

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Illustrator基礎		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるIllustratorの機能と基本的な操作を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorを使用して、目的に応じたさまざまなデザインを制作できる</li> <li>・Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。香川県内にて複数のWebサイト運用に関わる。		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~2	Adobe Illustratorとは? Illustratorのインターフェースと基本操作	Illustratorの基本操作や各パネルの機能を理解する		
3~4	ドローイングツールの操作確認①	図形・線、鉛筆&ブラシツールの意味と操作方法を学ぶ		
5~6	ドローイングツールの操作確認②	選択ツール、レイヤー、コピー&ペースト、変形・整列・合成の意味と操作方法を学ぶ		
7~8	ドローイングツールの操作確認③	ペンツールを用いたベジェ曲線の作成		
9~10	カラーツールの操作確認	色指定、カラー&スウォッチパネル、グラデーション、パターンの意味と操作方法を学ぶ		
11~12	文字ツールと文字・段落パネルの操作確認	文字の入力と組み版、テキスト編集・加工、パス上文字・エリア内文字の意味と操作方法を学ぶ		
13~14	確認課題①	指定されたテーマでの課題制作		
15~16	確認課題②	指定されたテーマでの課題制作		
17~24	試験対策	Illustratorクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題(第1部実技・第2部実践)		
25~30	検定対策	検定対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
IllustratorクイックマスターCC Windows & Mac		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	60.0% 20.0% 20.0%	「実習・実技評価」については Illustratorクリエイター能力認定試験の合格を基準とする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop基礎 I		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎と操作を理解し、目標となるの画像を作成できるようになる</li> <li>目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Adobe Photoshopとは? Photoshopの基礎知識	Photoshopの仕組み、使用用途、基礎概念を理解する		
2~ 3	Photoshopの基本操作	Photoshopの基本操作 ・作業環境と基本操作 ・解像度とサイズ		
4~ 7	選択範囲の操作方法	いろいろな選択範囲について ・選択ツールの使い分け ・その他の選択方法		
8~ 9	色補正の基本設定	色補正を行い目標の画像を作成できるようになる ・カラーモード ・色調補正		
10~ 12	描画の基本操作	ブラシを使用した画像の作成・調整ができるようになる ペイントツールを使った描画方法の基本を学ぶ ・ブラシ ・レタッチ ・塗りつぶし		
13~ 15	検定対策	検定対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PhotoshopクイックマスターCC Windows & Mac		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎と操作を理解し、目標となるの画像を作成できるようになる</li> <li>目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	前期振り返り Photoshop基本	Photoshop基本操作復習 アプリケーション概要 ・基本操作 ・選択範囲 ・色調補正 ・ペイント&ブラシ		
2~ 3	合成のしくみと基本操作	複数の画像を合成し画像を作成できるようになる Photoshopのレイヤー機能について学ぶ ・レタッチ ・レイヤー ・チャンネル ・パス		
4~ 5	テキスト・シェイプの操作確認	Photoshopのテキストとシェイプツールについて理解する ・文字設定入力 ・図形描画方法 ・フィルター効果 ・ペンツールのシェイプとパス機能		
6	保存形式の基本	使用用途による保存形式の設定を理解する ・JPG ・GIF ・PNG ・PSD などの ファイル形式の書き出しと拡張子を学ぶ		
7~ 12	理解度確認	Photoshopクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題(第1部実技・第2部実践)		
13~ 15	作品制作	作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PhotoshopクイックマスターCC Windows & Mac		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP基礎		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
印刷用の入稿データを適切に作成するための基礎知識を習得します。デジタルデザインと印刷の違いを理解し、カラープロファイル、解像度、フォント、画像の扱い、トンボやガイドの設定など、DTPの基本を実践的に学びます。さらに、適切なファイル形式での書き出しやデータチェックの方法を身につけ、実際の印刷物制作に対応できるスキルを養います。				
授業終了時の到達目標				
1. 印刷入稿の基本的な知識を理解する。 2. 印刷用データを正しく作成・管理できる。 3. 正しい入稿データの書き出しとチェックができる。 4. 実践的なデザインワークを行い、印刷物を制作できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	入稿データを作るための基礎知識①	入稿データとカラープロファイル [カラーモード]を選択する [解像度]を設定する 版を理解する		
2	入稿データを作るための基礎知識②	印刷領域とトンボ Illustratorでトンボを作成する 文字切れを予防するガイド		
3	入稿データを構成する部品①	印刷用途で使用できるフォント 組版コンポーザーの設定 テキストのアウトライン化 配置画像の取り扱いについて		
4	入稿データを構成する部品②	画像を切り抜く リンク画像と埋め込み画像 透明効果と分割・統合		
5	入稿データを構成する部品③	オーバープリントとノックアウト 墨ノセのメリット・デメリット リッチブラックとインキ総量		
6~ 7	入稿データの保存と書き出し①	さまざまな入稿方法 ジョブオプションを利用したPDF書き出し ダイアログを手動で設定してPDFファイルを書き出す		
8~ 9	入稿データの保存と書き出し②	AcrobatでPDFファイルをチェックする 各デザインソフトからの入稿 RGB入稿について EPS形式で入稿する		
10	実践練習①	ポストカードサイズのDMを制作しよう。		
11~ 12	実践練習②	A4サイズのチラシを制作しよう。		
13~ 15	課題作成	テーマを設定し、課題作品を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入稿データのつくりかた CMYK4色印刷・特色2色印刷・名刺・ハガキ		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

