

作成者：寺本

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
業界研究	グラフィックデザイン 学科／2年	2026／通年	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		年盛 鈴木 寺本
授 業 の 概 要			
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ，課題研究，研修，聴講などを通して，必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ．さらに，キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し，フィードバックを得ながら視野を広げ，業界人，社会人として必要な汎用的能力と教養を養う．			
授業終了時の到達目標			
（基本目標：C評価以上） ・ 自らのテーマに沿って課題を立て，継続的なリサーチと報告ができる （標準目標：B評価以上） ・ 自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し，対話を深めることができる （発展的目標：A評価） ・ 学科や専門分野を横断し，多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる ・ 自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
定期的に学びを振り返り，疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ 社会的な出来事に関心を持ち，学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす			
回	テ ー マ	内 容	
1-30	業界に関する研究と報告	定期ガイダンスによる個別の業界に関する研究と報告 年間通じて以下の計画に沿って適宜課題指示を受けて行動する 授業計画 随時＞特別授業（10h）：特別講義や演習，ワークショップ等 随時＞テーマ学習（10h）：外部講演会やセミナー等への参加と報告 年間随時（定期）＞定期ガイダンス（20h）：進路アドバイスおよび学習支援ほか 後期＞集中演習（20h）：デザイン展等社会連携に関する企画運営の実践	
教科書・教材		評価基準	評価率
		到達目標に即して プロセス及び到達度で 評価する	100.0%
			毎週 週報でコミュニケーションをとります

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP2		グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）		必須		瀬古 満
授 業 の 概 要				
■企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ ■デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①企画内容によって適切なDTP制作が行える ②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる ③様々な印刷・加工のデータ制作が行える ④デザインデータの活用・展開方法を理解する				
評価の基準				
[+1評価以上] ■アプリケーションの基本操作を理解している ■レイアウトの基本を理解している ■第三者が理解できる手書きラフが描ける				
[+2評価以上] ■データ管理ができている ■スケジュール管理（提出納期）ができている ■第三者に伝わるレイアウトができている ■デザインレイアウトに工夫した点がある ■修正点を反映できている				
[+3評価] ■プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティー ■修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている ■積極的に独自の提案ができている（疑問質問） ■資料収集（知識のインプット）ができている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告企画・デザイン制作「図案屋」設立（2004年～）		
時間外に必要な学修				
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。 なぜ好きなのか考えてみる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業内容説明 デザインレイアウトの基本		■基本レイアウト練習 ■似顔絵名刺作成	
2	名刺作成		■似顔絵名刺作成・出力・名刺交換	
3	Photoshop 合成①		■演習/画像合成（初級）	
4	Photoshop 合成②		演習/画像合成（中級）	
5	Photoshop 合成③		演習/画像合成（画像10点以上合成）	
6	画像解像度 データサイズ		■印刷用の解像度設定 ■他のアプリケーションへ合わせた形式	
7	課題 バナーデザイン①		■WEBと印刷物のデータ作成の違い	
8	課題 バナーデザイン②		■カラーモード ■解像度 ■WEB用データ変換	
9	課題 バナーデザイン③		■データ作成	
10	課題 バナーデザイン④		■データ作成 提出	
11	課題 チラシデザイン① ◎組版とフォントについて ◎企画構成について		■課題説明 ■デザインの取り組み方 ■ラフの考え方 ■アウトライン、フォントファミリーなどDTPIにおけるテキストデータの仕組みを理解する ■テーマごとに企画構成、コンセプトに従った展開を理解する	
12	課題 チラシデザイン② ◎ラフデザインについて		■ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる ■サムネ・ラフ作成→提出/チェック ■カンパ/データ作成作業	
13	課題 チラシデザイン③ ◎カンパについて ◎データ入稿について 修正作業		■仕上がりのイメージを実際に出力 ■デザインバランスの重要性を理解する ■様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する ■修正指示の理解と作業効率	
14	課題 チラシデザイン④ ◎校正と修正について		■デザイン構成について ■サムネ・ラフ作成 ■時間的にロスのない修正作業を理解する	
15	課題 チラシデザイン⑤		■再提出	
16	課題 チラシデザイン⑥		■再提出→及第点未到達の場合さらに再提出	
17	特殊インキ印刷① ◎様々な印刷方法について ◎理解度の確認		■特殊インキ印刷データ ■入稿データ作成のポイント ■特殊加工等を活用した課題制作	
18	特殊インキ印刷②		■データ作成	
19	特殊インキ印刷③		■データ作成 ■データチェック・修正	
20	特殊インキ印刷④		■印刷物確認 ■特別講義	
21	課題 リーフレット①		■ラフ制作 ■要素を全て入れて大まかなデザイン/レイアウトを完成	
22	課題 リーフレット②		■原稿整理 ■ラフ制作	
23	課題 リーフレット③		■テキストの文字組を数種類用意する～レイアウトに合わせて使い分ける ■画像（切り抜き）～後から切り抜きなしに変更できるようにレイヤーマスクで切り抜く ■デザインに合いそうな文字を用意～レイアウトに合わせて文字組・加工	
24	課題 リーフレット④		■原稿整理したものをラフに反映しレイアウトを確認	
25	課題 リーフレット⑤		■効率の良い作業方法を考える	
26	課題 リーフレット⑥		■データ作成	
27	課題 リーフレット⑦		■課題制作 ■初校完成 ■チェックバック	
28	課題 リーフレット⑧		■データ作成 チェックバック 修正作業	
29	課題 リーフレット⑨		■再提出	
30	課題 リーフレット⑩		■再提出	
教科書・教材		評価基準		評価率
筆記用具、Illustrator・Photoshopクイックマスター□		課題・理解度		100%
				質問・チェック依頼、その他自主制作の講評など、授業内・G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
Indesign	グラフィックデザイン学科 ／2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）	必須		寺本麻衣子
授 業 の 概 要			
