

2026

# 2026 科目ガイド

[ 総合デザイン科 グラフィックデザイン専攻 ]

2026年度 昼間部総合デザイン科グラフィックデザイン専攻 履修表

年次・学期・週時数				一年次		二年次		三年次		
				前期	後期	前期	後期	前期	後期	
教科目、必修・選択の別及び種別										
専門課程Ⅰ部 総合デザイン科 グラフィックデザイン専攻	講義・演習・実習科目	特別講義・HR	必	講義	3		3		3	
		情報デザインⅠ	必	講義	3	3				
		情報デザインⅡ	必	講義			3	3		
		情報デザインⅢ	必	講義					3	3
		ドローイング	必	実習	2	2				
		デザイン基礎Ⅰ	必	実習	2	2				
		デザイン基礎Ⅱ	必	実習	2	2				
		デザインリテラシーⅠ	必	演習	3	3				
		デザインリテラシーⅡ	必	演習			3	3		
		デザインリテラシーⅢ	必	演習					3	3
		ビジュアルコミュニケーションⅠ	必	演習	3	3				
		ビジュアルコミュニケーションⅡ	必	演習			3	3		
		ビジュアルコミュニケーションⅢ	必	演習					6	
		デジタルスキル	必	実習	2	2				
		シナリオライティング	必	実習	2	2				
		写実実習	必	実習			2	2		
		グラフィックデザインⅠ	必	演習	3	3				
		グラフィックデザインⅡ	必	演習			3	3		
		グラフィックデザインⅢ	必	演習					3	3
		WebデザインⅠ	必	実習			2	2		
		WebデザインⅡ	必	実習					2	2
		WebデザインⅢ	必	実習					2	2
		メディア表現Ⅰ	必	実習			2	2		
		メディア表現Ⅱ	必	実習					2	2
		キャリアデザイン	必	演習			3	3		
		アートディレクションⅠ	必	演習			3	3		
	アートディレクションⅡ	必	演習					3	3	
	総合グラフィックデザインゼミ	必	演習						6	
		特別科目	集中授業	選	実習	2		2		2
	学外研修		選	実習	2			2	2	
	海外研修		選	実習			2			
	作品展(進級・卒業)		選	実習		2		2	2	
	各期単位数				25 単位	22 単位	27 単位	24 単位	27 単位	24 単位
	年間単位数合計				47 単位 1,200 時間相当		51 単位 1,200 時間相当		51 単位 1,200 時間相当	

必は必修 選は選択科目

各学年学期、定められた単位数を履修すること。総合デザイン科においては、1 年間に履修する授業科目の上限は上記のとおり。単位未取得の場合は、再履修、再試験または補修授業、特別課題のいずれかを合格することで単位取得を認める。必要な科目単位数を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

科目名	情報デザイン I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	関 貴尚			
授業概要	<p>本講義では、「メディア」について考える。メディアというとマスメディアやソーシャルメディアなどが馴染み深いものではあるが、情報を伝達するとき空気のようにまわりついてきて、切り離すことができない要素がメディアである。そのメディアがどんなものなのか理解し、そのメディアによって社会や人々の感情がどのように動かされてきたのか考察する。そのため、本講義では、ファッション、アイドル、戦争、死、政治などを、メディア(新聞、ラジオ、テレビ、インターネットなど...)の視点から読み解く。</p> <p>なお、本講義では、Swingのフォーム機能を使って、授業中に質問やコメントを募集する場合がある。本講義を履修することによって以下の能力を修得することを目指す。</p> <p>1)メディア特性を知り、自らの制作に活かす。 2)メディアという観点から分析・観察する視点を獲得する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロ	オリエンテーション	
	2	講義	情報デザインのすすめ	
	3	イントロ	「メディア」とは(メディアの概念・種類)	
	4	講義	スポーツとメディア1	
	5	講義	スポーツとメディア2	
	6	講義	ファッションとメディア1	
	7	講義	ファッションとメディア2	
	8	講義	アイドルとメディア1	
	9	講義	アイドルとメディア2	
	10	講義	SNSというメディア	
	11	講義	戦争とメディア1	
	12	講義	戦争とメディア2	
	13	講義	映画『ドントルックアップ』から考える1	
	14	講義	映画『ドントルックアップ』から考える2	
	15	講義	震災とメディア	
後期	1	イントロ	前期の復習(メディアとは)	
	2	講義	メディアと技術革新	
	3	講義	死とメディア	
	4	講義	政治とメディア1	
	5	講義	政治とメディア2	
	6	講義	ジョージ・オーウェル小説『1984年』から考える	
	7	講義	映画「監視資本主義 デジタル社会がもたらす光と影」	
	8	講義	メディアと情動	
	9	講義	映画『スポットライト』から考える1	
	10	講義	映画『スポットライト』から考える2	
	11	講義	アートとメディア1	
	12	講義	アートとメディア2	
	13	講義	差別とメディア	
	14	講義	ジェンダーとメディア	
	15	授業内課題	メディアに支配されないために	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

科目名	情報デザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	菅沼 比呂志			
授業概要	<p>グラフィックデザインにまつわる様々な仕事や、グラフィックデザイナーの現場を知り、それぞれの場で求められていることと、グラフィックデザイナーの役割を考える授業を目指す。そのため、様々な現場の方々をゲストとしてお招きし、実際の仕事とそのプロセスを伺う。また、インターネットやTV、雑誌、新聞、街中など様々なメディアに溢れるデザインについても考察する。</p> <p><b>【到達目標】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>様々なデザインの現場を知り、自分のキャリアプランをイメージする。</li> <li>また、そこで求められている技術とその役割を理解し、自分の言葉で語れる。</li> </ul>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	前期の授業内容と進め方の説明	
	2	講義	<ul style="list-style-type: none"> <li>●以下のテーマについて、ゲストを招いて話を伺う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本のデザイン史</li> <li>・ブランディング</li> <li>・広告</li> <li>・タイポグラフィー</li> <li>・サインデザイン</li> <li>・エディトリアルデザイン</li> <li>・イラストレーション等</li> </ul> </li> <li>●デザインギャラリーを巡り、実際の作品を観るツアーを実施</li> <li>●インターネットやTV、雑誌、新聞、街中などに溢れるデザインをピックアップし、その魅力を考える。</li> </ul>	
	3	講義		
	4	講義		
	5	講義		
	6	講義		
	7	講義		
	8	講義		
	9	講義		
	10	講義		
	11	講義		
	12	講義		
	13	講義		
	14	講義		
	15	講義		
後期				
評価方法				
使用ソフト	テキスト			

科目名	情報デザインⅡ			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	松野 正也			
授業概要	<p>●社会やクライアントの本質的な課題発見から、クリエイティブの力で課題解決を行う能力を養う。</p> <p>●チームでの課題解決やディレクション能力、表現の可能性を広げる。後期はデザイン校との混合チームで課題に取り組む。</p> <p>●課題の評価は、適切な成果が想定できることや、十分な分析、既視感のない斬新なアイデアをより高く評価。</p> <p>【目標】課題の発見→調査と分析→アイデアの拡張と吟味→プロトタイピング→改善→解決のためのアウトプット、といった現代のビジネスシーンで必要とされるデザイン思考とプロセスの設計・実践力を身につける。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期				
後期	1	オリエン～写真で表現	オリエンテーション／自分を表す作品とキャッチコピーで自己紹介。グループ内で共有。	PC、筆記用具
	2	広告的思考	消費者を行動に移す広告の「自分ごと化」プロセスについて	
	3	ロジカル&コンセプチュアル・シンキング	論理的思考を持つための演習および物事を概念で捉える演習。本質を掘り起こし、課題やビジョンを定義化します	
	4	クリエイティブ・シンキング①	より広く発想を広げる訓練を行います	
	5	クリエイティブ・シンキング②	新しい桃太郎を考える《課題提出 20点満点》	
	6	プロトタイピングとエレベーターピッチ	漠然なものを形にする。フィードバックを繰り返し改善していくプロセスと、短時間で効率的に相手に伝える手段	
	7	学内コンペ①	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案	
	8	学内コンペ②	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案	
	9	社会課題解決ワークショップ①	チームビルディング、プランニング(ゲスト講師)《課題提出 30点満点》	
	10	社会課題解決ワークショップ②	レビュー(ゲスト講師)	
	11	学内コンペ③	最終作品レビュー＆ブラッシュアップ《課題提出 30点満点》	
	12	チームング	チーム制作について振り返り	
	13	ブランド構築①	チームによる会社ごっこ。経営理念(PMVV)、事業内容を検討する	
	14	ブランド構築②	チームによる会社ごっこ。ブランドガイドライン作成。《課題提出 20点満点》	
	15	総括	ブランド構築、チームよる発表と講義全体の振り返り	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