回	テ ー マ	内 容		
・同人誌・グッズ類				

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実践		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
DTP業務の役割を理解し、実際のデザイン制作と入稿データの作成を通じて、DTPの実務スキルを習得します。文字組みやレイアウトの基本を学びながら、トラブルのない入稿データを作成するための手順を実践的に習得します。後半では、テーマに沿ったデザイン制作やクライアント案件を想定した課題に取り組み、実際の業務フローを体験します。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・DTP業務の流れを理解し、適切なデザイン制作ができる。</li> <li>・文字組みやレイアウトの技術を実践できる。</li> <li>・トラブルのない入稿データを作成できる。</li> <li>・テーマに沿ったデザイン制作を行い、完成データを提出できる。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	DTP業務について	DTP業務の役割について説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する		
2	文字組みの練習	Illustratorの「文字ツール」を使った適切な文字組み(詰めや行間等)を学ぶ。		
3	トラブルのない入稿データ作成	トリムマークの設定、塗り足し、文字のアウトライン化などのポイントを、入稿データを制作しながら確認する。		
4	確認問題	完成サンプルを参考に、入稿データを作成・提出する。		
5~6	レイアウトデザイン練習①	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント→レイアウト→入稿データと完成見本を提出		
7~8	レイアウトデザイン練習②	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント→レイアウト→入稿データと完成見本を提出		
9~10	レイアウトデザイン練習③	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント→レイアウト→入稿データと完成見本を提出		
11~12	クリスマスキャンペーンのチラシ制作	クライアントからクリスマスイベントのチラシデザインを受けたという前提で、ラフデザインから入稿データ作成までを行う。		
13~15	最終課題	テーマに基づいた課題を制作、提出する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
トレースと模写で学ぶデザインのドリル		課題・レポート 実習・実技評価	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
InDesign演習		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
Adobe InDesignの基本操作から応用的なページレイアウトの技術を学びます。前半ではソフトウェアの基本操作、テキストやオブジェクトの扱いを習得し、後半ではファッション誌や文芸書の作成を通じて、実践的なレイアウトデザインのスキルを身につけます。最終的には、テーマに沿ったオリジナル課題を制作し、印刷・デジタル出版に対応できるスキルを養います。				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> <li>InDesignの基本操作を理解し、適切に活用できる。</li> <li>文字やオブジェクトを適切に配置し、レイアウトを整える技術を習得する。</li> <li>出版物の基本的な構成を理解し、実際の制作工程を体験する。</li> <li>課題制作を通じて、企画意図に沿ったデザインを完成させる。</li> </ol>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Adobe InDesignとは? InDesignのインターフェースと基本操作	InDesignの基本操作や各パネルの機能を理解する		
2	InDesignの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>ツールパネル操作</li> <li>新規ドキュメントの作成</li> <li>レイヤー作成などの基本操作 他</li> </ul>		
3~ 4	テキストの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adobe Fontsを利用</li> <li>文字の種類やサイズを設定</li> <li>文字の字間や行間を調整</li> <li>段落を読みやすく調整</li> <li>テキストフレームの設定 他</li> </ul>		
5~ 6	オブジェクトの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>オブジェクトを選択・移動・コピー</li> <li>オブジェクトを変形・整列</li> <li>図形を描画・直線を描画</li> <li>塗りと線を設定</li> <li>オブジェクトスタイルを活用</li> <li>画像を配置・調整 他</li> </ul>		
7~ 9	ファッション誌を作成しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドキュメントを作成</li> <li>レイヤーを作成</li> <li>ノンブルを作成</li> <li>見開きページで開始 他</li> </ul>		
10~ 12	文芸書を作成しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドキュメントを作成</li> <li>セクションを作成</li> <li>テキストを自動で流し込む</li> <li>ルビをふる</li> <li>圈点をふる 他</li> </ul>		
13~ 15	課題作成	テーマに沿った課題を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
今すぐ使えるかんたんInDesign やさしい入門		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
GD演習 I		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	出淵 光一
授業の概要				
全国公募展などでの入賞・入選の考え方を体験する。 ・二科展B部門 ・JAGDA国際学生ポスター展 ・他の公募展(チャレンジしてみたいものは自由) 個としての作品制作を考える。				
授業終了時の到達目標				
・テーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができる ・制作物の制作意図を適切なビジュアル・言葉を用いて説明することができる ・応募体験を主として、結果として、入賞・入選を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に勤務後、独立。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなど。		
時間外に必要な学修				
・テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など ・課題について考え続けること(時間中に完了できなかった作業を含む)				
回	テーマ	内容		
1	基礎力確認課題 二科展・JAGDA説明	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する		
2	基礎力確認課題 テーマ調査/分析	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する テーマについて調べる		
3	サムネイル製作	サムネイルのアイデアを具体化する		
4	アイデア製作	サムネイルのアイデアを具体化する		
5	アイデア確認	サムネイルのアイデアを具体化する		
6	スケッチ制作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作する		
7	スケッチ製作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作する		
8	スケッチ確認	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作する		
9	学内プレゼン準備	学内での選抜会の準備を行う(日時未定)		
10	学内プレゼン	学内選抜会を行い、選抜者は実際に応募する		
11	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
12	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
13	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
14	ポスター完成	(二科展) 選抜者は、完成させ応募する 全員、ポスターを完成させ提出する		

回	テ ー マ	内 容		
15	ポスター完成	(JAGDA) 実応募者は、完成させ応募する 全員、ポスターを完成させ提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・過去の作品集</li> <li>・審査員の制作物及び書籍等に関する資料</li> <li>・今年度のテーマに関する書籍等</li> </ul>		課題・レポート 出席率 授業態度	50.0% 10.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
GD演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・公募展などに応募し、入賞・入選を目指す</li> <li>・広く見聞し、自分自身のデザインスタイルを考える</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・公募展で入賞・入選する</li> <li>・自分のデザインでの目標が言える(1年次終了時点)</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に勤務後、独立。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなど。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品制作に関するリサーチ、情報収集など</li> <li>・課題について考え続けること(時間中に完了できなかった作業を含む)</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~ 2	演習0	この授業の概要を説明。		
3~ 4	演習1	作品制作		
5~ 6	演習2	作品制作		
7~ 8	演習3	作品制作		
9~ 10	演習4	作品制作		
11~ 12	演習5	作品制作		
13~ 14	演習6	作品制作		
15~ 16	演習7	作品制作		
17~ 18	演習8	作品制作		
19~ 20	演習9	作品制作		
21~ 22	演習10	作品制作		
23~ 24	完成1	作品制作		
25~ 26	完成2	作品制作		
27~ 30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・修了制作のプレゼンテーション準備</li> <li>・デザイン展での作品の効果的な展示計画</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他