InDesignの基本的な使用方法、InDesignが得意とするページものに関する知識の習得とデザイン実習。			
授業終了時の到達目標			
[期限内で、InDesignを使用して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、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			
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	「ページもの」の基礎とInDesignの概略	●授業の目的と評価 授業予定と準備について ● 「ページもの」の基礎と重要用語	
2	InDesignで横組みデータをつくってみる その1	● 「ページもの」の基礎と重要用語/確認テスト ●誌面フォーマットを読み取る ●InDesignの概略 ●誌面の構造を読み取ってみる	
3	InDesignで横組みデータをつくってみる その2	●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する	
4	InDesignで横組みデータをつくってみる その3	●誌面を再現する	
5	InDesignで縦組みデータをつくってみる その1	●誌面を再現する ☆提出 ●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する	
6	InDesignで縦組みデータをつくってみる その2	●フォーマットを再現する	
7	InDesignで縦組みデータをつくってみる その3	●誌面を再現する	
8	InDesignで縦組みデータをつくってみる その4	●誌面を再現する ☆提出	
9	冊子or特集をつくってみる その1	●チーム分け ●「冊子もの」を観察する	
10	冊子or特集をつくってみる その2	●アイデア出し/テーマ決め ●制作	
11	冊子or特集をつくってみる その3	●制作	
12	冊子or特集をつくってみる その4	●制作	
13	冊子or特集をつくってみる その5	●制作	
14	冊子or特集をつくってみる その6	●制作	
15	冊子or特集をつくってみる その7	☆提出	
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
Webデザイン2		グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）		必須		マスベ サチ
授 業 の 概 要				
1年次に学習したWebデザインの知識・スキルを使って、ポートフォリオに掲載できるウェブサイトをつくる。□				
授業終了時の到達目標				
C評価：期限内に、授業内で習ったことが反映された作品を完成させることができる				
B評価：期限内に、一定のクオリティに達した作品を完成させることができる				
A評価：期限内に、プロの仕事として通じるレベルの作品を完成させることができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェブ制作会社勤務のあと、独立、現在はフリーランスのウェブデザイナーとして活動中。歴17年。 トレーナー業・講師業経験多数。		
時間外に必要な学修				
・授業内で制作が間に合わない場合や、理解ができない部分がある場合は、時間外に自習を行なう。 ・「ウェブデザインを見る目を鍛える」ため、日頃からギャラリーサイトをしっかりと見ておくこと。毎回の授業の冒頭にサイトレビューの時間を設けてインプットをチェックする。				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエン 自己紹介シートを作成		・授業全体のオリエン ・UIデザインツール「Figma」の使い方をレクチャー ・「Figma」を使って自己紹介シート作成	
2	ウェブデザイン基礎		・サイトレビュー ・グラフィックデザインとウェブデザインの違い ・ウェブデザインカンブの基礎	
3	サイト模写		・Figmaレクチャー ・サイト模写の有用性 ・サイト模写（ヘッダー）	
4			・サイト模写（ファーストビュー）	
5			・サイト模写（セクション前半）	
6			・サイト模写（セクション後半・フッター）	
7	模写コーディング		・VSCodeレクチャー ・模写コーディングの有用性 ・模写コーディング【HTML】（ヘッダー）	
8			・模写コーディング【HTML】（ファーストビュー・セクション）	
9			・模写コーディング【HTML】（セクション・フッター）	
10			・模写コーディング【CSS】（ヘッダー・ファーストビュー）	
11			・模写コーディング【CSS】（セクション）	
12			・模写コーディング【CSS】（セクション・フッター）	
13	企画書制作		・サイト企画とは（目的、ターゲット、ストーリー設計） ・リファレンスサイトを探す	
14			・Figmaで企画書制作	
15			・グループ内で企画発表 ・ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス	
16			・企画内容のブラッシュアップ	
17	デザインカンブ制作		・デザインの4原則 ・ウェブデザインの原則	
18			・Figmaでデザインカンブ制作	
19			・Figmaでデザインカンブ制作	
20			・Figmaでデザインカンブ制作 ここまで一度提出、フィードバック	
21			・グループ内でデザイン発表 ・ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス ・ブラッシュアップ	
22	コーディング		・コーディングの下書き ・VS Codeでコーディング（HTML）	
23			・VS Codeでコーディング（HTML）	
24			・VS Codeでコーディング（CSS）	
25			・VS Codeでコーディング（CSS）	
26			・VS Codeでコーディング（CSS）	
27			・グループ内でコーディング発表 ・ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス	
28			・ブラッシュアップ	
29			・ブラッシュアップ ・プレゼン準備	
30	プレゼンテーション まとめ		・制作したサイトのプレゼンテーション ・講評	
教科書・教材			評価基準	評価率
パソコン、筆記用具			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%
				その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
映像編集 2	グラフィックデザイン学科 ／2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			
普段、みなさんが制作している静止画のデザインを動かせるようになること！これがこの授業の目標です。			
授業終了時の到達目標			
・ AfterEffectsが使えるようになる。 ・ アニメーション表現について理解する。 ・ 情報を伝える順番など、構成力を身につける。			
実務経験有無	実務経験内容		
無			
時間外に必要な学修			
積極的にTV番組を見てほしい。番組中で使われているテロップの色使い、文字のサイズなど非常に参考になります。			
回	テ ー マ	内 容	
1	動画用イラレユーザーの基礎知識	教科書Chapter1-3	
2	スライドして登場するロゴ、キラッと光ロゴ	教科書Chapter4-5	
3	動くクリスマスカード、完成データのパッケージ	教科書Chapter6-7	
4	うごく広告3連発&合体-1	教科書Chapter8	
5	うごく広告3連発&合体-2	教科書Chapter8	
6	うごく広告3連発&合体-3	教科書Chapter8	
7	ユニコーンを動かす	教科書Chapter9	
8	ユニコーンを動かす	教科書Chapter9-10、課題1デザイン素材配布あり	
9	課題1カフェオープン告知動画		
10	課題1カフェオープン告知動画		
11	課題1カフェオープン告知動画	完成提出	
12	課題2		
13	課題2		
14	課題2		
15	課題2	完成提出	
教科書・教材		評価基準	評価率
イラレユーザーのためのAfterEffects入門		課題1 課題2	40% 60%
			その他

作成者: 関浦 通友

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