科目名	情報デザインⅢ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	福留 千晴			
授業概要	<p>どのようなデザインを企画し、どのような課題解決を目指すのか？ 日本各地の事例と、いま必要なソーシャルデザイン的アプローチや課題解決手法を学びながら、以下の視点・スキルの習得を目指します。 ・本質的な課題の把握 ・企画マーケティング ・プレゼンテーション</p> <p>また年間を通して4～5名のゲスト講師をお呼びし、事例等についてお話いただきながら、実際の地域や企業の課題に対してグループごとに企画プレゼンを行う演習も前期・後期それぞれで予定しています。</p> <p>&lt;昨年度事例*敬称略&gt; 前期演習：NPO法人たがやす(鹿児島県)、後期演習：深井醤油株式会社(埼玉県) ゲスト講師：平原礼奈(ダイバーシティデザイナー)、田中誠(アートディレクター)、田中淳一(クリエイティブディレクター)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	本講義の目指すもの(講師紹介、各地の事例紹介等)	PC、筆記用具
	2	ゲスト講義①	ゲスト講義①講演	
	3	座学①	マーケティング基礎(1)	
	4	座学②	マーケティング基礎(2)	
	5	座学③	マーケティング基礎(3)	
	6	ゲスト講義②	ゲスト講義②講演・課題オリエン	
	7	グループワーク①	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	8	グループワーク②	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	9	グループワーク③	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	10	グループワーク④	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	11	グループワーク⑤	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	12	模擬プレゼン	模擬プレゼンとフィードバック	
	13	プレゼン	プレゼンとフィードバック	
	14	振り返り	プレゼンの振り返り	
	15	前期総括	前期総括	
後期	1	オリエンテーション	後期講義に向けたオリエン	PC、筆記用具
	2	ゲスト講義①	ゲスト講義①講演	
	3	座学①	企画づくり基礎(1)	
	4	座学②	企画づくり基礎(2)	
	5	座学③	企画づくり基礎(3)	
	6	ゲスト講義②	ゲスト講義②講演・課題オリエン	
	7	グループワーク①	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	8	グループワーク②	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	9	グループワーク③	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	10	グループワーク④	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	11	グループワーク⑤	課題に対して、グループごとにワークショップを行う	
	12	模擬プレゼン	模擬プレゼンとフィードバック	
	13	プレゼン	プレゼンとフィードバック	
	14	振り返り	プレゼンの振り返り	
	15	後期・年間総括	後期・年間総括	
評価方法	出席率、講義中の参加および関与度、課題提出率、講義内容および課題内容の理解度			
使用ソフト テキスト	「自分の壁」(養老孟司) 「地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術」(田中淳一)			

科目名	ドローイング			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	赤本 啓護			
授業概要	<p>事物を一から描き、自分で表現することをデッサンなどの制作を通して学ぶ。造形力や創造力を養い、今後の課題に役立てることを目指す。授業初回の持ち物は筆記用具のみ。2週目以降の持ち物は、スケッチブック、デッサン用のA4サイズの画用紙、鉛筆セット一式(6H~6B)、消し具、カッター、削り屑を入れるためのゴミ袋など。その他持ち物については授業内で説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	2つのイメージ	観察して描くイメージ/想像して描くイメージ	筆記用具
	2	4つのイメージ	「点 線 面 立体」	上記の概要欄参照
	3	描いて観察する	「フロッタージュ」	
	4	描いて想像する	「バラバラなものを組み合わせて描く」	
	5	まとめ		
	6	ドローイング1	デッサン(鉛筆)球体	
	7	ドローイング2	デッサン(鉛筆)立方体	
	8	ドローイング3	デッサン(鉛筆)自然物	
	9	ドローイング4	デッサン(鉛筆)人工物	
	10	まとめ		
	11	ドローイング5	スケッチ(鉛筆)人	
	12	ドローイング6	スケッチ(鉛筆)風景	
	13	ドローイング7	スケッチ(鉛筆)組み合わせて描く①	
	14	ドローイング8	スケッチ(鉛筆)組み合わせて描く②	
	15	まとめ		
後期	1	ドローイング9	デッサン(鉛筆)手	
	2	ドローイング10	デッサン(鉛筆)工業製品	
	3	ドローイング11	デッサン(鉛筆)組み合わせて描く③	
	4	ドローイング12	デッサン(鉛筆)組み合わせて描く④	
	5	まとめ		
	6	光と色のイメージ	「ニュートンとゲーテ」	
	7	空気のイメージ	水性絵画から見えること	
	8	空間のイメージ	様々な遠近法	
	9	イメージの在り方①	作品研究	
	10	イメージの在り方②	作品研究	
	11	イメージの在り方③	作家研究	
	12	ドローイング13	イメージドローイング(2h)	
	13	ドローイング14	イメージドローイング(2h)	
	14	ドローイング15	イメージドローイング(2h)	
	15	まとめ		
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	なし			

科目名	デザイン基礎 I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	駒崎 浩代			
授業概要	ビジュアル表現に必要な色彩感覚・質感感覚・構成能力をつけるために、基礎の色彩調和理論をもとにした基礎学習をベースに行います。前期は色彩基礎を学び、基本的な配色を理解し、より多くの中間色バリエーションを持つ能力をつけるために、絵の具での混色実習を中心とした課題構成で学びます。後期は、的確な構成と配色でイメージを確実に表現できることを目標に、より多くの実践的な課題内容で学習します。さらに表現した作品を修正できる能力や応用力を養成していきます。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業ガイダンス	授業内容および授業で使用する道具等についての説明	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	2	色の再現	色の把握(混色学習を目的とした課題)	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	3	色の再現	「色の再現」制作つづき	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	4	講義:色彩基礎を学ぶ	色相・明度・彩度を把握する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	5	有彩色による学習	有彩色を把握する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	6	有彩色による学習	中間色をより多く表現する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	7	無彩色による学習	無彩色のバリエーションを学習し表現する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	8	分割・構成の学習1	幾何学形態を使用して「図と地」の学習	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	9	分割・構成の学習2	美しい自由曲線をフリーハンドで表現し構成に使用する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	10	同一色相による色彩構成	分割・構成の学習1で作成した構成を使用して配色学習	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	11	同一トーンによる色彩構成	分割・構成の学習2で作成した構成を使用して配色学習	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	12	「コントラスト」について	コントラストとアクセントの違いを学ぶ	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	13	「コントラスト」の表現	コントラストの強い配色 コントラストの弱い配色	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	14	色彩表現の応用課題	具象形態のモチーフを使用して色彩で表現	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
	15	前期のまとめ	講評・色彩ワーク課題	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザイナーズカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード199a
後期	1	課題1	PCを使用して色相8のトーン表を作成する	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	2	課題2	PCを使用して6つのトーンの配色を再現する(CMYKと数値の把握)	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	3	課題2つづき	加法混色。減法混色の把握	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	4	課題3	ロゴタイプ(文字のみ)制作 自分のロゴタイプを作成する	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	5	課題3つづき		日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	6	課題4	完成したロゴタイプでコントラストの強い配色と弱い配色で表現	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	7	課題5	商品パッケージをイメージとした配色表現	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	8	課題5つづき		日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	9	講評・修正作業	課題4・5の講評と修正ブラッシュアップ作業	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	10	課題6	カラーズを使用したビジュアル表現	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	11	課題6つづき		日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	12	課題7	最終課題	日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	13	課題7つづき		日本色研新配色カード199a・PC・鉛筆・筆記用具・レイアウトシート
	14	課題7	プレゼンテーション	
	15	後期全体講評	課題7ブラッシュアップのプレゼンテーションと全体講評	
評価方法	出席日数 課題制作評価 授業内容理解度			
使用ソフト テキスト	ハーモニックカラーチャート illustrator			

