

授業科目名	デッサン	共通	対 象 学 年	1 年 生	
		演習	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	4 単 位	104 時 間
担 当 教 員	比良 なつみ				
	（実務経験内容） 障害者支援施設 美術デザイン指導員（9 年）				
（授業の内容と到達目標） デッサンにおける知識を知り、デッサン力、観察力、計画力を身に付ける。					
成績評価の 方法・基準	出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）				
使 用 教 材	なし				
回 数	内 容		回 数	内 容	
1、 2	水張り、鉛筆削り、グラデーション		27、28	石膏像 3 デッサン	
3、 4	立方体、球体デッサン		29,30	石膏像 3 デッサン	
5、 6	瓶デッサン		31,32	石膏像 3 デッサン 講評	
7、 8	手のデッサン		33,34	石膏像 4 デッサン	
9、10	手のデッサン		35,36	石膏像 4 デッサン	
11、12	モチーフ配置、モチーフデッサン		37,38	石膏像 4 デッサン 講評	
13、14	モチーフデッサン		39,40	石膏像 5 デッサン	
15、16	モチーフデッサン		41,42	石膏像 5 デッサン	
17、18	石膏像 1（ラポルト）デッサン		43,44	石膏像 5 デッサン	
19、20	石膏像 1（ラポルト）デッサン		45,46	石膏像 5,6 デッサン 講評	
21、22	石膏像 1、 2 デッサン		47,48	石膏像 6 デッサン	
23、24	石膏像 2 デッサン		49,50	石膏像 6 デッサン	
25、26	石膏像 2 デッサン 講評		51,52	石膏像 6 デッサン 講評	

授業科目名	DTP 基礎	共通	対象学年	1 年
		演習	開講時期	前期
		必修	単位/時間	3 単位 78 時間
担 当 教 員	大久保 真一（実務経験あり）			
	（実務経験内容） グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
（授業の内容と到達目標） デザイン制作のための基本アプリケーション「Illustrator」「Photoshop」の基礎操作や知識について Mac を使用して学習する。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	オリエンテーション Mac の基本操作			
2～5	Illustrator の基本操作 図形・塗り・線・色の構成			
6～9	Illustrator の基本操作 アイコン作成			
10～12	Illustrator の基本操作 ペンツール練習			
13～15	Illustrator の基本操作 トレース			
16	デザイン 4 原則			
17～18	A4 誌面トレース			
19～20	A4 誌面オリジナルデザイン			
21～22	簡単なロゴデザイン			
23	地図と表の作り方			
24	文字の細部と加工			
25	フォトショップの基本操作 1			
26	フォトショップの基本操作 2			

授業科目名	DTP 基礎	共通	対象学年	1 年
		演習	開講時期	後期
		必修	単位/時間	3 単位 78 時間
担 当 教 員	大久保 真一（実務経験あり）			
	（実務経験内容） グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
（授業の内容と到達目標） デザイン制作のための基本アプリケーション「Illustrator」「Photoshop」の基礎操作や知識について Mac を使用して学習する。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	フォントについて			
2～5	映画ポスターデザイン			
6～9	文字の細部と加工			
10～12	オープン告知チラシデザイン			
13～15	雑誌広告デザイン			
16	ロゴについて			
17～18	名前を使ったロゴデザイン			
19～20	エディトリアルデザイン音楽ページ			
21～22	曲のポスターデザイン			
23	エディトリアルデザインコラムページ			
24	レポートデザイン			
25	エディトリアルデザインシネマページ			
26	ロゴデザイン			

授業科目名	キャリアデザイン	共通	対象学年	1 年	
		講義	開講時期	通年	
		必修	単位/時間	2 単位	52 時間
担 当 教 員	玉利 太一朗（実務経験あり）				
	（実務経験内容） 社会科の教員免許を持ち、公立高校での教諭経験をもとに講義を行う。				
（授業の内容と到達目標） 経営管理及び労務管理の基本的事項を学習することによって、将来の仕事における運営管理手法の重要性を認識させ、企業等の運営に役立たせる。デザイン業において、適切な接客態度がいかに重要であるかを自覚させるとともに、消費者対応の基本を学ばせ、実践する能力を身につけさせる。					
成績評価の方法・基準	習熟度試験・プレゼンテーション（80%）、平常点（20%）				
使用教材					
回数	内 容		回数	内 容	
1	経営が必要とされる理由 継続が難しい理由		16	キャリアプランの重要性 仕事をするうえで考えるべき事	
2	経営とは何か 経営資源と経営計画		17	顧客が求める価値 価値の実態	
3	経営戦略 経営戦略が目指すもの		18	顧客満足の実現のためのシステム 最も重要な価値	
4	業界の概要 競争の変化		19	価値の多様性 顧客が求めるもの サービスの範囲	
5	サービスとしてのデザインについて		20	マーケティング マーケティング・ミックス	
6	資金管理の重要性 収支と損益		21	マーケティング・ミックスの短期的要因①②	
7	会計の考え方 コストを管理する		22	マーケティング・ミックスの長期的要因①②	
8	税金について		23	サービスのシステム化	
9	人という資源とは 人の能力を高める		24	顧客についての理解 よい接客のために	
10	人をやる気にさせるために 給与		25	接客の実践①②	
11	待遇・福利厚生 労働者の権利		26	接客の実践③④⑤	
12	健康管理の基礎 美容の仕事と健康				
13	美容業に特徴的な健康課題 美容の作業環境に関する健康問題				
14	社会人としての責任・従業員としての責任				
15	社会保険 公的年金 医療保険 労働保険				

授業科目名	ビジネススキル	共通	対 象 学 年	1 年	
		講義	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	2 単 位	52 時 間
担 当 教 員	玉利 太一郎				
	(実務経験内容) 社会科の教員免許を持ち、公立高校での教諭経験をもとに講義を行う。				
(授業の内容と到達目標) 社会・組織の一員として必要不可欠な社会常識を理化し、初歩的な仕事を処理するために必要な知識やビジネスマナーを学び、社内外の人と良好な関係を築くために求められるコミュニケーション能力を習得する。					
成績評価の方法・基準		習熟度試験・プレゼンテーション（80％）、平常点（20％）			
使 用 教 材					
回数	内 容		回数	内 容	
1	社会人としての自覚		16	挨拶と美しいお辞儀	
2	組織と役割		17	尊敬語、丁寧語、謙譲語を使い分ける	
3	社会の変化		18	職場での言葉遣い	
4	仕事と目標		19	分かりやすい話し方と上手な聞き方	
5	主体性と組織運営		20	指示の受け方、報告の仕方	
6	幅広い社会常識		21	ビジネス文書の書き方と留意点	
7	日本語の意思伝達		22	社内文書の種類と目的	
8	その他の基礎用語・基礎知識		23	ビジネス文書の形式と作成のポイント	
9	計数センスを磨く		24	グラフの種類と作成のポイント	
10	ビジネスにおけるコミュニケーションとは		25	出勤から終業時のマナー	
11	意思疎通の重要性		26	公私・機密のけじめ	
12	職場のコミュニケーション				
13	コミュニケーション向上のポイント				
14	第一印象の重要性				
15	好感を持たれる立ち居振る舞い				

授業科目名	イラスト基礎	共通	対象学年	1
		演習	開講時期	通年
		必修	単位/時間	4 単位 104 時間
担当教員	永石 浩幸			
	(実務経験内容) WEB デザイナー、イラストレーター、美術作家としての経験の下、指導を行う。			
(授業の内容と到達目標) 人物の描き方やパースなどの基本的な絵の描き方を学習し、最終的にはオリジナルのイラスト作品やキャラクターが制作できるようになることが目標。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	画材等			
回数	内 容			
1	オリエンテーション			
2～6	人物の描き方について			
6～8	デフォルメについて			
9～10	パースについて			
11～15	キャラクター制作の方法			
16～20	オリジナルキャラクターの制作			
21～26	テーマに沿ったイラスト作品制作			
27	商業イラストレーションについて			
28～32	雑誌の挿絵制作			
33～37	文字とイラストを組み合わせた作品制作			
38～42	似顔絵付きの名刺制作			
43～47	テーマに沿ったキャラクター制作			
48～52	オリジナルのイラスト作品制作			