販促企画演習		グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）		必須		関浦 通友
授 業 の 概 要				
お店に並ぶ商品には、手に取ってもらうための工夫として、アイデアやロゴ、イラスト、写真、コピーなど、さまざまなグラフィックデザインの要素が込められています。本授業では、パッケージや商品デザインを題材に、商品の魅力を効果的に伝える方法を学びます。				
授業終了時の到達目標				
商品の魅力や特徴を整理し、ターゲットに合わせたパッケージデザインを考え、手に取ってもらえる表現として制作・提案できるようにする。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店にて7年勤務後、2002年よりセキウラデザインとして独立。食品パッケージデザインを中心に、地域商品の企画・パッケージ・ブランディングに携わる。		
時間外に必要な学修				
店頭に並ぶ商品パッケージをデザイナーの視点で観察し、気になるものは実際に購入して体験すること。また、分野を問わずさまざまなクリエイティブに触れ、日常の中から良いと感じるデザインを見つけること。				
回	テ ー マ	内 容		
1	一年間の授業の流れ	ガイダンス／授業全体の流れ		
2		販促企画とは？パッケージの役割		
3	課題1：お茶パッケージ	課題説明／お茶のパッケージとは		
4		リサーチ（Webでの収集・記録方法）		
5		ラフ制作①		
6		ラフ制作②		
7		デザイン方向決定		
8		デザイン制作①		
9		デザイン制作②中間チェック		
10		デザイン制作③一次提出		
11		講評・改善点整理		
12		ブラッシュアップ①		
13	課題2：パッケージコンペ	コンペ概要／テーマ発表		
14	JPAD主催	ターゲット設定／コンセプトとは何か		
15	パッケージデザイン学生賞出品	アイデア発想①		
16		アイデア発想②		
17		アイデア整理		
18		ラフ制作①		
19		ラフ制作②		
20		デザイン方向決定		
21		デザイン制作①		
22		デザイン制作②中間チェック		
23		デザイン制作③		
24		プレゼン準備		
25		一次提出・プレゼン		
26		講評・改善点整理		
27		ブラッシュアップ①		
28	【モックアップ制作】	モックアップとは		
29		展開図の考え方／素材と構造		
30		夏休み課題説明 制作準備 サイズ・構造・印刷など		
31		モックアップ制作①		
32		モックアップ制作②		
33		モックアップ制作③		
34		中間チェック		
35		モックアップ制作④		
36		モックアップ制作⑤		
37		進捗確認		
38		仕上げ調整		
39		完成・プレゼン（学内コンペ）		
40		講評・表彰		
41	課題3：地域とデザイン	課題説明／地域とデザイン		
42	大崎上島・倉橋島の実務より	リサーチ（地域・商品理解）		
43		グループワーク①		
44		グループワーク②		
45		コンセプト設計		
46		アイデア出し		
47		デザイン制作①		
48		デザイン制作②		
49		中間プレゼン		
50		モックアップ制作①		
51		モックアップ制作②		
52		モックアップ制作③		
53		中間チェック		
54		モックアップ制作④		
55		モックアップ制作⑤		
56		進捗確認		
57		仕上げ調整		
58		完成・プレゼン（クラス発表）		
59	最後の授業口	好きなものレポート		
60		好きなものレポート		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
パソコン・筆記用具の他に、モックアップ制作のために自分の使いやすい道具、素材の準備		課題1：お茶パッケージ	20.0%	質問や、チェックはEメールでも受け付けます。気軽に送ってください
		課題2：パッケージコンペ	40.0%	
		課題3：地域とデザイン	40.0%	

作成者: 森田 太一

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
実践広告1		グラフィックデザイン学科／2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）		選択		森田 太一
授 業 の 概 要				
アイデアの発想方法から、機能や美観、デザインの整合性などデザイン制作を学び、コンペティションに応募し賞獲得を目指す。また、それに沿った制作管理とスケジュール組立を行う。				
授業終了時の到達目標				
到達目標				
・デザイン制作に必要なアイデアの発想方法を具体的な手法として身に付ける。				
・制作工程を自己管理する。				
・課題や疑問点など自主的に行動に移し解決する。				
・レイアウトや表現からデザインの機能や美観を学び、制作物に定着させる。				
・デザイン意図と制作物の整合性がとれているか検証し、講師へ伝達する。				
・コンペティションにおいて他者との競合に勝つ。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイン事務所勤務8年、フリーランスでのデザイン制作9年、現在はベンチャー企業出向と個人事業を並行して行っている。		
時間外に必要な学修				
広島平和ポスター学生コンペティションの過去受賞作の分析				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション		講師の紹介、制作物概要説明、スケジュール設定	
2	調査		制作対象や表現方法を調査する。	
3	アイデア出し		発想方法を学び、アイデアを講師へ伝え、ラフに落とし込む。	
4	制作1		ラフ完成	
5	制作1		ラフ完成	
6	制作1		制作作業（制作状況と修正点などの確認A）	
7	制作1		制作作業（制作状況と修正点などの確認B）	
8	制作1		制作作業（制作状況と修正点などの確認A）	
9	制作1		制作作業（制作状況と修正点などの確認B）	
10	制作1		制作作業（制作最終日、完成）	
11	レポート制作		レポート制作（気になった作品の考察、自身の作品との比較）	
12	レポート制作		レポート制作（気になった作品の考察、自身の作品との比較）	
13	レポート制作		レポート制作（気になった作品の考察、自身の作品との比較）	
14	レポート制作		レポート制作（気になった作品の考察、自身の作品との比較）	
15	予備日			
教科書・教材			評価基準	評価率
			態度・出席点は不可 課題・レポート・試験等	その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
実践広告2		グラフィックデザイン学科／2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）		選択		岡 桃子
授 業 の 概 要				
実在する企業3社を課題としブランディングについて考え、アピール方法を具現化する力、企業側の意図を汲み取る力を身につけるための学習				
授業終了時の到達目標				
教員の解説に従って、作業を完成させることができる。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。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ます。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナー歴 約10年、2014年よりフリーランスで活動		
時間外に必要な学修				
様々な企業の既存デザインをよく観察する。課題企業の過去の制作物などを調べて好みの傾向や必要な改善点などを自分なりに考えてみる。授業では間に合わない作業時間の補填				
回	テ ー マ		内 容	
1	課題①説明、アイデア出し		課題内容発表、課題企業の簡単な説明、さらに各々で情報収集・アイデア出し	
2	情報収集・アイデア出し、ラフ作成		1の続き、アピールの方向性決定、ラフ作成、チェック	
3	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
4	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
5	完成、プレゼンテーション		完成品のプレゼンテーション	