科目名	デザイン基礎Ⅱ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	木村 文敏			
授業概要	文字はデザインにおける重要な要素であり、文字を適切に扱うことはデザイナーに必要不可欠なスキルです。文字の扱い方で作品の印象はガラリと変わるだけでなく、情報が的確に伝達されるか否かが大きく左右されます。授業を通して文字形象に対する理解を深め、フォント使用にあたっての基礎的知識と技術を習得し、「文字を組む」とはどういうことなのかを考えます。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	視覚調整	概要説明 錯視と視覚調整	筆記具、定規、PC
	2	組版1	ベタ組とスペーシング	〃
	3	〃	文字組みの練習 /文字サイズ・字間・行間	〃
	4	和文書体1	活字書体の基本構造 漢字のレタリング	筆記具、方眼紙
	5	〃	〃	〃
	6	和文書体2	ひらがな・カタカナ かなのレタリング	〃
	7	〃	〃	〃
	8	欧文書体	欧文書体の成り立ち 欧文書体のレタリング	〃
	9	〃	〃	〃
	10	組版2	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	筆記具、PC
	11	〃	文字のセット 欧文の組見本作成	〃
	12	文字構成1	書体・文字サイズ・組み方・文字の「配置」による印象と効果	〃
	13	〃	〃	〃
	14	書体観察	覚えておきたい定番フォント 定番和文フォントの分析	
	15	〃	〃 定番欧文フォントの分析	
後期	1	紙面調査	書籍・雑誌の誌面を調査・分析 / 組版ルール	書籍・雑誌、PC
	2	〃	〃	〃
	3	〃	〃	〃
	4	文字構成2	フォントの選択・異書体混植によるイメージの表現・演出	筆記具、PC
	5	〃	〃	〃
	6	〃	〃	〃
	7	文字造形	オリジナルフォント制作 デザイン検討 フォントの目的について	〃
	8	〃	〃 デザイン決定 作業手順確認	〃
	9	〃	〃 原字制作 アウトライン作成	〃
	10	〃	〃	〃
	11	〃	〃	〃
	12	〃	〃 フォントデータ作成	〃
	13	〃	〃 テスト組版 修正	〃
	14	〃	〃 仕上げ 書体見本作成	
	15	〃	講評 まとめ	
評価方法	出席数及び授業内容の理解度 提出作品のレベルと完成度			
使用ソフト テキスト	Illustrator、Drop&Type			

2026

区分

必修

対象

I部SG科1年

科目名	デザインリテラシー I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	齋藤 浩			
授業概要	<p>テクニックや見た目ではなく、いかに伝えるかを考える。            前期はグラフィックデザインの基本構造を、            後期はより具体的な課題を通してクリエイティブの基礎を身につけます。            専門的な学びへのスタート地点と考えてください。</p> <p>※素材や道具、資料などには、それなりにお金がかかります。ケチるといいことないですよ。            ※課題出題・提出のタイミングは多少前後する可能性があります。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	オリエン／構造を考える 出題	都度指定します
	2	構造		
	3			
	4		構造を考える 講評	
	5	構成要素	文字による情報伝達1 出題	
	6		文字による情報伝達1 講評 文字による情報伝達2 出題	
	7		文字による情報伝達2 講評 文字による情報伝達3 出題	
	8		文字による情報伝達3 講評 写真を撮る 出題	
	9		写真を見る	
	10		写真を撮る 講評	
	11	演習	「中吊広告アイデア出し」出題	
	12		「中吊広告アイデア出し」講評 「中吊広告」出題	
	13			
	14		「中吊広告」講評	
	15			
後期	1	構成要素	写真を使ったグラフィック表現 出題	
	2			
	3		写真を使ったグラフィック表現 講評 本の装丁 出題	
	4	演習	本の装丁 ラフ1	
	5		本の装丁 ラフ2	
	6		本の装丁 講評	
	7		パッケージ1 出題 (他の課題になる可能性もあり)	
	8		パッケージ1 ラフ	
	9		コラムの原稿	
	10			
	11		パッケージ1 講評 / パッケージ2 出題 (他の課題になる可能性もあり)	
	12			
	13			
	14		パッケージ2 講評	
	15			
評価方法	仕事は極力丁寧に。ひとつでも課題を提出しなければ単位は取得できません。			
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop			

科目名	デザインリテラシーⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	齋藤 浩			
授業概要	<p>理論は大切だが、理屈っぽくならないように。 感性も大切だが、芸術にならないように。 1年生で学んだ「伝えるための表現」を、より深掘りしていきます。</p> <p>2年生ではJAGDA国際学生ポスターアワードやOAC学生広告クリエイティブアワードなど、公募展の課題を授業に取り入れます。 “井の中の蛙”にならないためにも、今まで以上の客観的な視点が求められます。 今年は3年に一度の世界ポスタートリエンナーレトヤマ(IPT)の公募もあるねえ…。</p> <p>※素材や道具、資料などには、それなりにお金がかかります。ケチるといいことないですよ。 ※ 出題・提出のタイミングは多少前後する可能性があります。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	演習	オリエン	都度指定します
	2			4/28
	3		B1ポスターアイデア出題	5/12
	4			5/19
	5		B1ポスター アイデア提出(サムネール)	5/26
	6			6/2
	7		(海外研修)	6/9
	8		B1ポスター 初回提出	6/16
	9			6/23
	10		B1ポスター 第2回提出	6/30
	11			7/7
	12		B1ポスター 最終提出	7/14
	13		B1ポスター 講評	7/21
	14		広告 出題	9/1
	15			9/8
後期	1		広告 アイデア提出	10/6
	2			10/13
	3		広告 初回提出	10/20
	4		広告 第2回提出	10/27
	5		広告 講評	11/10
	6		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)	11/17
	7			11/24
	8			12/1
	9			12/8
	10			12/15
	11			12/22
	12			1/12
	13		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)提出	1/19
	14			1/26
	15			2/2
評価方法	考え方重視。もちろん、ていねいな仕事あってこそです。			
使用ソフト テキスト	Illustrator,Photoshop他			

2026

区分

必修

対象

I部SG科3年

科目名	デザインリテラシーⅢ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	齋藤 浩			
授業概要	<p>自分のデザイン論を、より広く提示していきましょう。 過去2年間で学んだことを再検証するとともに、「次」に必要と思われるアイデアを提案してください。 ひきつづき公募展の課題も授業に取り入れます。客観的評価を得るために必要な工夫を。</p> <p>※ 出題・提出のタイミングは多少前後する可能性があります</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	演習	オリエン	都度指定します
	2			4/28
	3		B1ポスターアイデア出題	5/12
	4			5/19
	5		B1ポスター アイデア提出(サムネール)	5/26
	6			6/2
	7			6/9
	8		B1ポスター 初回提出	6/16
	9			6/23
	10		B1ポスター 第2回提出	6/30
	11			7/7
	12		B1ポスター 最終提出	7/14
	13		B1ポスター 講評	7/21
	14		広告 出題	9/1
	15			9/8
後期	1		広告 アイデア提出	10/6
	2			10/13
	3		広告 初回提出	10/20
	4		広告 第2回提出	10/27
	5		広告 講評	11/10
	6		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)	11/17
	7			11/24
	8			12/1
	9			12/8
	10			12/15
	11			12/22
	12			1/12
	13		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)提出	1/19
	14			1/26
	15			2/2
評価方法	考え方重視。もちろん、ていねいな仕事あってこそです。			
使用ソフト テキスト	Illustrator,Photoshop他			

