

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎1	グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
0.50単位（15時間）	必須		種田真幸 西川覚
授 業 の 概 要			
・ 専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・ 日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・ その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する（HR的内容）			
授業終了時の到達目標			
・ 自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・ 就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・ 物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る			
実務経験有無	実務経験内容		
有	建材メーカーにて技術指導・教育に従事（種田） 人材総合サービスにて人材育成支援に従事（西川）		
時間外に必要な学修			
良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること （日々の振り返りと反省と反復）			
回	テ ー マ	内 容	
1	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について （社会人基礎で学ぶ内容について）	
2		話の聴き方 （メモ、スケジュール管理の重要性）	
3		偶然がつくる人生 →宿題①	
4		モノの見方① →宿題②	
5		モノの見方② →宿題③	
6	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る① →宿題④	
7		就職活動の世界を知る② →宿題⑤	
8	文章による表現の仕方を学ぶ	履歴書の書き方と伝え方+履歴書を作成する （左半分）→宿題⑥	
9		自分を知る工夫① （自己分析）	
10		自分を知る工夫② （他己分析）	
11		文章の書き方と構成の仕方 （自己紹介文作成）	
12		文章の書き方と構成の仕方 （自己紹介文作成）→課題①	
13		文章の書き方と構成の仕方 （自己紹介文+記入）	
14		文章の書き方と構成の仕方 （趣味特技・特記事項作成）	
15		文章の書き方と構成の仕方 （趣味特技・特記事項+記入）	
教科書・教材		評価基準	評価率
テキスト： 熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		出席・授業態度・取り組み方 宿題①～⑥・提出課題 評価①	60％ 40％
			その他 質問はメールにて 受け付けます

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎 2	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
0.50単位（15時間）	必須		種田真幸 西川 覚
授 業 の 概 要			
・ 専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・ 日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・ その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する（HR的内容）			
授業終了時の到達目標			
・ 自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・ 就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・ 物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る			
実務経験有無	実務経験内容		
有	建材メーカーにて技術指導・教育に従事（種田） 人材総合サービスにて人材育成支援に従事（西川）		
時間外に必要な学修			
良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること （日々の振り返りと反省と反復）			
回	テ ー マ	内 容	
1	文章による表現の仕方を学ぶ	資格・検定の記入 →課題②	
2	情報の集め方を学ぶ	情報収集編 （学校メールの活用+情報収集の方法）	
3		求人票の見方を知る	
4		興味のある仕事について調べる →宿題⑦	
5		興味のある仕事について調べる （志望動機を考える）	
6		興味のある仕事について調べる （志望動機を考える+記入）	
7	言葉での表現の仕方を学ぶ	考え方（その1）①②	
8		他の学生との違いをアピールする方法	
9		企業の話しを聞こう	
10		面接のポイントを理解する	
11	進路について考える	進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入 →課題③	
12		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
13		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
14		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
15		進路面談（進路調査票記入+履歴書）記入	
教科書・教材		評価基準	評価率
熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		出席・取り組み方 宿題①～⑦	60%
		提出課題評価①～③	40%
			質問はメールにて受け付けます

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
手書きPOP演習		グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）		必須		鈴木成実
授 業 の 概 要				
◆POP文字の書き方を覚え、実際に使って作品を作り上げる。				
授業終了時の到達目標				
◆目的に応じたPOPを、手書きで見やすく分かりやすいデザインで1枚作成することができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		穴吹卒業後、デザイン事務所6年勤務。後、POPライターとしての実務経験有り。		
時間外に必要な学修				
日頃からPOPを見つけたら、サイズや配色、レイアウトの違いを意識してみるようにしてみてください。その場所ではどんなPOPが制作されていて、どんなPOPが必要とされているのか、勉強になります。				
回	テ ー マ		内 容	
1	【第一章】文字の練習と、見やすいレイ		●全15回授業の目標、到達地点となる目的を全員で確認する。	
2	●手書きPOPの練習_1 ●「売り上げがアップするPOPとは？」について考える。		●「売り上げがアップするPOPとは？」について考える。 ●引き続きなぞり書きの練習。個人のペースに合わせて、お手本を見ながら手書き文字の練習をする（ひらがな、カタカナ、画数の少ない漢字）	
