

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画コミュニケーション		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位 (30時間)	必須	岡本 圭祐

授 業 の 概 要

■人が動くコミュニケーションを意識

各課題にて発表するテーマを受け、解決策となるアイデアを企画書形式で提出＆プレゼンをしてもらいます。重要なのは相手の気持ちを考え、人を動かすことがポイントです。

授業終了時の到達目標

問題発見とその問題解決方法を企画を行うとともに、プレゼンテーションの手法について理解する。

1. 魅力の伝達を意識したプレゼン資料＆企画書の作成が行える
2. マーケティング調査を適切に行える
3. 魅力的なプレゼンテーションを行えるようになる

実務経験有無	実務経験内容
有	デザイン事務所・フリーランス・メーカークリエイティブ部門にて デザイナー、ディレクターとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

世間に公開されている様々な企画を見ることはもちろん、日常生活で企画に繋がる可能性のある問題点を意識してみる。

回	テ 一 マ	内 容
1~7	販促企画	販促コンペ応募
8~11	販促企画2	販促コンペ企画
12~15	卒制企画	地域活性化をテーマとした企画アイデア

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題 販促コンペ 課題 販促コンペ 課題 卒業制作企画案	40% 30% 30%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン実務 I		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	岡本圭祐

授 業 の 概 要

企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通した社会貢献を行う。

授業終了時の到達目標

- ①適切な打ち合わせ(問診)を行える
- ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。
- ③②のプレゼンテーションが行える

実務経験有無	実務経験内容
有	デザイン事務所・フリーランス・メーカークリエイティブ部門にて デザイナー、ディレクターとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。

回	テ　ー　マ	内　容
1~2	ポートフォリオの作成	ルーキーズに向けたポートフォリオ作成 プレゼン練習
3~4	ルーキーズ ポートフォリオプレゼン	ルーキーズ
5~6	コンペティション	「専修学校制度制定 50 周年記念」ロゴマーク オリエン
7~8	コンペティション	「専修学校制度制定 50 周年記念」ロゴマーク 制作提出
9~10	コンペティション	トートバッグコンペ
11~12	コンペティション	コヤマドライビングスクール応募（くらこん落書きコンペ応募）
13~14	コンペティション	びんご留学生支援会 コンペオリエン
15~16	コンペティション	びんご留学生支援会 コンペ制作
17~18	コンペティション	びんご留学生支援会 コンペ制作
19~20	コンペティション	びんご留学生支援会 コンペ制作
21~22	コンペティション	びんご留学生支援会 コンペ制作
23~24	コンペティション	尾道商工会議所 グルメマップ コンセプト、制作
25~26	コンペティション	尾道商工会議所 グルメマップ コンセプト、制作

27~28	コンペティション	尾道商工会議所 グルメマップ コンセプト、制作 応募	
29~30	卒業制作企画	卒業制作企画 企画始動	
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題	100%	無し

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
DTP実習Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	長島 祐未
授 業 の 概 要				

