

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ビジュアルコミュニケーション		WEBデザイン学科／1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				
情報伝達において重要な素材の「形」と「文字」について学ぶ 1. 視覚伝達デザインについて 2. 形について 3. 文字のについて 4. JAGD国際学生アワード				
授業終了時の到達目標				
情報伝達における形の役割を認識し、 文字と形による情報伝達を行える。				
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				
予習と復習を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	デザインの流れ	・ MACの使い方 ・ デザインの流れを体験してみよう 【課題】Illustratorを使用してデザインを作成してみよう。		
3～4	デザインとは	・ デザインとは ・ デザインにおける観察力 ・ デザインの形の意味 デザインあ 【課題】丸いデザインの形 10枚以上 丸い写真を撮り、スマホで写真の色補正、トリミングを行う ・ 絵しりとり 抽象化と伝達		
5～6	形について	・ 形の研究 ①調べる 丸い写真のデザインを調べる。レイアウトを行い、A4サイズにまとめる。 スマホで写真の色補正、情報を整理する。 ②制作 丸い形の理由を調べてA4画用紙1枚にまとめる。		
7～8	形について	・ 形の研究 ②制作 丸い形の理由を調べてA4画用紙1枚にまとめる。 次週丸いデザインのプレゼンテーションを行う。 【課題】提出できるように制作を進め次のプレゼンの準備を行う		
9～10	形について	①プレゼンテーション 丸いデザインのプレゼンテーションを行ってもらいます。 【課題】四角の研究 写真に撮る		
11～12	週グラ	①コンペコヤマドライビング ②【週グラ】四角の写真を元にグラフィックを制作する。 方法を説明、マテリアルを作成する。 グラフィックはアナログで作成すること。		
13～14	週グラ JAGDA	①【週グラ】四角のラフスケッチ2案のフラッシュアップ ・ 四角の写真を補正し印刷する ・ 四角のラフスケッチアイデアを確認する ・ 制作 ②産学デザイン		
15～16	年間イベント	①【週グラ】四角の制作 ・ 制作 ・ 次回テーマの確認 ②JAGDAの説明 ・ JAGDAのアイデアの構築ラフスケッチ作成 【課題】アイデアラフスケッチ		
17～18	ポスターデザイン 印刷研修授業	①JAGDA学生ポスターアワード ラフスケッチの確認 1回目 ②印刷授業 【課題】アイデアラフスケッチ次回提出		

19～ 20	ポスターデザイン	①JAGDA学生ポスターアワード ラフスケッチの確認 2回目 ②JAGDA学生ポスターアワード ラフスケッチの確認 2回目 【課題】アイデアラフスケッチ提出		
21～22	ポスターデザイン	①JAGDA学生ポスターアワード 制作開始 ②JAGDA学生ポスターアワード 制作開始 【課題】アイデア制作		
23～24	ポスターデザイン	①JAGDA学生ポスターアワード 制作 ②JAGDA学生ポスターアワード 途中チェック 【課題】アイデア制作		
25～26	ポスターデザイン 印刷研修授業	①JAGDA学生ポスターアワード ②印刷授業		
27～28	ポスターデザイン	JAGDA応募		
29～30	ポスターデザイン	JAGDA学生ポスターアワード		
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
色彩概論		WEBデザイン学科／1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	石川 愛奈
授 業 の 概 要				
デザインにおいて、色彩に関する知識や色を扱う技術は必要不可欠である。この授業ではカラーコーディネーターやデザイナーにとって必要となる色彩感覚を様々なワークを通じて養い、作品制作に活かすことを目的としている。				
授業終了時の到達目標				
1. 色彩感覚を養い、色の扱いに慣れ親しむ。 2. イメージに沿った色の選定を適切に行えるようになる。 3. 身の回りの配色について興味関心を持つ。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	尾道市立大学美術学科卒業後、イラストレーターおよび就労支援施設での絵画講師として活動中。			
時間外に必要な学修				
色彩検定3級の取得ができるように学習をすること。 過去問を解いたり、身の回りに溢れる色について観察する。				
回	テ ー マ	内 容		
1	イントロダクション	デザインにおける色彩の役割と基本的な色の見方（色の3属性）について学ぶ。 色彩検定のサンプル問題を解く。		
2	混色トレーニング	赤・黄・青の三色の絵具の混色で色相環を作成する。 純色・白・黒の絵具の混色し、色の濃淡を表現する。		
3	光による色が見える仕組み	光の波長や、眼球の構造について		
4	PCCSと色相のイメージ	表色体系のひとつであるPCCSについて学ぶ。 ・色相の表記方法と色相環 ・トーン概念・表記方法 ・カラーカードでサンプル作成 各色相から連想される物やイメージについて学ぶ。		
5	前回までの復習	色彩検定の過去問を解き、検定の雰囲気や問題に触れる。 解答後、答え合わせと解説を行う。		