3	●手書きPOPの練習_2		ステップに合わせて用意のされた練習用紙を使って、個人のペースに合わせてひたすら書く練習を行う。	
4	●手書きPOPの練習_3 ●「POPの構成とデザイン」について考える。		●「POPの構成とデザイン」について考える。 ●お題に合わせてレイアウトを考えて書く。 ●個人のペースに合わせてひたすら書く練習を行う。	
5	●袋文字にチャレンジ！		●袋文字にチャレンジする。その際の注意点とポイントを共有。 ●個人のペースに合わせてひたすら書く練習を行う。	
6	●課題1の制作_① （A5ショーカード制作）		課題制作の時間（1/3） 個人で練習する、もしくは課題に取り組む	
7	●課題1の制作_② （A5ショーカード制作）		課題制作の時間（2/3） 個人で練習する、もしくは課題に取り組む	
8	●課題1の制作_② （A5ショーカード制作）		課題制作の時間（2/3）提出 個人で練習する、もしくは課題に取り組む	
9	【第二章】イラストを添えた手書きPOPにチャレンジ！ ●人物を描く		●人物を描くためのポイントを学ぶ。 「バランス」と「パーツ」を覚えるだけでイラストを描くことができる。 練習問題を活用して、実際に手を動かしながら学ぶ。	
10	●「もの（商品・道具）」を描く		●「もの（商品・道具）」を描くためのポイントを学ぶ。 パーツ（遠近法）について理解し、立体的な描写を描けることで表現幅を広げる。	
11	●イラストのついた手書きPOPを書けるようになろう！		お題を選び、その商品の特徴を理解した上でPOPを自由に書く練習を行う。	
12	●課題2の制作_① （A5ショーカード制作（※イラスト付き））		課題制作の時間（1/3） 個人で練習する、もしくは課題に取り組む	
13	●課題2の制作_② （A5ショーカード制作（※イラスト付き））		課題制作の時間（2/3） 個人で練習する、もしくは課題に取り組む	
14	●課題2の制作_③ （A5ショーカード制作（※イラスト付き））		課題制作の時間（3/3） 個人で練習する、もしくは課題に取り組む	
15	●課題2の制作_展示 （A5ショーカード制作（※イラスト付き））		課題の展示と講評	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		到達目標に即して各課題の実技及び到達度で評価する。	100.00%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
広告論1	グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		広本理絵
授 業 の 概 要			
広告についてのクリエイティブ思考のための方法論を学習する。（講師の制作プロダクションから広告会社まで多岐にわたるクリエイター経験を通じて、広告クリエイティブに対する幅広い視野と柔軟な発想力を伸ばせるよう指導する）●クリエイティブ概論（自分のクリエイティブの育て方）＝クリエイターとして成長していくための姿勢や視点、意識を学ぶ ●課題実践（考える、表現する、提案する）＝各テーマに沿った課題と、企画～プレゼンまでを体験			
授業終了時の到達目標			
・「視点」＝広告や社会、人について、自分なりの観点でとらえることができる。 ・「姿勢」＝広告について基礎的な要素を理解し提示課題に取り組むことができる。 ・「勇気」＝提示課題について自分なりのアイデアを企画・提案することができる。（発展的目標＝A評価） ・「視点」＝広告や社会、人について自分の観点でとらえ仮説を考えることができる。 ・「姿勢」＝広告についての基礎的な要素をふまえ、提示課題に対し独自のアイデア創出に調整しすることができる。 ・「勇気」＝提示課題についてユニークなアイデアを企画・提案することができる。□			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告代理店・広告制作会社での広告企画制作（クリエイティブディレクター、コピーライター、CMプランナー）		
時間外に必要な学修			
提示課題が時間内に完成しない場合、時間外で取り組んでください。日常的に広告を意識して興味、関心、疑問を持つよう心がけること。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション	講師の制作履歴を紹介しつつ、広告について興味関心を持つ下地を整える。課題①気になる広告	
2	広告って何だろう。＝広告の歴史①	広告発祥から昭和初期までの広告を知る。課題＝自分が気になる広告	
3	広告って何だろう。＝広告の歴史②	TV放送開始から2000年代までの広告を知る。	
4	広告って何だろう。＝広告の歴史③	現代の広告を知る。	
5	課題①発表「自分が気になる広告」	発表とディスカッション	
6	課題①発表「自分が気になる広告」	発表とディスカッション＋「自分の物差しを育てる」＝コンセプト、5W2H	
7	広告って何だろう。＝媒体としかけ	各メディアの概要を知る＋ワークショップ課題「メディアとしかけを考える」	
8	課題②＝媒体としかけを考える	前回から引き続き、メディアとしかけのアイデアを考えてまとめる	
9	課題②発表＝自分が考えた媒体としかけ	各人が考えたアイデアを発表＋「ネット拡散のヒント」	
10	広告って何だろう。＝マーケティング	マーケティングの基礎知識＋「マーケティング思考のクリエイティブ事例」	
11	課題③＝部屋の住人プロファイリング	とある部屋の住人を与えられた資料でプロファイリングする＋発表	
12	広告制作入門＝アイデア	アイデアを考える方法、道筋を知る	
13	広告制作入門＝アイデアトレーニング① 課題④	出題した問題をせ制限時間内で考える	
14	広告制作入門＝アイデアトレーニング② 課題⑤	出題した問題をせ制限時間内で考える	
15	広告制作入門＝ソーシャルグッド＋総合課題・課題⑥オリエン	ソーシャルグッドの事例紹介＋総合課題の提示と考え方のガイダンス	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナル資料（校内限）		出席と課題で評価	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
広告論2	グラフィックデザイン学科／1年	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		広本理絵
授 業 の 概 要			
広告についての基本的な知識、およびクリエイティブ思考のための方法論を学習する。（講師の制作プロダクションから広告会社まで多岐にわたるクリエイター経験を通じて、広告クリエイティブに対する幅広い視野と柔軟な発想力を伸ばせるよう指導する） ●広告概論（広告って何だろう）＝広告の基礎知識や注目すべきトレンドなどを事理を交えて学ぶ ●クリエイティブ概論（自分のクリエイティブの育て方）＝クリエイターとして成長していくための姿勢や視点、意識を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
（到達目標） ・「視点」＝広告を通じて世の中や人の気持ちを見つめる視点を持つこと。 ・「姿勢」＝常に興味と疑問を持ち自ら知ろうとする姿勢を持つこと。 ・「勇気」＝失敗を恐れず自ら表現し人に伝えていく勇気を持つこと。（基本目標＝C評価以上） ・「視点」＝広告を通じて人や社会への興味関心を持つことができる。 ・「姿勢」＝広告についての基礎的な要素を確認することができる。 ・「勇気」＝提示課題について自分の言葉で提案することができる。（標準目標＝B評価以上）			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告代理店・広告制作会社での広告企画制作（クリエイティブディレクター、コピーライター、CMプランナー）		