授業科目名	平面構成	共通	対象学年	1
		演習	開講時期	通年
		必修	単位/時間	4 単位 104 時間
担 当 教 員	永石 浩幸			
	(実務経験内容) WEB デザイナー、イラストレーター、作家としての経験の下指導を行う			
(授業の内容と到達目標) モチーフやテーマを紙の上で表現し、デザインやイラストにおける画面の構成方法の習得				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	画材など			
回 数	内 容			
1	前期オリエンテーション			
2～5	直線を使った平面構成			
6～10	曲線を使った平面構成			
11～13	コラージュを用いた平面構成			
14～20	文字と組み合わせる平面構成			
21～26	モチーフを組み込んだ平面構成			
27	後期オリエンテーション			
28～32	ペンを用いた細密画の制作			
33～35	水彩画			
36～39	テーマのある平面構成①（具体）			
40～43	テーマのある平面構成②（抽象）			
44～47	テーマのある平面構成③（抽象と具体）			
48～52	紙と画材を使用した自由課題			

授業科目名	動画基礎	共通	対象学年	1
		演習	開講時期	前期
		必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	比良 なつみ			
	(実務経験内容) 障害者支援施設 美術デザイン指導員 (9 年)			
(授業の内容と到達目標) アフターエフェクトや映像フォルダ構成の基礎 ソフトをの基礎ができるようになること				
成績評価の方法・基準	提出課題 (50%)、出席 (30%)、平常点 (20%)			
使用教材	Adobe After Effects			
回数	内 容			
1	講師・生徒自己紹介・会社説明			
2	基礎の説明			
3	After Effects 基礎			
4	課題制作			
5	After Effects 基礎			
6	After Effects 基礎			
7	課題制作			
8	After Effects 基礎			
9	After Effects エフェクト			
10	課題制作			
11	After Effects エフェクト			
12	After Effects エフェクト			
13	After Effects エフェクト			

授業科目名	動画基礎	共通	対象学年	1
		演習	開講時期	後期
		必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	比良 なつみ			
	(実務経験内容) 障害者支援施設 美術デザイン指導員 (9 年)			
(授業の内容と到達目標) アフターエフェクトや映像フォルダ構成の基礎 ソフトをの基礎ができるようになること				
成績評価の方法・基準	提出課題 (50%)、出席 (30%)、平常点 (20%)			
使用教材	Adobe After Effects			
回数	内 容			
1	After Effects エフェクト			
2	After Effects エフェクト			
3	課題制作			
4	After Effects エフェクト			
5	After Effects エフェクト			
6	After Effects 応用			
7	課題制作			
8	After Effects 応用			
9	After Effects 応用			
10	課題制作			
11	After Effects 応用			
12	After Effects 応用			
13	課題制作			

授業科目名	WEB デザイン基礎	共通	対象学年	1
		演習	開講時期	通年
		必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	永石 浩幸			
	(実務経験内容) WEB デザイナー、イラストレーター、作家としての経験の下指導を行う			
(授業の内容と到達目標) WEB デザインにおける基本的な知識を習得する。Figma と STUDIO の使い方を理解し、WEB サイトの制作を行えるようになることを目標とする。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	PC			
回 数	内 容			
1	前期オリエンテーション			
2	WEB 制作についての講義と figma の登録			
3～6	figma の使い方			
7～8	figma を用いてバナー制作			
9～12	Figma を用いて WEB サイトのデザインカンプ制作			
13	講評			
14	後期オリエンテーション、STUDIO の登録			
15～17	STUDIO の使い方			
18～19	Figma を用いて WEB サイトのラフ制作			
20～22	STUDIO を用いてトップページ制作			
23～25	STUDIO を用いて下層ページ制作			
26	プレゼン			

授業科目名	アートディレクション	専門	対象学年	2、3 年
		講義	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	堂元 健太郎			
	(実務経験内容) デザイナー、イラストレーター歴 16 年、アートディレクター歴 11 年。個人事務所立ち上げ 5 年、総合印刷会社に 11 年勤務。うち教育担当として 5 年、課長として企画課のマネジメント 2 年、クリエイティブ系新卒採用担当 2 年。			
(授業の内容と到達目標) 【授業内容】アートディレクションの基礎とプランニングからデザインまでの一連の流れの理解、実践。 【到達目標】アートディレクションの基礎からデザインへのつながりを理解し、対象の理解、分析、解決までを一連の流れとしてとらえ、自己でアウトプット（デザイン）までたどり着く。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	mac、Adobe アプリケーション			
回 数	内 容			
1	年間を通しての授業の流れのオリエン、アートディレクションの基礎のおさらい、第1課題のオリエン			
2	第1課題の実践：プランニング①			
3	第1課題の実践：プランニング②、ラフ制作			
4	第1課題の実践：デザイン①初校			
5	第1課題の実践：デザイン②2校			
6	第1課題の実践：広告プランニング①			
7	第1課題の実践：広告プランニング②、ラフ制作			
8	第1課題の実践：フォトグラフィー授業との連携（撮影）①			
9	第1課題の実践：フォトグラフィー授業との連携（撮影）②、プレゼン資料の作成法①			
10	第1課題の実践：広告デザイン実践①初校、プレゼン資料の作成①初校			
11	第1課題の実践：広告デザイン実践②2校、プレゼン資料の作成②2校			
12	第1課題のプレゼン			
13	第1課題の講評			

授業科目名	アートディレクション	専門	対象学年	2、3 年
		講義	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	堂元 健太郎			
	(実務経験内容) デザイナー、イラストレーター歴 16 年、アートディレクター歴 11 年。個人事務所立ち上げ 5 年、総合印刷会社に 11 年勤務。うち教育担当として 5 年、課長として企画課のマネジメント 2 年、クリエイティブ系新卒採用担当 2 年。			
(授業の内容と到達目標) 【授業内容】グループワークでのアートディレクションからデザインまでの実践とプレゼン。 【到達目標】グループワークを通し、協働するうえでの各々の役割の理解と協調性、責任感を持ち、仮想クライアントへプレゼンを行うことで、各々の現時点での実力を把握、自己課題を再認識する。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	mac、Adobe アプリケーション			
回数	内 容			
1	第 2 課題：グループワークのグループ決め、オリエン、ヒアリング内容のブレスト			
2	第 2 課題の実践：ヒアリング			
3	第 2 課題の実践：グループ内の役割決め、ヒアリングを受けてのブレスト①			
4	第 2 課題の実践：ヒアリングを受けてのブレスト②、方向性の検討			
5	第 2 課題の実践：方向性のブレスト①			
6	第 2 課題の実践：方向性のブレスト②、方向性の決定			
7	第 2 課題の実践：ラフ提出			
8	第 2 課題の実践：デザインラフ提出			
9	第 2 課題の実践：初校確認			
10	第 2 課題の実践：2 校確認、プレゼン資料初校確認			
11	第 2 課題の実践：最終校確認、プレゼン資料 2 校確認			
12	第 2 課題のプレゼン			
13	第 2 課題の講評			

授業科目名	フォトグラフィ	専門	対象学年	2.3 年
		演習	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	南 修一郎			
	（実務経験内容） カメラマンとしてメディアなどで活躍し、自身のフォトスタジオを経営するなどの経験をもとに授業を行う。			
（授業の内容と到達目標） 写真の様々な場面での役割を考える 撮影の基本から応用までの技法				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	学校所有のカメラ・照明機材などはこちらで用意する			
回数	内 容			
1	自己紹介			
2	写真の役割について様々な角度から考えてみる			
3	写真の役割について様々な角度から考えてみる			
4	実際に撮影を行う（自然光について）			
5	実際に撮影を行う（自然光について）			
6	実際に撮影を行う（レンズについて）			
7	実際に撮影を行う（レンズについて）			
8	実際に撮影を行う（照明機材を使用したセット撮影）			
9	実際に撮影を行う（照明機材を使用したセット撮影）			
10	実際に撮影を行う（照明機材を使用したセット撮影）			
11	ロケーション撮影（自然光やレフを使用して）			
12	ロケーション撮影（自然光やレフを使用して）			
13	ロケーション撮影（自然光やレフを使用して）			