6-7	配色トレーニング	PCCSの各トーンから連想されるイメージについて学ぶ。 【ワーク】「若々しい」「さわやか」といったイメージを、5色の組み合わせで表現する。カラーカードを切り出し、用紙に貼り付ける。		
8	色名について	系統色名と慣用色名について学ぶ		
9-10	配色効果	配色により起こる現象について学ぶ 【ワーク】実際にカラーカードを組み合わせ、色を隣接させて起こる現象を目で見て体験する。		
11	色彩心理について	色が与える印象や心理的效果について学ぶ それぞれの色が持つポジティブな面・ネガティブな面について学習し、PCCSの理解を深める。		
12-13	色彩調和について	デザインごとに相応しい色を選択できるよう、相性のいい色の組み合わせ方について学ぶ 「ジャッドの色彩調和論」について解説を行う 【ワーク】絵の具を混ぜ合わせて色を作り、相性のいい色を作ってアートを完成させる。		

14	インテリアについて	インテリアにおける配色について学ぶ 家具・壁の面積や用途による配色を考える 【ワーク】Photoshopまたはその他のイラスト制作ソフトを使用して、お題のイメージに合った部屋の配色を行う。		
15	ファッションについて	ファッションにおけるコーディネートやアパレル業界の在り方について学ぶ。 ファッションに関する色彩知識を身につけ、応用できるようになる。 【ワーク】色鉛筆または絵の具を使用し、「フェミニン」「トラディショナル」といったテーマに基づいたファッションのスケッチを描き、着色する。		
16-17	色彩検定過去問	色彩検定の過去問を解き、自己採点を行う。 点数を集計し、苦手な部分を復習する。		
18	苦手箇所補填講義	テストの結果からクラス全体の苦手カテゴリについて講義を行う		
19-21	平面構成（4時間）	キーワードから連想し、イメージを平面構成する 完成後講評を行う		
22-24	平面構成（4時間）	モチーフを自由に組み合わせて平面構成を行う 完成後講評を行う		
25-30	デザインにおける配色	デザインにおいて重要な「何を伝えるか」を実際に作成する。 【ワーク】既存の製品について、「便利」「おいしい」「危険」などの明確なメッセージが分かる広告を作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①配布プリント ②色彩検定公式テキスト3級編 ③色彩検定 過去問題集 2023年度2・3級		課題	100%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング		WEBデザイン学科／1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	鶏内 真紀
授 業 の 概 要				
思い描いたイメージをアウトプットする行為は創作活動の基本であり、ツールとしてのデジタル表現が一般化した今日でも重要視される。 この授業では、対象（モチーフ）の「形・色・素材感・陰影」をよく観察し構造的かつ視覚的に捉え、鉛筆によるデッサン表現を行なうことで「観る力」と「描く力」をスキルアップさせる。				
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：対象への観察力と空間を感じさせる平面構造が丁寧に表現されている。 B段階：対象の特徴を観察し、見え方や構造を意識した上で丁寧に描写できている。				
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				
身の回りのものを様々な角度から観察し、それを見ながらスケッチしてみる。写真に撮ってそれを見ながら模写すると見え方の変化が理解しやすい。				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 2	はじめに 科目概要説明 画材について	デッサンとは？ なぜ必要なのか？ 道具の説明と準備（鉛筆をデッサン用に削る）		
3	グレースケールとハッチング	手を動かす 線の引き方、調子の入れ方 グレースケールの制作		
4～ 6	観察力を身に付ける 模写	モノクロコピー模写（球体） 講評と手直し		
7～ 12	卓上デッサン① 比率の取り方	円柱モチーフのデッサン 講評と手直し		
13～ 18	卓上デッサン② パースを捉える	箱モチーフのデッサン 講評と手直し		
19～ 24	卓上デッサン③ 客観的描写	任意のモチーフのデッサン 講評と手直し		
25～ 30	卓上デッサン④ 客観的描写	任意のモチーフのデッサン 講評と手直し		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		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の観点からも評価を行う。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP基礎		WEBデザイン学科／1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	45回	3単位（90時間）	必須	長島 祐未
授 業 の 概 要				
・DTP（デスクトップパブリッシング）について見聞を広げ、基礎知識を学ぶ ・デザインワークにおいて必要となるソフト「Adobe Photoshop/ Illustrator」の基本操作を学ぶ ・卓上出版の仕組みについて学び、正しい情報の整理を行えることを目的とし展開する				
授業終了時の到達目標				