時間外に必要な学修			
提示課題が時間内に完成しない場合、時間外で取り組んでください。日常的に広告を意識して興味、関心、疑問を持つよう心がけること。			
回	テ ー マ	内 容	
1	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	社会的課題を見つけ、その課題の中身を整理把握	
2	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	総合課題の企画制作＋事例紹介	
3	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	プレゼンテーションの方法＋総合課題の企画制作	
4	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	総合課題の企画制作仕上げ＋企画のまとめ方アドバイス	
5	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	課題のまとめ方＋課題をまとめる	
6	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	課題のまとめ方＋課題をまとめる	
7	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	評価ディスカッション	
8	広告制作入門ー考える、まとめる、伝える。	評価ディスカッション	
9	広告制作入門＝コピーとデザイン①	コピーとデザイン・レイアウトの関係を学ぶ＋実践課題	
10	広告制作入門＝コピーとデザイン②	実践課題の取り組み	
11	広告制作入門＝コピーとデザイン③	実践課題の取り組み＋発表、講評	
12	広告制作入門＝コピーについて①	言葉で伝えること。コピーのポイント＋実践演習	
13	広告制作入門 コピーについて②	言葉で伝えること。コピーのポイント＋実践演習	
14	広告制作入門 TVCM＋みんなが1番いいと思った 広告発表会	CM事例紹介＋TVCM企画実践・コンテ作成＋各人の発表	
15	広告論最終講義「実例で全部みせちゃうぞ編」	講師の仕事の出来上がるまでの道のり	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナル資料（校内限）		出席と課題で評価	100.0%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Illustrator		グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		年盛覚
授 業 の 概 要				
Illustratorの機能と基本的な操作を学ぶ。サーティファイIllustratorクリエイター能力認定試験、スタンダード級の合格を目指す。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標：C以上) ・ Adobe illustratorの基本操作を理解している。 (標準目標：B以上) ・ Adobe illustratorの基本操作・応用操作を理解している。 ・ Adobe illustratorの検定問題を7割正解できる。 (発展的目標：A) ・ Adobe illustratoの基本操作・応用操作を理解したうえで、スピーディーに制作することができる。 ・ Adobe illustratorの検定問題を8割正解できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
なし				
時間外に必要な学修				
使ってみることが一番のソフト習得への近道です。真似してみたいロゴや、新機能のチュートリアルなどを見て、実際にIllustratorを操作して使ってみましょう！				
回	テ ー マ	内 容		
1	オリエンテーション・イラストレーターの説明	教員自己紹介、Illustratorでできること、Illustratorデータづくりのいろは、Illustratorと仲良くなろう、教科書P2～P15 Illustratorの基本操作		
2	Illustratorのインターフェースと基本操作・各種ツールの操作確認1	教科書P16～P43 各ツールの意味と操作方法を学ぶ。オブジェクトの基本操作		
3	各種ツールの操作確認2	教科書P44～65 カラー設定、レイヤー、クリッピングマスク		
4	各種ツールの操作確認3	教科書P66～P75 文字編集の基本操作		
5	ペンツールの使い方	教科書P76～86 ペンツールを用いたベジェ曲線の作成		
6	オブジェクトの応用操作	教科書P88～P111 多角形ツール、線、オブジェクトのガイド化		
7	カラー設定の応用、グラデーションほか	教科書P112～P127 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス、不透明マスク		
8	レイヤーの応用操作、文字ツールと文字・段落パネルほか	教科書P128～P147 文字入力と各種設定について		
9	パスの応用操作ほか	教科書P148～P164 ブレンドツールほか		
10	理解度確認	Illustratorの知識・技術について、理解度の確認をする。ショートカットテスト		
11	検定模擬問題1	試験問題集 模擬問題①・解説		
12	検定模擬問題2	試験問題集 模擬問題②・解説		
13	検定模擬問題3	試験問題集 模擬問題③・解説		
14	検定模擬問題4	試験問題集 模擬問題④・解説		
15	検定模擬問題5・まとめ	試験問題集 模擬問題(各自自信のない問題をする)・テストの心構え・まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
IllustratorクイックマスターCC Illustratorクリエイター能力認定試験問題集		理解度	100.0%	夏休み前に検定試験を実施の予定。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
Photoshop	グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		鈴木成実
授 業 の 概 要			
Adobe Photoshop CCの基礎的な知識を身に付ける。 目的に合わせて行うPhotoshopによるレタッチ（色の補正、汚れやゴミの削除、合成、画像の修正や加工）を習得する。			
授業終了時の到達目標			
Adobe Photoshop CCによるレタッチ（色の補正、汚れやゴミの削除、合成、画像の修正や加工）を学び、目的に応じた加工ができるようになる。 必要に応じて、他ソフトとの使い分けができるようになる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	穴吹卒業後、デザイン事務所にてイラストレーション、グラフィックデザインを担当。		
時間外に必要な学修			
日常の中で撮影された画像を、自分なりにPhotoshopで加工して実践する。			
回	テ ー マ	内 容	
1	Photoshopの基本操作_1	●Photoshopの特徴、基本操作	
2	Photoshop基本操作_2 選択範囲の作成_1	●【Chapter1】Photoshopの基本操作_続き	
3	選択範囲の作成_3	●選択ツールを使用して適切な範囲を選択できる ●【Chapter2】選択範囲の作成	
