体構成の再編集版 ・デザイン統一修正済みポートフォリオ		・模擬レビュー（実務形式の講評）
11	■第11～12回 ・PDF版ポートフォリオ（一次版） ・模擬レビュー後の改善リスト		・プレゼンテーション構成設計（面接対応）
12	■第11～12回 ・PDF版ポートフォリオ（一次版） ・模擬レビュー後の改善リスト		・最終ブラッシュアップ（企業別最適化含む）
13	■第13～14回 ・応募企業別カスタマイズ版ポートフォリオ・PDF版ポートフォリオ（最終版・最終提出データ（PDF＋必要に応じ印刷物）		・最終発表（模擬面接形式）
14	■第13～14回 ・応募企業別カスタマイズ版ポートフォリオ・PDF版ポートフォリオ（最終版・最終提出データ（PDF＋必要に応じ印刷物）		
15	まとめ		
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： 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て、説得力のある企画・デザイン・ディレクション力を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	プロダクトサーベイ ①	【リサーチと分析】 グループワーク	
3	プロダクトサーベイ ②	【ポジショニングとペルソナ設定】 グループワーク	
4	コンセプト・ストーリー分析①	【リサーチとマーケティング】	
5	コンセプト・ストーリー分析②	【ストーリー作成&パネリング】	
6	コンセプト・ストーリー分析③	【プレゼンテーション】	
7	課外授業	【デザインリサーチ】	
8	ブランディングデザイン①	【テーマの解説】	
9	ブランディングデザイン②	【企画アイデア展開】	
10	ブランディングデザイン③	【リサーチ&マーケティング】	
11	ブランディングデザイン④	【ロゴ&デザイン作成】 3種類×3配色の展開	
12	ブランディングデザイン⑤	【カラーバリエーション展開】	
13	ブランディングデザイン⑥	【制作物5アイテム展開】	
14	ブランディングデザイン⑦	【プレゼンテーション準備】	
15	ブランディングデザイン⑧	【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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省 キャリアコンサルタント／キャリアコンサルタント技能士 試験委員		講義種別： 講義	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ✧本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ✧講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 オリエンテーション 自己分析1 社会人基礎力チェック☑	第1回 社会人基礎力チェック	
2	第2回 自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム・モチベーショングラフ作成	第2回 エゴグラム／モチベーショングラフ作成	
3	第3回 自己分析3 コミュニケーション力・人間力チェック☑	第3回 コミュニケーション力・人間力チェック	
4	第4回 他己分析 ジョハリの窓	第4回 ジョハリの窓	
5	第5回 仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI☑	第5回 職業興味検査（VPI実施）	
6	第6回 自己分析・他己分析から自己PRシートを作成 強み・弱みシート作成	第6回 強み・弱みシート作成	
7	第7回 履歴書作成の基本 学校様式履歴書の基本事項記入	第7回 学校様式履歴書作成 ①	
8	第8回 趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方 学校様式履歴書の記入	第8回 学校様式履歴書作成 ②	
9	第9回 自己PRの書き方 自己PRシート作成☑	第9回 自己PRシート作成	
10	第10回 ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成☑	第10回 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	
11	第11回 自己PR／ガクチカ作成 個別対応	第11回 自己PR／ガクチカ作成	
12	第12回 ESとは？ 応募書類作成の手順、郵送の知識／封筒の書き方	第12回 応募書類（封筒作成）	
13	第13回 送付文の書き方／メールの書き方 面接の形式と流れ	第13回 送付文作成	
14	第14回 面接の身だしなみ web面接・グループディスカッションのポイント		
15	第15回 面接（入退室の流れ） 自己PR／ガクチカ作成	第15回 自己PR／ガクチカ作成	
成績評価	・出席および授業態度、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： 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映像制作会社を経て、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、音楽系専門学校講師兼任。		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	AfterEffects① ・ オブジェクトの変形 ・ 効果	・ 基本操作を理解する	