・興味対象とする世界を広げ、デザインの魅力について知る ・Adobe Photoshop/Illustratorを使用しデザインを形にする技術を身につける ・クライアント・ターゲットユーザーの分析が行えるようになる ・DTPの基本ルールを理解し、印刷入稿可能なDTPデータを作ることができる				
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				
・パソコン（Mac）の操作に慣れること ・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	・DTP（＝パソコン上で印刷物のデータを制作すること）とはどんな仕事？ ・「伝えたい人」に「伝わる」デザインを作るには？（クライアントやターゲットを意識してデザインしよう）		・DTPの仕事について、商業デザインに求められるものについて学ぶ。 ・デザインの媒体について知り、各媒体の目的や特徴について学ぶ。 ・印刷物が出来るしくみとDTPの基本ルールについて学ぶ。（自分が実際にデザインして印刷され商品となったものを学生に見せてイメージを膨らませてもらう）	
2-17	・デザインをはじめる前に必要なことを知ろう		・デザイン制作を行うためのアプリケーション「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」の使用例と活用法を知る。両アプリケーションの起動、ファイルの開き方、新規ファイルの作成、環境設定、保存の仕方、作業エリア、画面表示に関するツールについて学び、アプリケーションを使用したデザイン制を学ぶ。 ・レイアウトの基本ルール、写真と画像の扱い方、配色、文字＆文章デザイン、インフォグラフィックについて学ぶ。	
18-28	・デザインをトレースしてみよう		・Illustrator、Photoshopを利用してデザインをトレースし、デザインの「理由」や「意図」を理解する。	
29-45	・実際にデザインを作ってみよう		・今まで学んだことを活かして印刷物を制作し、最後にプレゼンテーションを行う	
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 ◆教科書 ①なるほどデザイン（発行元：エムディエヌコーポレーション） ②Illustratorよくばり入門（発行元：株式会社インプレス） ③Photoshopよくばり入門（発行元：株式会社インプレス） ◆参考および引用図書 ①「伝わるデザインの教科書（武田英志 著）」 ②「やってはいけないデザイン（平本久美子 著）」 ③「DTP＆印刷スーパーしくみ事典2021（発行元）：株式会社ポーンデジタル）		出席率 課題	20.0% 80.0%	各自、各課題に合わせた参考資料を収集し参考資料のファイリングを行う。 スケジュール管理、プレゼンテーション能力の向上を目指す。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ベーシックデザインI		WEBデザイン学科／1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	鶏内 真紀
授 業 の 概 要				
視覚表現の知識理解を深め、イメージ伝達に必要な表現を身につける。 視覚の法則や心理に基づいて、デザインエレメントがどのように認知されているのかを学習することで、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」ができるように意識する。				
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。				
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				
自分のアンテナに何か引っかかった良質なデザインがあれば実物や資料をストックし自分なりに分析しておくと共に良い。				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	はじめに 科目概要説明 第1章 画面構成について	科目概要説明 例題や既存のデザインから、人がものを見る仕組みについて理解を深める 数値的中央と視覚的中央について デザインの4原則について 既存ポスターの分析		
3～4	デザインの4原則 復習と実習	グリッド線を利用し、描かれていない正方形を表現する 「Concealed square」（コンスィールド スクウェア） デザインの4原則を意識しながらレイアウトを完成させる		
5～6	視覚心理（揃える） 画面と文字の関係	課題：分解されたスペルの文字詰め（字間調節）		
7～8	視覚心理（画面構成） 構図による視覚伝達	明度と形（面積）によるオブジェクトの重さを考慮しながら重心バランスを調整した画面構成を行う		
9～10	テーマに合わせた画面構成① 課題制作	課題：テーマに合わせて画面内にオブジェクトを配置する アナログによるコラージュ		
11～12	テーマに合わせた画面構成②-1 課題制作（クライアントを想定して）	課題：珈琲ラベルの制作 アイデア出し/手描きによるラフスケッチの制作		
13～14	テーマに合わせた画面構成②-2 課題制作（クライアントを想定して）	課題：珈琲ラベルの制作 illustratorによるデジタル仕上げ		
15～16	テーマに合わせた画面構成②-3 課題制作（クライアントを想定して）	課題：珈琲ラベルの制作 illustratorによるデジタル仕上げ		