4	画像解像度を学ぶ	●画像の移動と変形 ●画像の再サンプルの仕組みを学ぶ	
5	画像の移動と変形	●【Chapter3】画像の移動と変形_続き ●画像のコピーやペーストの方法を学ぶ	
6	カラーモードと色調補正_続き	●画像の移動と変形_続き ●カラーモードと色調補正	
7	基本的なブラシツールの使い方を学ぶ レタッチ系のツールを使って画像の修整方法を学ぶ	●p.190～195〔レベル補正〕と〔トーンカーブ〕について学習 ●画像に線を描画したり、塗りつぶすためのペイントツールについて学ぶ	
8	レタッチ系のツールを使って画像の修整方法を学ぶ_続き ツールに続いて、ペイント系のコマンドについて学ぶ レイヤーの操作を知ろう	画像にさまざまな特殊効果を適用するレタッチツールを使用して、画像の修整方法を学習する	
9	レイヤーの操作を知ろう_続き	●【Chapter6】レイヤー操作 ●その他のレイヤー機能	
10	レイヤーの操作を知ろう_続き パスとシェイプについて理解する	●その他のレイヤー機能_2 ●パスとシェイプ	
11	小テストで自分の実力を測ろう シェイプを理解して扱えるようになる	○photoshop検定試験の問題を解いてみる ●パスとシェイプ_2	
12	photoshopのテキストツールを理解しよう フィルターを使って様々な特殊効果を試してみる	●テキスト ●フィルター	
13	画像の入出力 複数の色調補正ツールを使って写真の加工を完成させる	●画像の入出力	
14	コラージュ制作	これまで習得したPhotoshopの技術を応用して、コラージュ作品を制作する。	
15	コラージュ制作_続き	これまで習得したPhotoshopの技術を応用して、コラージュ作品を制作する。	
教科書・教材		評価基準	評価率
Photoshopクイックマスター		到達目標に即して各課題の実技及び到達度で評価する	100.00%
			質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP基礎Ⅰ		グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		寺本麻衣子
授 業 の 概 要				
グラフィックソフト (Adobe Illustrator CC、Adobe Photoshop CC) を使用して、印刷物を制作する技術を学ぶ。 加えて、豊かなデザイン表現につながる印刷・デザインに関する知識を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
「期限内で、正確なデザインデータをつくらることができる」 C 最低限必要なことを知り、印刷可能なデータをつくらることができる B 基本的なデータのつくり方を身に付け、制限時間内にデータをつくらることができる A データのつくり方を覚え、短い時間で正確にデータをつくらることができる				
「伝えるためのレイアウトができる」 C 第三者に伝えるための、最低限のレイアウト知識を知っている B 基本的なレイアウトの知識を身に付け、制作に活かせる A 基本的なレイアウトの知識を応用して、自分なりのアイデアのある制作ができる				
「メディアやターゲットの特性を考慮して、題材を的確に伝えるデザインができる」 C メディアやターゲットの特性を知り、デザインを考えることができる。 B メディアやターゲットの特性に配慮し、題材を伝えるデザインに活かすことができる A メディアやターゲットの特性に配慮したうえで、題材について「手元に置いておきたいくなる」「記憶に残る」ようなデザインができる”				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社での広告等の制作に関する実務経験		
時間外に必要な学修				
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。 また復習など、早く正確に作業ができるよう自主的な練習を行う。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。				
回	テ ー マ		内 容	
1-2	「DTPについて」 イントロダクションⅠ		授業での約束/自分が好きなもの紹介大会①	
3-4	「DTPについて」 イントロダクションⅡ		DTP：デスクトップパブリッシングについて説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する。/自分が好きなもの紹介大会②	
5-6	「入稿データ」 一緒につくろう、ダイレクトメール①		印刷物が出来上がるまでの流れを説明し、入稿データを作成する必要性について理解する。/基礎的なデザインデータの制作	
7-8	「トンボ」 一緒につくろう、ダイレクトメール②		印刷物を裁断する際の位置指定や、ぬりたしの必要性について学ぶ。コーナー・センタートンボの役割を理解する。/基礎的なデザインデータの制作	
9-10	「トンボ」 一緒につくろう、ダイレクトメール③		基礎的なデザインデータの制作	
11-12	「トンボ」 一緒につくろう、ダイレクトメール④		基礎的なデザインデータの制作	
13-14	「トンボ」 一緒につくろう、ダイレクトメール⑤		基礎的なデザインデータの制作	
15-16	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー①		フォント情報をオブジェクト(図形)情報に変更する重要性和設定方法について学び、理解する。 /＜アイデア出し＞＜データ制作＞	
17-18	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー②		＜データ制作＞	
19-20	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー③		＜データ制作＞	
21-22	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー④		＜データ制作＞＜プリントアウト＞＜仕上げ＞	
23-24	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくらう ①		[課題の目的・必要な考え方と技術]＜アイデア出し＞	
25-26	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくらう ②		＜アイデア出し＞＜データ制作＞	
27-28	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくらう ③		＜データ制作＞	
29-30	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくらう ④		＜データ制作＞	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じて紹介します。		到達目標を鑑み、 各課題の完成度合に 応じて評価します。	100%	課題のチェックや質問・ 相談大歓迎です。前もって メールなどで申し込んで もらえると、確実に時間 が取れるのでお互いの ために良いと思います

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP基礎2	グラフィックデザイン学 科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		寺本麻衣子
授 業 の 概 要			