情報伝達の媒体の役割、各媒体のデータ制作、入稿の基本、特色や印刷の後加工について学ぶ。

授業終了時の到達目標

媒体の役割を認識し、それぞれのデータ作成、入稿が出来るようになる。

実務経験内容	
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有
時間外に必要な学修	

- ・特殊な印刷・加工・インキについて自分で情報収集を行い、表現の幅を広げる。

回	テ　ー　マ	内　容
1- 14	・製版と印刷、加工について知る	<ul style="list-style-type: none"> ・カラー設定、トンボと裁ち落とし、総インキ量など入稿に関するこことを中心にDTPのおさらいし、プリフライトチェックを意識付ける。（第1回） ・特殊インキ、特色印刷、加工について説明し、それらが使われた印刷物の例を紹介する。（第1回） ・特色印刷とトムソンの版下の作り方と仕組みについて学ぶ。（第1回） ・時間が余れば下記のワークを行う。（第1回～第14回） <p>【ワーク：特色とトムソンを使ってポストカードを作ろう】</p> <p>[手順①] ポストカードのデザインを作成する</p> <p>[手順②] 下記の条件でポストカードを制作する</p> <p>条件①：特色・トムソンを使う</p> <p>条件②：定形外郵便（規格内）で送付できるサイズで仕上げる</p> <p>条件③：印刷する紙は厚めの紙（110kg以上）を使用する</p> <p>[手順④] 印刷・カットし完成させた後、各自 3～5 分程度でプレゼンテーションを行う</p>
15- 30	・製本について知る	<ul style="list-style-type: none"> ・製本の工程や種類について学ぶ。（第15回） ・上記のことを学んだ上でワークを行う。（第15回～第30回） <p>【ワーク：自分の「好き」を詰め込んだ雑誌（=ZINE）を作ろう】</p> <p>【事前準備】事前に課題を告知し、自分の好きなものを題材に冊子にして表現したいものを決めておくようにする</p> <p>[手順①] 台割・仕様・製本の仕方を決める（第15回）</p> <p>[手順②] 文章やイラスト・写真などの素材を揃え（第16回～第21回）</p> <p>[手順③] 集まった文章や写真を紙面にレイアウトする（第22回～第28回）</p> <p>[手順④] 印刷・製本し完成させる（第29回）</p> <p>[手順⑤] 各自 3～5 分程度でプレゼンテーションを行う（第30回）</p>
	教科書・教材	評価基準 評価率 その他

回	テ　ー　マ	内　　容		
	◆自作ワークショップ課題 ◆参考および引用図書 「DTP & 印刷スーパーしくみ辞典2021（発行元：ボーンデジタル）」	課題	100.0%	無し

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
プランディングⅡ		グラフィックデザイン学科 ／2年	2025／後期	演習
授 業 時 間		回 数	単 位 数 (時 間 数)	必 須 ・ 選 択
90分	30回	2単位 (60時間)	必 須	長島 祐未

授 業 の 概 要

プランディングの基礎知識をさらに発展させ、実践的なスキルを習得する。
グループワークを中心に、実際の企業や商品を題材としたプランディング戦略の立案、提案を行う。

授業終了時の到達目標

- A段階：クライアント/ユーザーの立場に立って情報を整理し、柔軟な思考で課題やターゲットの持つ「らしさ」を深く掘り下げ戦略的なビジュアルに落とし込み、効果的に伝えることができる。さらに、提案内容を多角的に評価し改善点を具体的に提示できる。
- B段階：クライアント/ユーザーの立場に立って情報を整理し、課題やターゲットの持つ「らしさ」を掘り下げ、説得力のあるビジュアルに落とし込み、明確に伝えることができる。
- C段階：クライアント/ユーザーの立場に立って情報を整理し、課題を発見し、意図を反映したビジュアルに落とし込むことができる。

実務経験有無	実務経験内容
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有

時間外に必要な学修

- 日々目にするデザインを資料として収集・分析を行い、各自ファイル管理を行う。

回	テ ー マ	内 容
1~3	プランディングの世界に深く入ろう	<p>①講義を行う。目的は下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前期の復習とプランディング戦略の基礎知識の再確認 ・プランディングの土台となる考え方や組織の作り方、環境の見つけ方、進む方向の考え方について理解を深める ・デザインとプランディングの関係性を整理する <p>②グループ分けと課題となる企業・商品の選定を行う。目的は下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループワークを通して協調性を養い多様な視点を取り入れる。 <p>③グループワークの進め方、役割分担についてを行う。目的は下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・効率的なグループワークの進め方を理解し、各自の責任を明確にする。
4~8	企画を練り上げる	<p>①市場調査（競合商品分析、消費者ニーズ調査など）を行う。目的は下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分析力を養い、企画立案の基礎を築く。 <p>②コンセプト設計（ターゲット設定、商品特徴、価格設定など）を行う。目的は下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・論理的思考力と創造性を養い、魅力的な商品コンセプトを構築する。 <p>③グループ内の意見交換、ディスカッションを行う。目的は下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・論理的思考力と創造性を養い、魅力的な商品コンセプトを構築する。