17～18	第2章 描画基礎について	各種遠近法についての解説と作図① 重ね合わせ/サイズとスペースの変化/空気遠近法		
19～20	描画基礎（イラストレーション） 平面における空間表現	各種遠近法についての解説と作図② 線遠近法/一点透視図法		
21～22	描画基礎（イラストレーション） 平面における空間表現	各種遠近法についての解説と作図③ 二点透視図法		
23～24	描画基礎（イラストレーション） 課題制作	課題：遠近法を理解したうえで立方体を描く		
25～26	描画基礎（イラストレーション） 平面における空間表現	各種遠近法についての解説と作図④ 円と見かけ上の楕円		
27～28	描画基礎（イラストレーション） 人物の描きわけ	年齢による身体的特徴を踏まえた上で、大人と子どもの描きわけを行う		
29～30	描画基礎（イラストレーション） 人物の描きわけ	性別による身体的特徴を踏まえた上で、男女の描きわけを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
『なるほどデザイン』		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の観点からも評価を行う。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン基礎 I		WEBデザイン学科／1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	佐光智子
授 業 の 概 要				
この授業では、講義と実習を通して「Webデザインとは何か」を基礎から学びます。CMS（コンテンツ管理システム）を使ったWeb制作に重点を置き、実際の制作体験を通じて、Webデザインに必要な考え方や知識、技術を身につけていきます。				
授業終了時の到達目標				
1. CMSを使ったWebデザインに必要な、サーバーやドメインの知識、作業の流れ、基本的な考え方を理解できるようになる 2. CMSを使ったブログ形式のWebサイトで、投稿や運用などの基本的な操作ができるようになる 3. Webサイトに必要なバナーなどのグラフィック素材を、自分で作成できるようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	WordPressを使ったWebサイトの制作			
時間外に必要な学修				
フォトショップやイラストレーターなどの基本操作 タイピング能力（標準レベル）				
回	テ ー マ	内 容		
1	オリエンテーション サーバーの取得	自己紹介 授業の全体像を説明（スケジュール・ルール） サーバーの取得		
2	レンタルサーバー概要説明 WordPressの立ち上げ	ノーコード、ローコードについて。サーバーについて？ドメイン、サブドメイン、CMS（オープンソース）、SSL設定の説明とワードプレスの立ち上げ		
3～4	各種ツール使用方法説明と投稿方法	WordPressのプラグイン、パーマリンク、メディアの挿入、メニューなどの操作を一通り実践する		
5～7	WordPressでデモサイトを構築	CMSでの基本的なWebサイト制作をマスターする （課題提出）		
8	Webデザインのアクセシビリティと著作権、セキュリティ	デジタル庁推奨のアクセシビリティと著作権とセキュリティについて		
9	バナーデザイン基礎	課題のバナーデザインを模写		
10～11	オリジナルバナーデザイン	オリジナルバナーデザインを3つ制作		
12	自分のポートフィリオサイトについて	自分のポートフォリオサイトには何が必要か？ どんなデザイン、テーマを使って行くべきか？ 何が必要かを考える		
13～15	ポートフィリオのテーマ決定 自己紹介、バナー紹介	簡易なポートフォリオサイトと自己紹介、制作バナー、お問い合わせフォームが入ったWPを構築		
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
Webデザイン演習 I		WEBデザイン学科／1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	佐光智子
授 業 の 概 要				
基本的なWebデザインのHTMLとCSSを学びます。標準的なWebサイトの構築ができるように学びます。				
授業終了時の到達目標				
演習を通して、Webデザイナーが必ず知っておくべき、HTMLとCSSを学びます。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Web制作			
時間外に必要な学修				
HTML、CSSを理解する自主学習				
回	テ ー マ		内 容	
1～2	HTMLとは何か、HTMLの基本構造 基本的な HTMLタグ		教本に沿ってパート1～3まで講義、演習	
3～8	基本的なHTMLを学ぶ		教本に沿ってパート1～8を講義、演習 リストの作成、テーブルの作成、フォームの作成	
9～16	基本のスタイルシートをマスターする		教本に沿ってパート9～13を講義、演習 CSSとは何か？レイアウト、ポジショニング、CSSアニメーション、レスポンシブデザイン	
17～18	基本的なWebサイトの説明		ヘッダーフッターなどの説明、モバイルファーストについて	
19～22	Webサイト模写		Webサイトの模写デザインする 時間に余裕がある場合、複数模写する	
23～28	Webサイト模写		模写サイトをHTML構築する（課題）	
29～30	Webサイトの手直しやこれまでのおさらい		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