回	テ ー マ	内 容	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの作り方</li> <li>・過去の作品集</li> <li>・審査員の制作物及び書籍等に関する資料</li> <li>・今年度のテーマに関する書籍等</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>課題・レポート</li> <li>出席率</li> <li>授業態度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>50.0%</li> <li>10.0%</li> <li>40.0%</li> </ul>

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック基礎 I		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	鈴木 友里恵

## 授業の概要

- ・デザインの役割
- ・グラフィック表現における構成要素を理解する
- ・前期の総まとめとし、作品制作、プレゼンテーションを経験する

## 授業終了時の到達目標

- ・デザインの役割や構成・意味を理解する
- ・情報の伝達や視覚的なコミュニケーションの手段として表現するための基礎を身につける
- ・自分のアイデアやデザインのプロセスを他人に伝えるスキルを磨くことができる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

有

ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。

## 時間外に必要な学修

紙媒体、WEB媒体問わずさまざまな表現方法から、デザインを考察する  
新しい表現ができないか考え、チャレンジしてみる

回	テーマ	内容
1	・オリエンテーション ・デザインとは	・授業内容の概要 ・デザインの役割やデザインに関わる仕事内容や職業について
2	DM制作①紙媒体の種類やトンボ・塗 りたしについて	・紙媒体について ・トンボや塗りたしについて
3	DM制作②文字組、レイアウトについ て	・文字組、レイアウトの基本ルールを知る ・考え、仮説を言語化を経験しレイアウト意図を体感する
4	DM制作③色や文字を意識する	・色がもつイメージと伝えるための色選び ・書体の種類、構造、選び方
5	DM制作④文字のアウトライン	・文字のアウトライン化について
6	DM制作⑤入稿データの作り方	・入稿データを作る
7	DM制作⑥用紙、特殊印刷	・紙の種類やサイズ、折り、印刷方法、コストを知る
8	チラシ制作①	・課題からどんなチラシを制作するか考える ・アイデア出し
9	チラシ制作②	・インフォグラフィックについて ・初稿提出
10	チラシ制作③	・データ制作
11	チラシ制作④	・2校提出
12	チラシ制作⑤	・データ制作、プリントアウト
13	チラシ制作⑥	・プレゼン/講評
14	著作権	・著作権やネットリテラシーを知る

回	テ ー マ	内 容		
15	まとめ	・デザインについて学生同士で意見交換をする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	鈴木 友里恵
授業の概要				
・就職活動時に使用するポートフォリオの制作				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックでの表現力、クリエイティブ力を身につける</li> <li>・グラフィックデザインに対する観察力と好奇心を養う</li> <li>・質の高い表現創造を模索する姿勢</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
ジャンル問わずさまざまなデザインに触れ、表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	ポートフォリオの企画・計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオとは</li> <li>・自分を伝えるポートフォリオを考える</li> </ul>		
3~ 4	ポートフォリオ制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テンプレートデータ制作</li> </ul>		
5~ 6	ポートフォリオ制作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初稿提出</li> </ul>		
7~ 8	ポートフォリオ制作③写真撮影	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真の選び方や使い方を知る</li> <li>・写真撮影の基礎(一眼・スマホ)</li> </ul>		
9	ポートフォリオ制作④制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・撮影データを取り込み、データ制作</li> </ul>		
10	ポートフォリオ制作⑤提出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プリントアウト</li> <li>・2校提出</li> </ul>		
11	ポートフォリオの完成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブラッシュアップ</li> <li>・完成</li> </ul>		
12	プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作したポートフォリオのプレゼン/講評</li> </ul>		
13~ 15	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・修了制作のプレゼンテーション準備</li> <li>・デザイン展での作品の効果的な展示計画</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシック・デザイン		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(60時間)	必須	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイティブの基本原則や基礎概念を学ぶ</li> <li>・前期の総まとめとし、作品制作、プレゼンテーションを経験する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品制作を通して、クリエイティブの流れを体感する</li> <li>・色や形を自分の意図に応じて作ることができる</li> <li>・作品の意図を言葉で的確に説明する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
ポスターやチラシなど世の中にあるデザインの表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内容		
1	デザインプロセス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内容の概要</li> <li>・デザインを行う工程やルールを知る</li> </ul>		
2	デザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインを学ぶポイント</li> <li>・デザインのゴール</li> </ul>		
3~ 4	デザイン課題①_文字	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字によって変わる印象を見比べる</li> <li>・文字加工</li> </ul>		
5~ 6	デザイン課題②_配色	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バランスの良い配色</li> <li>・性別、年代別の配色</li> </ul>		
7~ 8	デザイン課題③_印刷	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷知識</li> <li>・紙の種類</li> </ul>		
9~ 10	コンセプトについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンセプトの意味</li> <li>・課題説明</li> </ul>		
11~ 12	コンセプト課題①名刺_1アイデア出し、ブラッシュアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンセプトのアイデア出し</li> <li>・アイデアからコンセプトへと落とし込む</li> <li>・コンセプト決定し、言語化する</li> <li>・名刺の役割</li> </ul>		
13~ 14	コンセプト課題①名刺_2コンセプトに基づき名刺制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンセプトに基づき、名刺データの作成、初稿提出</li> <li>・自分の名前をグラフィック化する</li> </ul>		
15~ 16	コンセプト課題①名刺_3コンセプトに基づき制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作</li> <li>・2校提出</li> </ul>		
17~ 18	コンセプト課題②_1ロゴ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> <li>・コンセプトのアイデア出し</li> </ul>		
19~ 20	コンセプト課題②_1ロゴ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生同士で意見交換をする</li> <li>・アイデアをコンセプトに言語化</li> </ul>		
21~ 22	コンセプト課題②_2ロゴ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンセプトを元にロゴ制作</li> <li>・ロゴのアイデアを提出</li> </ul>		
23~ 24	コンセプト課題②_3ロゴ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初稿提出</li> </ul>		