科目名	ビジュアルコミュニケーション I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	上原則博			
授業概要	<p>デザインの大きな役割である情報伝達。 その情報を視覚的な要素や媒体によって効果的に伝える方法を、 基本法則から応用までを演習・課題を通して学習します。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業内容の説明／デザインについて	筆記用具 MacBook/PC
	2	形態の考察	「視覚表現とイメージ」課題説明／制作・講評	(随時指示)
	3	イメージの可視化	「テーマによるデザイン構成」／課題説明／制作	
	4		ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	5	講評	提出・プレゼンテーション／講評	
	6	対義語の可視化	「キーワードによる構成」／課題説明	
	7		ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	8		提出・プレゼンテーション／講評	
	9	シンボル・ロゴ	「ロゴとイメージ」／課題説明	
	10		ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	11			
	12	講評	提出・プレゼンテーション／講評	
	13	デザイン展開	「グラフィックへの展開」／課題説明	
	14		デザインチェック／レイアウト／制作	↓
	15	前期総括	提出・プレゼンテーション／講評／まとめ	
後期	1	オリエンテーション	授業内容の説明／パッケージ概論	筆記用具 MacBook/PC
	2	パッケージ	「商品・ブランドイメージ」／課題説明	(随時指示)
	3		ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	4	講評	提出・プレゼンテーション／講評	
	5	音の可視化	「音のイメージのグラフィック展開」／課題説明	
	6		ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	7	講評	提出・プレゼンテーション／講評	
	8	メッセージの可視化	「ビジュアルオピニオン」／課題説明	
	9		テーマ設定／ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	10			
	11	講評	提出・プレゼンテーション／講評	
	12	連作表現	「比較ポスター」／課題説明	
	13		テーマ設定／ラフスケッチチェック／アドバイス／制作	
	14			↓
	15	後期総括	提出・プレゼンテーション／講評／まとめ	
評価方法	授業参加度／企画・デザイン評価／プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 資料・書籍紹介			

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	田島 ふみ			
授業概要	<p>まず初めに、こちらから指定したテーマに沿ったデザインをしていただきます          そのあとは、生徒自身で設定したテーマに沿ったデザインをしていただきます          1つのテーマ(ブランド等のクライアント)を設定し、          ロゴ・印刷物・グッズ・コンセプトBOOK等を制作。          一連の制作を通して、          一貫性を持った成果物を作ることを目的とします。</p> <p>(進み具合や、完成度によって、都度内容を変更する場合があります)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		今後の授業の内容説明 + 指定したテーマで、タイトルロゴを作る-1	ノートパソコン 筆記用具 ラフが書けるスケッチブックや タブレットなど 各自必要なもの (後期も同様)
	2		指定したテーマで、タイトルロゴを作る-1	
	3		指定したテーマで、タイトルロゴを作る-2	
	4		指定したテーマで、インフォグラフィックを作る-1	
	5		指定したテーマで、インフォグラフィックを作る-2	
	6		指定したテーマで、インフォグラフィックを作る-3	
	7		講評	
	8		このあたりから自分ブランドづくりに入ります	
	9		任意のクライアントを設定する、資料集め&媒体資料作り	
	10		任意のクライアントを設定する、資料集め&媒体資料作り	
	11		任意のテーマのロゴ作り(3案くらい)-1	
	12		任意のテーマのロゴ作り(3案くらい)-2	
	13		任意のテーマのロゴ作り(3案くらい)-3	
	14		任意グッズの制作→入稿(生徒さんに実費負担があります)	
	15			
後期	1		媒体資料を進化させて、コンセプトBOOKをつくる	
	2		同上	
	3		同上	
	4		同上	
	5		同上	
	6		同上	
	7		同上	
	8		任意の告知物を作る(フライヤー、ポスター、バナーなど)	
	9		任意の告知物を作る(フライヤー、ポスターなど)	
	10			
	11		途中、実際の仕事紹介や、スケジュールが合えば外部講師を招きます	
	12		前期、後期の内容が入れ替わることがあります	
	13		進捗度合いによって、一部課題の増減があります	
	14			
	15		大講評会	
評価方法	課題提出とその精度			
使用ソフト テキスト	adobe イラストレーター、フォトショップ、インデザイン等			

2026

区分

必修

対象

I部SG3年

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅢ			
開講期	前期	時間数	6H	
講師名	上原則博			
授業概要	視覚伝達デザインにおける表現の可能性や社会との関係性を広く考察し、各自がデザインに対する考え方を再確認していく過程で、卒業制作に繋がるテーマやコンセプトを見つけ出す授業です。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	前期授業内容の説明	筆記用具 PC/MacBook
	2	現状の把握	様々なビジュアル表現の紹介	
	3	リサーチ	「課題テーマ」をグループ・個人による調査	
	4		調査結果の考察	
	5	課題	「一つしかない○○デザイン」(例)	
	6		講評	
	7			
	8	課題	「○○のあるデザイン」(例)	
	9		講評	
	10			
	11	テーマの選択	卒業制作コンセプトシート作成(アイデア・サムネール)	
	12	テーマ決定	プロトタイプ作成開始	
	13			
	14		改善期間・チェックアドバイス	
	15	講評・総括	中間発表の準備	*スケジュール及び課題内容は変更の可能性あります
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業参加度／企画・デザイン評価／プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介			

科目名	デジタルスキル			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	富塚 裕子			
授業概要	<p>この授業は、制作の基本となるAdobe社のPhotoshopとIllustrator、InDesginのツール類や機能に精通し、思い通りのパーツが「素早く・正確に」作成できるよう、操作を完全にマスターすることを目的とします。PC自体の操作はもちろん、アプリの基本技能習得を目指し、特に画像処理、図形描画や変形、文字関係などベクターで使用頻度の高い操作を反復練習しつつ、発想を表現できるオペレーション能力を身につけていきます。また、出力やカンパとしての仕上げ方も学び、3年間の制作の礎とします。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	デジタル作業の利点、レイアウト台紙について、印刷の種類	
	2	基本操作	PCの設定と基本操作、アプリ設定、ベクターとラスターについて	
	3	図形描画	Illustrator/図形の描画、出力について、提出方法について	
	4	変形と色	Illustrator/変形、パスファインダ、彩色(単色・グラデーション)	
	5	パスで描く	Illustrator/直線と曲線の描画、トレース作業	
	6	文字入力	Illustrator/文字ツール、文字のアウトライン化、ロゴ作成	
	7	文字組版	Illustrator/段組の作成、文字詰め、文字の回りこみ等	
	8	描画ツール	Photoshop/ファイル形式、描画系ツールの操作、シェイプ等	
	9	画像補正	Photoshop/トリミング、画像補正、調整レイヤー等	
	10	選択範囲と合成	Photoshop/クイックマスクとチャンネル、画像合成等	
	11	画像の配置	Illustrator+Photoshop/台紙の作成、ソフト間のデータ移動、解像度	
	12	装飾	Illustrator/効果、パターン、その他の機能	
	13	レイアウト課題作成	Illustrator+Photoshop/ガイドの作成、段落スタイルの使用等	
	14	課題作成	Illustrator+Photoshop/出力用データの作成・チェック等	
	15	課題提出	課題の作成・チェック、出力と仕上げ	
後期	1	ガイダンス	授業ガイダンス、前期復習	
	2	演習	写真の補正、合成、トリミングと切り抜き	
	3	演習	地図、表組み、アイコン作成、「あしらい」の作成	
	4			
	5	課題作成	3つ折りパンフの作成 台紙作成、出力、仕上げ含む	
	6			
	7		アプリ概要、親ページの設定	
	8	InDesgin演習	テキストフレームの作成・設定、表組みの作成方法等	
	9		画像用フレームの作成、リンクと埋め込み、配置と解像度等	
	10		出力について	
	11	課題作成	親ページと文字組の確認課題	
	12			
	13	課題作成	8Pパンフレット(雑誌)の作成	
	14			
	15	予備日	Illustrator・Photoshop・InDesginの復習・課題の提出と講評	
評価方法	課題提出および出席による 前期の3～12は授業内容に合わせたミニ課題が毎回出ます			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator・Photoshop・InDesgin/配布プリント			