回	テ　ー　マ	内　　容		
9～ 12	デザインで魅せる	①グループ内での意見交換、ディスカッションを行う。目的は下記の通り。 ・グループ内での企画ブラッシュアップ ②プロモーション戦略（販売チャネル、広告、イベントなど）を行う。目的は下記の通り。 ・効果的なプロモーション戦略を立案し、商品の認知度向上を図る。 ③グループ内での企画ブラッシュアップを行う。目的は下記の通り。 ・相互フィードバックを通して、企画内容の質を高める。		
13～ 15	ブラッシュアップする	①プレゼンテーション準備を行う。目的は下記の通り。 ・効果的なプレゼンテーションスキルを習得し、企画内容を明確に伝える。 ②中間発表会（各グループによるヤ企画の提案）を行う。目的は下記の通り。 ・中間発表を通して、企画の進捗状況を確認し、改善点を明確にする。 ③相互評価、フィードバックを行う。目的は下記の通り。 ・客観的な評価を通して、自己の成長を促す。		
16～ 30	企画を伝える	①最終制作を行う。目的は下記の通り。 ・これまでの学びの成果を最大限に發揮し、質の高い制作物を完成させる。 ②発表会を行う。目的は下記の通り。 ・これまでの学びの成果を発表し、達成感を得る。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
♦自作ワークショップ課題 ♦参考および引用図書 ①「ブランドマネジメント入門（上條憲二 著）」		課題	100.0%	ループリック評価による。

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
ベーシックデザインⅢ		グラフィックデザイン学科2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	鶴内 真紀

授 業 の 概 要

ベーシックデザインⅠ・Ⅱで履修した内容をベースにし、オリジナルのグラフィック制作に臨む。視覚の法則や心理に基づいてデザインエレメントを構成し、グラフィック制作の際に「効果的なビジュアルコミュニケーション」ができるよう意識する。

授業終了時の到達目標

以下の到達目標ごとに段階的評価をする

A段階：制作物の細部にまで意図を持った効果的なビジュアライズが表現できている。

B段階：デザインの基本ルールを元にしたビジュアライズが意識できている。

△段階：授業課題がちゃんと提出できている

実務経験有無	実務経験内容
有	デッサン塾での指導（2001～2004年）イラスト制作販売の経験（2003～2020年） 講師歴（2004～）

時間外に必要な学修

ベーシックデザインⅠ・Ⅱ、並びにDTP実習の科目で学んだことを復習しておくこと。

デザインソフトのTipsなどには積極的に目を通し、制作表現の幅を広げておくとよい。

回	テ　ー　マ	内　容
1	科目的概要説明 デザインの分析（調べる）	指定されたキーワードを使用し、既存のデザインを自分なりに分析してみる
2	デザインの分析（情報整理）	前回の分析結果をレポートにまとめる
3	レポートの提出	伝わりやすいレイアウトを意識すること
4	カレンダー制作① (共通フォーマットあり)	制作を通して、カレンダーの効率的な制作方法を体験しておく
5		印刷した後は展示鑑賞会
6	カレンダー制作② (オリジナル)	オリジナルカレンダーの企画立案 アイデアスケッチ
7	コンセプトチェック	アイデアを元に精度の高いラフスケッチを制作し提出する
8	ダミーの制作	試作品を制作し、サイズやボリュームの確認を行う
9	素材の制作	カレンダーに使用する素材の制作
10		
11	DTP作業	illustratorによるレイアウト作業
12		
13	印刷・組み立てなどの加工	印刷後に加工を施す 必要に応じてブラッシュアップを行う
14		
15	作品鑑賞会	展示・鑑賞 講評

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	実習実技課題	100%	到達目標欄に詳細記入済み。 提出方法や締切厳守など、教員の指示が理解できているかを中心にワークスキル的な観点

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
パッケージデザイン		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習			
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員			
90分	30回	2単位（60時間）	必須	岡本圭祐			
授業の概要							
パッケージデザインの役割と機能を理解し、内容物を想定したビジュアルデザインに必要な画面構成力を習得する。							
授業終了時の到達目標							
日々目にするパッケージのデザインを資料として収集・分析を行い、各自ファイル管理を行う							
実務経験有無		実務経験内容					
有		デザイン事務所・フリーランス・メーカークリエイティブ部門にて デザイナー、ディレクターとして21年の経験あり。					
時間外に必要な学修							
日常からデザイン対象への観察と、興味を持った表現を保存するライフワークを持っておく。授業内で制作する課題のセグメントに応じたドラフトの作成と検証を行い提出する。							
回	テーマ	内容					
1～2	ルーキーズのパッケージ制作	パッケージデザインとは					
3	ルーキーズ	プレゼンテーション					
3	パッケージをリデザインしてみよう	好きなパッケージデザインを持ってくる。 パッケージの研究 デザインの解体について					
4	パッケージをリデザインしてみよう	パッケージの解体について。 パッケージをトレースする。					
5	パッケージをリデザインしてみよう	パッケージのデザイン、形状について分析とまとめを提出。					
6	パッケージをリデザインしてみよう	好きなパッケージデザインを持ってくる。 リデザインのラフスケッチ制作					
7	パッケージをリデザインしてみよう	好きなパッケージデザインを持ってくる。 リデザインのラフスケッチ制作					
8	JPDA	ワークショップ					
9～11	パッケージをリデザインしてみよう	「パッケージを再現してみよう」のテーマで取り組んだパッケージのリデザインを行う。					
12～28	コンペティション	JPDA日本パッケージデザイン学生賞2024コンペティション応募					