回	テーマ	内 容		
25～ 26	コンセプト課題②_4ロゴ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作</li> <li>・プリントアウト</li> <li>・2校提出</li> </ul>		
27～ 28	コンセプト課題②_5ロゴ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼン／講評</li> </ul>		
29～ 30	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・総括</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎 I		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
WebサイトとWebデザインについての知識を得る				
授業終了時の到達目標				
Webサイトの仕組みとデザインのポイントを理解し、見栄えよいサイトを完成させることができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用に関わる。		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1	・科目の説明と動機付け ・HTMLとは	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する Dreamweaverを用いて簡単なHTMLページを作成する		
2	CSSとは	・HTMLとCSSの関係性を理解する ・CSSでの装飾方法を学ぶ		
3	・divとflexbox ・ブロック分け	・divの性質と使用方法 ・flexboxの使い方		
4	リストを用いた横並びメニューの作成	リストタグの使い方を学び、一般的なメニュー項目を完成させる		
5	背景画像	背景画像の配置の仕方を学び、サイトを装飾する		
6~7	基礎の振り返り	これまで学んだ技術を用いて、簡単なサイトを完成させる		
8	色構成	サイト制作における色の考え方を学び、研究する		
9	ファーストビュー	ファーストビューの重要性を知り、実践する		
10	企画書の作成	企画書の考え方を学び、実践する		
11	ワイヤーフレーム	ワイヤーフレームの作成		
12~15	総まとめサイト制作	企画書にそったサイトの制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルプリントとスライド		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	40.0% 30.0% 30.0%	「課題・レポート」は課題の提出率・完成度を、「確認テスト」は基礎の振り返りで制作したサイトの

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
Web知識と制作のレベル向上				
授業終了時の到達目標				
基礎的なHTMLページ、CSSが作成できるだけでなく、よりユーザーを意識したサイトを作ることができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。香川県内にて複数のWebサイト運用に関わる。		
時間外に必要な学修				
課題作成、いろいろなサイトを見る				
回	テーマ	内容		
1	・動機付けと振り返り ・アクセシビリティ	・前期の振り返りとして、簡単なWEBページを作成する ・Web制作における重要な思考、アクセシビリティを知る		
2~ 3	レスポンスWebデザイン	レスポンスWebデザインの作成方法を学ぶ		
4	DIVの固定とリンクの装飾	DIVの配置とリンクの装飾を使って、メニューやリターンボタンを作成する		
5	シングルページの制作①	・これまで学んだことを活かし、1ページで完結しているWebページを作成する ・企画書とワイヤーフレームの作成		
6	シングルページの制作②	デザイン作成 フィードバック		
7~ 8	シングルページの制作③	コーディング フィードバック		
9	ポートフォリオサイトの制作①	自分の作品を掲載するサイトのデザイン制作を行う (デザインは紙のポートフォリオと近いものとし、関連性を持たせる)		
10	ポートフォリオサイトの制作②	サイト制作 フィードバック		
11	ポートフォリオサイトの制作③	サイト制作 フィードバック		
12	ポートフォリオサイトの制作④	制作したサイトの修正、コンテンツの追加を行い完成させる		
13~ 15	修了制作準備	修了制作に向けての作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	確認テストはシングルページ課題の完成度を、実習・実技評価はポートフォリオサイトの完成度を評価対象

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う</li> <li>・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる <ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格</li> <li>・3級合格者は色彩検定2級(11月)合格も目指す</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験をいかした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	色の働き 色彩と生活 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
2	PCCS トーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
3	小テスト	三属性とPCCS表色系の確認		
4	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する ②トーンを手がかりにした配色を理解する		
5	配色③	アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションについて理解する		
6	小テスト	配色の確認		
7	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する		
8	色対比	色の対比について理解する		
9	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
10	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
11	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する		
12	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する		
13~ 14	過去問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・過去問題の解答</li> <li>・期末テスト出題範囲説明</li> </ul>		
15	前期期末試験 検定問題の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期期末試験</li> <li>・検定の自己採点</li> </ul>		

回	テーマ	内容		
		評価基準	評価率	その他
	教科書・教材			
	色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a	課題・レポート 授業態度 出席率 期末試験	20.0% 10.0% 10.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3D演習		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司

## 授業の概要

3Dソフト「Blender」を使用し、基本的なモデリング・マテリアル設定・ライティング・レンダリングの操作を習得することを目的とする。

## 授業終了時の到達目標

授業は指定のテキストに沿って進め、基本操作を確実に身につけることを重視する。最終課題として「部屋のモデリング」を行い、テキストを参考に自力で完成させることを目標とする。

## 実務経験有無

## 実務経験内容

## 時間外に必要な学修

- ・授業で学んだショートカットやツールを試してみる
- ・公式ドキュメントや動画を参考にする（YouTubeなど）

回	テーマ	内容
1	Blenderの基本操作とインターフェース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Blenderのインストール/方法</li> <li>・インターフェースの基本操作（ビューの移動、ズーム、回転）</li> <li>・基本的な3D空間でのオブジェクトの選択、移動、回転、スケール操作</li> </ul>
2	立方体での基本モデリング（スイーツセット）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立方体を使ったモデリング</li> <li>・マグカップの作成</li> <li>・お皿やドーナツを作成し、配置する方法</li> </ul>
3	仮想フォトスタジオの作成とライティングの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仮想フォトスタジオの作成：シンプルな背景（平面）とテーブルを作り、オブジェクトを配置する</li> <li>・ライトの設定：3種類の基本的なライト（点光源、面光源、スポットライト）の使い方を紹介</li> <li>・ライティングの基礎： <ul style="list-style-type: none"> <li>ライトの配置（主光、補助光、背景光）</li> <li>ライティングによる物体の見え方を確認</li> <li>ライティングの効果を観察</li> </ul> </li> </ul>
4	テーブルのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・円柱でテーブルを作成</li> <li>・平面でテーブルクロスを作成</li> <li>・物理演算を用いたシミュレーションで、テーブルクロスを表現</li> </ul>
5	ベッドのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立方体でマットレスと布団を作成</li> <li>・マットレスをコピーして、枠や脚を作成</li> <li>・物理演算を用いたシミュレーションで枕を作成</li> </ul>
6	キャンドルとランプのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・円柱とUVマップを使ってキャンドルを作成</li> <li>・ランプの土台とシェードを作成</li> <li>・ランプシェードを円柱で作し、照明の要素を作成</li> <li>・照明の色温度で空間を演出（電球色/昼白色/昼光色）</li> </ul>
7	自転車のオブジェのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・頂点を動かしてフレームを作成</li> <li>・円でタイヤ、チェーン、サドルを作成</li> <li>・フレームを左右対称に配置し、フロントライトを作成</li> </ul>
8	デスクセットのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立方体でデスクを作成</li> <li>・円でデスクチェアを作成</li> <li>・立方体でパソコン、キーボード、デスクランプを作成し、配置</li> </ul>