6	課題②説明、アイデア出し		課題内容発表、課題企業の簡単な説明、さらに各々で情報収集・アイデア出し	
7	情報収集・アイデア出し、ラフ作成		6の続き、アピールの方向性決定、ラフ作成、チェック	
8	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
9	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
10	完成、プレゼンテーション		完成品のプレゼンテーション	
11	課題③説明、アイデア出し		課題内容発表、課題企業の簡単な説明、さらに各々で情報収集・アイデア出し	
12	情報収集・アイデア出し、ラフ作成		11の続き、アピールの方向性決定、ラフ作成、チェック	
13	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
14	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
15	完成、プレゼンテーション		完成品のプレゼンテーション	
教科書・教材			評価基準	評価率
			課題	100%
				その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
アートディレクションⅠ	グラフィックデザイン学科／2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）	選択		瀬古 満
授 業 の 概 要			
クリエイティブ・ディレクションをふまえたビジュアル表現/総合演出 紙媒体以外のグラフィックデザイン 伝える・伝わる・理解する力=コミュニケーション			
授業終了時の到達目標			
[+1評価以上] ●デザインの基本を理解している ●第三者が理解できる手書きラフが描ける ●ディスカッションに参加できている			
[+2評価以上] ●アイデアをよく練っている ●スケジュール管理（提出納期）ができている ●第三者に伝わるデザイン表現ができている ●デザインレイアウトに工夫した点がある ●修正点を反映できている			
[+3評価] ●プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティー ●修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている ●積極的に独自の提案ができている（疑問質問） ●資料収集（知識のインプット）ができている			
実務経験有無		実務経験内容	
有		広告企画・デザイン制作「図案屋」設立（2004年～）	
時間外に必要な学修			
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。 なぜ好きなのか考えてみる。			
回	テ ー マ	内 容	
1	伝えたいことをカタチにする① アートディレクションの役割	伝えたいことを図にする	
2	伝えたいことをカタチにする② 情報を図式化・デザインする	言葉からビジュアルへ 言葉を引き立てるデザイン	
3	伝えたいことをカタチにする③ 文章・説明文を図で表現	課題：バス停ポスターデザイン	
4	伝えたいことをカタチにする④ 情報のデザイン化	バス停掲示のモックアップ作成	
5	伝えたいことをカタチにする⑤ 情報を理解してもらう		
6	伝えたいことをカタチにする⑥ 目を引く見せ方		
7	課題 職業別アートディレクション	ブランディングを考える	
8		コンセプト・イメージの構築～資料収集から方向性を決める	
9		アイデアの出し方～イメージボード作成	
10		デザインの進め方 ロゴデザイン・名刺・WEBサイト・その他ツール	
11		デザイン作成	
12		コンセプトブック作成	
13		データ作成 修正	
14		完成	
15		発表	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・理解度	100%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
アートディレクション2	グラフィックデザイン学科 ／2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）	選択		矢吹 菜美
授 業 の 概 要			
アートディレクションはただ展開すれば良いというものではないということを意識的にアプローチできるような学びを目指します。考える力を養うことができるように、まずは身近なものについて考えます。思い入れのあるものを深掘りすることで思考が広がりやすく自分ごととして考えることができます。深く思考したものから生まれるアウトプット。それがアートディレクション脳を育成することができると考えます。			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C評価以上) ・課題の目的を理解しようと努め、取り組むことができる。			
(標準目標：B評価以上) ・目的を理解し、実行し、試行錯誤できる。			
(発展的目標：A評価) ・目的を理解し、デザイン表現することができる。 ・独自の発想の膨らませデザイン制作できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告制作会社勤務後、2011年に独立。2014年に拠点を東京から広島に移す。CI・VI・パッケージ・サイン計画・ポスター・ジェネラルグラフィック・ディスプレイ・ブランディング等の実務を行っています。		
時間外に必要な学修			
普段の生活に息づく色々なことに興味を持ちに気づいていくこと。またその中で、心惹かれるものを探し、それを見つけた時に、どう感じたか？そして、どうして心惹かれたか？自分に問うてみる。ご自分の「好きだ」「嬉しい」「面白い」「綺麗な」と言った観点を常に探し、それを大切に。また、その目線を大事にしながら、その中で感じる違和感にも気づきその時には立ち止まり考えてみてほしい。（ノートに書き留めても良いです） それに合わせ、グラフィック・プロダクト・建築・アートなどにおけるたくさんの名作を探す、見る、感じる、考える、インプットすることも続ける。それはとても有意義で大事な。多くのことを面白がって身にして頂きたい。			
回	テ ー マ	内 容	
1	「あなたの生まれた月のカレンダー」を作る	カレンダーというものについて考察する。どんなもの？どんな機能がある？そんな要素が必要？など	
2	「あなたの生まれた月のカレンダー」を作る	自分のこと、自分が生まれた月のことを考える・イメージする・リサーチする	
3	「あなたの生まれた月のカレンダー」を作る	ラフを描き、デザインを進める	
4	「あなたの生まれた月のカレンダー」を作る	デザインを仕上げていく	
5	プレゼンテーション	成果をみんなで共有する時間	
6	「12ヶ月のカレンダー」を作る	12ヶ月へデザインを展開していく。1ヶ月のみを考えていたところから視野を広げる。	
7	「12ヶ月のカレンダー」を作る	一つから全体への視点で考える。ラフを描き、デザインを進める	
8	「12ヶ月のカレンダー」を作る	デザインを進める	
9	「12ヶ月のカレンダー」を作る	デザインを仕上げていく	
10	プレゼンテーション	成果をみんなで共有する時間	
11	「自分」を作る	自分について考察する。自分にヒアリングをする。／自分を知るために、自分を収集する。	
12	「自分」を作る	収集したものをアウトプットする	
13	「自分」を作る	収集したものをアウトプットする	
14	「自分」を作る	収集したものをアウトプットする・仕上げる	
15	プレゼンテーション	成果をみんなで共有する時間／この授業のまとめ	
		※3日間だけの展示をA棟のギャラリーで行いたいと考えている。（空いている期間があれば）	
教科書・教材		評価基準	評価率 その他
		態度・出席点は不可目的を理解し、取り組む姿勢を評価します。	100% 質問等、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
フォトテクニック		グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）		選択		高田 敏明
授 業 の 概 要				
フォトベーシックを元に、さらに一歩踏み込んだ撮影実習を通して、知識・構想・技術を元にした写真表現の課題を制作していく。 実習、演習で仕上げた作品を展示鑑賞。				
授業終了時の到達目標				