29~30	コンペティション	JPDA日本パッケージデザイン学生賞2024コンペティション ダミー制作の進行		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		課題	100%	無し

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
Webデザイン基礎Ⅲ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（90時間）	必須	上野リサ
授 業 の 概 要				

WEBマーケティングを基準とし、クラウド概念、WEBにおける基本知識（HTML含む）を理解する。実習を通してWEBデザイン基礎力を定着させ、さらなるデザイン力アップを目指す。

授業終了時の到達目標

自身で考案した企画・コンセプト・ワイヤーフレームを土台にLPデザインを制作しサーバーへの公開を目指す。さらにポートフォリオ制作を完成し飛躍を目指す。

HTML基本知識を身につけコード理解を目指す。

WEBマーケティングの基礎を身につけ分析能力を高める。

実務経験有無	実務経験内容
有	実務経験：30年（グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり） 詳細はURL先でご確認くださいませ。 https://docs.google.com/document/d/1gaJsl-uKngLc2leiaVzJu16Qdm01eGnYv0pirvth64/edit?usp=sharing
時間外に必要な学修	

フォトショップ基本操作（レイヤー概念）

タイピング能力（標準レベル）

英語能力（中学レベル）

回	テ 一 マ	内 容
1	WEBマーケティングの基礎講座	WEBデザイン・WEBマーケティングとは WEBマーケティングデータ・デザイン制作する方法と説明 講義・応用
2	LPデザインとは	LPデザインとは LPデザイン使用目的と制作方法
3~6	LPデザイン基礎①	課題 LPデザイン制作（課題作品） 評価と手直し
7~9	HTML基礎	HTML基礎とコーディングについて FTPを利用してサーバーへアップする
10~13	LPデザイン応用①	課題 LPデザイン制作（課題作品） 評価と手直し
11~15	LPデザイン応用②	課題 LPデザイン制作（課題作品） 評価と手直し

教科書・教材	評価基準	評価率	その他の評価
	出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
グラフィックデザイン演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	桑田靖久

授 業 の 概 要

視覚伝達デザインとして、コンセプトの設計から、ターゲットを想定したビジュアルデザインに必要な画面構成力を習得する。

授業終了時の到達目標

- 1、ポスター表現における空間認識を習得し、コピーとビジュアルの関連を理論づけて説明できる能力を身につける。
- 2、画面の色彩、コントラスト、レイアウト技術を柔軟に操る能力を身につける。

実務経験有無	実務経験内容
有	yasuhisa kuwada design ofc. 代表 AD/Dとして、デザイン実務20年

時間外に必要な学修

日常からデザイン対象への観察と、興味を持った表現を保存するライフワークを持っておく。授業内で制作する課題のセグメントに応じたドラフトの作成と検証を行い提出する。

回	テ 一 マ	内 容
1~2	広島平和ポスター 1	等身大の平和メッセージを構築するデザインポスターの製作
3~6	広島平和ポスター 2	コンセプトをもとに、画面に命を吹き込む（伝えたいことを絞り、明確に伝える）
7-10	広島平和ポスター 3	製作したサイズで印刷出力を体験
11~14	JAGDAポスターコンペ1	ポスター制作への概念とコンセプトについて（世界のポスター）
15~18	JAGDAポスターコンペ2	イメージラフから、思想を表現する為のエレメント選択
19~20	JAGDAポスターコンペ3	製作スケジュールの立案と、アイデアの引き出し方、ブラッシュアップ手法
21~24	応用グラフィック1	テキスタイルのパターンデザイン（デザイン制作）
25~28	応用グラフィック2	テキスタイルのパターンデザイン（デザイン制作）
29~30	応用グラフィック3	テキスタイルへの印刷体験（デザイン制作）