2	AfterEffects② ・ トランジション	・ 仕組みを理解する	
3	AfterEffects③ ・ FIRSTTAKEアニメーション模写	・ FIRSTTAKEのアニメーションを分析し、操作や仕様に慣れる	
4	AfterEffects④ ・ FIRSTTAKEアニメーション模写	・ 仕上げ・完成	
5	AfterEffects⑤ ・ 物質の表現	・ 操作や仕様に慣れる	
6	アニメーション① ・ 「暑い」「甘い」などのテーマを決め3～5秒のアニメーションを制作	・ 絵コンテ上で、画面構成と展開を考える ・ Illustratorにて実装	
7	アニメーション② ・ IllustratorデータからAfterEffectsへ	・ 素材を完成させ、編集に入る	
8	アニメーション③ ・ 制作	・ 仕上げ	
9	クリスマスからお正月アニメーション① ・ モチーフ制作 ・ トランジション	・ 構成を考える	
10	クリスマスからお正月アニメーション②	・ 制作	
11	クリスマスからお正月アニメーション③	・ 制作 ・ 仕上げ	
12	自由制作① ・ AfterEffectsを用いて自由制作	・ 絵コンテの作成	
13	自由制作②	・ 制作	
14	自由制作③	・ 制作	
15	自由制作④	・ 仕上げ ・ 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： 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		

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： 藤松 杏月	
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：グラフィックデザイナーとして主にロゴデザイン、パッケージデザイン、紙面デザイン等を制作。実務経験を活かし、現場を意識した授業を行う。		講義種別： 実技	
到達目標	実際の制作現場を想定した制作フローを通して、企画・デザイン・データ作成までの一連の流れを理解し、実践できる力を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介 父の日を盛り上げるプロジェクト 説明		
2	父の日を盛り上げるプロジェクト 途中経過確認		
3	父の日を盛り上げるプロジェクト 途中経過確認		
4	父の日を盛り上げるプロジェクト プレゼン		
5	いろんな事情 ニチデver. 説明		
6	いろんな事情 ニチデver. 途中経過確認		
7	いろんな事情 ニチデver. プレゼン		
8	ティッシュ箱デザイン 説明		
9	ティッシュ箱デザイン 途中経過確認		
10	ティッシュ箱デザイン 途中経過確認		
11	ティッシュ箱デザイン プレゼン		
12	カレンダーデザイン 説明		
13	カレンダーデザイン 途中経過確認		
14	カレンダーデザイン 途中経過確認		
15	カレンダーデザイン 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： 有馬 勇斗	
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： 日本デザイナー学院九州校グラフィックデザイン科卒業後、制作会社（旅行系専門のデザイン）と化粧品会社のデザイン部に経験を積みました。その後、福岡のデザイン事務所2社（合同会社シンクロ・株式会社アナログ）でグラフィックデザイナーとして勤務。33歳の時に株式会社アナログから独立。2018年のK-ADCアワードでは3部門入選。2023年のK-ADCアワードではブランディング部門で審査員特別賞を受賞。実務経験18年、独立6年目になります。		講義種別： 実技	
到達目標	これまでに身につけたデザインの基礎力をもとに、就職活動を意識した実践的な作品制作を行う力を身につける。 また、制作意図やコンセプトを言語化し、自身の得意分野やデザインの方向性を明確にすることを目標とする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション・ビジュアルデザインの方向性整理。3年生前期の授業の目的や進行について説明する。これまでに身につけた発想力や構成力をもとに、より完成度の高いビジュアル制作を行うことを目的とする。様々なビジュアルデザインの事例を紹介しながら、表現の方向性や得意分野について整理する。また、今後制作する課題の概要について説明を行う。	自身の得意なデザインや興味のある表現についてリサーチを行い、参考作品の収集を行う。収集した作品をもとに、どのようなビジュアルを制作したいか方向性を整理する。	〔学習目的〕 制作の方向性や得意分野を明確にすることを目的とする。