写真を柱にした表現方法で、作品化および商品化できる、知識と構想、技術を目指す。 【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で使用できるカメラ□				
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	一年の予定 「露出をしっかりと理解する」 感度・シャッター・絞り・ピント	年間テーマを考える何を感じる。文字に書いてみる。絵に描いてみる。「フォトブック」「平和記念公園・とテーマ」「LOTOについて」 デジカメでISO100 露出計 モノクロ 撮影：松川単体露出計を使って、光量と絞り、シャッターの関係を理解する デジカメ、露出計、フィルムカメラの使い方		
2	銀塩写真で 「露出をしっかりと理解する」	撮影：ミナモア		
3	銀塩写真で 「露出をしっかりと理解する」	暗室 エディション		
4	銀塩写真で 「露出をしっかりと理解する」	暗室 エディション		
5	ライティング 平面 お気に入りの靴	・平面撮影 絵画など 新聞紙大 ・上下左右の靴の形 影 逆光で		
6	ライティング お気に入りの靴	靴を立体的に		
7	ライティング ・お気に入りの靴 ・食器具	靴データ仕上げ 食器具とガラス		
8	ライティング 飲み物	透過、美味しそうに		
9	ライティング 飲み物	透過、美味しそうに データ仕上げ		
10	ライティング パン	単体 セッティングの絵コンテ		
11	ライティング パン、飲み物	セッティング		
12	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	海外からの訪問者に向けて 絵コンテ 大体の下準備		
13	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	撮影会：平和公園		
14	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	制作		
15	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	修正 加工 講評会 夏休みの課題 後期のフォトブックについて		
16	・写真集と展覧会の運営「現代（いま）／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	「現代（いま）／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 今の風景・今の世情・今の自分 写真集：販促ポスター：オリジナルプリント		
17	・写真集と展覧会の運営「現代（いま）／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	写真集・A3販促ポスター・A4オリジナルプリント <確認！>・・・並行して・販促ポスター・オリジナルプリント		
18	・写真集と展覧会の運営「現代（いま）／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	写真集・A3販促ポスター・A4オリジナルプリント <確認！>・・・並行して・販促ポスター・オリジナルプリント		
19	・写真集と展覧会の運営「現代（いま）」	展覧会の設営		
20	・写真集と展覧会の運営「現代（いま）」	展覧会の撤出 講評会		
21	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	考察 詩の内容 オンセプトに合わせて		
22	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	撮影：本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
23	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	撮影：本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
24	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	制作 印刷 12インチ レコードジャケット		
25	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	講評会		
26	LOTO くじ引きによる 商品撮影	絵コンテ 試し撮り		
27	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正		
28	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正		
29	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正 プリントアウトA3		
30	1年間のまとめ	講評会 纏め		
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
映像編集 3		グラフィックデザイン学科/2年	2026/通年	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（120時間）		選択必修		田中直美
授 業 の 概 要				
・ 目的に沿った動画制作に取り組む ・ デジタル一眼レフカメラでの撮影に取り組む				
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ます。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ケーブルテレビ局にて、約１０年間番組制作に従事。		
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	デジタルカメラ撮影練習ー１		野外撮影、三脚の使い方	
2	デジタルカメラ撮影練習ー２		シャッタースピード、絞りなど	
3	現代美術館イメージビデオ１		企画・取材・下調べ	
4	現代美術館イメージビデオ２		撮影	
5	現代美術館イメージビデオ３		撮影	
6	現代美術館イメージビデオ４		編集	
7	現代美術館イメージビデオ５		編集・完成・提出	
8	映像技術特別講義１		整音	
9	映像技術特別講義２		色調補正	
10	映像技術特別講義３		お題の撮影	
11	映像技術特別講義４		編集	
12	映像技術特別講義５		完成提出	
13	現代美術館アクセスビデオ編集１		課題説明・絵コンテ説明	
14	現代美術館アクセスビデオ編集２		仮編集	
15	現代美術館アクセスビデオ編集３		AIを使った英語訳についての解説	
16	現代美術館アクセスビデオ編集４		AEを使ったアニメーションの作成	
17	現代美術館アクセスビデオ編集５		編集	
18	現代美術館アクセスビデオ編集６		完成提出	
19	現代美術館道順ビデオ１		企画・調査	
20	現代美術館道順ビデオ２		企画・調査	
21	現代美術館道順ビデオ３		絵コンテの作成	
22	現代美術館道順ビデオ４		撮影＆編集	
23	現代美術館道順ビデオ５		撮影＆編集	
24	現代美術館道順ビデオ６		撮影＆編集	
25	現代美術館道順ビデオ７		途中経過チェック	
26	現代美術館道順ビデオ８		手直し	
27	現代美術館道順ビデオ９		手直し・提出	
28	現代美術館道順ビデオ１０		講評会	
29	現代美術館道順ビデオ１１		手直し	
30	現代美術館道順ビデオ１２		手直し・提出	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
%教科書・教材%		美術館イメージビデオ	50.0%	
		映像技術特別講義課題	50.0%	
		去年のアクセスビデオ編集	25.0%	
		オリジナル道順ビデオ企画書	25.0%	
		オリジナル道順ビデオ動画	50.0%	

科 目 名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションI		グラフィックデザイン学科/2年	2026/通年	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（120時間）		選択		井上 朝美
授業の概要				
講師が過去に制作した課題や、実際の仕事に沿った課題に取り組む。「楽しく、自分らしく」をモットーに、特に前期は、アナログの手法を用いて自分の表現力の幅を広げることが目的とする。後期は、前期で習得した表現手法を用いて、より実践的な商品制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