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
テーマ素材は各自リサーチし選定する。データ提出形式：ai・pdf データ	出席率 技術習得 課題	0.0% 20.0% 80.0%	なし

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	長島 祐未

授 業 の 概 要

既に就職活動も始まり、活動のピークとなる2年生前期。
また、講義として入社後に必要となる社会人としての常識・マナー・知識を学習を並行して行う。

授業終了時の到達目標

授業で学んだ内容と重要性を十分に理解すること。

実務経験有無	実務経験内容
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

自己分析を行うとともに、各自目指す業界の企業分析を行う。

回	テ 一 マ	内 容
1	社会で大事なこと	報告連絡相談について 報告書の書き方など
2	就活の再認識	今後の授業の内容や目的を説明し、社会人としての自覚が持てるよう動機付けを行う。 ①動画15「第25回」世の中の仕事を知る（業界） 自身の就活の状況確認 ②会社訪問のマナー、お礼メール メールの書き方
3	デザイナーを形成する力	自分のスキルを考える
4	デザインの仕事の流れについて	デザイナーの仕事の事例
5	選ばれる提案	提案でのプレゼンテーション
6	インターンシップ	インターンシップについて
7	行動力	行動することの意味
8	デザインのチカラを考える	自分自身の会社の役割
9	デザインの価値	自分自身の価値
10～ 15	就職活動実践	就職活動の進行

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
①自作プリント	出席率 課題	20% 80%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン実務Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習
授業時間		単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	岡本 圭祐

授 業 の 概 要

企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通した社会貢献を行う。

授業終了時の到達目標

- ①適切な打ち合わせ(問診)を行える
- ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。
- ③②のプレゼンテーションが行える

実務経験有無	実務経験内容
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	企業連携 1	テーマ発表：9月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式
2	企業連携 2	テーマ発表：10月～11月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式
3	企業連携 3	テーマ発表：12月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
①自作プリント	課題	100.0%	無し

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	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	105回	7単位 (210時間)	必須	長島 祐未

授 業 の 概 要

課題発見及び調査・実験研究を通じた課題解決への道筋を確認し、卒業制作テーマ確立をめざす。
その後、立案した企画の実制作を行い、すべての制作物を完成させる。

最終週には、プレゼンテーションを行う。

授業終了時の到達目標

1. 調査結果を通じてデザインならではの考え方に基づいた、課題発見を行える。
2. 制作物を通じて、解決に向けた足がかりを得られるようにする。
3. 広く社会に向けた提案となるよう表現方法、プロセスを決定し、制作に反映できる。
4. 制作を通じて、デザインの技術とスケジュール管理能力の向上を果たす。

実務経験有無	実務経験内容
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

各自スケジュール表を元に、制作物のボリュームやクオリティーの考察を行う。

回	テ　ー　マ	内　　容
1～ 3	オリエンテーション	卒業制作について、 ・制作の内容 ・制作物 ・スケジュール などを説明する。 また、どのような心構えで取り組むべきか動機付けを行う。
4～ 30	企画立案	企画の立案を行う。 まずは、調査研究を行い、制作テーマとなる課題の発見をする。そのうえで、その問題のデザインによる解決手段を提示する。
31～ 36	プレゼンテーション	企画内容の発表を行う。 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。
37～ 94	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。

回	テ　ー　マ	内　容		
95～ 97	中間発表	企画内容、また進捗具合を発表 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。		
98～ 150	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
①自作プリント	課題	100.0%	無し	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP演習Ⅲ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	長島 祐未

授 業 の 概 要

情報伝達の媒体の役割、各媒体のデータ制作、入稿の基本、特色や印刷の後加工について学ぶ。

授業終了時の到達目標

媒体の役割を理解した上で目的にあった印刷物を制作しデータ作成、入稿が出来るようになる。

実務経験内容	
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有

時間外に必要な学修

- ・特殊な印刷・加工・インキについて自分でも情報収集を行い、表現の幅を広げる。

回	テ 一 マ	内 容
1-7	・オリジナルアイテムを作る	・今までの知識を活かして、オリジナルアイテム（印刷物）を制作する
8-15	・今までに習ったDTPの知識を活かして卒業制作に絡めて印刷物を制作する	・卒業制作で必要な印刷物を制作する。 ・入稿に関する知識を活かして印刷物での表現を探究する。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他の評価
◆自作ワークショップ課題 ◆参考および引用図書 「DTP＆印刷スーパーしくみ辞典2021（発行元：ボーンデジタル）」	課題	100.0%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
UI/UX		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90	15回	1単位（30時間）	必須	長島 祐未