回	テーマ	内 容		
9	観葉植物と本のモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・観葉植物の葉を立方体で作成</li> <li>・葉をカーブに沿わせ、円柱で植木鉢を作成</li> <li>・立方体で本を作成</li> </ul>		
10	猫のキャラクターのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立方体を細分化して猫の顔を作成</li> <li>・体も細分化して作成し、顔と体を結合して完成</li> <li>・テクスチャペイントの確認</li> </ul>		
11	レンダリングと最終調整	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レンダリングの基本設定</li> <li>・レンダリング画像の保存方法</li> <li>・最終調整を行い、プロジェクトファイルを完成させる</li> </ul>		
12	ライティングとカメラ設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ライトの種類と配置方法</li> <li>・シーンに合わせたライティング設定</li> <li>・カメラの配置とアングル設定</li> </ul>		
13~ 15	最終課題 部屋のモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立方体で部屋の基本的な形を作成</li> <li>・平面とUVでイルミネーション作成</li> <li>・今まで作成したファイルを配置</li> <li>・追加の家具作成</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
10日でBlender練習帳 あかりの灯るお部屋 【テキスト情報ページ】 <a href="https://book.impress.co.jp/books/1124101038">https://book.impress.co.jp/books/1124101038</a>		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アイデア発想法		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
アイデア発想の手法を学び、実践的に活用する力を養うことを目的とする。マインドマップやマンダラートなどの発想ツールを用いた思考整理を行い、具体的なアイデア展開のプロセスを学ぶ。後半では、香川をテーマにしたキャラクター制作を通じて、アイデアを形にする力を鍛え、最終的にプレゼンテーションまでを実施する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>アイデア発想の基本的な手法を理解し、活用できるようになる。</li> <li>マインドマップやマンダラートを用いて思考を整理し、視覚化する力を身につける。</li> <li>キャラクター制作を通じて、アイデアの具体化と表現力を高める。</li> <li>企画書作成やプレゼンテーションを通じて、伝える力を養う。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	アイデア発想法について	授業概要説明 アイデア発想法の実践的な事例紹介と展開について		
2	マインドマップで分析しよう	マインドマップを使用して思考を整理、分析作業を行おう。		
3	マンダラートで思考の整理	マンダラートを使って、思考の整理し視覚化しよう。		
4	香川のキャラクターを考えよう①	キャラクターのアイデアをできるだけ多く考えよう		
5	香川のキャラクターを考えよう②	キャラクターのアイデアを形にしてみよう		
6	香川のキャラクターを考えよう③	キャラクターのアイデアを10個書き出してみよう		
7~ 8	香川のキャラクターを考えよう④	キャラクターのアイデアを形にしてみよう		
9~ 11	香川のキャラクターを考えよう⑤	手描きもしくはIllustratorで企画書を完成させよう		
12	プレゼンテーション	キャラクターのデザイン意図や狙いをプレゼンする		
13~ 15	課題作成			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

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概論		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「テキスト」「映像」「スライド」「プリント」の4種を組み合わせた講義構成</li> <li>・グラフィックデザイン→ビジュアルデザインの基礎知識を学び、興味がわく内容</li> <li>・グラフィックに限らずデザインの歴史やトレンドを学び、デザインやアートの本質を解き明かす</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックのみならず、デザインの基礎となる「教養」を身につける</li> <li>・テキストでは、1807年～2019年までに生まれた革新的な表現法を系統立てて理解</li> <li>・デザインが面白くなる、デザインすることや考えることが楽しくなることが目標</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		外資系企業で営業職、広告代理店のディレクターとして実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行う。香川広告賞審査委員ほか2021年12月より消費者庁客員アドバイザー		
時間外に必要な学修				
普段から身の回りにある物や事の「機能」や「成り立ち」に注意して見ておくこと				
回	テーマ	内容		
1	デザインって何?	いろいろなデザインを見ながら、デザインとは何かを考え始める		
2	デザインの歴史①	世界・日本のデザイン史の概要		
3	デザインの歴史②	デザインのトレンド、デザインの昭和史と歴史を築いたデザイナー		
4	グラフィックデザインの歴史	グラフィックデザインの歴史と著名なデザイナーを理解		
5	香川のデザイン史、デザインと関係するアートの世界	四国・香川のグラフィックデザインとデザイナー、アート思考とは何かを考察		
6~8	サブカルチャーの考察①60年代②80年代③90年代+各事例紹介	現在に続くサブカルの原点を各年代考察。それらと別にコラム的に事例紹介		
9	ユニバーサル、サステナブル、SDGs	地球環境や資源に配慮した最近のデザイントレンドの理解		
10	グラフィックデザインの要素構成、ピクト、インフォグラフィック&サイン	1964年東京オリンピックで普及した「ピクト」がどう進化したか、サインやインフォグラフィックとともに現場感覚習得		
11	パッケージデザインとブランド	パッケージデザインの基本的な考え方と概要を理解するとともに、ブランドについての基礎		
12	印刷およびフォントの世界	フォントを理解、オフセットやオンデマンドのほか特殊印刷など印刷と紙の基本、特色などを理解		
13	アートディレクションおよびデザイン展、エディトリアルデザイン	広告とグラフィックデザインの違い、紙とディスプレイの違い、デザイン展、エディトリアルデザイン		
14	データ視覚化のデザインと覚えておきたい用語、公共広告の世界	データ視覚化の感覚的記憶→短期記憶→長期記憶、デザイン用語解説、公共広告の世界、デザインの金額		
15	授業内テストとまとめ	テストと講義を振り返ってのまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・「アート&デザイン表現史 1800s-2000s」松田行正 左右社 (2022/3/7)		期末試験 課題・レポート	70.0% 10.0%	