HTML+CSS標準テキスト/イースペース		課題	100.0%	

科 目 名		学科／学年		年度／時期	授業形態
PC演習		WEBデザイン学科／1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	15時間	必須	小林 力
授 業 の 概 要					
“Microsoft Office Excel2019アプリケーションの機能を、理解し、使いこなせる様になる。 表計算やグラフ作成、関数の使い方などExcelの基礎操作や技術を学び、仕事に活かせる力を付ける。 MOS試験の試験範囲のひとつひとつの機能を細かく学習する。”					
授業終了時の到達目標					
“MOS Excel2019 一般 合格”					
実務経験有無		実務経験内容			
無					
時間外に必要な学修					
テキストを用いて授業終了後の復習と、授業課題を確認。 進捗を意識して自宅で課題を進める。					
週	テ ー マ		内 容		
1	動機づけとインストール ワークシートやブックの管理		ワーク内を移動する ワークシートやブックの書式を設定する		
2	ワークシートやブックの管理		オプションと表示をカスタマイズする 共同作業のためのコンテンツを設定する。 データのインポート		
3	セルやセル範囲のデータの管理		シートのデータを操作する セルやセル書式の設定する		
4	セルやセル範囲のデータの管理		名前付き範囲を定義する データを視覚的にまとめる		
5	テーブルとテーブルのデータの管理		テーブルを作成する テーブルを変更する		
6	テーブルとテーブルのデータの管理		テーブルのデータをフィルターする並べ替える		
7	数式や関数を使用した演算の実行		参照を追加する データを計算する加工する		
8	数式や関数を使用した演算の実行		文字列を変更する書式設定する		
9	グラフの管理		グラフを作成する グラフを変更する		
10	グラフの管理		グラフを作成する グラフを変更する書式設定する		
11	模擬試験		検定対策として模擬試験 第1回模擬試験（FOM出版）		
12	模擬試験		検定対策として模擬試験 第2回模擬試験（FOM出版）		
13	模擬試験		検定対策として模擬試験 第3回模擬試験（FOM出版）		

週	テ ー マ	内 容		
14	模擬試験	検定対策として模擬試験 第4回模擬試験（FOM出版）		
15	模擬試験	検定対策として模擬試験 第5回模擬試験（FOM出版）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
よくわかるマスターMOS Excel2019対策テキスト& 問題集（FOM出版） 副教材／プリント OR MOS攻略問題集 Excel2019 （日経BP社）		模擬試験 復習課題（ループリック）	60.0% 40.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ポートフォリオ		WEBデザイン学科／1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	30回	2単位（60時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
就職活動の際に必須の作品集を制作。表紙・プロフィール・フォーマットの作成、授業課題・自主制作課題をファイリングする。 また、自主制作課題として作品集へ載せることを前提とし3点のコンペティションへ参加をする。				
授 業 終 了 時 の 到 達 目 標				
ポートフォリオの完成とコンペティションへの参加				
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。			
時 間 外 に 必 要 な 学 修				
自主制作、コンペに自主的に応募します。				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	ポートフォリオの必要性和その作り方	スライドを使い、ポートフォリオ制作の進め方と必要性を説明。		
3～4	自主制作について	ポートフォリオへの掲載を目的としたコンペティション参加について説明。		
4～6	コンペティション参加	各自ネット等で参加したいコンペティションを選択。		
7～13	ポートフォリオ制作・コンペティションデザイン制作	作品集へ入れる制作物を作成。		
14～17	表紙作成	自己を表現するビジュアル作成。 情報を視覚的に伝える手法について理解する。		
18～21	作品フォーマット作成	複数ページ物のデザイン制作について学ぶ。		
22～26	プロフィールページ作成	自己アピールとなるプロフィールを視覚的に表現する。		
27～30	プレゼン	各自ポートフォリオのプレゼンテーションを行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
B4バインダー		課題	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP演習 I		WEBデザイン学科／1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	30回	2単位（60時間）	必須	長島 祐未
授 業 の 概 要				
DTPの仕組みについて学び、正しい情報の整理を行えることを目的とし展開する。				