授業科目名	フォトグラフィ	専門	対象学年	2.3 年
		演習	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担 当 教 員	南 修一郎			
	(実務経験内容) MINAMI PHOTO STUDIO の代表。			
(授業の内容と到達目標)				
●自分たちの作品に対する思いや考えを説明したり、互いの表現の良さを鑑賞したりして、作者の心情や表現の工夫を味わうこと(鑑賞の能力)				
●作品には主題となるタイトルを設けさせ、制作者としての狙いや意図を明確にしながら、表現する喜びを感じてもらう				
●実際の制作現場に近い内容で撮影からデザインまで計画を立てる				
成績評価の方法・基準	提出課題（５０％）、出席（３０％）、平常点（２０％）			
使用教材				
回 数	内 容			
1	色々な仕事例や作品などを鑑賞する			
2	色々な仕事例や作品などを鑑賞する			
3	テーマを決める（堂本先生などと一緒に）			
4	テーマを決める（堂本先生などと一緒に）			
5	テーマを決める（堂本先生などと一緒に）			
6	撮影を行う			
7	撮影を行う			
8	撮影を行う			
9	撮影を行う			
10	撮影を行う			
11	発表			
12	発表			
13	発表			

授業科目名	デジタルイラスト	専門	対 象 学 年	2 ・ 3 年	
		講義	開 講 時 期	通 年	
		選択必修	単 位 / 時 間	4 単 位	104 時 間
担 当 教 員	比良なつみ				
	(実務経験内容) デザイン科専任教員。福祉施設で介護福祉士として9年間勤務。 イラストレーションをSNSで発信し活動。2024年に映像制作技術を習得し、MV作品を作成。				
(授業の内容と到達目標) デジタルツールの基礎を習得し、効率的な制作スキルを身につける。 個々のレベルに応じたイラスト表現の向上を図る。 SNSや、コンテスト応募、ポートフォリオを意識た作品作りを行う。					
成績評価の 方法・基準	出席率 40％ 課題 35％ 授業態度 25％				
使用教材	Clip Studio Paint				
回数	内 容		回数	内 容	
1	スキルチェック、目標設定		14	前期の復習と後期の目標設定	
2	デジタルツールの基本操作		15	ラフ・構図の強化	
3	線画の描き方		16	キャラクターイラストのブラッシュアップ	
4	塗りの基本		17	背景の描き込み(応用)	
5	光と影の理解		18	ライティングとエフェクト	
6	色彩理論と配色のコツ		19	オリジナル作品の制作開始(ラフ・構成)	
7	背景の基礎		20	キャラ・背景の仕上げ	
8	人体の基本（デッサン練習）		21	商業イラストを意識した描き方	
9	キャラクターデザインの基礎		22	SNS プロモーションとブランディング	
10	ブラシ・質感表現の応用		23	個別課題制作（前半）	
11	SNS に投稿するための作品制作（前半）		24	個別課題制作（後半）	
12	SNS に投稿するための作品制作（後半）		25	最終作品制作・仕上げ	
13	講評、フィードバック		26	最終講評、フィードバック、1年間の振り返り	

授業科目名	グラフィックデザイン	専門	対象学年	2・3 年	
		演習	開講時期	通年	
		選択必修	単位/時間	4 単位 104 時間	
担 当 教 員	大久保 真一（実務経験あり）				
	（実務経験内容） グラフィックデザイナーとしてデザイン事務所で勤務した経験をもとに指導を行う。				
（授業の内容と到達目標） 伝わるデザインを制作する。Illustrator、Photoshop といったデザインソフトや、アナログ技法を使い、様々な表現方法を身につけ、応用する。					
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）				
使用教材	なし				
回数	内 容		回数	内 容	
1～7	グラフィックデザインについて作業環境等		40～46	新聞広告制作	
8～14	ロゴの考え方		47～53	不動産チラシ制作	
15～21	会社ロゴデザイン		54～60	映画ポスター制作	
22～28	パッケージデザイン		61～67	音楽ポスター制作	
29～25	カフェのリーフレット作成の取材		68～74	テーマごとに A5 の小冊子を制作	
26～32	リーフレットデザイン		75～103	ブランディング	
33～39	リーフレットデザイン		104	ブランディングプレゼン	

授業科目名	選択Ⅱ（シルクスクリーン） 講義 選択必修	対象学年	1 年	
		開講時期	後期	
		単位/時間	2 単位	48 時間
担 当 教 員	大久保真一 （実務経験内容） グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
	（授業の内容と到達目標） シルクスクリーンの仕組みを理解し、全てを手作業で行い、オリジナルの作品を仕上げ。			
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材				
回 数	内 容			
1～2	シルクスクリーンについての説明			
3～10	木材で枠制作			
11～14	スクリーン張り			
15～20	オリジナルデザイン			
21～26	感光乳剤をスクリーン塗布			
27～32	乾燥～露光～洗い			
33～36	プリント作業			
37～40	プリント作業			
41～44	プリント作業			
45～48	作品発表（プレゼンテーション）			

授業科目名	選択Ⅱ（ハンドメイド）	講義 選択必修	対象学年	1 年
			開講時期	後期
			単位/時間	2 単位 48 時間
担 当 教 員	水本 圭			
	(実務経験内容) ハンドメイド作家としての経験をもとに講義を行う。			
(授業の内容と到達目標) ビーズやねんどを使用してアクセサリー制作を行う。販売できるレベルの技術・販売力を育成する				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材				
回 数	内 容			
1～2	ハンドメイド入門			
3～6	ビーズ類のアクセサリー作り			
7～10	自主制作①			
11～16	ねんどのアクセサリー作り			
17～20	自主制作②			
21～26	タグを作る、値段をつける			
27～30	自主制作③			
31～34	ディスプレイイメージを考える			
35～38	自主制作④			
39～44	プレゼント商品の制作			
45～48	作品紹介（プレゼンテーション）			

授業科目名	選択Ⅱ（動画）	講義 選択必修	対象学年	1 年
			開講時期	後期
			単位/時間	2 単位 48 時間
担 当 教 員	HEIYA 栢川・梶井・中村			
	（実務経験内容） weddingmovie・MV・CM・企業 PRmovie			
（授業の内容と到達目標） アフターエフェクトや映像フォルダ構成の基礎、ソフトの基礎ができるようになる。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使 用 教 材	Adobe After Effects			
回 数	内 容			
1～2	基礎の説明			
3～6	After Effects 基礎			
7～10	課題制作①			
11～16	After Effects 基礎			
17～20	After Effects 基礎			
21～26	課題制作②			
27～30	After Effects 基礎			
31～34	After Effects エフェクト			
35～38	課題制作③			
39～46	After Effects エフェクト			
47・48	まとめ			