基本目標：C評価以上） ・課題の主旨を正確に理解し、自分なりの表現で制作活動が出来る ・期限内に一定レベルのクオリティーに達した作品を完成させることが出来る				
（標準目標：B評価以上） ・適切に道具（画材、パソコン周辺機器等）を使うことが出来る ・独自の表現を持ち、メディアを駆使して意欲的に作品を発信している				
（発展的目標：A評価） ・卓越した技術を持ち、魅力的でクオリティーの高い作品を完成させることが出来る ・日頃から情報収集を行い、常に新しいアイデアや技術の探究に努めている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		マツダ株式会社で約9年間、車のカラーデザイナーとして従事。その後フリーランスのイラストレーターとして幅広く制作活動を行う。		
時間外に必要な学修				
世の中の情報に常にアンテナを張り、新しいアイデアを日頃からストックしておく。自分らしい表現スタイルを常に模索するようにする。				
回	テーマ	内 容		
1	第1課題：ファーストコミュニケーション（お互いを知って描く）	①講師の紹介、自己紹介。		
2	第1課題：ファーストコミュニケーション（お互いを知って描く）	②友達同士のラフスケッチ（短時間で形をとらえる）		
3	第2課題：水彩画模写（食べ物を描く）	①食べ物を美しく描くコツを学ぶ		
4	第2課題：水彩画模写（食べ物を描く）	②模写作業（下書き～着色）		
5	第2課題：水彩画模写（食べ物を描く）	③模写作業（着色）		
6	第2課題：水彩画模写（食べ物を描く）	③模写作業（着色）		
7	第2課題：水彩画模写（食べ物を描く）	④模写作業（仕上げ）		
8	第2課題：水彩画模写（食べ物を描く）	④模写作業（仕上げ）、講評、提出		
9	第3課題：表現、画材を極める（アナログ手法演習）	①自分の表現スタイルの確立、画材を使いこなす演習		
10	第3課題：表現、画材を極める（アナログ手法演習）	①自分の表現スタイルの確立、画材を使いこなす演習		
11	第3課題：表現、画材を極める（アナログ手法演習）	②画材を用いて、テーマ「LIFE」に沿った作品制作		
12	第3課題：表現、画材を極める（アナログ手法演習）	②画材を用いて、テーマ「LIFE」に沿った作品制作		
13	第3課題：表現、画材を極める（アナログ手法演習）	②画材を用いて、テーマ「LIFE」に沿った作品制作		
14	第3課題：表現、画材を極める（アナログ手法演習）	②画材を用いて、テーマ「LIFE」に沿った作品制作、講評、まとめ		
15	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	①第3課題で習得した画材、手法を用いたZINE制作、アイデア出し		
16	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	①第3課題で習得した画材、手法を用いたZINE制作、アイデア出し		
17	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	①第3課題で習得した画材、手法を用いたZINE制作、アイデア出し		
18	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	①第3課題で習得した画材、手法を用いたZINE制作、アイデア出し ※ラフ画提出		
19	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	②ラフ画に則したイラスト制作、文章、レイアウトイメージ作成		
20	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	②ラフ画に則したイラスト制作、文章、レイアウトイメージ作成		
21	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	②ラフ画に則したイラスト制作、文章、レイアウトイメージ作成		
22	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	②ラフ画に則したイラスト制作、文章、レイアウトイメージ作成 ※途中経過提出		
23	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	③レイアウトイメージに沿ってデザイン制作		
24	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	③レイアウトイメージに沿ってデザイン制作		
25	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	③レイアウトイメージに沿ってデザイン制作		
26	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	③レイアウトイメージに沿ってデザイン制作 ※途中経過提出		
27	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	④最終デザイン作成		
28	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	④最終デザイン作成		
29	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	④最終デザイン作成 印刷、発表、講評会		
30	第4課題：ZINE制作（第3課題の表現スタイルの確立）	④最終デザイン作成 印刷、発表、講評会		
31	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	①一年間を通してテーマ（ストーリー性）を設ける。 ラフ画作成。		
32	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	①一年間を通してテーマ（ストーリー性）を設ける。 ラフ画作成。		
33	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	②カレンダーイラスト作成（下書き）		
34	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	②カレンダーイラスト作成（下書き）		
35	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	③カレンダーイラスト作成（着色）		
36	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	③カレンダーイラスト作成（着色）		
37	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	④カレンダーイラスト レイアウト作業		
38	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	④カレンダーイラスト レイアウト作業		
39	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	④カレンダーイラスト レイアウト作業		
40	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	④カレンダーイラスト レイアウト作業		
41	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	⑤カレンダーイラスト印刷、まとめ		
42	第5課題：カレンダー制作（オリジナルグッズの作成）	⑤カレンダーイラスト印刷、まとめ、講評		
43	第6課題：送るデザイン（オリジナルグッズの作成）	①誰に何を送るか決める（年賀状、クリスマスカード、ポチ袋）		
44	第6課題：送るデザイン（オリジナルグッズの作成）	②イラスト作成		
45	第6課題：送るデザイン（オリジナルグッズの作成）	②イラスト作成		
46	第6課題：送るデザイン（オリジナルグッズの作成）	③印刷、まとめ		
47	第6課題：送るデザイン（オリジナルグッズの作成）	③印刷、まとめ		
48	第6課題：送るデザイン（オリジナルグッズの作成）	③印刷、まとめ、講評		
49	第7課題：装丁デザイン	①装幀デザインをする本の選定、アイデア出し		