授業終了時の到達目標				
クライアント・ターゲットユーザーの分析及び、適切なデータ制作と管理。 営業やクライアントとの円滑な打ち合わせを行い、正しい情報の整理を行う。				
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				
授業初めに配布する入稿資料に沿い、データ作成&データ管理を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1	DTP概論	オリエンテーション「デスクトップパブリッシングとは」		
2～6	名刺デザイン制作 ①打ち合わせ ②文字組について	クラスメイトをクライアントとし、打ち合わせを行い相手独自の情報を引き出すことを目的とする。また美しい文字組を行う為グリッド拘束を意識したレイアウトについて学ぶ。		
7～9	ダイレクトメール ①郵便物の規格サイズ ②レイヤー管理	ダイレクトメールの制作を通して、各郵便物の規格、ルールについて知識を身に着ける。またレイヤーで情報を管理し制作する習慣について理解する。		
10～12	クーポン券 ①クライアント・ターゲット分析 ②規格内容を意識した配色	クライアント・ターゲットを分析することの大切さについて学ぶ。また企画内容を意識し、季節やクライアントやターゲットらしい配色方法について理解する。		
13～15	B4チラシ ①クライアント・ターゲット分析 ②関連した制作物の統一性 ③規則性 ④適切な入稿データ	前回の課題であるクーポン券とB4チラシの統一感・関連性について学ぶ。また規則性による視線誘導について理解する。データ完成後の入稿データの重要性について理解する。		
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
ブランディング I		WEBデザイン学科／1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	30回	2単位（60時間）	必須	長島 祐未
授 業 の 概 要				
ブランディングの手法による、ロゴデザイン、アプリケーション展開、モチーフコントロールによる、イメージ戦略立案を構築する手法を習得する。ターゲットを想定しイメージコントロールに必要な、カラー、サイン、モチーフのバランスを取るスキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
1、VI計画の基本設計を習得する。2、コンセプト立案とプレゼンテーションを意識した資料の作成方法を習得する。ブランディング効果を理解し、各エレメントのシナジー効果を創造するスキルを身につける。				
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 ー マ	内 容		
1～4	フォントの取り扱い	フォントの種類を理解する。様々なフォント、文字の視覚的認識と可読認識の違いを理解する。		
5～8	VIの設計、ロゴマークデザイン	シンボルマークとロゴタイプのデザイン設計 テーマ：自分自身のブランド化するためのデザイン考察、シンボルマークデザイン		
9～12	VIの設計2、アプリケーション展開ルール	シンボルマークとロゴタイプの、アプリケーションを展開する。		
13～16	VIの設計、プロットへの応用とモックアップ	具体的な制作物への応用展開デザインの実施、モックアップ制作		
17～20	商業施設のブランディング1 サイン看板のデザイン	商業施設にテーマを設定し、イメージに合わせたフォントで看板を作成する		
21～24	商業施設のブランディング2 キャンペーン運営ツールへの展開	テーマ設定した施設に、キャンペーンツール及び商業ポスターを製作する		
25～28	リ・ブランディング、ロゴマーク制作	任意の既存ブランドマークを改良し、イメージを一新するリブランディング。		
29～30	リ・ブランディング、ロゴマークの展開	ブランドを運営するツールの制作、DM、ショップカード、ノベルティデザイン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題	100.0%	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

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
モーショングラフィックスⅠ		WEBデザイン学科／1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	30回	2単位（60時間）	必須	田辺真知子
授 業 の 概 要				
アニメーションやモーショングラフィックスについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
動画ソフトAdobe Ae、Adobe Prについての基礎知識の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイナーとしてデザイン会社に勤務		
時間外に必要な学修				
前回の復習を行う				
回	テ ー マ		内 容	
1-2	動画について		目的と需要の説明 ネット上からストリーミング動画を探す	
3-4	AeとPrの説明 Aeについて（アニメーション①）		iMovie（予告編）の説明 Aeを使用し実際にアニメーション制作する	
5-6	Aeについて（アニメーション②）		Aeを使用し実際にアニメーション制作する	