回	テ ー マ	内 容	
	・自作プリント	出席率 授業態度	10.0% 10.0%

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デザイン業界の職種や働き方について理解を深め、自ら調査・発表することで、自身のキャリアの方向性を明確にすることを目的とする。 調査方法の習得、情報整理のスキル向上、プレゼンテーション力の強化も併せて行う。				
授業終了時の到達目標				
デザイン業界の主要な職種と仕事内容を把握する。 自分に合った職業、目標を発見・設定する。 調査・資料作成・プレゼンテーションの基本を習得する。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業の目的・進め方の説明、業界研究の重要性を理解する。		
2	デザイン業界の全体像	グラフィック・Web・UI/UX・広告・プロダクト・ゲーム・映像など、デザイン職の種類を学ぶ。		
3	デザイナーの働き方	企業・フリーランス・インハウスデザイナーの違いや、仕事の進め方を知る。		
4~5	業界リサーチ①(職種研究)	各職種ごとに仕事内容や求められるスキルを調べ、チームでまとめる。		
6~7	業界リサーチ②(企業研究)	企業ごとの特色や求める人材を調べ、働く環境を知る。		
8	調査発表会①(中間発表)	各チームが調べた内容を発表し、フィードバックを受ける。		
9~10	分野別リサーチ①(専門分野の深掘り)	各自が最も興味のあるデザイン分野を選び、その分野の最新トレンドや成功事例を調べる。		
11~12	分野別リサーチ②(デザイナーインタビュー)	実際にその分野で活躍するデザイナーのインタビュー記事や動画を分析し、仕事のリアルを探る。		
13~14	最終発表準備(資料作成)	調査結果をまとめ、発表資料を作成する。		
15	最終発表会	自分が興味を持った分野について発表し、講評を受ける。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	40.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志

## 授業の概要

専門学校生が就職活動をスムーズに進めるための基本スキルを習得することを目的とする。自己分析から自己PRの作成、面接のポイントまでを段階的に学び、実践的な練習を通じて就活に活かす。また、社会人としての基本的なマナーや所作、電話対応、ビジネスメールの書き方も学び、円滑なコミュニケーション能力を養う。最終的には、実践的な就活セミナーを通じて面接対応力を確認し、即戦力としての力を身につける。

## 授業終了時の到達目標

- ・就職活動に向けて、自分のキャリアビジョンを明確にする。
- ・自己分析を通じて強みや適性を理解し、面接時に適切な自己PRができる。
- ・面接の基本マナーと受け答えのポイントを習得し、対面・オンライン形式の面接に対応できる。
- ・社会人としての基本的なマナー(挨拶、電話対応、ビジネスメールのやりとりなど)が身についている。

実務経験有無	実務経験内容

## 時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	社会人基礎講座で学ぶこと?	目標設定、「働くこと」への考え方、就活の流れを理解する。
2	自己分析	・短く簡潔に自分の強みを伝える方法 ・エピソードを交えて説得力のある自己PR作成
3	自己PR作成	・短く簡潔に自分の強みが伝わる構成を考える。 ・エピソードを交えて説得力のある自己PRを作成する。
4	自己PR発表	面接形式で自己PRを発表する。
5	面接準備① (質疑応答準備・履歴書準備)	・よく聞かれる質問に対して自分なりの答えを準備する。 ・デジタル履歴書を作成する。
6	面接準備②	・面接の流れ、第一印象の重要性、よく聞かれる質問の対策。 ・入退室マナー、面接官との会話の仕方を練習(応接室想定)
7	面接準備③ (模擬面接)	・実際の面接に近い形で模擬面接を行う。 ・振り返りと改善点の洗い出し。
8	Web面接対策①	オンライン面接の準備や基本操作を学び、自信を持ってオンライン会議ツールを使いこなせるようにする。
9	Web面接対策②	Zoomを使用して実際の面接をシミュレーションし、実践的なスキルを身につける。
10	グループディスカッションの対策	グループディスカッションでのポイント学び、練習する。
11	面接対策④ (模擬面接Ⅱ)	実際の面接形式での反復練習を行う。
12	フィードバックと振り返り	・今回まで学んできたことの総括。 ・就活フォローセミナーに向けての確認作業。
13	就活メールの練習	・メール送信・受信のポイント。 ・企業とメールでやり取りするケーススタディ。 ※面接の日程調整、面接後のお礼などを練習。

回	テ ー マ	内 容		
14	電話対応の練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電話の受け方・かけ方、ビジネスマナー</li> <li>・伝えるべき情報、確認の方法</li> </ul>		
15	ビジネスマナー (挨拶の種類、角度、立ち振る舞い)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な礼儀作法 (挨拶のタイミング、立ち振る舞い)</li> <li>・礼儀を守ることの重要性</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 実習・実技評価	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コピー概論		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・多くのCM作品などを見ることで、クリエイティブすること、表現することに興味を持たせる</li> <li>・テキストでSNS、ホームページ、ブログ、動画でも活用できるウェブライティングを理解する</li> <li>・広告におけるコピーの基礎およびビジュアルとコピーとの関係について学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・常に論理的に物事を考え、クリエイティブ表現を創る「思考回路の基礎」をつくる</li> <li>・広告およびクリエイティブ・ディレクション視点が理解できる</li> <li>・クリエイティブ表現および実務を一定のレベルまで引き上げ、プロとして仕事ができるようにする</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		コピーライター・ライター・プランナー・編集・Web広告のほか、タレント取材&撮影ディレクション、動画の企画構成・ディレクションなどを現在も実務中。		
時間外に必要な学修				
テレビやCM、ポスターやフライヤー、WEB、SNSなど「言葉」を注視しておくこと				
回	テーマ	内容		
1	コピーって何だろう？	テキストを手書きで写コピー(以下同)。クリエイティブ表現に親しみを持つ。コピーの基礎を学ぶ		
2	コピーの基礎	コピーライターの仕事(クリエイティブ表現)の手順を理解		
3	広告の目的・目標・コンセプト	広告の核となる目的・目標・コンセプトを明確にする		
4	アイデアを考える	何もない所から作り上げる=言葉からのアプローチ		
5	クリエイティブのためのコピー	企画から表現へ。クリエイティブジャンプとは何か?事例として、新聞を読んでもらうための広告を企画演習		
6	ネーミングとコピーの味わい	企業や商品価値の源泉となるネーミングおよび登録商標確認		
7	コピーの名前と媒体	コピーの名称とそれらが展開される媒体について理解		
8	コピーとアートディレクションの関係	コピーとビジュアルとの関係、トーン&マナーについて		
9	スローガンとタグライン	ブランディングとも関係した企業のコミュニケーションスローガンや商品ブランドコピーなどを学ぶ		
10	正しい日本語、校正・表記の方法	校正についての基本、コピーの分類別の表現方法について		
11	キャッチコピーの考え方	キャッチコピーの名作を見て、キャッチコピーとは何かを考え、WEBコピーの概要も学ぶ(過去・現在・未来)		
12	CM映像の企画制作・タレント撮影	コピー展開の一つである「映像」制作の基本を「タレント・モデルCM」で考察、映像の企画制作・進行を身につける		
13	取材・撮影・編集術	コピーライターやライターに必要な「取材」の知識・方法を習得し、合わせて編集ディレクションまで理解する		
14	1行コピー術、動画発想など	「1行コピー」の書き方、動画発想でコピーを考える手法		