2	キービジュアル制作（発想・アイデア出し） キービジュアルの役割や構成について解説する。イベントや展覧会、ブランドなどの事例を紹介しながら、ビジュアルの考え方について学ぶ。テーマ設定およびアイデア出しを行い、ラフ制作を進める。	テーマを設定しキービジュアル制作を行う。コンセプトを整理し、複数のラフ案を制作する。複数案を制作する	〔学習目的〕 ビジュアル構成力と発想力を養うことを目的とする。
3	キービジュアル制作（制作） 前回のラフ案をもとに制作を行う。構成や配色、バランスを意識しながら完成度を高める。	キービジュアル制作を行い完成度を高める。コンセプトに沿った制作とする。	〔学習目的〕 完成度の高いビジュアル制作力を養う。
4	キービジュアル制作（講評）制作した作品の講評を行う。ビジュアルの構成や表現について解説する。コンセプトとの関係性について理解する。	作品提出および制作意図の説明	〔学習目的〕 ビジュアル制作の理解を深める。
5	雑誌・映画パンフレット制作①（発想）雑誌や映画パンフレットなどのページデザインの事例を紹介し、ページ構成やレイアウトの考え方について解説する。テーマ設定および構成案、ラフの制作を行う。	雑誌や映画パンフレットなどのページデザインの事例を紹介し、ページ構成やレイアウトの考え方について理解する。テーマ設定および構成案の制作を行う。複数ページ制作	〔学習目的〕 ページ構成力を養う。
6	雑誌・映画パンフレット制作②（制作）構成案をもとに制作を行う。レイアウトや構成を調整しながら制作を進める。	構成案・ラフをもとにページ制作を行う。	〔学習目的〕 ページ構成力を養う。
7	雑誌・映画パンフレット制作③（制作）構成案をもとに制作を行う。レイアウトや構成を調整しながら制作を進める。	構成案・ラフをもとにページ制作を行う。	〔学習目的〕 ページ構成力を養う。
8	雑誌・映画パンフレット制作④（講評）制作した作品を学生全体で共有し、意見交換・講評する。ページ構成やレイアウト、ビジュアルの見せ方について解説し、それぞれの作品の特徴や表現方法について共有する。また、ページ展開における統一感や視線誘導、情報の整理方法についても解説する。	制作したページデザインを提出し、コンセプトや制作意図について説明する。講評を通して自身の作品を振り返り、構成やレイアウト、ビジュアルの見せ方について改善点を整理する。また、今後の制作に向けて自身の得意な表現や課題点を言語化する。	〔学習目的〕 ページデザインにおける構成力やレイアウト力を高めるとともに、講評を通して多様な表現方法を学び、今後の制作に活かす力を養うことを目的とする。
9	ブランディングデザイン①ブランドデザインの考え方について解説する。ブランドとは何か、コンセプト設計やターゲット設定、ブランドの方向性について事例を用いながら説明する。ブランドの世界観を構築するための要素について理解し、制作するブランドのテーマ設定を行う。学生それぞれが好きなものや興味のある分野をもとにブランド設定を行い、コンセプト設計を進める。	自身の興味や関心をもとに架空のブランドを設定し、ブランドコンセプトを作成する。ブランドの特徴やターゲット、世界観を整理し、ブランドの方向性を決定する。	〔学習目的〕 ブランド設計の考え方を理解し、コンセプト設計の力を養うことを目的とする。
10	ブランディングデザイン②ネーミング制作。ブランドネーミングの考え方について解説する。ブランドのコンセプトや世界観に基づいたネーミングの作り方について学ぶ。複数のネーミング案を検討し、方向性を決定する。	ブランドコンセプトをもとにネーミング制作を行う。複数のネーミング案を制作し、最終案を決定する。複数案を制作するコンセプトに基づいたネーミングとする	〔学習目的〕 ブランドコンセプトを言語化する力を養うことを目的とする。
11	ブランディングデザイン③ロゴ制作①（発想）ロゴデザインの考え方について解説する。ブランドのコンセプトやネーミングをもとに、ロゴの方向性を検討する。複数のラフ案を制作しながらアイデア出しを行う。	ブランドコンセプトに基づいたロゴ制作を行う。複数のラフ案を制作し方向性を決定する。	〔学習目的〕 ブランドの世界観をロゴとして表現する力を養うことを目的とする。
12	ブランディングデザイン④ロゴ制作②（制作） 前回制作したラフをもとにロゴ制作を行う。形やバランス、視認性を意識しながら完成度を高める。個別指導を行いながら制作を進める。	ロゴ制作を行い完成度を高める。	〔学習目的〕 ロゴデザインの構成力を養うことを目的とする。
13	ブランディングデザイン⑤ビジュアル制作ブランドの世界観を表現するビジュアル制作を行う。キービジュアルやメインビジュアルを制作し、ブランドイメージを視覚的に表現する。	ブランドのキービジュアル制作を行う。ブランドの世界観やコンセプトをもとにビジュアル制作を行う。	〔学習目的〕 ブランドの世界観をビジュアルとして表現する力を養う。
14	ブランディングデザイン⑥ブランド展開制作ブランドの展開方法について解説する。ショップカードやポスター、パッケージなどの展開物制作を行う。	ブランド展開物の制作を行う。複数の展開物を制作しブランドの統一感を意識する。	〔学習目的〕 ブランドの展開力を養うことを目的とする。
15	ブランディングデザイン⑦講評・プレゼンテーション。制作したブランドの講評を行う。コンセプトやビジュアル、展開方法について解説する。プレゼンテーションを行い制作意図を共有する。	制作したブランドのプレゼンテーションを行う。コンセプトや制作意図について説明する。	〔学習目的〕 ブランド設計から展開までの理解を深めることを目的とする。