グラフィックソフト(Adobe Illustrator CC、Adobe Photoshop CC)を使用して、印刷物を制作する技術を学ぶ。 加えて、豊かなデザイン表現につながる印刷・デザインに関する知識を身に付ける。			
授業終了時の到達目標			
「期限内で、正確なデザインデータをつくることができる」 C 最低限必要なことを知り、印刷可能なデータをつくることができる B 基本的なデータのつくり方を身に付け、制限時間内にデータをつくることができる A データのつくり方を覚え、短い時間で正確にデータをつくることができる			
「伝えるためのレイアウトができる」 C 第三者に伝えるための、最低限のレイアウト知識を知っている B 基本的なレイアウトの知識を身に付け、制作に活かせる A 基本的なレイアウトの知識を応用して、自分なりのアイデアのある制作ができる			
「メディアやターゲットの特性を考慮して、題材を的確に伝えるデザインができる」 C メディアやターゲットの特性を知り、デザインを考えることができる。 B メディアやターゲットの特性に配慮し、題材を伝えるデザインに活かすことができる A メディアやターゲットの特性に配慮したうえで、題材について 「手元に置いておきたくなる」「記憶に残る」ようなデザインができる”			
実務経験有無	実務経験内容		
有	印刷会社での広告等の制作に関する実務経験		
時間外に必要な学修			
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。 また復習など、早く正確に作業ができるよう自主的な練習を行う。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。			
回	テ ー マ	内 容	
31-32	「DTP業務について」つくってもらう、く らせてもらう①	DTP業務の役割について説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する。/<打ち合わせ①><アイデア出し>	
33-34	「DTP業務について」つくってもらう、く らせてもらう②	<打ち合わせ②><データ制作>	
35-36	「DTP業務について」つくってもらう、く らせてもらう③	<データ制作>	
37-38	「DTP業務について」つくってもらう、く らせてもらう④	<打ち合わせ③><仕上げ、納品>	
39-40	「クオリティ管理について」届け、この 思い！ DMをつくらう ①	入稿データの管理方法について理解し、適切なデータ管理の重要性を理解する。/[課題の目的・必要な考え方と技術]<アイデア出し>	
41-42	「クオリティ管理について」届け、この 思い！ DMをつくらう ②	デザインを行う目的を明確化できる。レイアウトを行う際、情報の整理を的確に行うことを理解する。 /<アイデア出し><データ制作>	
43-44	「クオリティ管理について」届け、この 思い！ DMをつくらう ③	<データ制作> ※初稿提出	
45-46	「クオリティ管理について」届け、この 思い！ DMをつくらう ④	<データ制作> ※最終提出	
47-48	「スケジュール管理について」飲食店の 記事をつくらう ①	品質、コスト、納期、リスクを明確にし、手戻りの少ない計画の重要性を理解する。/[課題の目的・必要な考え方と技術]<アイデア出し>	
49-50	「スケジュール管理について」飲食店の 記事をつくらう ②	<アイデア出し><データ制作>	
51-52	「スケジュール管理について」飲食店の 記事をつくらう ③	<データ制作> ※初稿提出	
53-54	「スケジュール管理について」飲食店の 記事をつくらう ④	<データ制作> ※最終提出	
55-56	「理解度確認」1年のまとめ①	DTPオペレーターに必要な知識・技術ついて、理解度の確認をする。	
57-58	「理解度確認」1年のまとめ②		
59-60	「理解度確認」1年のまとめ③		
教科書・教材		評価基準	評価率
必要に応じて紹介します。		到達目標を鑑み、 各課題の完成度合に 応じて評価します。	100%
			課題のチェックや質問・相談 大歓迎です。前もってメール などで申し込んでもらえる と、確実に時間が取れるので お互いのために良いと思いま す

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		向井 陽子
授 業 の 概 要			
主に毎週デッサンを描き続ける授業です。 描くべきモチーフの特徴を捉え、リアリティとは何から発生するのかを考えて描いていきましょう。 1枚目より2枚目、2枚目より3枚目と身についたことをしっかりと振り返ることが重要です。			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C評価以上) 適度な手の扱いが身につく。（線のスピード感や筆圧など） パースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。 コントラスト差や余白バランスを意識できる。 （標準目標：B評価以上） 必要に応じて鉛筆の使いわけができる。（濃さ、ハッチング、シェーディング） 正しくパースを描ける。 コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。 （発展的目標：A評価） 正しい姿勢、イーゼルの位置で描いており、必要に応じて鉛筆の使いわけができる。（濃さ、ハッチング、シェーディング） 長時間描き続ける集中力を身につけている。 複数のモチーフの位置関係を理解し、遠近、明暗、構図を意識し表現できる。 モチーフの特徴（質感など）を理解し表現できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
無			
時間外に必要な学修			
身の回りにある立体物を鉛筆でスケッチする。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション 演習/ストロークの練習	・デッサン力とはどういった能力なのか？ ・鉛筆の削り方 ・イーゼルの立て方、描く時の姿勢 ・鉛筆の持ち方	
2	課題①石膏立方体	・パースの基本 ・長さの計り方 ・影の意識	
3	課題②石膏円柱	・パースの基本 ・遠近表現 ・同心円のパース ・曲面の表現	
4	課題③黒白のもの	・パースの基本 ・各鉛筆の使い方・用途	
5	課題④立方体と円柱と黒いもの	・パースの基本 ・コントラスト	
6	課題④立方体と円柱と黒いもの	・パースの基本 ・コントラスト	
7	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	・質感の描き分け ・空間の表現 ・柄やしわの描写	
8	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	・質感の描き分け ・空間の表現 ・柄やしわの描写	
9	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	・質感の描き分け ・空間の表現 ・柄やしわの描写	
10	課題⑥ワインボトル	・円柱と円錐の組み合わせ ・透過表現	
11	課題⑥ワインボトル	・円柱と円錐の組み合わせ ・透過表現	
12	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	・モチーフ間の空間とパースの捉え方 ・今までの授業内容の際確認	
13	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	・モチーフ間の空間とパースの捉え方 ・今までの授業内容の際確認	