科目名	シナリオライティング			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	佐仲 渉			
授業概要	<p>多様化する広告戦略に対応するためのマーケティング戦略を軸としたコトバからの発想としてのコピーライティング。広告における魅力的なビジュアルには、購買の動機づけを加速させるメッセージ(コトバ)が必ず内包されている。グラフィック、映像ともにコピーライティングによる発想法を習得し、広告制作へと導くためのカリキュラムである。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概説	2025年度の広告事情 前期講義の概要	筆記用具とPC
	2		コピーとは何ぞや? キャッチコピーを考えてみよう。	ノート
	3		各媒体の理解と各媒体におけるコピーについて。	全ての授業にて
	4		コンセプトメイクについて。	用意持参すること。
	5		コンセプトからのプロセス・ポイント。	
	6		ビジュアルとコピーの相関関係。	
	7		CMにおけるコピーについて①プランニング	
	8		CMにおけるコピーについて②ナレーション	
	9		CMにおけるコピーについて③スーパー、ジングルなど	
	10		代表的なコピー例について①	
	11		代表的なコピー例について②	
	12		代表的なコピー例について③	
	13		コピー創作①	
	14		コピー創作②	
	15		前期のまとめ	
後期	1		後期講義の概要	
	2		ネーミングについての解説、代表例など。	
	3		ネーミング開発①	
	4		ネーミング開発②	
	5		ネーミング開発③	
	6		CMプランニング TV	
	7		CMプランニング TV	
	8		CMプランニング ラジオ	
	9		コピー創作①	
	10		コピー創作②	
	11		コピー創作③	
	12		ビジュアル発想におけるコピー①	
	13		ビジュアル発想におけるコピー②	
	14		ビジュアル発想におけるコピー③	
	15		後期のまとめ	
評価方法	出席、授業態度、課題など総合的に判断。課題提出の日は絶対厳守。			
使用ソフト テキスト				

科目名	写真实習			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	イキョンソン			
授業概要	一眼レフカメラの機能を理解し、写真撮影の基礎を学ぶ。撮影用ライトを活用して基本的なライティング技術を習得、学生が制作したパッケージなどの立体作品を魅力的に商品撮影できることを目標とする。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方	—
	2	シャッタースピード	『ブレない写真を撮る』モード撮影・シャッタースピード理	PC
	3	シャッタースピード	『ライトペイント』Mモード撮影・長時間露光・室内撮影＋三脚の使い方	PC
	4	絞り	『ボケが綺麗な写真を撮る』Avモード撮影	PC
	5	SS+F	『絞りとシャッタースピードの関係を理解』Mモード撮影	PC
	6	ISO	『暗い場所でも撮影ができる』	PC
	7	適正露出	『明るさをコントロール』絞りシャッタースピード・ISO関係を理解	PC
	8	撮影	撮影散歩(学校周辺)	PC
	9	課題説明	『街を紹介する写真を撮る』撮影準備	PC
	10	WB+撮影	『美しく見える写真』1灯ライト+テーブル撮影	PC
	11	写真管理・編集	LrCソフトの使い方、写真登録、写真の明るさ、色調整	PC
	12	撮影	『白バック商品撮影』1灯撮影(LED)	PC
	13	撮影	『白バック商品撮影』2灯撮影(LED)	PC
	14	課題制作	写真の明るさ、色調整、セレクト	PC
	15	課題提出	講評	課題
後期	1	三脚	三脚の使い方・複写説明	—
	2	複写撮影	絵画のような作品を印刷物やWEBサイトに掲載するためには、データ化	PC
	3	作品撮影	『白バック商品撮影』2灯撮影(LED)	PC
	4	作品撮影	『白バック商品撮影』2灯撮影(LED)	PC
	5	ストロボ	撮影ライトの使い方	PC
	6	ストロボ	『瞬間を止める』ストロボ撮影実践	PC
	7	切り抜き撮影①	『BOX切り抜き専用の撮影技法』説明	PC
	8	切り抜き撮影①	『BOX切り抜き専用の撮影技法』実践	PC
	9	切り抜き撮影②	『ボトル切り抜き専用の撮影技法』説明	PC
	10	切り抜き撮影②	『ボトル切り抜き専用の撮影技法』実践	PC
	11	切り抜き撮影②	『ボトル切り抜き専用の撮影技法』実践	PC
	12	人物撮影	インタビュー撮影	PC
	13	人物撮影	インタビュー撮影	PC
	14	撮影予備日	制作作品撮影	PC
	15	撮影予備日	制作作品撮影	PC
評価方法	課題提出・撮影準備・授業態度			
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom			

科目名	グラフィックデザイン I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	縄手 和弘			
授業概要	<p>「グラフィックデザイン基礎」「色彩と配色」「構成と文字」の学びを基本ベースとして授業を進行します。サムネール&amp;ラフスケッチをしっかりと描かせながら、それを元にコミュニケーションをとり、制作物の完成度を上げていきます。アイデアから始まり、ラフ設計に基づいた素材づくりをし、伝えたい情報を見える化する(言葉/形態/色彩/質感)を理解させ、視覚伝達するために必要な「造形力」「表現力」を養ってもらうことを目指します。制作物の目的意識をしっかりと持った上で、しっかりと考え、きっちりと作り「デザインするって楽しいなあ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行します。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・	PC・紙・ペン
	2	↓	●目的を正しく伝える/形編 (お題)	//
	3	↓	平面構成の考え方/円・三角・四角/レイアウトの演出手法/点線面	//
	4	↓	伝えたい情報を見える化する/ビジュアルコミュニケーション表現	//
	5	↓	質感の考え方/レイアウトの演出手法 (お題)	//
	6	↓	伝えたい情報を見える化する/形態表現(平面・立体)	//
	7	↓	●目的を正しく伝える/色彩編 (お題)	//
	8	↓	色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技法	//
	9	↓	伝えたい情報を見える化する/色彩表現(4C・2C) (お題)	//
	10	↓	印刷のしくみと性質	//
	11	↓	●目的を正しく伝える/構成編 (お題)	//
	12	↓	書体のイメージと構成/和文欧文文字の構造・基礎知識	//
	13	↓	伝えたい情報を見える化する/文字表現1 (お題)	//
	14	↓	タイトル・本文のスタイル/文字組	//
	15	後期へ	前期のまとめ	//
後期	1	●商品開発&販促オリエン	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D	//
	2	(コンセプトワーク)	※企画を支給(お菓子のパッケージ開発から販売促進計画へ)	//
	3	●パッケージデザイン	情報整理→アイデア→キャラ開発(ビジュアル→レイアウト)	//
	4	(商品ロゴ開発)		//
	5	(キャラクター開発)	パッケージ用キャラクター&シズルの作成	//
	6	(シズル作成)		//
	7	(レイアウト)		//
	8	●販促計画	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	//
	9	(キャンペーン)	キャンペーン内容計画	//
	10	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成	//
	11	●売場ソールデザイン	メインボード/スイング/腰ポスターなどのPOP関連	//
	12		売場イメージビジュアルの作成	//
	13	●交通広告デザイン	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	//
	14			//
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ	//
評価方法	提出日時に遅れたら”60以下” 60点以上は(発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点)60点+40点			
使用ソフト テキスト				

科目名	グラフィックデザインⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	富塚 裕子			
授業概要	<p>この授業では、グラフィックデザインの基礎から応用までを実践的な制作を通して学びます。社会に向けた発信を意識し、コンセプト設計や情報整理の力を養うとともに、平面と立体の関係、印刷表現や加工の知識について理解を深めます。また、情報をわかりやすく視覚化する力や、複数ページにわたる構成と文字組の基礎も習得します。これらの学習を通して、目的や条件に応じた適切な表現を選択し、根拠を持ってデザインを構築・提案できる力の育成を目指します。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	授業内容説明、演習について	PC一式・筆記用具 カッター・カッターマット・定規など(授業内で指示します) 印刷用特殊紙(授業内で指示します)
	2		企業案件についての進捗確認(昨年からの連続課題)	
	3	課題:プレゼンテーション 企業コラボ案件について 広告を提案	プレゼンテーション資料の作成 出力、仕上げ	
	4			
	5			
	6			
	7	課題:パッケージ1	概論・演習/特殊紙について、特色について	
	8		制作/展開図の作成・デザイン	
	9		制作/出力・ブラッシュアップ、仕上げ	
	10	課題:パッケージ2	課題概要説明(印刷表現)、リサーチ、テーマの決定	
	11		概論・演習/印刷方式について、製本加工について	
	12		制作/アイデア出し、ラフ、ラフチェック(個別)	
	13		制作/デザイン、レイアウト	
	14		プレゼン・講評	
	15	予備日	課題の提出と講評	
後期	1	課題:インフォグラフィックス	課題概要説明(情報の視覚化)、リサーチ、テーマの決定	PC一式・筆記用具 カッター・カッターマット・定規など(授業内で指示します) 印刷用特殊紙(授業内で指示します)
	2		概論・演習/グラフの作成、表組、説明図、ピクトグラム	
	3		制作/アイデア出し、ラフ	
	4		制作/ラフチェック(個別)	
	5		制作/デザイン、レイアウト	
	6		中間評価・ブラッシュアップ	
	7		プレゼン・講評	
	8	課題:冊子	課題概要説明(システム設計)、リサーチ、テーマの決定	
	9		概論・演習/ページ設計、製本の種類、文字組のルール	
	10		制作/アイデア出し、ラフ、ラフチェック(個別)	
	11		制作/デザイン、レイアウト	
	12		概論・演習/InDesignからの出力	
	13		制作/デザイン、レイアウト	
	14		制作/出力・ブラッシュアップ、仕上げ	
	15		課題の提出とプレゼン・講評	
評価方法	課題提出および出席による			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator・Photoshop・InDesign			