授業科目名	Web サイト制作	専門	対象学年	2 年/3 年	
		演習	開講時期	前期	
		選択必修	単位/時間	2 単位	52 時間
担 当 教 員	森 史憲（もり ふみのり）				
	（実務経験内容） 2002 年～2010 年 9 月まで Web サイト制作会社で勤務。 2010 年～現在まで フリーランスの Web サイト制作者として活動。 2015 年から赤塚学園美容デザイン専門学校 Web デザインコースの非常勤講師。 著書に「HTML5 マークアップ入門」、「HTML5 & CSS3 ポケットリファレンス」がある。				
（授業の内容と到達目標） 授業内容：教科書で HTML/CSS/JavaScript を理解し、デザイン性の高いホームページ制作を学習します 到達目標：教科書で作って Web サイトをアレンジして自分の Web サイトを作れるようになる					
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）				
使 用 教 材	「HTML・CSS」と「JavaScript」からそれぞれ1冊ずつ購入する（紙でも電子書籍でも OK） HTML・CSS：基礎を学びたい： スラスラわかる HTML&CSS のきほん 第3版 ステップアップしたい： 教科書では教えてくれない HTML&CSS JavaScript： 1冊ですべて身につく JavaScript 入門講座				
回 数	内 容				
1	オリエンテーリング・セットアップ				
2	HTML&CSS：ひとまず書いてみる、JavaScript：シンプルなアプリを作ってみる				
3	HTML・CSS：教科書「Chapter01～03」、JavaScript：教科書「CHAPTER 1, CHAPTER 2」				
4	HTML・CSS：教科書「Chapter04」、JavaScript：教科書「CHAPTER 3」				
5	HTML・CSS：教科書「Chapter05」、JavaScript：教科書「CHAPTER 3」				
6	HTML・CSS：教科書「Chapter06」、JavaScript：教科書「CHAPTER 4」				
7	HTML・CSS：教科書「Chapter07」、JavaScript：教科書「CHAPTER 4」				
8	HTML・CSS：教科書「Chapter08」、JavaScript：教科書「CHAPTER 5」				
9	HTML・CSS：教科書「Chapter09」、JavaScript：教科書「CHAPTER 5」				
10	HTML・CSS：教科書「Chapter10」、JavaScript：教科書「CHAPTER 6」				
11	HTML・CSS：教科書「Chapter11」、JavaScript：教科書「CHAPTER 6」				
12	HTML・CSS：教科書「Chapter12」、JavaScript：教科書「CHAPTER 7」				
13	教科書をアレンジしてサイト・デザイン制作				

授業科目名	Web サイト制作	専門	対象学年	2 年/3 年
		演習	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	森 史憲（もり ふみのり） （実務経験内容） 2002 年～2010 年 9 月まで Web サイト制作会社で勤務。 2010 年～現在まで フリーランスの Web サイト制作者として活動。 2015 年から赤塚学園美容デザイン専門学校 Web デザインコースの非常勤講師。 著書に「HTML5 マークアップ入門」、「HTML5 & CSS3 ポケットリファレンス」がある。			
	（授業の内容と到達目標） 授業内容：前期に学んだことを使って、自ら考えて作品制作をします（前期の教科書で学習も可） 到達目標：HTML/CSS/JavaScript を使い、ユーザビリティの高い Web サイト制作ができるようになる			
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	特になし			
回 数	内 容			
1	オリエンテーション			
2	Web サイト制作ツールのいろいろ			
3	自由なサイト制作（アイデア出し）			
4	自由なサイト制作（アイデア出し）			
5	自由なサイト制作（サイト設計）			
6	自由なサイト制作（ページ設計）			
7	自由なサイト制作（ページ設計）			
8	自由なサイト制作（デザイン）			
9	自由なサイト制作（デザイン）			
10	自由なサイト制作（デザイン）			
11	自由なサイト制作（制作）			
12	自由なサイト制作（制作）			
13	自由なサイト制作（制作）			

授業科目名	Web 素材	専門	対象学年	2・3 年
		演習	開講時期	通年
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	大久保 真一（実務経験あり）			
	（実務経験内容） グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
（授業の内容と到達目標） Illustrator、Photoshop、FIGMA 等のデザインソフトを使い、Web サイトにおける様々な素材を制作する。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回数	内 容		回数	内 容
1~3	オリエンテーション Twitter、Instagram のヘッダー・アイコン制作		14	自己紹介、授業の進め方等。
4~5	Twitter 用の GIF アニメでルーレットを制作		15~17	LP 制作 ランディングページのデザイン制作
6	Photoshop での広告バナーを作成(スクエアサイズ)		18	タブレット、スマートフォンに適したデザイン制作
7	Photoshop での広告バナーを作成（縦長・横長サイズ）		19~20	Web ページをトータルでデザインする
8	バナーのサイズを変え、リサイズをする。		21	ワイヤーフレーム 骨組みを作る骨組みを作る
9~10	トップページスライド イベントのスライド制作		22~24	デザイン装飾 ワイヤーフレームを元にページを作成
11~12	ホームページのトップページの制作		25	Web 運用 実際にコーディングし、組み立てる
13	テスト Web 素材に関するテスト		26	テスト Web 素材に関するテスト

授業科目名	キャラクター制作	専門	対象学年	2、3年生	
		演習	開講時期	通年	
		選択必修	単位/時間	4 単位	104 時間
担当教員	比良 なつみ				
	（実務経験内容） 障害者支援施設 美術デザイン指導員（9年）				
（授業の内容と到達目標） コンテスト応募、学園祭での商品販売に向けて制作意識を高める。					
成績評価の方法・基準	出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）				
使用教材	PC、ペンタブレット、画材				
回数	内 容		回数	内 容	
1	コンテスト1応募、学園祭の説明。ラフ制作。		14	コンテスト2応募説明。ラフ制作。	
2	ラフ1制作。		15	ラフ1制作。	
3	ラフ1制作。		16	ラフ1制作。	
4	ラフ1チェック。方向性ミーティング。		17	ラフ1チェック。方向性ミーティング。	
5	ラフ2制作。		18	ラフ2制作。	
6	ラフ2チェック。方向性ミーティング。		19	ラフ2チェック。方向性ミーティング。	
7	着彩		20	講評	
8	着彩		21	卒業展宣伝ストーリー用イラスト作成	
9	着彩		22	着彩	
10	着彩状況チェック。方向性ミーティング。		23	着彩状況チェック。方向性ミーティング。	
11	着彩		24	着彩	
12	着彩		25	着彩	
13	講評		26	講評	

授業科目名	イラストレーション	専門	対象学年	2・3 年生
		演習	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	上坂元 均			
	(実務経験内容) フリーランス・イラストレーター			
(授業の内容と到達目標)				
自己分析で自身の世界観構築と作品を通して他者に思いを伝える方法と一緒に見出し生徒一人一人が持っている創作意欲を伸ばしていきたい。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	タブレット・モニター・PC・画材			
回数	内 容			
1	自己紹介・お仕事紹介・オリエンテーション			
2	課題制作 自画像			
3	課題講評			
4	課題制作 直方体から連想する			
5	課題講評			
6	課題制作 近所の風景をイラスト化			
7	課題講評			
8	課題制作 自分の個展の DM			
9	課題講評			
10	課題制作 自由課題			
11	課題講評			
12	課題制作 自由課題			
13	課題講評・前期総評			

授業科目名	イラストレーション	専門	対象学年	2・3年生
		講義	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	上坂元 均			
	(実務経験内容) フリーランス・イラストレーター			
(授業の内容と到達目標)				
自己分析で自身の世界観構築と作品を通して他者に思いを伝える方法と一緒に見出し生徒一人一人が持っている創作意欲を伸ばしていきたい。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	タブレット・モニター・PC・画材			
回数	内 容			
1	課題制作 自画像			
2	課題制作 好きな音楽ヒーローと悪役			
3	課題講評			
4	課題制作 住みたい家			
5	課題講評			
6	課題制作 好きな音楽			
7	課題講評			
8	課題制作 好きな映画			
9	課題講評			
10	課題制作 ハロウィン			
11	課題講評			
12	課題制作 自由課題			
13	課題講評・前期総評			