14	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	・モチーフ間の空間とパースの捉え方 ・今までの授業内容の際確認	
15	まとめ 講評	講評 全体講評、成果の確認 作品返却（保管方法の確認）	
教科書・教材		評価基準	評価率
鉛筆、練り消しゴム、ガーゼ、クロッキー帳、カッターナイフ		到達目標に即して各課題の提出	100.0%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン基礎1		グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）		必須		大段 勝義
授 業 の 概 要				
Web制作における全体のフローやツール、コーディングに関する知識に触れ、基本的な操作方法やWebデザインに関する考え方を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
Web制作ツール（Figma・Visual Studio Code）の操作を行うことができる。AIを用いてある程度のサイトを構築することができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
月次サイト研究レポート（30分～1時間/月） 休み明けテストの勉強 オリジナルサイトにかかる素材の準備				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション・Figmaインストール・超基礎		カリキュラムの説明・Figmaを端末にインストールして、基本的な操作を覚える	
2	月次課題説明・VSCodeインストール・超基礎		毎月提出するレポート課題の説明 VSCodeを端末にインストールして基本的な操作を覚える	
3	Figma基本操作・Figmaデザインカンブ1-1		Figmaの基本的な使い方を覚える	
4	Figmaデザインカンブ1-2・Figmaデザインカンブ1-3		簡単なデザインカンブを作り、自分オリジナルのものに変えてみる	
5	HTML基礎		HTMLの基礎を学ぶ	
6	CSS基礎		CSSの基礎を学ぶ	
7	Figmaサイト模写		FigmaでWebサイトデザインを模写してみる	
8	Figmaサイト模写		FigmaでWebサイトデザインを模写してみる	
9	CSS基礎続き		CSSの基礎を学ぶ	
10	VSCodeサイト模写		簡単なサイトを作ってみる	
11	サイトデザインの前にすること ワイヤーフレームの書き方		マーケティング的な考え方を学ぶ ユーザー目線で情報を整理する方法を学ぶ	
12	オリジナルサイトのワイヤーフレームを考える		テーマを決めてオリジナルサイトのワイヤーを考える	
13	VSCodeサイト模写続き		簡単なサイトを作ってみる	
14	ワイヤーフレーム確定・デザイン開始		オリジナルサイトのデザインに取り掛かり、休み中に集めるべき素材を把握する	
15	デザイン続き・休み明けテスト確認		休み明けテストの予習を行う	
教科書・教材			評価基準	評価率
初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門			到達度	100%
				分からないところは早めに質問すること。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン基礎2		グラフィックデザイン学科／1年	2026／後期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）		必須		大段 勝義
授 業 の 概 要				
前期の知識を使い、自分で決めたテーマのオリジナルサイトを構築する。企画、情報設計、デザイン、サイト構築まで一貫して行うことで、実務のフローを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのサイトを1つ構築する。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
月次サイト研究レポート（30分～1時間/月） オリジナルサイトにかかる素材の準備				
回	テ ー マ		内 容	
1	休み明けテスト オリジナルサイトデザイン実習		休み明けテストの確認 オリジナルデザインの制作	
2	オリジナルサイトデザイン実習		オリジナルデザインの制作	
3	オリジナルサイトデザイン実習		オリジナルデザインの制作	
4	オリジナルサイトデザイン実習		オリジナルデザインの制作	
5	オリジナルサイトデザイン実習		オリジナルデザインの制作	
6	オリジナルサイトデザイン実習		オリジナルデザインの制作	
7	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
8	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
9	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
10	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
11	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
12	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
13	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
14	オリジナルサイトコーディング実習		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
15	オリジナルサイトコーディング実習・成果物発表		オリジナルデザインのサイトのコーディング実装	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門		到達度	100%	分からないところは早めに質問すること。

作成者：田中直美

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
映像編集基礎 1	グラフィックデザイン学科/1年	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1 単位（30時間）	必修		田中直美	
授 業 の 概 要				
誰かに、伝えたい情報があった場合、皆さんはどうしますか？言葉や文章をメールやSNSを使って伝えたりしますよね。それでもよくわからない時は、写真やイラストをつかって、そのものの姿を見せたり、図解で説明したりしますよね。言葉や、文章、イラストや、写真のように、映像をコミュニケーションツールの一つとして自由に扱えるようになるための授業が、この授業でやりたいことです。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標＝C評価以上) ・教員の解説に従って、作業を完成させることができる。 (標準目標＝B評価以上) ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。 ・課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標＝A評価) ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティある作品制作ができている。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	愛媛CATVにて制作部に9年間所属。企画・撮影・編集の仕事に従事。			