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： 佐藤 瞳	
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:有限会社HOPグラフィックデザイナー/株式会社ダイスプロジェクト グラフィックデザイナー、アートディレクター、クリエイターディレクター、プロデューサー		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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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を聞き事例を知る。	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： 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、今後の進捗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】		
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： 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て、説得力のある企画・デザイン・ディレクション力を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	マインドマップで思考を整理する	
2	音をビジュアル化 ①	マインドマップ演習①	
3	音をビジュアル化 ②		
4	音をビジュアル化 ③		
5	音をビジュアル化 プレゼンテーション		
6	五感をデザインする ①	マインドマップ演習②	
7	五感をデザインする ②		
8	五感をデザインする ③		
9	五感をデザインする ④		
10	五感をデザインする プレゼンテーション		
11	卒制企画 ①	マインドマップ演習 ③	
12	卒制企画 ②		
13	卒制企画 ③		
14	卒制企画 ④		
15	卒制企画 プレゼンテーション		
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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省/キャリアコンサルタント/キャリアコンサルタント技能士 試験委員		講義種別： 講義	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ❖本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ❖講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成 個別対応	第1回 ES／履歴書／自己PR／ガクチカ作成	
2	第2回 求人票の見方		
3	第3回 労働・雇用に関する基礎知識 1 労働法とは？		
4	第4回 労働・雇用に関する基礎知識 2 社会保険とは？		
5	第5回 給与明細の見方 マナープラン作成	第5回 マナープラン作成	
6	第6回 企業研究の方法 Job tag	第6回 企業研究 ワークシート作成	
7	第7回 グループディスカッション演習	第7回 グループディスカッション演習	
8	第8回 面接の質問と答え方		
9	第9回 ビジネス電話の基本 電話での求人の問い合わせ演習	第9回 電話での求人問い合わせ演習	
10	第10回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：挫折経験 面接指導（個別）		
11	第11回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：みんなで協力して 成し遂げたこと 面接指導（個別）	第11回 ES 個別テーマ「みんなで協力して成し遂げた事」作成	
12	第12回 グループ面接演習	第12回 グループ面接演習	
13	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務 ケーススタディ	
14	第14回 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		
15	第15回 組織人としての心構え 2 まとめ／3年後のキャリアプラン作成		
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。 ・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： 藤松 杏月	
科目名： 3年後期 卒業制作ゼミ 藤松		3学年	後期
担当者実務経験： 株式会社 楢円形/テレQ「土〜ルデンタイム」新聞広告/家と暮らし「器にまねぶ」特集ページ		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	プレ・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。		