回	テーマ	内容		
15	授業内テストとまとめ	テストと講義を振り返ってのまとめを行う		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「1日1テーマ読むだけで身につくはじめてのWebライティング大全100」 自由国民社 (2023/12/28)</li> <li>・自作プリント</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>期末試験</li> <li>課題・レポート</li> <li>出席率</li> <li>授業態度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>50.0%</li> <li>30.0%</li> <li>10.0%</li> <li>10.0%</li> </ul>	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
クライアントワーク		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	鈴木 友里恵
授業の概要				
・前期ベーシック・デザイン、グラフィック基礎 I 内で学んだデータ制作～入稿までの流れやコンセプト設定方法を活かし、さらに展開する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品制作を通して、クライアント制作の流れを体感する</li> <li>・クライアントの課題や問題定義を思案し、解決策をグラフィックで解決する</li> <li>・他者の意見を聞く、自分の意見を伝えることを経験し、最良の答えに向かって邁進する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
どんなことをグラフィックで表現すれば課題解決になるのかを日頃から考察する デザイン書籍やファッション誌など自ら進んで読む				
回	テーマ	内容		
1	・オリエンテーション ・クライアントワークの流れ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内容の概要</li> <li>・クライアントワーク説明</li> <li>・課題解決をする対象物の決定、役割分担決定</li> </ul>		
2	デザイン提案①	・ヒアリング方法		
3	デザイン提案②	・ヒアリングシート制作		
4	デザイン提案③	・ムードボード制作		
5	デザイン提案④	・ラフ制作		
6	デザイン提案⑤	・複数のデザイン案の作り方		
7	デザイン提案⑥	・モックアップ制作		
8~ 10	デザイン提案⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提案書制作</li> <li>・初稿提出</li> </ul>		
11	デザイン提案⑧	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提案書データ制作</li> <li>・2校提出</li> </ul>		
12	デザイン提案⑨	・プレゼン/講評		
13~ 15	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・卒業制作のプレゼンテーション準備</li> <li>・デザイン展での作品の効果的な展示計画</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV演習		グラフィックデザイン学科 /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	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
<p>本授業では、Adobe Premiere を使用した初歩的な動画編集技術を学びます。インターフェースの基本操作から始まり、タイトル作成、アニメーションの活用、色彩調整、合成技術、エフェクトの適用など、動画編集に必要なスキルを段階的に習得します。最終的には、自由課題制作を通じて実践的な作品を完成させることを目指します。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Adobe Premiere の基本操作を理解し、簡単な動画編集ができる。</li> <li>・ タイトルやエフェクトを活用し、視覚的に魅力的な映像を制作できる。</li> <li>・ 音声や音楽の編集技術を習得し、映像と効果的に組み合わせられる。</li> <li>・ 色補正やクロマキー合成などの高度な編集技術を基礎レベルで応用できる。</li> <li>・ 自らのアイデアを映像作品として形にし、完成度の高い動画を制作できる。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<p>次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。</p>				
回	テーマ	内 容		
1	動画編集技術を学ぶ理由 Premiereの基本操作	インターフェースについて。 基本的な編集作業の確認。		
2	タイトルで印象付ける	ボイスオーバー録音 マーカーの作成 タイトルの作成 他		
3~ 4	アニメーションを駆使する	音楽の自動リミックス クローン動画をつくる 他		
5	色彩をコントロールする	手振れ補正 ハイライトとシャドウの調整 カラーの調整		
6	合成を極める	クロマキー合成 ルミナンスキー 他		
7	素材を生かす	背景のループ化 モーショングラフィックス 音声の加工 他		
8~ 11	エフェクトで魅せる	画面分割 瞬間移動 エンドロールをつくる 他		
12	習熟度確認課題	テーマに基づいた動画を制作する。		
13~ 15	自由課題制作			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門×実践 Premiere Pro 作って学ぶ動画編集		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プランニング概論		グラフィックデザイン学科 /1年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「論理的に考える能力」「企画書を作成する能力」「伝える能力」を強化する</li> <li>・現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知る</li> <li>・企画に役立つ情報や知識、理論を映像を交えながら理解する</li> <li>・著名なクリエイターやマーケッターの実例を基に課題解決方法やプレゼン手法などを養う</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・どのような職種でも「企画」することができるようになる(もの→ことデザイン)</li> <li>・論理的な思考を養う、培うことで、自分一人で企画できるようになる</li> <li>・クリエイティブに結びつく思考回路を動かせるようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店のディレクター兼プランナーとして実務し、特に通信販売やサービス業の立ち上げからブランディング、販促広告なども経験したほか幅広い業種の経験あり		
時間外に必要な学修				
世の中にある物事の「目的」や「成り立ち」「働き」などを注意したり、読書すること				
回	テーマ	内容		
1	企画の準備～マーケットとマーケティングについて	年代別・シニア市場および消費トレンドを理解するとともにマーケティングを行う「マーケター」について学ぶ		
2	販売促進と広報、マーケターの仕事	「売る」ための施策として販売促進と広報から方法・アプローチを学ぶ。マーケターの仕事について		
3	プレゼンテーションと企画を構成する要素	プレゼンと企画について、問題点と課題の違いについて、大手家電企業の広告戦略も映像で理解する		
4	情報処理力と編集力とつなげる力	企業でのセミナー映像を見ながら、プレストの方法や勉強法、これから役立つビジネス知識について考察		
5	企画書の書き方	企画書の型・テンプレートに沿って企画書の書き方、構造を学ぶ		
6~7	プランニング実演(1)地域編	企画からクリエイティブ表現までを観光ポスターで演習+現在の動画映像分析		
8	プランニング実演(2)商品開発編	お土産の「うどん」パッケージデザインを例に、新商品開発の企画からクリエイティブへの流れを演習		
9~10	プランニング実演(3)サービス業編	カフェや飲食・サービス業で通用するプランニングについて実践演習+知識を養う(「戦略」など)		
11	プレゼンの基本	プレゼンの要素と基本について著名人の話し方を分析		
12	授業内テストとまとめ	テストと講義を振り返ってのまとめを行う		
13~15	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・修了制作のプレゼンテーション準備</li> <li>・デザイン展での作品の効果的な展示計画</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・自作のプリント		期末試験 課題・レポート 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		グラフィックデザイン学科 /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	35回	0単位(70時間)	必須	中田, 谷本麻
授業の概要				
デザイン展に向けてポスターを基本とした作品制作 テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで制作、またプレゼンテーションを実施				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アナログとデジタルを融合させ、納得のいく作品を制作する</li> <li>・B1メインポスターの制作の他、与えられたブースのディスプレイを完成させる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用に関わる。		
時間外に必要な学修				
作品制作				
回	テーマ	内容		
1~ 2	テーマの確認・思案 企画検討・立案	テーマをもとにクライアントを設定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案		
3~ 4	企画コンセプト検討・開発	コンセプト及びキービジュアル&キャッチコピーの企画検討(アイデア出し)		
5~ 6	サムネイル作成	コンセプト及びキービジュアル&キャッチコピーをもとにイメージビジュアル(ラフ案)を制作		
7~ 8	企画内容&制作展開の検討・準備・発表	サムネイルの作成及び企画内容&制作展開を企画書にまとめて試案発表		
9~ 12	ポスター制作	B1ポスター制作における企画の展開方法を検討・制作		
13~ 14	中間プレゼンテーション	B1ポスターの制作発表(各自質問&アドバイス)		
15~ 28	ポスター&展開ツール等制作	B1ポスター制作・修正		
29~ 30	プレゼンテーション	企画書・メインポスターをもとにプレゼンテーション		
31~ 35	ディスプレイ他、展示作業	デザイン展での作品の効果的な展示計画		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	「実習・実技評価」は制作物の完成度を、「課題・レポート」は企画・プレゼンテーションを評価対象