授業科目名	コピーライティング	専門	対象学年	2,3 年生
		演習	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	中野 由貴			
(授業の内容と到達目標) ①広告制作におけるコピーライティングの目的と役割を理解し、論理的な文章表現を学ぶ。②地域情報誌の企画立案・取材・制作を通じ、実践的な仕事の手法を学ぶ。③制作を通じ、自分の特技や個性とともに、仲間の特技や長所を発見し、チームによるものづくりの意義を体験する。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50%）、出席（30%）、平常点（20%）			
使用教材				
回数	内 容			
1	コピーライティングとは（コピーの役割・目的・タイプ、代表的コピー紹介）			
2	コピーライティングとは（クリエイティブの中のコピーの立ち位置、コピーのジャンル）			
3	コピーを作ろう① 趣旨・手順紹介、グループ編成（1名または2名一組）			
4	コピーを作ろう② グループワーク（互いの人物像を取材撮影、特徴を捉える）			
5	コピーを作ろう③ グループワーク（キャッチコピー作成）			
6	コピーを作ろう④ グループワーク（キャッチ・ボディコピー作成）			
7	コピーを作ろう⑤ グループワーク（デザイン作成）			
8	コピーを作ろう⑥ グループワーク（デザイン作成）			
9	コピーを作ろう⑦ 発表			
10	地域情報誌を作ろう① 趣旨・手順紹介、グループ編成（1名または2名一組）			
11	地域情報誌を作ろう② グループワーク（企画、リサーチ）			
12	地域情報誌を作ろう③ グループワーク（企画、リサーチ）			
13	地域情報誌を作ろう④ 経過報告・発表			

授業科目名	コピーライティング	専門	対象学年	2,3 年生
		講義	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担当教員	中野 由貴			
（授業の内容と到達目標） ①広告制作におけるコピーライティングの目的と役割を理解し、論理的な文章表現を学ぶ。②地域情報誌の企画立案・取材・制作を通じ、実践的な仕事の手法を学ぶ。③制作を通じ、自分の特技や個性とともに、仲間の特技や長所を発見し、チームによるものづくりの意義を体験する。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材				
回 数	内 容			
1	地域情報誌を作ろう⑤ グループワーク（取材、リサーチ）			
2	地域情報誌を作ろう⑥ グループワーク（取材、リサーチ）			
3	地域情報誌を作ろう⑦ グループワーク（原稿制作）			
4	地域情報誌を作ろう⑧ グループワーク（原稿・デザイン制作）			
5	地域情報誌を作ろう⑨ グループワーク（デザイン制作）			
6	地域情報誌を作ろう⑩ 発表			
7	広告を作ろう① 地域情報誌で取材した場所の広告を作る（ポスター想定）企画立案			
8	広告を作ろう② キャッチ・ボディコピー作成、デザイン・構成案作成			
9	広告を作ろう③ 制作			
10	広告を作ろう④ 制作			
11	広告を作ろう⑤ 制作			
12	広告を作ろう⑥ 制作			
13	発表			

授業科目名	イラスト技法論	専門	対象学年	2、3 年
		演習	開講時期	通年
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	永石 浩幸			
	(実務経験内容) WEB デザイナー、イラストレーター、作家としての経験の下指導を行う			
(授業の内容と到達目標) 紙媒体、WEB、様々な状況でのイラストの可能性を課題制作を通して学習し、イラストの技術の向上を目標とする。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	画材など			
回 数	内 容			
1	オリエンテーション			
2～4	文字と組み合わせるイラストレーション①			
5～7	雑誌の挿絵を想定したイラスト制作			
8	マップ制作 1			
9～11	マップ制作 2			
12～13	マップ制作 3			
14	後期オリエンテーション			
15～17	文字と組み合わせるイラストレーション②			
18～19	モチーフをデフォルメしたイラスト			
20～21	連作の人物イラスト			
22～23	アナログイラスト			
24～25	ストーリーのある作品制作			
26	総評			

授業科目名	シルクスクリーン（選択授業１）	専門	対象学年	2・3 年
		講義	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	大久保真一			
	（実務経験内容） グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
（授業の内容と到達目標） シルクスクリーンの仕組みを理解し、全てを手作業で行い、オリジナルの作品を仕上げ 学園祭で販売。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（５０％）、出席（３０％）、平常点（２０％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	シルクスクリーンについての説明			
2	木材で枠制作			
3	スクリーン張り			
4~5	オリジナルデザイン			
6	感光乳剤をスクリーン塗布			
7~8	乾燥～露光～洗い			
9~10	プリント作業			
11~12	プリント作業			
13	プリント作業			

授科目名	シルクスクリーン(選択授業 1)	専門	対象学年	2・3 年
		講義	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	大久保真一			
	(実務経験内容) グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
(授業の内容と到達目標) シルクスクリーンの仕組みを理解し、全てを手作業で行い、オリジナルの作品を仕上げ 赤塚展で使用する印刷物を仕上げる。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	多色刷りの仕組み説明			
2	木材で枠制作			
3	スクリーン張り			
4~5	オリジナルデザイン			
6	感光乳剤をスクリーン塗布			
7~8	乾燥～露光～洗い			
9~10	紙等にプリント作業			
11~12	紙等にプリント作業			
13	紙等にプリント作業			

授業科目名	ハンドメイド（選択授業 1）	専門	対 象 学 年	2 年 / 3 年	
		演習	開 講 時 期	通 年	
		選択必修	単 位 / 時 間	4 単 位	104 時 間
担 当 教 員	水本 圭（実務経験あり）				
	（実務経験内容） ハンドメイド作家としての経験をもとに講義を行う。				
（授業の内容と到達目標） ビーズやねんどを使用してアクセサリー制作を行う。販売できるレベルの技術・販売力を育成する					
成績評価の 方法・基準	提出課題（50%）、出席（30%）、平常点（20%）				
使用教材					
回数	内 容		回数	内 容	
1	スケジュール確認		16	自由制作	
2	ハンドメイド入門		17	タグを作る、値段をつける	
3	ビーズ類のアクセサリー作り		18	タグを作る、値段をつける	
4	ビーズ類のアクセサリー作り		19	タグを作る、値段をつける	
5	ビーズ類のアクセサリー作り		20	タグを作る、値段をつける	
6	ビーズ類のアクセサリー作り		21	ディスプレイイメージを考える	
7	ねんどのアクセサリー作り		22	ディスプレイイメージを考える	
8	ねんどのアクセサリー作り		23	ディスプレイイメージを考える	
9	ねんどのアクセサリー作り		24	プレゼント商品の制作	
10	ねんどのアクセサリー作り		25	プレゼント商品の制作	
11	ねんどのアクセサリー作り		26	プレゼント商品の制作	
12	ねんどのアクセサリー作り				
13	自由制作				
14	自由制作				
15	自由制作				

授業科目名	動画(選択授業1)	専門	対象学年	2, 3 年
		演習	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担当教員	暁 将伍			
	(実務経験内容) 映像制作の企画立案から制作までを行う。			
(授業の内容と到達目標) 映像の企画・コンセプトの考え方から、コンテンツ制作までを行う。多種多様な映像が溢れている中で、それぞれのメディアに合わせたコンテンツの考え方、表現方法を学び、イメージしているものを映像として表現する力を養う。コンセプトの作り方、企画の精度を上げるテクニックを学び、これからの時代に即した、映像表現の力を付けていく。				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材				
回 数	内 容			
1	オリエン（授業の目的、進め方について）			
2	表現の目的について			
3	コンセプトメイキング（グループワークショップ）			
4	絵コンテの書き方、考え方①映像を分解する			
5	絵コンテの書き方、考え方②描いてみる			
6	個人映像制作①			
7	個人映像制作②			
8	個人映像制作③			
9	グループ 学校紹介動画制作①企画コンセプト設計			
10	グループ 学校紹介動画制作②絵コンテ制作			
11	グループ 学校紹介動画制作③制作			
12	グループ 学校紹介動画制作③編集			
13	グループ 学校紹介動画制作④完成			

授業科目名	動画（選択授業１）	専門	対象学年	2,3 年
		演習	開講時期	後期
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担当教員	暁 将伍			
	（実務経験内容） 映像制作の企画立案から制作までを行う。			
（授業の内容と到達目標） 映像の企画・コンセプトの考え方から、コンテンツ制作までを行う。多種多様な映像が溢れている中で、それぞれのメディアに合わせたコンテンツの考え方、表現方法を学び、イメージしているものを映像として表現する力を養う。コンセプトの作り方、企画の精度を上げるテクニックを学び、これからの時代に即した、映像表現の力を付けていく。				
成績評価の方法・基準	提出課題（５０％）、出席（３０％）、平常点（２０％）			
使用教材				
回 数	内 容			
1	映像制作（チーム編成をし、テーマ発表）			
2	映像制作（企画、コンセプトを考える）			
3	映像制作（絵コンテづくり・撮影準備）			
4	映像制作（撮影）①			
5	映像制作（撮影）②			
6	映像制作（編集）			
7	映像制作（編集～完成）			
8	映像制作（チーム編成をし、作りたいものを決める）			
9	映像制作（企画、コンセプトを考える）			
10	映像制作（絵コンテづくり・撮影準備）			
11	映像制作（撮影）			
12	映像制作（編集）			
13	映像制作（編集～完成）			