時間外に必要な学修				
積極的にTV番組を見てほしい。どんな番組でも、カット割りがされていて、撮影の勉強になります。また、テロップのデザインなども非常に参考になるので、バラエティ、スポーツ、歌番組などありとあらゆるジャンル見てほしいです。				
回	テ ー マ	内 容		
1	初めに	授業内容説明、自己紹介、GW宿題説明		
2	課題1ヒロデン動画編集1	PremierPro の使い方1：フォルダーの作り方		
3	課題1ヒロデン動画編集2	PremierPro の使い方2：読み込み・編集		
4	課題1ヒロデン動画編集3	PremierPro の使い方3		
5	課題1ヒロデン動画編集4	完成提出		
6	モザイク処理について	オブジェクトマスクツール使ってみよう！		
7	課題2直島ムービー1	フォルダーの作成。名前の付け替え。読み込み		
8	課題2直島ムービー2	修正が来ても大丈夫な方法の紹介		
9	課題2直島ムービー3	編集、荒編の完成		
10	課題2直島ムービー4	カラーコレクション、カラーグレーディング		
11	課題2直島ムービー5	テロップ、SEを付ける		
12	課題2直島ムービー6	編集作業		
13	課題2直島ムービー7	編集作業		
14	課題2直島ムービー8	完成提出		
15	課題2直島ムービー9	講評会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
%教科書・教材%		課題1：GW動画	40%	
		課題2：直島ムービー	60%	

作成者:田中直美

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
映像編集基礎 2		グラフィックデザイン学科/1年	2026/後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
1 単位（30時間）		必修		田中直美
授 業 の 概 要				
誰かに、伝えたい情報があった場合、皆さんはどうしますか？言葉や文章をメールやSNSを使って伝えたりしますよね。それでもよくわからない時は、写真やイラストをつかって、そのものの姿を見せたり、図解で説明したりしますよね。言葉や、文章、イラストや、写真のように、映像をコミュニケーションツールの一つとして自由に扱えるようになるための授業が、この授業でやりたいことです。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標＝C評価以上) ・教員の解説に従って、作業を完成させることができる。 (標準目標＝B評価以上) ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。 ・課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標＝A評価) ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティある作品制作ができている。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		愛媛CATVにて制作部に9年間所属。企画・撮影・編集の仕事に従事。		
時間外に必要な学修				
積極的にTV番組を見てほしい。どんな番組でも、カット割りがされていて、撮影の勉強になります。また、テロップのデザインなども非常に参考になるので、バラエティ、スポーツ、歌番組などありとあらゆるジャンル見てほしいです。				
回	テ ー マ		内 容	
1	AfterEffects1		AEとは？キーをうってみよう！	
2	AfterEffects 2		シャイプレイヤーを動かしてみよう	
3	AfterEffects 3		アニメーションの動きを分析→作成してみよう	
4	AfterEffects 4		動きに緩急をつけてみよう	
5	AfterEffects 5		マスクの考え方	
6	AfterEffects 6		課題3：トランジションまたはSEOを自作しよう！	
7	課題4：SNS用学校CM 1		企画	
8	課題4：SNS用学校CM 2		インタビュー撮影	
9	課題4：SNS用学校CM 3		インタビュー撮影	
10	課題4：SNS用学校CM 4		編集	
11	課題4：SNS用学校CM 5		編集 白の完成締め切り。 田中のチェック合格したら黒作業OK	
12	課題4：SNS用学校CM 6		テロップの作成	
13	課題4：SNS用学校CM 7		編集	
14	課題4：SNS用学校CM 8		完成・提出	
15	課題4：SNS用学校CM 9		講評会	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題3：トランジションとSEO 課題4：SNS学校CM	40.0% 60.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
フォトベーシック1		グラフィックデザイン学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		高田 敏明
授 業 の 概 要				
機材・スタジオの使い方、撮影基礎、撮影実習、フォトレタッチ、写真集の実習を通してグラフィックデザイナー及びフォトグラファターの基礎に必要な写真の知識と技術的を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
写真が出来るプロセスの理解、機材の理解。撮影の準備からレタッチ、プリントまでができる。効果的な構図・画面の整理ができる。				
【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で利用できるカメラ・写真展の紹介				
実務経験有無		実務経験内容		
有		写真事務所の経営。撮影業務、写真制作。協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導。		
時間外に必要な学修				
撮る事：カメラを持って理論を身につける		見せる事：作品性を持った写真を仕上げる		見る事：写真展・写真集・ポスター
自分のテーマを持ち追いかけてみる				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業の進行・＜講義＞写真史・カメラについて 「証明写真1」 課題「窓辺」		授業の進行・＜講義＞写真史・カメラについて 場所の紹介 カメラの有無 DVD「NHK講座」 「証明写真1」 ＊課題「窓辺」	
2	証明写真 2 データ移行 ドライブ提出 「窓辺」 提出 タイトル データ書き込み 講評会 キヤノン見本 アンテナを待とう口		ドライブ提出の方法 セレクト Brを使う	
3	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 講評会 データ作り		＜講義＞＜撮影実習＞ ＜キヤノン講座＞グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。	
4	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 講評会 データ作り		＜Mac実習＞ フォトショップの使い方 データ整理 ☆RAW現像 ☆レベル調整 ☆印刷用（自分で保管用）と提出用（72dpi,長辺1920pix）	