50	第7課題：装丁デザイン	①装幀デザインをする本の選定、アイデア出し		
51	第7課題：装丁デザイン	②装幀画作成 下書き～着彩		
52	第7課題：装丁デザイン	②装幀画作成 下書き～着彩		
53	第7課題：装丁デザイン	②装幀画作成 下書き～着彩		
54	第7課題：装丁デザイン	②装幀画作成 下書き～着彩		
55	第7課題：装丁デザイン	②装幀画作成 下書き～着彩		
56	第7課題：装丁デザイン	③装幀画作成 レイアウトまとめ		
57	第7課題：装丁デザイン	③装幀画作成 レイアウトまとめ		
58	第7課題：装丁デザイン	③装幀画作成 レイアウトまとめ		
59	第7課題：装丁デザイン	④装幀画作成 レイアウトまとめ、印刷、講評		
60	第7課題：装丁デザイン	④装幀画作成 レイアウトまとめ、印刷、講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・スケッチブック、クロッキー帳（ラフ画、アイデア出しに使用） ・筆記用具、画材		到達目標に即して各課題の提出物及び到達速度で評価する	100.0%	

作成者: 箭野 弘子

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラストレーション2		グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）		選択		やのひろこ
授 業 の 概 要				
・自分がどのようなイラストを描いていきたいか、どのような世界観を表現したいかを明確にしておく。・イラストレーターとして活動していくにあたり、実践で活かされる理論と技術を身に付けていく。（実際の仕事のやりとり、発注された仕事へのアイデア出し、コンペ参加、デッサン力、雑貨制作）・SNSの育て方、仕事を得る方法を取得する				
授業終了時の到達目標				
【基本目標：C以上】 ・イラストの仕事の流れを理解する（発注、やりとり、納品、期日） ・イラストの技術の向上				
【標準目標：B以上】 ・イラストのアイデアを出せる ・イラストそのものに魅力がある				
【発展的目標：A】 ・仕事の即戦力となる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		実用書や雑誌、企業PR誌の表紙、企業カレンダーやデパートのポスター、著書として「ボールペンでかんたんイラスト帳」「サインペンでかんたんイラスト帳」がある。現在フリーランスとして20年目。		
時間外に必要な学修				
・美術館や展示会、映画など自分の好きなものを観に行く ・SNSを育てていく ・公募展などに応募していく				
回	テ ー マ		内 容	
1	・自己紹介 【課題1】走る美術館		課題説明（市役所職員） テーマ選択→サムネ	
2	【課題1】走る美術館		サムネ→ラフ→着色	
3	【課題1】走る美術館		着色→納品	
4	【課題2】模写イラスト		模写イラスト決定→ラフ	
5	【課題2】模写イラスト		ラフ→着色	
6	【課題2】模写イラスト		着色（水彩）	
7	【課題2】模写イラスト		着色	
8	【課題2】模写イラスト		着色	
9	【課題2】模写イラスト		着色	
10	【課題3】キャラクター制作		キャラクター制作（設定）	
11	【課題3】キャラクター制作		ラフ→着色	
12	【課題3】キャラクター制作		着色	
13	【課題3】キャラクター制作		グッズ展開（SUZURI、カード他）	
14	【課題3】キャラクター制作		キャラクター設定展開→着色	
15	【課題3】キャラクター制作		着色	
16	【課題4】公募作品 千支イラスト		公募内容理解→サムネ	
17	【課題4】公募作品 千支イラスト		ラフ	
18	【課題4】公募作品 千支イラスト		ラフ→着色	
19	【課題4】公募作品 千支イラスト		着色	
20	【課題4】公募作品 千支イラスト		着色→納品	
21	【課題5】ストックイラスト		登録環境理解（PIXTA、ココナラ）→ラフ	
22	【課題5】ストックイラスト		ラフ→着色	
23	【課題5】ストックイラスト		着色	
24	【課題5】ストックイラスト		着色	
25	【課題5】ストックイラスト		着色→登録	
26	【課題6】ポートフォリオ作成		ラフ	
27	【課題6】ポートフォリオ作成		ラフ→着色	
28	【課題6】ポートフォリオ作成		着色	
29	【課題6】ポートフォリオ作成		着色	
30	【課題6】ポートフォリオ作成		着色	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1	30.0%	
		課題2	30.0%	
		課題3	40.0%	
		課題4	30.0%	
		課題5	40.0%	
		課題6	30.0%	

作成者:田中 由花

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
Webプランニング	グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）	選択		田中 由花
授 業 の 概 要			
①現場で求められるWebデザイナーに必要な「レイアウト設計」と「ビジュアル設計」の両方がバランスよく理解でき、身に付けるように学ぶ。②流れが早いこの業界の最新情報や動向なども追いかけて、どの現場でも必要とされるような人材を目指す。			
授業終了時の到達目標			
実案件レベルのWebサイトを企画・提案し、社会の課題を、Webやクリエイティブの力で解決できるようになる。 Figmaでワイヤーフレーム・カンプ制作ができる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	Web制作会社でのWeb制作の経験を活かした技術を指導。		
時間外に必要な学修			
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進める。Web制作界隈のSNSをチェックする。Web記事を読んだり、セミナーに参加する。			
回	テ ー マ	内 容	
1	Webプランニング演習1-1	自己紹介・課題の説明	
2	Webプランニング演習1-2	調査	
3	Webプランニング演習1-3	情報設計・企画提案	
4	Webプランニング演習1-4	デザイン制作	
5	Webプランニング演習1-5	デザイン制作	
6	Webプランニング演習1-6	デザイン制作	
7	Webプランニング演習1-7	デザイン制作	
8	Webプランニング演習1-8	発表・講評	
9	Webプランニング演習2-1	課題の説明・調査	
10	Webプランニング演習2-2	情報設計・企画提案	
11	Webプランニング演習2-3	デザイン制作	
12	Webプランニング演習2-4	デザイン制作	
13	Webプランニング演習2-5	デザイン制作	
14	Webプランニング演習2-6	デザイン制作	
15	Webプランニング演習2-7	発表・講評	
16	サイト制作演習	パーツごとに模写と再構築をしながら、企画からデザインまでを行う	
17	サイト制作演習		
18	サイト制作演習		
19	サイト制作演習		
20	サイト制作演習		
21	サイト制作演習		
22	サイト制作演習□		
23	サイト制作演習□		
24	サイト制作演習□		
25	サイト制作演習□		
26	サイト制作演習□		
27	サイト制作演習□		
28	サイト制作演習□		
29	サイト制作演習□		
30	サイト制作演習□	発表・講評	
教科書・教材		評価基準	評価率
		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%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webインタラクティブ		グラフィックデザイン学科／2年	2026／通年	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（120時間）		選択		年盛覚
授 業 の 概 要				
①現場で求められるWebデザイナーに必要な「レイアウト設計」と「ビジュアル設計」の両方がバランスよく理解でき、身に付けるように学ぶ。②流れが早いこの業界の最新情報や動向なども追いかけて、どの現場でも必要とされるような人材を目指す。				
授業終了時の到達目標				