授業科目名	エディトリアルデザイン (選択授業 2)	専門	対象学年	2・3 年
		演習	開講時期	通年
		選択必修	単位/時間	4 単位 104 時間
担 当 教 員	大久保 真一 (実務経験あり) (実務経験内容) グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
	(授業の内容と到達目標) 印刷媒体について、デザイン、撮影、取材など現場の状況を理解し、印刷メディアに関する知識を多角的に学習する。			
成績評価の方法・基準	提出課題 (50%)、出席 (30%)、平常点 (20%)			
使用教材	mac			
回数	内 容		回数	内 容
1	エディトリアルデザインについて		14	オリジナル冊子デザインについて
2	店舗紹介ページデザイン		15	内容の選定
3	店舗紹介ページデザイン		16	内容の選定～コンセプト設定
4	店舗紹介ページデザイン		17	オリジナル冊子デザイン
5	インタビュー記事ページデザイン		18	オリジナル冊子デザイン
6	インタビュー記事ページデザイン		19	オリジナル冊子デザイン
7	インタビュー記事ページデザイン		20	オリジナル冊子デザイン
8	コンテンツページデザイン		21	オリジナル冊子デザイン
9	コンテンツページデザイン		22	オリジナル冊子デザイン
10	コンテンツページデザイン		23	プレゼン
11	ファッションページデザイン		24	美容とのコラボ作品デザイン (表紙)
12	ファッションページデザイン		25	美容とのコラボ作品デザイン (表紙)
13	ファッションページデザイン		26	プレゼン

授業科目名	漫画(選択授業 2)	専門	対象学年	
		演習	開講時期	前期
		選択必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担当教員	中江孝臣 (実務経験内容) ・漫画賞受賞 ・週刊連載 (二年半)			
(授業の内容と到達目標) ・漫画制作におけるメンタルのあり方・技術を学ぶ。 アイデアの出し方や作画のスタミナをつける。 ・原稿を最低 5 ページは描き上げる。				
成績評価の方法・基準	提出課題 (50%)、出席 (30%)、平常点 (20%)			
使用教材	解説プリント・作画道具			
回数	内 容			
1	コマ読み進め方 (目の導線) アングル・ショットの説明			
2	一コマでいくつかのセリフ動きを表現する 引きコマ・めくりコマを表現する			
3	伏線の描き分け 伏線の使い方 コマの描き方・大コマの使い方			
4	インパクトのある開始の描き方・考え方 日常からの非日常を描く			
5	キャラクターの考え方・描き方 (主要キャラの適正人数・キャラの登場シーンの描き方など) コントラストのつけ方 (明暗で差をつける)			
6	日常から非日常の差を大きくつけて描く 作品の目的と世界観を決めて発表する			
7	主人公の目的とそれを邪魔する枷の考え方 最大の枷を考える			
8	人体デッサン			
9	デフォルメの考え方・描き方			
10	モチベーション維持の考え方 作画のバランスを考える			
11	背景 1			
12	背景 2 効果線・トーンの使い方			
13	作品確認 講評			

授業科目名	漫画(選択授業 2)	専門	対象学年		
		演習	開講時期	後期	
		選択必修	単位/時間	2 単位	52 時間
担当教員	中江孝臣 (実務経験内容) 漫画賞受賞 週刊連載 (二年半)				
(授業の内容と到達目標) (授業の内容と到達目標) ・漫画制作におけるメンタルのあり方・技術を学ぶ。 アイデアの出し方や作画のスタミナをつける。 ・原稿を最低5ページは描き上げる。 基本前期と同じ繰り返しで苦手な部分を再度学び実践する。 前期よりもページ数、質ともに原稿のレベルを上げていく。					
成績評価の方法・基準	提出課題 (50%)、出席 (30%)、平常点 (20%)				
使用教材	解説プリント・作画道具				
回数	内 容				
1	コマ読み進め方 (目の導線) アングル・ショットの説明				
2	一コマでいくつかのセリフ動きを表現する 引きゴマ・めくりゴマを表現する				
3	伏線の描き分け 伏線の使い方 コマの描き方・大ゴマの使い方				
4	インパクトのある開始の描き方・考え方 日常からの非日常を描く				
5	キャラクターの考え方・描き方 (主要キャラの適正人数・キャラの登場シーンの描き方など) コントラストのつけ方 (明暗で差をつける)				
6	日常から非日常の差を大きくつけて描く 作品の目的と世界観を決めて発表する				
7	主人公の目的とそれを邪魔する枷の考え方 最大の枷を考える				
8	人体デッサン				
9	デフォルメの考え方・描き方				
10	モチベーション維持の考え方 作画のバランスを考える				
11	背景 1				
12	背景 2 効果線・トーンの使い方				
13	作品確認 講評				

授業科目名	デッサン(選択授業 2)	専門	対 象 学 年	2,3 年生	
		演習	開 講 時 期	通 年	
		選択必修	単 位 / 時 間	4 単 位	104 時 間
担 当 教 員	永石浩幸				
	(実務経験内容) WEB デザイナー、イラストレーター、作家としての経験の下指導を行う				
(授業の内容と到達目標) デッサン力のスキルアップを目指し、より質の高いデッサン練習に取り組む。					
成績評価の方法・基準	出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）				
使 用 教 材	画用紙、B3 パネル、クロッキー、鉛筆、練りゴム				
回数	内 容		回数	内 容	
1,2	デッサンスケジュール説明		27,28	石膏像 1 デッサン	
3,4	材質デッサン		29,30	石膏像 1 デッサン	
5,6	材質デッサン		31,32	石膏像 1 デッサン	
7,8	材質デッサン		33,34	石膏像 1 デッサン 講評	
9,10	材質デッサン 講評		35,36	石膏像 2 デッサン	
11,12	人物デッサン		37,38	石膏像 2 デッサン	
13,14	人物デッサン		39,40	石膏像 2 デッサン	
15,16	人物デッサン		41,42	石膏像 2 デッサン 講評	
17,18	人物デッサン 講評		43,44	石膏像 3 デッサン	
19,20	建物デッサン		45,46	石膏像 3 デッサン	
21,22	建物デッサン		47,48	石膏像 3 デッサン	
23,24	建物デッサン		49,50	石膏像 3 デッサン	
25,26	建物デッサン 講評		51,52	石膏像 3 デッサン 講評	

授業科目名	制作	専門	対象学年	1
		講義	開講時期	前期
		必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担 当 教 員	永石 浩幸			
	(実務経験内容) WEB デザイナー、イラストレーター、作家としての経験の下指導を行う			
(授業の内容と到達目標) 学園祭や赤塚展に展示する作品の制作を行う				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	画材など			
回 数	内 容			
1	前期オリエンテーション			
2	作品のテーマ決め			
3	作品制作			
4	作品制作			
5	作品制作			
6	作品制作			
7	作品制作			
8	作品制作			
9	展示の計画（係決めや搬入出の計画など）			
10	展示の準備			
11	展示の準備			
12	展示の準備			
13	作品講評			

授業科目名	制作	専門	対象学年	1
		講義	開講時期	後期
		必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担 当 教 員	比良 なつみ			
	(実務経験内容) 障害者支援施設 美術デザイン指導員（9年）			
(授業の内容と到達目標) 学園祭や赤塚展に展示する作品の制作を行う				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	画材など			
回 数	内 容			
1	前期オリエンテーション			
2	作品のテーマ決め			
3	作品制作			
4	作品制作			
5	作品制作			
6	作品制作			
7	作品制作			
8	作品制作			
9	展示の計画（係決めや搬入出の計画など）			
10	展示の準備			
11	展示の準備			
12	展示の準備			
13	作品講評			