授 業 の 概 要

対話型コンテンツのデザインにおいて重要な、UI/UXのデザインについて学ぶ。

授業終了時の到達目標

- ①ユーザビリティを意識したレイアウト、ビジュアルデザインを行う事ができる
- ②ユーザビリティを意識したコンテンツ設計に関する基本的な考え方を理解している

実務経験有無	実務経験内容
有	Webを中心に開発運営業務を5年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。

時間外に必要な学修

学習内容の復習、UI/UXデザイン視点でソフトウェアに触れるようにする

回	テ　ー　マ	内　　容
1	導入～動機付け	・UIデザインとは・UXとは・狭義のUI/UXと広義のUI/UX・なぜ学習し、どう活きるのか
2	演習：UI/UXを意識する	・自分が触れるソフトウェアについて整理し発表する(どこに不満を持っているのか、どうすれば改善されるのか)
3	UI/UXデザイン視点①	・コンテンツの構造・表層デザイン・構造デザイン
4	UI/UXデザイン視点②	・コンテンツの構造・表層デザイン・構造デザイン
5	表層デザイン	・UX/UX視点での表層デザイン手法
6	表層デザイン①	・UX/UX視点での表層デザインを行う
7	表層デザイン②	・UX/UX視点での表層デザインを行う
8	構造デザイン	・コンテンツ全体を考えた構造デザイン手法

9	構造デザイン①	・コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う
10	構造デザイン②	・コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う
11	期末課題①基本情報	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う
12	期末課題②構造デザイン	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う
13	期末課題③表層デザイン	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う
14	期末課題④まとめ	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う
15	期末課題⑤講評	・制作されたコンテンツについて講評を行う
教科書・教材		評価基準 評価率 その他
		課題 100.0%

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン基礎Ⅳ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習
授業時間		回数	単位数（時間数）	必須・選択
90	15回		1単位（30時間）	必須

授 業 の 概 要

2年前期で学んだWEBデザイン、及びWEBマーケティング知識を用いてコーディング及びサーバーアップを目指す。

授業終了時の到達目標

自身で考案した企画・コンセプト・ワイヤーフレームを土台にLPデザインを制作しサーバーへの公開を目指す。

HTML基本知識を身につけコード理解を目指す。

WEBマーケティングの基礎を身につけ分析能力を高める。

実務経験有無	実務経験内容
有	実務経験：29年（グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり） 詳細はURL先でご確認くださいませ。 https://docs.google.com/document/d/1gaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvth64/edit?usp=sharing

時間外に必要な学修

フォトショップ基本操作（レイヤー概念）

タイピング能力（標準レベル）

英語能力（中学レベル）

回	テ　ー　マ	内　容
1	LPデザイン応用①～③ テーマ：自由	※産学連携
2～3	HTMLサイト構築基礎	HTMLコーディング
4～5	FTP概念	FTPを使ってサーバーアップ
6～7	コーディング・基礎①	LPデザイン・HTMLコーディング FTPを使用しサーバーアップ
8～9	コーディング・基礎②	基礎的サイト構築・HTMLコーディング
10～11	コーディング・応用①	JavaScript、jQueryを用いて動的サイト構築
12～13	コーディング・応用②	動的サイト再現実践 テーマ：自由
14～15	アナリティクス・マーケティングデーター解析	アナリティクス埋め込み、コード解析

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン（検定用）	課題	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
グラフィックデザイン演習Ⅲ		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	岡本 圭祐

授 業 の 概 要

視覚伝達デザインとして、コンセプトの設計から、ターゲットを想定したビジュアルデザインに必要な画面構成力を習得する。

授業終了時の到達目標

制作物を通じて、解決に向けた足がかりを得られるようにする。

実務経験有無

ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

実務経験内容

有

時間外に必要な学修

デザインに必要な情報収集を行う。

回	テ 一 マ	内 容
1~7	パッケージデザイン	コンペ応募作品のダミー作成
8~15	卒業制作用販促ツールの制作	販促ツールの制作
教科書・教材	評価基準	評価率
	技術習得	20.0%
	課題	80.0%

なし