2026

区分

必修

対象

I部SG科3年

科目名	グラフィックデザインIII			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	新里 真一郎			
授業概要	<p>課題制作に重きを置き、広告を中心としたグラフィックデザインの技術の習得を目的とします。タイポグラフィ、写真、イラストなど素材としての視点だけではなく、全体を俯瞰して見られるスキルを身につけていきます。感覚ではなく、常に考えながらデザインできるスキルも身につけていきます。課題ごとにプレゼンテーションを行い、人に伝える能力も磨きます。</p> <p>実際の仕事に近い流れでの課題を通し、グラフィックデザインに対する興味、意欲を生み出します。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業ガイダンス／自己紹介ポストカード制作	スケッチブック/PC
	2	課題1	「キャッチコピーから考えるポスターデザイン」商品とそれに対するキャッチコピーを複数の中から選びそのポスターを制作する。ビジュアルアイデアの発想とレイアウトを学ぶ。→プレゼンテーションへ	
	3			
	4			
	5			
	6	課題2	「ゆかりのある街のプロモーション」ロゴマークの制作	
	7			
	8		「ゆかりのある街のプロモーション」媒体・展開ツールの設定	
	9			
	10			
	11		「ゆかりのある街のプロモーション」媒体・展開ツールの制作	
	12			
	13	プレゼンテーション／講評		
	14			
	15	予備日		
後期	1	課題3	「感情をタイプデザインする」 「おいしい」や「こわい」などの感情をタイポグラフィに落としこむ。	スケッチブック/PC
	2			
	3			
	4	課題4	「好きな雑誌の特集ページデザイン」雑誌と特集内容の設定・構成案の制作	
	5			
	6			
	7		「好きな雑誌の特集ページデザイン」レイアウト制作	
	8	プレゼンテーション／講評		
	9		課題5	
	10	「キャラクターを使用したスペシャル WEBサイト」キャラクター・サムネール制作		
	11			
	12	「キャラクターを使用したスペシャル WEBサイト」ページ制作(3ページ)		
	13		プレゼンテーション／講評	
	14	まとめ		
	15	予備日		
評価方法	提出期限に遅れたら“D” 提出で60点＋発想力・表現力・構成力・完成度を加味して40点満点で評価 80点 B 70点 C 60点 D 50点			S 100点 A
テキスト 参考書	随時指定			

科目名	Webデザイン I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	鈴木 歩美			
授業概要	<p>この授業では、Webデザインの基礎を身につける。AIツールが普及した今だからこそ、Webの仕組みやデザインの原則を自分のものに行っている基礎力が、表現の自由度と応用力に直結する。</p> <p>映像やグラフィックを専門とするクリエイターにとっても、Webの仕組みを理解することは、自らの表現を発信・展開する力に直結する。AIが制作を補助する時代だからこそ、何を・どこで・どのように届けるかを判断するプロデュース力が、クリエイターとしての強みになる。</p> <p>前期は、Webサイトの構造や仕組みを理解しながら、演習や課題を通じてWebデザインの基本ツールに触れる。後期は、一連のWebサイト制作を通じて、知識を実践のなかで定着させていく。</p> <p>授業では、FigmaとVisual Studio Codeを使用する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業内容の説明、制作環境の準備	PCを使用します
	2	Web入門	Webデザインの知識・成り立ちなど	〃
	3	Web基礎1	Webサイトの基本的な構造や要素、Figmaの基本操作	〃
	4	〃	アイコン・イラスト作成	〃
	5	〃	バナー・サムネイル画像作成・提出	〃
	6	Web演習1	シングルサイトのデザイン	〃
	7	〃	制作・提出	〃
	8	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造(HTMLやCSSなどの概要)	〃
	9	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて	〃
	10	〃	VSCodeの基本操作	〃
	11	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ	〃
	12	〃	基本のマークアップ	〃
	13	〃	リンクや画像のマークアップ・提出	〃
	14	Web演習2	Webサイトの公開方法	〃
	15	予備日		〃
後期	1	CSS基礎1	後期の授業内容の説明、CSSの基本やセレクトタなどについて	PCを使用します
	2	〃	文字・文章の装飾、色をつける、背景画像	〃
	3	〃	幅・高さ、余白、枠線、リスト、クラス・ID	〃
	4	CSS演習1	テーマに沿ったカスタマイズ・提出	〃
	5	CSS基礎2	レイアウト(Flexbox、CSS Grid)	〃
	6	〃	レイアウト(Position)、ナビゲーション	〃
	7	CSS演習2	シングルサイトのCSSコーディング	〃
	8	〃	コーディングつづき・提出	〃
	9	Web演習3	オリジナルサイトの制作	〃
	10	〃	デザイン制作	〃
	11	〃	デザイン制作・提出	〃
	12	〃	コーディング	〃
	13	〃	コーディングつづき	〃
	14	〃	ブラッシュアップ・提出	〃
	15	予備日		※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価します			
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome			

科目名	WebデザインⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	鈴木 歩美			
授業概要	<p>この授業では、「WebデザインⅠ」で学んだ内容を基に、さらに学習を深める。Webデザインの知識を強化し、実践的なスキルの習得にも取り組む。</p> <p>後期は、最新のトレンドを踏まえ、クリエイティブな仕事やプロジェクトで活かせるスキルを学ぶ。具体的には、UX（ユーザーエクスペリエンス）デザインのプロセスを取り入れたWebサイトの改善、ノーコードツールの活用など、卒業後も役立つWebデザインの応用力を養う。</p> <p>授業では、FigmaやVisual Studio Codeを使用する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業内容の説明、前年度の復習	PCを使用します
	2	Web応用1	Webアクセシビリティ・ユーザービリティ・UXについて	〃
	3	応用演習1	Webサイトのデザイン改善	〃
	4	〃	検討・分析	〃
	5	〃	改善案のデザイン制作	〃
	6	〃	プレゼン・提出	〃
	7	Web応用2	レスポンスWebデザインについて	〃
	8	応用演習2	レスポンス対応のWebサイト制作	〃
	9	〃	モバイル版のデザイン制作	〃
	10	〃	構造とHTML・CSSの確認	〃
	11	〃	ブレイクポイントとスタイル指定・提出	〃
	12	Web応用3	インタラクションデザインについて	〃
	13	応用演習3	CSSアニメーション・JavaScriptなどの解説とワーク	〃
	14	〃	つづき・提出	〃
	15	予備日		〃
後期	1	Web応用4	UIデザインとWebデザインの違いについて	PCを使用します
	2	応用演習4	アプリ画面の作成	〃
	3	〃	Figmaでのアプリ3画面の作成	〃
	4	〃	プロトタイプ作成・提出	〃
	5	Web応用5	Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介	〃
	6	応用演習5-①	ノーコードツールの解説とワーク	〃
	7	〃	STUDIOでの作成	〃
	8	〃	提出	〃
	9	応用演習5-②	ネットショップの解説とワーク	〃
	10	〃	STORESでのネットショップ作成	〃
	11	〃	提出	〃
	12	Web応用6	その他、最新トレンドに応じたトピックと実践	〃
	13	〃	トピックと実践①	〃
	14	〃	トピックと実践②	〃
	15	予備日		※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価します			
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome			