1、インタラクティブコンテンツとは何かを理解できるようになる。 2、HTML+CSS+JavaScriptを理解し、活用することができるようになる。 3、インタラクティブなWebサイトを企画や提案ができるようになる。 4、画像の種類や特徴を理解して、目的に適した画像制作ができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておく。				
回	テ ー マ		内 容	
1	HTML+CSS 標準入門1		最新のコーディング技術、ブラウザ対応などを理解する。 HTMLの文法を理解し、直接入力できるようになる。 lesson1 Webデザインの”いま”	
2	HTML+CSS 標準入門2		lesson2 Webサイトを制作する準備	
3	HTML+CSS 標準入門2		lesson2 Webサイトを制作する準備	
4	HTML+CSS 標準入門3		lesson3 HTMLとCSSの基礎	
5	HTML+CSS 標準入門3		lesson3 HTMLとCSSの基礎	
6	HTML+CSS 標準入門4		lesson4 HTMLとCSSの応用	
7	HTML+CSS 標準入門4		lesson4 HTMLとCSSの応用	
8	HTML+CSS 標準入門4		lesson4 HTMLとCSSの応用	
9	HTML+CSS 標準入門5		lesson5 シンプルなWebページを作る	
10	HTML+CSS 標準入門5		lesson5 シンプルなWebページを作る	
11	HTML+CSS 標準入門6		lesson6 シングルページのサイトを作る	
12	HTML+CSS 標準入門6		lesson6 シングルページのサイトを作る	
13	HTML+CSS 標準入門7		lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る	
14	HTML+CSS 標準入門7		lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る	
15	HTML+CSS 標準入門7		lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る	
16	HTML+CSS 標準入門8		CSS Gridを取り入れる	
17	HTML+CSS 標準入門8		CSS Gridを取り入れる	
18	HTML+CSS 標準入門9		レスポンス対応サイトを作る	
19	HTML+CSS 標準入門9		レスポンス対応サイトを作る	
20	サイト制作演習1		各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～要点定義・情報設計～	
21	サイト制作演習1		”	
22	サイト制作演習2		各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～デザインラフ制作～	
23	サイト制作演習2		”	
24	サイト制作演習3		各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～コーディング作業～	
25	サイト制作演習3		”	
26	サイト制作演習3		”	
27	サイト制作演習4		各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～javascript構築～	
28	サイト制作演習4		”	
29	サイト制作演習4		”	
30	webインタラクティブ		まとめ	
教科書・教材			評価基準	評価率 その他
HTML+CSS標準入門			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	100.00% 質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

作成者：寺本麻衣子

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態	
エディトリアル		グラフィックデザイン学科 ／2年	2026／通年	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	
8 単位（240時間）		選択		寺本麻衣子	
授 業 の 概 要					
雑誌・書籍・リーフレット・小冊子等の編集に必要な考え方、企画～文章・画像など素材用意などのコンテンツ制作、データ制作の方法を学ぶ。“考える”ことが多い時間です。いわゆる「ページもの」を制作するために必要な、知識や技術、感覚を養う。何より、「よいものを知っている、見極められる、知ろうとする。そしてそこから何かを生み出そうとする、そして編集する」心を育てる。					
授業終了時の到達目標					
[分析・調査・考察・発表] C 課題の目的を理解し、雑誌や書籍の分析を行うことができる B 雑誌や書籍の分析において、資料にあたり比較したり話し合うことで、自分なりの考えを深めることができる また、その考えを言語化して他者に伝えることができる さらに、他者の発表に関心を持って能動的に聞くことができる A 雑誌や書籍の分析において、資料にあたり比較したり話し合うことで、説得力のある考えを導きだせる また、その考えをレジュメなどを的確に制作して他者に伝えることができる さらに、他者の発表に関心を持って聞き、積極的に質問や感想を言うことができる					
[制作] C 制作例などを参照し、記事や冊子の制作を行うことができる B 記事や冊子の制作過程において、前期で得た知識や気づきを活かすことができる A 課題の制作過程において、自己検証を妥協せず行い、完成度の高い制作をすることができる 「手元に置いておきたくなる」「何度もみたくなる」「記憶に残る」ようなデザイン・レイアウトができる					
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。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		
1-4	序章 「編集よ こんにちは —本棚をつくろう—」		「編集ってなに？」		
5-8			本棚準備 → 発表		
9-12	第一章 「ぼくらは雑誌探偵団！ —誌面分析に挑戦—」		誌面分析の方法 → 分析開始 ★書店・図書館を訪ねる		
13-16			分析 ○読む「デザインの専門誌」①		
17-20			分析 ○読む「デザインの専門誌」②		
21-24			分析 ○読む「デザインの専門誌」③		
25-28			分析 ○読む「デザインの専門誌」④		
29-32			発表		
33-36	第二章 「写真集の耐えられない重さ —内容分析に挑戦—」		★美術館で企画を考える①		
37-40			★美術館で企画を考える② 内容分析の方法 → 分析開始		
41-44			分析 ○読む「新聞」①		
45-48			分析 ○読む「新聞」②		
49-52			分析 ○読む「新聞」③		
53-56			分析 ○読む「新聞」④		
57-60	第三章 「インタビューを待ちながら —取材＆記事制作—」		発表 提出 +課題予告		
61-64			課題説明 → 準備		
65-68			取材準備 レイアウトなどアイデア出し 取材		
69-72			取材 文字起こし ○読む①		
73-76			文字起こし ○読む②		
77-80			テキスト制作 ○読む③		
81-84			テキスト制作 誌面制作 ○読む④		
85-88			誌面制作 ○読む⑤		
89-92	第四章 「たったひとつの冴えたやりかた 最終まとめ課題」		発表 提出 +課題予告 ○読む⑥		
93-96			課題説明 → 準備 ○読む⑦		
97-100			制作 ○読む⑧		
101-104			制作 ○読む⑨		
105-108			制作 ○読む⑩		
109-112			制作 ○読む⑪		
113-116			制作 ○読む⑫		
117-120	制作 ○読む⑬				
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。あらかじめメールなどで日時の約束をしてもらえると、しっかり時間が取れるので助かります。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
卒業制作	グラフィックデザイン学科 ／2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 寺本 鈴木	
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	その他
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%	