7-8	Aeについて（アニメーション③）		Aeを使用し実際にアニメーション制作する	
9-10	Aeについて（アニメーション④）		Aeを使用し実際にアニメーション制作する	
11-12	Aeについて（ロゴアニメーション）プレゼン Prについて（動画編集①）		ロゴアニメーションの課題提出（プレゼン） Prを使用し動画編集をする	
13-14	Prについて（動画編集②）		Prを使用し動画編集をする	
15-16	Prについて（動画編集③）		Prを使用し動画編集をする	
17-18	Aeについて（ロゴアニメーション）		自分のオリジナルロゴをデザインし、それにアニメーションをつける	
19-20	Aeについて（ロゴアニメーション）		自分のオリジナルロゴをデザインし、それにアニメーションをつける	
21-22	Aeについて（ロゴアニメーション）		自分のオリジナルロゴをデザインし、それにアニメーションをつける	
23-24	PrとAeの連携 自己紹介Movieの作成		ダイナミックリンクを使用してPrとAeを連携させた動画を作成する。 PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する	
25-26	自己紹介Movieの作成		PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する	
27-28	自己紹介Movieの作成		PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する	
29-30	自己紹介Movieの作成（プレゼン）		PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する 動画上映を行いプレゼンテーションする。	
教科書・教材		評価基準		評価率
		課題		100.0%
				その他

回	テ ー マ	内 容		

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ベーシックデザインⅡ		WEBデザイン学科／1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	鶏内 真紀
授 業 の 概 要				
遠近法について理解を深め、イラスト表現における描画基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
1. 商業イラストの役割、制作過程を理解できる。 2. 透視図法が理解でき、パース画が作成できる。 3. 手描きの線画をデジタルに変換し、彩色することができる。				
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）			
時間外に必要な学修				
ドローイングで学んだことを復習しておくこと。				
回	テ ー マ	内 容		
1	イラストレーションの種類と役割	・ さまざまな技法・スタイルで描かれたイラストの紹介と役割の説明 ・ 平面に立体を描く技法の習得 技法①重ね合わせ 技法②サイズとスペースの変化 技法③空気遠近法		
2～ 4	平面に奥行きを表現する	技法④線遠近法（線の収束） ・ 1点透視図法 ・ 2点透視図法		
5～ 6	パースのかかった図形の分割と増殖	・ 2等分割・3等分割・4等分割・6等分割の作画 ・ パースのついた6分割の作画 ・ 一方向の増殖 ・ 二方向の増殖		
7	目測を鍛える（パースラインを規定する）	立方体を15個作画する（2点透視図） 5個までは定規使用 6個めからはフリーハンドで作画		
8～ 9	文字の立体化	文字に厚みを加え立体化する ・ 投影図（アイソメトリック図） ・ 2点透視図		
10～ 11	人物の描き分け	1. 年齢の描き分け 2. 性別の描き分け 3. プロポーション 4. 正面 斜め45° 横 後ろ		
12～ 15	イラスト作品制作	指定されたテーマでイラストレーションを描く 手描きの線画をPCへ取り込む方法について IllustratorやPhotoshopでの彩色技術を身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題	100.0%	なし

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
修了制作		WEBデザイン学科／1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	30回	2単位（60時間）	必須	鶏内 真紀
授 業 の 概 要				
1年次の集大成として、これまで取り組んできた授業課題の表現技法を応用し、テーマに基づいたビジュアライズを行う。				
原則とし、アナログでの表現に限る。				
授業終了時の到達目標				
1. 長期作業を行う上で必要な制作手順の把握とそれに伴うスケジュール管理が出来る。 2. 与えられた課題を理解し、制約のある中で発案出来る。 3. 丁寧な作業を行い、展示に値する画面に仕上げる。				
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）			
時間外に必要な学修				
チラシや広告を参考資料としてストックしておく。				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 2	イントロダクション	修了制作の実施内容について説明を行う。 テーマの選出		
6	スケッチ	テーマをどのように解釈するのか、コンセプトに基づいたアイデアスケッチの制作		