科目名	WebデザインⅢ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	谷岡 昌珠			
授業概要	AIやSNSなど、目まぐるしく変化するデジタルの世界。その中で次代のトレンドを読み解き、デザイン力で『人を動かす』仕掛けづくりを学びます。単なる知識の習得にとどまらず、ゼロから新しいアイデアを生み出す力と、多様な人と協力してプロジェクトを成功に導くクリエイティビティを育みます。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	前期授業内容の説明	
	2	デジタルを知る	デジタルライフスタイル変化の理解	
	3		過去と今のデジタルライフスタイルについて	
	4		アフターデジタルの理解	
	5		デジタルの進化について	
	6	デジタルクリエイティブの理解	デジタルクリエイティブの期待と理解	
	7		デジタルクリエイティブの可能性	
	8		デジタルクリエイティブ戦略①	
	9		デジタルクリエイティブ戦略②	
	10	デジタル・コミュニケーション設計と理解	デジタル・コミュニケーション設計①	
	11		デジタル・コミュニケーション設計②	
	12		デジタル・トレンドの理解	
	13		デジタル・トレンドの思考	
	14		KPIとKGIの理解①	
	15	KPIとKGIの理解②		
後期	1	オリエンテーション	後期授業内容の説明	
	2	デジタル コミュニケーション 戦略の立案	課題の可視化について①	
	3		課題の可視化について②	
	4		クリエイティブ戦略の仮説と検証①	
	5		クリエイティブ戦略の仮説と検証②	
	6		クリエイティブ戦略立案①	
	7		クリエイティブ戦略立案②	
	8		クリエイティブとメディアの関係性①	
	9		クリエイティブとメディアの関係性②	
	10		コア・アイデア開発①	
	11		コア・アイデア開発②	
	12		キーメッセージ開発①	
	13		キーメッセージ開発②	
	14		キービジュアル開発①	
	15		まとめ	後期授業まとめと総評
評価方法	出席日数、理解度、プレゼンテーション、課題評価			
使用ソフト テキスト	授業資料をPDFで配布予定。Adobe Creative系ソフト、Microsoft Office系ソフト、			

科目名	メディア表現 I			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	横山 淳平			
授業概要	<p>広告、グラフィックデザインの分野において、動的な表現は不可欠な時代となっている。インフォグラフィックスからコマーシャル、ショートムービーまで基礎的なスキルを身につける。</p> <p>前期は主にPremierePro、AfterEffectsの基礎スキル。後期はオリジナルストーリーの動画作品の完成を目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	動画作品制(基礎)	動画撮影の基礎知識、Premiereによるカット編集	パソコン・イヤホン
	2	動画作品制(基礎)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	3	動画作品制(基礎)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	4	動画作品制(基礎)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	5	動画作品制(基礎)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	6	動画作品制(基礎)	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	7	動画作品制(基礎)	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	8	動画作品制(基礎)	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	9	動画作品制(基礎)	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	10	動画作品制(基礎)	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	11	動画作品制(基礎)	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	12	動画作品制(基礎)	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	13	動画作品制(基礎)	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	14	動画作品制(基礎)	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	15	動画作品制(基礎)	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
後期	1	動画作品制(応用)	オリジナルムービーの企画開始	パソコン・イヤホン
	2	動画作品制(応用)	オリジナルムービー企画構成	
	3	動画作品制(応用)	絵コンテ開始	
	4	動画作品制(応用)	素材作成・編集	
	5	動画作品制(応用)	素材作成・編集	
	6	動画作品制(応用)	ラフムービー中間発表	
	7	動画作品制(応用)	カンブムービー制作開始	
	8	動画作品制(応用)	編集・チェック	
	9	動画作品制(応用)	編集・チェック	
	10	動画作品制(応用)	編集・チェック	
	11	動画作品制(応用)	編集・チェック	
	12	動画作品制(応用)	編集・チェック	
	13	動画作品制(応用)	編集・チェック	
	14	動画作品制(応用)	オリジナルムービー最終提出	
	15	動画作品制(応用)	予備日	
評価方法	出席率・課題提出率・作品クオリティ			
使用ソフト テキスト	Adobe Premiere Pro, After Effects 等			

科目名	メディア表現Ⅱ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	堀田 陽子			
授業概要	<p>”今日、記録媒体や編集ソフトなどの映像制作技術が発達した影響で、ディレクターが身につけられる技術は多様になった。それによってディレクターは、撮影・シナリオライティング・VFX・などあらゆることを個人で制作でき、作品にパーソナリティーを自由に表現することが可能になった。          このような制作環境において「ディレクションに必要なことがなにか?」という問いに対する答えもひとつではなく、各自の演出スタイルも多様であるべきである。</p> <p>そこでこの授業では、唯一の答えを提示することよりも、みなさんがこれから制作するであろう未来の作品についての、実践的で意味のある問いかけを探し考えること、対話や制作を通して様々な視点から新たな問いを発見することを目的としたいと考えている。”</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	感動の分析と言語化	感動を演出方法に分解→言語化する	筆記用具、PC
	2		→作品を視聴しレポートをまとめる	
	3		→作品を視聴しレポートをまとめる	
	4		→講評	
	5	感情の研究	一つの感情について取材をする→インタビュー撮影	
	6		インタビューを編集	
	7		作品発表→講評	
	8		作品発表→講評	
	9	空間と感情 「歩く」	映像における空間表現 →表現する感情ごとに別れて企画 →班分け	
	10		ロケーションと動線 ロケハン→演出コンテ制作 アングルとカット割りについて考	
	11		→演出コンテ制作→講評	
	12		→撮影	
	13		→撮影	
	14		→編集	
	15		→講評	
後期	1	演出の実践	作品のテーマ決め	筆記用具、PC
	2		作品のテーマ決め→ディスカッション	
	3		撮影準備	
	4		撮影	
	5		編集	
	6		ナレーション収録	
	7		仕上げ	
	8		→講評	
	9		→講評	
	10	演出プランの作成	小説や漫画などの中から映像化したい題材を探す	
	11		映像化の企画をたてる シナリオ化 ビジュアルイメージを集め企画書制作	
	12		企画発表→ディスカッションと講評	
	13		演出コンテ化する	
	14		演出コンテ発表→ディスカッションと講評	
	15		演出コンテ発表→ディスカッションと講評	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	金澤 明日香			
授業概要	<p>本校キャリアセンターと連携し就職活動を見越した様々な形式のポートフォリオ(ファイリング、Web等)を制作。</p> <p>&lt;前期&gt;-----</p> <p>①ベーシックなポートフォリオ制作からスタートし基本的な作成のルールを学習</p> <p>②課題ではない自主制作により、制作過程のすべての工程を残しポートフォリオの材料とする。</p> <p>&lt;後期&gt;-----</p> <p>③ノーコードWeb作成サービス「STUDIO」を使ってポートフォリオサイト作成</p> <p>④初期のベーシックなポートフォリオから形状、見せ方などオリジナリティの高い2.0を作成し、実際の就職活動でライバルと戦えるものを作成。</p> <p>⑤紙とWebの統一感を出し、すべてが連動するポートフォリオ(ポートフォリオ2026)を完成させる</p> <p>⑥作成したポートフォリオを持って、キャリアセンターにて個別面談</p> <p>※通年で合計5回キャリアセンター職員からの講義あり(回数の変動あり)</p> <p>※授業中の個別相談・キャリアセンター利用可能(要許可)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	初回ガイダンスキャリアセンター①	授業概要・講師/キャリアセンター紹介・授業説明・ポートフォリオとは	PC
	2	<b>ポートフォリオ 1.0</b>	ポートフォリオとは・ガイド・見本・現状の志望業界調査①	PC
	3		作品ページ・InDesign・データ・PDF化	PC
	4		プロフィールページ	PC
	5		作成&チェック	PC
	6		PDFデータ確認&進路相談①	PC
	7	自主課題	自分の進みたい将来の方向性の作品制作/ガイド	PC
	8		作成(アイデア出し・ラフ・制作過程をすべて残す)	PC
	9		作成&チェック	PC
	10		自主課題完成	PC
	11	キャリアセンター②	STUDIOでのWebポートフォリオ作成/操作説明/キャリアセンター講義	PC
	12	ブラッシュアップ	作成	PC
	13		作成&チェック	PC
	14		作成&チェック	PC
	15		ポートフォリオ 1.0提出&進路相談②	PC
後期	1	キャリアセンター③	キャリアセンター・武苅先生講義	PC
	2	<b>ポートフォリオ 2.0</b>	STUDIOでのWebポートフォリオ作成/操作説明・現状の志望業界調査②	PC
	3		作成	PC
	4		作成&チェック	PC
	5		作成&チェック	PC
	6		ポートフォリオ 2.0完成&チェック	PC
	7	<b>ポートフォリオ 2026</b>	作成/過去作ブラッシュアップ	PC
	8	個別面談①	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	9	個別面談②	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	10	個別面談③	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	11	キャリアセンター④	ファイル・Web 最終形態へのブラッシュアップ/キャリアセンター講義	PC
	12	キャリアセンター⑤	作成/過去作ブラッシュアップ/キャリアセンター講義	PC
	13	個別面談④	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	14	個別面談⑤	作成/過去作ブラッシュアップ	PC/ポートフォリオ1.0
	15	審査	ポートフォリオ 2026提出&進路相談③	PC
評価方法	課題の提出とクオリティ、出席を元に算出。			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop/InDesign 他、Webポートフォリオ作成サービス			