5	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 講評会 データ作り		PSとBr ドライブ提出と講評会 プリントアウト	
6	露出について 構図について 段階撮影13段		構図の説明 ＜Mac実習＞ フォトショップの使い方 データ整理 ☆RAW現像 ☆レベル調整	
7	写真表現の基礎 1 座学 絞りを操る 段階撮影 ズーム ポケ味 シャッター速度を操る 動体表現 三脚 撮影		＜講義＞段階撮影 被写界深度 動体撮影 ＜撮影実習＞段階撮影 被写界深度 動体撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ポケ味とシャープ ☆動体撮影 ブレと一瞬 視覚の外側 ＊三脚 ＊RAWデータで撮る	
8	写真表現の基礎 2 座学 絞りを操る 段階撮影 ズーム ポケ味 シャッター速度を操る 動体表現 三脚 修正		＜講義＞段階撮影 被写界深度 動体撮影 ＜撮影実習＞段階撮影 被写界深度 動体撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ポケ味とシャープ ☆動体撮影 ブレと一瞬 視覚の外側 ＊三脚 ＊RAWデータで撮る	
9	スタジオの使い方・1 ライティング ・平面を撮る ・野外人物		・A班 平面を撮る 新聞紙/露出計/水平器 ・B班 人物撮影 河原 1F ＜課題・場所 について＞	
10	スタジオの使い方・2 ライティング ・平面を撮る ・野外人物		・B班 平面を撮る 新聞紙/露出計/水平器 ・A班 人物撮影 河原 1F	
11	スタジオの使い方・3 ライティング ・立体を撮る ・野外人物整理		・A班 球を撮る ボール/露出計 ・B班 人物撮影の整理	
12	スタジオの使い方・4 ライティング ・立体を撮る ・野外人物整理		・B班 球を撮る ボール/露出計 ・A班 人物撮影の整理	
13	スタジオの使い方・5 ライティング ・立体を撮る ・データ整理		・A班 箱（単・複）を撮る 箱/露出計 ・B班 課題・好きな場所 整理	
14	スタジオの使い方・6 ライティング ・立体を撮る ・データ整理		・B班 箱（単・複）を撮る 箱/露出計 ・A班 課題・好きな場所 整理	
15	まとめと講評会 夏休みの課題 写真集を作る		講評会 写真集について：テーマを決める 夏休みの課題・・・写真集の作品を200カットは撮る事	
教科書・教材			評価基準	評価率
その都度配布 配信口			到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%
				その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
フォトベーシック2		グラフィックデザイン学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		高田 敏明
授 業 の 概 要				
機材・スタジオの使い方、撮影基礎、撮影実習、フォトレタッチ、写真集の実習を通してグラフィックデザイナー及びフォトグラファーの基礎に必要な写真の知識と技術的を学ぶ□ □				
授業終了時の到達目標				
写真が出来るプロセスの理解、機材の理解。撮影の準備からレタッチ、プリントまでができる。効果的な構図・画面の整理ができる。 【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で利用できるカメラ・写真展の紹介				
実務経験有無		実務経験内容		
有		写真事務所の経営。撮影業務、写真制作。協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導。		
時間外に必要な学修				
撮る事：カメラを持って理論を身につける 見る事：写真展・写真集・ポスター 自分のテーマを持ち追いかけてみる 見せる事：作品性を持った写真を仕上げる				
回	テ ー マ		内 容	
1	写真集を作る・1		ストーリーを考えながら20枚にしぼる／タイトルを作る／レタッチ／豆本紹介	
2	写真集を作る・2		ストーリーを考えながら20枚にしぼる／タイトルを作る／レタッチ／豆本	
3	写真集を作る・3		シマウマのソフトに配置／ホルダーに入れてドライブに提出／チェック後、発注	
4	野外撮影 建物&街風景・1		建築撮影・アオリ／看板／ランドスケープ	
5	野外撮影 建物&街風景・2		野外撮影	
6	野外撮影 建物&街風景・3		セレクト・レタッチ・プリント	
7	野外撮影 建物&街風景・4		講評会	
8	写真集を作る・4		A棟 ギャラリーで講評会	
9	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1 雑誌の表紙・探す：スポーツ、音楽、ファッション		内容の説明 本のセレクト モデルの選定 絵コンテ	
10	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・2 雑誌の表紙・探す：スポーツ、音楽、ファッション		予備撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成	
11	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・3 雑誌の表紙・探す：スポーツ、音楽、ファッション		本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成 冬休みの課題・・・冬のイベント	
12	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・4 雑誌の表紙・探す：スポーツ、音楽、ファッション		本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成 冬休みの課題・・・冬のイベント	
13	講評会 スタジオ撮影のまとめ		人物撮影「架空のアーティスト」・冬のイベント 講評会 暖かい質感・冷たい質感 暖かい質感・冷たい質感	
14	スタジオ撮影のまとめ		暖かい質感・冷たい質感	
15	一年のまとめ			
教科書・教材			評価基準	評価率 その他
その都度配布 配信□			到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
修了制作	グラフィックデザイン学科 ／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（130時間）	必須		瀬古 年盛 鈴木 寺本
授 業 の 概 要			
1年間で学んだ技術や知識の総決算として、デザイン作品を制作する。			
授業終了時の到達目標			
テーマの課題を考察し、解決手段を導き出せる。 設定コンセプトに基いたデザインができる。 また作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
しっかりと進捗を把握して、授業外に行うことを実行していくこと。			
回	テ ー マ	内 容	
1-20	制作テーマに対してコンセプトを決定	制作における課題の考察 コンセプトの確立。	
21-62	制作作業	ラフデザイン 制作作業 プレゼンテーション準備	
63-65	プレゼンテーション	PRポイントの整理。	
教科書・教材		評価基準	評価率
授業内で適宜紹介します。		担当教員とのやりとり 作品の完成 プレゼンテーションの実施	100%