授業科目名	ポートフォリオ制作	共通	対象学年	2 年
		演習	開講時期	通年
		必修	単位/時間	2 単位 52 時間
担 当 教 員	大久保 真一（実務経験あり）			
	（実務経験内容） グラフィックデザイナーとしての活動経験をもとに指導を行う。			
（授業の内容と到達目標） 就職に向けてのポートフォリオ作成				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	ポートフォリオについて			
2～5	ポートフォリオの作り方			
6～9	ポートフォリオコンセプト決め			
10～12	各自作品選定			
13～14	ページネーション			
15～16	ラフデザイン			
17～18	ラフデザイン			
19～20	デザイン			
21～22	デザイン			
23	修正作業			
24	印刷～製本			
25	印刷～製本			
26	印刷～製本			

授業科目名	就職対策	共通	対 象 学 年	3 年 生	
		講義	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	2 単 位	52 時 間
担 当 教 員	比良 なつみ				
	（実務経験内容） 障害者支援施設 美術デザイン指導員（9年）				
（授業の内容と到達目標） 就職を目標に知識を身に付ける。					
成績評価の方法・基準	出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）				
使 用 教 材	なし				
回数	内 容		回数	内 容	
1	就職対策スケジュール確認 履歴書作成		14	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
2	履歴書作成		15	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
3	履歴書作成		16	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
4	企業研究 個人面談		17	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
5	企業研究 個人面談		18	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
6	就活状況チェック 自己分析 面接練習		19	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
7	就活状況チェック 自己分析 面接練習		20	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
8	就活状況チェック 自己分析 面接練習		21	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
9	就活状況チェック 自己分析 面接練習		22	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
10	就活状況チェック 自己分析 面接練習		23	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
11	就活状況チェック 自己分析 面接練習		24	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
12	就活状況チェック 自己分析 面接練習		25	就活状況チェック 自己分析 面接練習	
13	就活状況チェック 自己分析 面接練習		26	就活状況チェック 自己分析 面接練習	

授業科目名	ホームルーム	共通	対象学年	1
		講義	開講時期	通年
		選択	単位/時間	1 単位 26 時間
担 当 教 員	比良 なつみ			
	(実務経験内容)			
(授業の内容と到達目標) クラス内でのグループワークを中心に行い、チームでの動き方について考える。				
成績評価の方法・基準	提出課題（５０％）、出席（３０％）、平常点（２０％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	前期オリエンテーション			
2	クラス内でのグループワーク			
3～6	クラス内でのグループワーク			
7～10	クラス内でのグループワーク			
10～12	クラス内でのグループワーク			
13	前期総括			
14	後期オリエンテーション			
15～16	クラス内でのグループワーク			
17～18	クラス内でのグループワーク			
19～21	クラス内でのグループワーク			
22～23	クラス内でのグループワーク			
24～25	クラス内でのグループワーク			
26	後期総括			

授業科目名	ホームルーム	共通	対象学年	2
		講義	開講時期	通年
		必修	単位/時間	1 単位 26 時間
担 当 教 員	大久保 真一			
	(実務経験内容)			
(授業の内容と到達目標) クラス内でのグループワークを中心に行い、チームでの動き方について考える。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	前期オリエンテーション			
2	クラス内でのグループワーク			
3～6	クラス内でのグループワーク			
7～10	クラス内でのグループワーク			
10～12	クラス内でのグループワーク			
13	前期総括			
14	後期オリエンテーション			
15～16	クラス内でのグループワーク			
17～18	クラス内でのグループワーク			
19～21	クラス内でのグループワーク			
22～23	クラス内でのグループワーク			
24～25	クラス内でのグループワーク			
26	後期総括			

授業科目名	ホームルーム	共通	対 象 学 年	3 年 生	
		講義	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	1 単 位	26 時 間
担 当 教 員	永石 浩幸				
	(実務経験内容)				
(授業の内容と到達目標) クラス内でのグループワークを中心に行い、チームでの動き方やリーダーシップ力を深める。					
成績評価の 方法・基準	出席 (30%)、提出課題(50%)、平常点 (20%)				
使 用 教 材	PC、画材等				
回数	内 容		回数	内 容	
1	前期オリエンテーション		14	後期オリエンテーション	
2	クラス内でのグループワーク		15	クラス内でのグループワーク	
3	クラス内でのグループワーク		16	クラス内でのグループワーク	
4	クラス内でのグループワーク		17	クラス内でのグループワーク	
5	クラス内でのグループワーク		18	クラス内でのグループワーク	
6	クラス内でのグループワーク		19	クラス内でのグループワーク	
7	クラス内でのグループワーク		20	クラス内でのグループワーク	
8	クラス内でのグループワーク		21	クラス内でのグループワーク	
9	クラス内でのグループワーク		22	クラス内でのグループワーク	
10	クラス内でのグループワーク		23	クラス内でのグループワーク	
11	クラス内でのグループワーク		24	クラス内でのグループワーク	
12	クラス内でのグループワーク		25	クラス内でのグループワーク	
13	前期統括		26	後期統括	

授業科目名	修了制作	共通	対象学年	1
		演習	開講時期	通年
		必修	単位/時間	4 単位 104 時間
担 当 教 員	比良 なつみ			
	(実務経験内容)			
(授業の内容と到達目標) 修了作品の制作を行い、赤塚展にて展示を行う。				
成績評価の 方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	画材など			
回 数	内 容			
1	オリエンテーション			
2～5	作品のテーマ決め			
6～10	修了作品制作			
11～13	修了作品制作			
14～20	修了作品制作			
21～26	修了作品制作			
27	修了作品制作			
28～32	修了作品制作			
33～35	修了作品制作			
36～39	修了作品制作			
40～43	展示計画			
44～47	展示計画			
48～52	作品講評			

授業科目名	修了制作	共通	対象学年	2 年
		演習	開講時期	通年
		必修	単位/時間	2 単位 78 時間
担 当 教 員	大久保 真一			
	(実務経験内容)			
(授業の内容と到達目標) 赤塚展へ向けての作品制作				
成績評価の方法・基準	提出課題（50％）、出席（30％）、平常点（20％）			
使用教材	なし			
回 数	内 容			
1	赤塚展について			
2～8	赤塚展テーマ決め			
9～12	赤塚展に必要なツール決め			
13～16	赤塚展ポスターデザイン			
16～20	赤塚展ポスターデザイン			
20～24	赤塚展リーフレットデザイン			
25～28	赤塚展リーフレットデザイン			
29～32	赤塚展作品制作			
33～35	赤塚展作品制作			
36	赤塚展作品制作			
37	途中経過発表			
38	赤塚展作品制作			
39	赤塚展作品制作			

授業科目名	卒業制作	専門	対 象 学 年	3 年 生	
		演習	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	4 単 位	104 時 間
担 当 教 員	永石　浩幸				
	(実務経験内容)				
(授業の内容と到達目標)					
2月開催予定の赤塚展に向けて卒業制作を行い、集大成となる作品を展示する。					
成績評価の方法・基準		出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）			
使 用 教 材		PC、画材等			
回数	内　　容		回数	内　　容	
1,2	卒業制作スケジュール確認		27,28	卒業制作	
3,4	卒業制作：テーマ、コンセプトを決める		29,30	卒業制作	
5,6	卒業制作		31,32	卒業制作	
7,8	卒業制作		33,34	卒業制作	
9,10	卒業制作		35,36	卒業制作　状況チェック	
11,12	卒業制作		37,38	卒業制作	
13,14	卒業制作　状況チェック		39,40	卒業制作	
15,16	卒業制作		41,42	卒業制作	
17,18	卒業制作		43,44	卒業制作	
19,20	卒業制作		45,46	卒業制作　状況チェック	
21,22	卒業制作		47,48	卒業制作	
23,24	進捗状況プレゼン　講評		49,50	卒業制作	
25,26	卒業制作		51,52	卒業作品　審査・講評	