科目名	アートディレクション I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	コンドヲトヨカズ			
授業概要	<p>年間テーマ「デザインを考えるな。アイデアを考えろ。」のもと、パッケージデザインを軸としたアートディレクション/ブランディングの思考と実践を学ぶ。</p> <p>前期テーマ「アイデアは、観察から生まれる」では、売れていない商品の観察・分析・改善提案を通じて「考えてからデザインする」プロセスを体得し、日本パッケージデザイン学生賞への応募を集大成とする。</p> <p>後期テーマ「アイデアで、殴り込み。」では実在する市場に新ブランドで参入する課題を通じ、ネーミング→ロゴ→パッケージ→展開というブランディングの全体像を体験する。</p> <p>AIはバリエーション制作・清書など作業補助に限定して活用する。</p> <p>【前期:アイデアは、観察から生まれる。】第1章(1~7コマ)グループワーク 第2章(8~15コマ)個人 ※1~7コマはJPDAへの助走としてポートフォリオに入れない</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物・宿題
前期	1	出会いとミッション	授業概要の説明と、売れていない商品の購入ミッション	筆記具・Mac・宿題
	2	分析	商品評価と、競合・陳列状況を把握する校外取材の実施	以下、全て同じ
	3	立案	取材に基づく仮説構築とコンセプトの確定、ラフ制作	
	4	絞り込み	グループ内での議論を経て、アイデアを一つに絞り制作開始	
	5	制作	制作を進めつつ、グループ内での中間講評とフィードバック	
	6	ブラッシュアップ	色やフォントの意図を追求し、デザインを細部まで仕上げる	
	7	プレゼン	元の持ち主をクライアントに見立てた改善案のプレゼン	
	8	JPDA始動	過去受賞作を分析し、審査員目線での評価基準を考察	
	9	発案	10案以上のアイデアを出し合い、各自の進む方向を絞り込む	
	10	個別対話	一人ずつ対話し、審査員の心を動かす方向性を確定させる	
	11	方向性決定	ラフを共有し、タイポ・カラー・構図の方向を固める	
	12	中間共有	途中経過を共有し、審査員目線のコメントで案を磨く	
	13	最終制作	細部の詰めと、提出フォーマットに合わせたデータの作成	
	14	公開	作品提出後、講師の金賞作品と自分たちの作品を比較検証	
	15	テスト	その場でアイデアを出す実技テストと、1年間の総括	
後期	1	市場発表	夏の宿題をもとに、参入市場の巨人と隙間をクラスで分析	
	2	戦略	競合マップを作成し、巨人と戦わないための立ち位置を言語化	
	3	世界観	ターゲットを絞り、ブランドが存在する理由を一行で定義	
	4	命名	言葉のデザインとして、名前自体にアイデアがある案を創出	
	5	ストーリー	ネーミングを決定し、ブランドの背景と物語を言語化する	
	6	ロゴ制作	ブランドの核を視覚化し、10年後も使えるロゴを模索	
	7	展開検討	ロゴの講評を経て、パッケージへの展開方法を計画する	
	8	パッケージ①	ラフを持ち寄り、棚で隣の競合に勝てる方向を固める	
	9	パッケージ②	中間発表。講師がクライアント役で実現性を厳しく評価	
	10	パッケージ③	デザインの細部を詰め、シリーズ展開の統一感を確認	
	11	展開①	SNSやツール等、一枚絵で終わらないブランドの広がりを体験	
	12	展開②	世界観が一貫しているか、個別に問い続け質を高める	
	13	構成	展開の仕上げと、コンセプトから語れる作品構成の検討	
	14	最終発表	分析から展開まで、ブランドの全体を語るプレゼンを実施	
	15	総評	「アイデアを考える」という言葉の意味を1年を通して再確認	
評価方法	出席率、授業態度、課題提出、提出内容にて評価			
使用ソフト テキスト	Illustrator,Photoshop,Firefly?			

科目名	アートディレクションⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	日高 李衣子			
授業概要	「アートディレクションを体験し、身につける。」 実践的な演習を通して、アートディレクションの考え方を身につけることを目的とする。 テーマに対して、課題解決を行い、総合的に広告制作を行う。後期の授業の説明／前期の振り返り			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	今後の授業の説明／アートディレクションとは	PC、筆記用具、 Adobe Ai/Ps/Br
	2	実制作	クライアントの設定・資料集め	
	3		ラフデザインの制作 ①課題を深掘りする	
	4		ラフデザインの制作 ②広げる、方向性の選定	
	5		ラフデザインの制作 ③デザイン制作	
	6		ラフデザインの制作 ④デザイン制作	
	7	発表	中間発表	
	8	実制作	実制作 ①表現のクオリティを上げる	
	9		実制作 ②表現のクオリティを上げる	
	10		実制作 ③表現のクオリティを上げる	
	11		実制作 ④展開を考える	
	12		実制作 ④展開を考える	
	13		実制作 ⑤展開を考える	
	14	発表	プレゼンテーション	
	15	講評	制作物の講評	
後期	1	概要	後期の授業の説明／前期の振り返り	PC、筆記用具、 Adobe Ai/Ps/Br
	2	実制作	クライアントの設定・資料集め	
	3		ラフデザインの制作 ①課題を見つける	
	4		ラフデザインの制作 ②広げる、方向性の選定	
	5		ラフデザインの制作 ③デザイン制作	
	6		ラフデザインの制作 ④デザイン制作	
	7	発表	中間発表	
	8	実制作	実制作 ①表現のクオリティを上げる	
	9		実制作 ②表現のクオリティを上げる	
	10		実制作 ③表現のクオリティを上げる	
	11		実制作 ④展開を考える	
	12		実制作 ④展開を考える	
	13		実制作 ⑤展開を考える	
	14	発表	プレゼンテーション	
	15	講評	制作物の講評	
評価方法	授業参加率、企画・デザインの課題、プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe Ai/Ps/Br 等(必要に応じてAdobe内のソフトを使います)			

2026

区分

必修

対象

I部SG3年

科目名	総合グラフィックデザインゼミ			
開講期	後期		時間数	6H
講師名	上原則博			
授業概要	各自が決定した研究テーマに基づいて、卒業作品を制作する授業です。 コンセプトや表現方法、展示効果など作品の完成まで幅広く個別にサポートしていきます。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエンテーション	卒業制作について／中間発表／制作プランシート提出	
	2	制作	各自制作開始	
	3		制作アドバイス(個別)	
	4		↓	
	5	制作進行確認		
	6			
	7			
	8	—	イメージ／スケジュール確認	
	9		内容チェック	
	10		↓	
	11	制作進行確認	展示イメージの確認	
	12			
	13			
	14	個別対応	ブラッシュアップ	
	15	総評	審査準備	*スケジュールは変更の可能性あります
評価方法	授業参加度／企画・デザイン評価／プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	使用ソフトは各自選択 プリント配布 資料・書籍紹介			