7～ 10	コンセプトチェック	担当教員によるコンセプトチェック		
11～ 12	水張り	木製パネルへの水張り作業 講師によるデモンストレーション後に作業を行う		
13～ 18	配色計画	※コンセプトチェックでOKが出た学生から順次取り組む デジタルツールを使用して配色計画を行う		
19～ 20	ブラッシュアップ	中間発表後の修正、ブラッシュアップ		
21～ 29	本制作	水張りをしたパネルに描く 完成後、提出。		
30	作品発表	プレゼンテーションを実施し、評価を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題	100.0%	なし

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン演習Ⅱ		WEBデザイン学科／1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	佐光智子
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	WordPressを使ったWebサイトの制作			
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		
1～10	LPデザイン応用①～③ テーマ：自由	※産学連携		
11～15	HTMLサイト構築 基礎	HTMLコーディング		
16～19	FTP概念	FTPを使ってサーバーアップ		
20～24	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		
25～30	コーディング・基礎②	基礎的サイト構築・HTMLコーディング		
31～35	コーディング・応用①	JavaScript、jQueryを用いて動的サイト構築		
36～39	コーディング・応用②	動的サイト再現実践 テーマ：自由		
40～45	アナリティクス・マーケティングデータ解析	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
		課題	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎Ⅰ		WEBデザイン学科／1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	2単位（30時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
1 年次 2 月から始まる就職活動に向けて、仕事に対する心構えや、社会人としてのルールやマナーを知っておく必要があります。この授業では、企業が求める人材像に近づくべく、知識や技術ではなく、内面（心）の部分が高めることを目的としている。				
また、採用試験の面接を突破するために、自己分析を行い、履歴書の書き方から面接対策など、幅広く指導を行う。さらに、就職活動までに企業研究を十分行い、目指す職種と業種の理解を深める。				
授業終了時の到達目標				
1. 社会人となるための心の準備ができている。 2. 履歴書の完成 3. 志望動機・自己PRの完成と、スピーチが出来る。 4. 面接での立ち居振る舞い・質疑応答が出来る。				
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				
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 ー マ		内 容	
1	就職活動へむけて		半年後に始まる就職活動に向けての「心構え」「やるべきこと」を理解する。	
2	企業が求める人材像		私たちが挑む企業は、どのような人材を必要としているのか十分に理解し、現在の自分に足りないことを見出す。	
3	過去の事例紹介		先輩たちの苦労話や経験を伝え、自分と照らし合わせることで、就職活動に対してより理解を深める。	
4	企業研究①		企業を知り、求人内容を知る。「就職」を現実的に捉え、意欲の向上を図る。	
5	企業研究②		インターネットを利用し、気になる企業を数多くピックアップする。	
6	履歴書作成①		履歴書がどれだけ重要なのか理解し、書き方を学ぶ。 志望動機・自己PR以外の部分の鉛筆による下書き。	
7	履歴書作成②		志望動機・自己PR以外の部分の鉛筆による下書き。	
8	自己PR作成①		効果的な自己PR文の書き方を学び、自分自身のPRできる内容をピックアップする。	
9	自己PR作成②		ピックアップした内容（ネタ）を文章化し、履歴書へ下書きとして記入	
10	履歴書清書		下書した履歴書を清書する。 この履歴書は「どれだけキレイに記入するべきか」を把握するためのもので、本番の採用試験で使うものではない。	

回	テ ー マ	内 容		
11	履歴書清書	下書した履歴書を清書する。 この履歴書は「どれだけキレイに記入するべきか」を把握するためのもので、本番の採用試験で使うものではない。		
12	面接対策の準備	面接試験の重要性が理解できるよう、面接官の視点でポイントを伝える。		
13	面接対策①	入室から退室までの動作・表情・発生・お辞儀の練習をする。		
14	面接対策②	入室から退室までの動作・表情・発生・お辞儀の練習をする。		
15	面接対策③	実際に面接形式にて、模擬面接を行い、入室から退室までがスムーズに出来るか確認する。		
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