授業科目名	芸術鑑賞／課題制作	共通	対象学年	2 年生	
		演習	開講時期	通年	
		必修	単位/時間	3 単位	78 時間
担 当 教 員	大久保 真一				
	(実務経験内容)				
(授業の内容と到達目標)					
学園祭、赤塚展に向けての P R 方法を考案し、準備や設営、P R 活動に触れ、マーケティングの経験を深める。また芸術作品や作家とのコミュニケーションを深め、作品制作の意欲に繋げる。					
成績評価の方法・基準		出席 (30%)、提出課題(50%)、平常点 (20%)			
使 用 教 材		PC、画材等			
回数	内 容		回数	内 容	
1	学園祭までのスケジュール確認 PR 方法ミーティング		20	赤塚展までのスケジュール確認 PR 方法ミーティング	
2	学園祭の PR 方法ミーティング		21	赤塚展の PR 方法ミーティング、ビジュアル作成	
3	芸術鑑賞 レポート作成		22	芸術鑑賞 レポート作成	
4,5	PR 活動企画ミーティング、設営準備		23,24	PR 活動企画ミーティング、設営準備	
6,7	PR 活動企画ミーティング、設営準備		25,26	PR 活動企画ミーティング、設営準備	
8,9	PR 活動企画ミーティング、設営準備		27,28	PR 活動企画ミーティング、設営準備	
10	PR 企画案プレゼン 講評		29	PR 企画案プレゼン 講評	
11	学園祭までのスケジュール確認 PR 活動		30	赤塚展までのスケジュール確認 PR 活動	
12	芸術鑑賞 レポート作成		31	芸術鑑賞 レポート作成	
13,14	PR 活動 設営準備		32,33	PR 活動 設営準備	
15,16	PR 活動 設営準備		34,35	PR 活動 設営準備	
17,18	PR 活動 設営準備		36,37	PR 活動 設営準備	
19	学園祭設営ミーティング 設営準備		38,39	赤塚展作品搬入ミーティング 設営準備	

授業科目名	芸術鑑賞／課題制作	共通	対象学年	3 年生	
		演習	開講時期	通年	
		選択必修	単位/時間	6 単位	156 時間
担 当 教 員	永石　浩幸				
	（実務経験内容）				
（授業の内容と到達目標）					
学園祭、赤塚展に向けての P R 方法を考案し、準備や設営、P R 活動に触れ、マーケティングの経験を深める。また芸術作品や作家とのコミュニケーションを深め、作品制作の意欲に繋げる。					
成績評価の方法・基準	出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）				
使 用 教 材	PC、画材等				
回数	内　　容		回数	内　　容	
1,2,3	学園祭までのスケジュール確認　PR 方法ミーティング		40,41,42	赤塚展までのスケジュール確認　PR 方法ミーティング	
4,5,6	学園祭の PR 方法ミーティング、ビジュアル作成		43,44,45	赤塚展の PR 方法ミーティング、ビジュアル作成	
7,8,9	芸術鑑賞　レポート作成		46,47,48	芸術鑑賞　レポート作成	
10,11,12	PR ビジュアル作成、設営準備		49,50,51	PR ビジュアル作成、設営準備	
13,14,15	PR ビジュアル作成、設営準備		52,53,54	PR ビジュアル作成、設営準備	
16,17,18	PR ビジュアル作成、設営準備		55,56,57	PR ビジュアル作成、設営準備	
19,20,21	PR ビジュアル　講評		58,59,60	PR ビジュアル　講評	
22,23,24	学園祭までのスケジュール確認　PR 活動		61,62,63	赤塚展までのスケジュール確認　PR 活動	
25,26,27	芸術鑑賞　レポート作成		64,65,66	芸術鑑賞　レポート作成	
28,29,30	PR 活動　設営準備		67,68,69	PR 活動　設営準備	
31,32,33	PR 活動　設営準備		70,71,72	PR 活動　設営準備	
34,35,36	PR 活動　設営準備		73,74,75	PR 活動　設営準備	
37,38,39	学園祭設営ミーティング　設営準備		76,77,78	赤塚展作品搬入ミーティング　設営準備	

授業科目名	特別演習	共通	対 象 学 年	2 年 生	
		演習	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	1 単 位	26 時 間
担 当 教 員	大久保 真一				
	(実務経験内容)				
(授業の内容と到達目標)					
OB の講話や企業からの依頼を受けつけ、デザインを考案するなど産学連携を行いながら、仕事への意識を深める。					
成績評価の方法・基準	出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）				
使 用 教 材	PC、画材等				
回数	内 容		回数	内 容	
1	前期オリエンテーション		14	後期オリエンテーション	
2	企業課題制作		15	企業課題制作	
3	企業課題制作		16	企業課題制作	
4	企業課題制作		17	企業課題制作	
5	企業課題制作 講評		18	企業課題制作 講評	
6	OB 講話		19	OB 講話	
7	企業課題制作		20	企業課題制作	
8	企業課題制作		21	企業課題制作	
9	企業課題制作		22	企業課題制作	
10	企業課題制作		23	企業課題制作	
11	企業課題制作		24	企業課題制作	
12	企業課題制作		25	企業課題制作	
13	企業課題制作 講評		26	企業課題制作 講評	

授業科目名	特別演習	共通	対 象 学 年	3 年 生	
		演習	開 講 時 期	通 年	
		必修	単 位 / 時 間	3 単 位	78 時 間
担 当 教 員	永石 浩幸				
	(実務経験内容)				
(授業の内容と到達目標)					
OB の講話や企業からの依頼を受けつけ、デザインを考案するなど産学連携を行いながら、仕事への意識を深める。					
成績評価の方法・基準		出席（30%）、提出課題(50%)、平常点（20%）			
使 用 教 材		PC、画材等			
回数	内 容		回数	内 容	
1	前期オリエンテーション		20	後期オリエンテーション	
2	企業課題制作		21	企業課題制作	
3	企業課題制作		22	企業課題制作	
4	企業課題制作		23	企業課題制作 講評	
5	企業課題制作 講評		24	OB 講話	
6	OB 講話		25,26	企業課題制作	
7,8	企業課題制作		27,28	企業課題制作	
9,10	企業課題制作		29,30	企業課題制作	
11,12	企業課題制作		31,32	企業課題制作	
13,14	企業課題制作		33,34	企業課題制作	
15,16	企業課題制作		35,36	企業課題制作	
17,18	企業課題制作		37,38	企業課題制作	
19	企業課題制作 講評		39	企業課題制作 講評	

授業科目名	インターンシップ	共通	対象学年	2 年	
		演習	開講時期	通年	
		必修	単位/時間	5 単位 150 時間	
担 当 教 員	大久保 真一				
	(実務経験内容)				
(授業の内容と到達目標)					
企業での就業体験を通じデザインの学びを深化させる機会を得る。					
また、就職活動への意識を高め、自身のキャリアデザインについて考える機会とする。					
成績評価の方法・基準	インターン先による評価（50％）、インターン終了後の報告会（50％）				
使用教材					
回数	内 容		回数	内 容	
1	インターンシップ 1 回目		14	インターンシップ 14 回目	
2	インターンシップ 2 回目		15	インターンシップ 15 回目	
3	インターンシップ 3 回目		16	インターンシップ 16 回目	
4	インターンシップ 4 回目		17	インターンシップ 17 回目	
5	インターンシップ 5 回目		18	インターンシップ 18 回目	
6	インターンシップ 6 回目		19	インターンシップ 19 回目	
7	インターンシップ 7 回目		20	インターンシップ 20 回目	
8	インターンシップ 8 回目		21	インターンシップ 21 回目	
9	インターンシップ 9 回目		22	インターンシップ 22 回目	
10	インターンシップ 10 回目		23	インターンシップ 23 回目	
11	インターンシップ 11 回目		24	インターンシップ 24 回目	
12	インターンシップ 12 回目		25	インターンシップ 25 回目	
13	インターンシップ 13 回目				