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドタイジング		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	0単位(60時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1限目はパソコンを使わず、テキストをまとめることで体系的に広告を理解する</li> <li>・「広告」の現状に即した、より実践に役立つ企画表現技術を演習</li> <li>・演習では、課題→自分で制作→発表(説明)を行う</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webを含む広告の表現・企画の、基礎から応用まで展開できるようになる</li> <li>・クリエイターとして「1から」「1人」で広告の制作ができるようになる</li> <li>・広告・デザインに対する批評もできるようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店のディレクターとして20年実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行うほか、香川広告賞審査委員、2021年12月より消費者庁客員アドバイザーを務める		
時間外に必要な学修				
個人の趣味や好き嫌いとは別に、社会人としての知識の得方を自分なりに意識すること				
回	テーマ	内容		
1~ 2	「広告」(テキストまとめ) ※以下 同 課題(1) 広告の全体像	テキストを読み、手書きでまとめる(以下、講義の最初に実施)、その後「課題」(1) 広告の全体像をまとめる		
3~ 4	課題(1)の答え合わせ → 課題 (2) Webマーケティング概要	課題(1)の答え合わせを行い、課題(2) Webマーケティング概要の作業をする		
5~ 6	課題(2)の答え合わせ → 課題 (3) 気になる広告を集める	課題(2)の答え合わせを行い、課題(3) 気になる広告を集める作業をするほか、今後活かせる広報書籍紹介		
7~ 8	課題(3)の答え合わせ → 企画 表現演習①通信販売	課題(3)発表を行い、企画表現演習①健康食品や医薬部外品などの「通信販売」の広告を企画立案		
9~ 10	企画表現演習①の発表 → 企画表 現演習②CMプランの制作	前課題発表の後、TVCMなど絵コンテ制作(映像構成台本の制作フォーマットも紹介)		
11~ 12	企画表現演習②の発表 → 実践演 習①香盤表作成	前課題発表の後、香盤表作成(打ち合わせ方法、タレントや著名人の取材・撮影方法を講義)		
13~ 14	実践演習①の発表 → 実践演習② LP・バナーの企画・制作演習	前課題発表の後、プランナーやグラフィックデザイナーが企画することが多いLPやバナーの制作演習		
15~ 16	実践演習②発表 → 広告コピー演 習①リスティング広告	前課題発表の後、広告表現の鍵となる「コピー」演習。販促、リスティング広告などコピーワークによる引きつける手法		
17~ 18	広告コピー演習①発表 → 広告コ ピー演習②社会課題「交通安全」	前課題発表の後、課題「交通安全」広告の作成、身近にある「買う」とは何かを講義		
19~ 20	広告コピー演習②発表 → 広告コ ピー演習③社会課題「節水」	前課題発表の後、課題「節水」広告の作成		
21~ 22	広告コピー演習③発表 → SNS分 析	前課題発表の後、SNS(x)のバズり調査(SNS活用の基本、DXの基礎ポイントは最初に講義)		
23~ 24	地域課題「まちづくり・観光」	前課題発表の後、広告関連法規やルール、コンプライアンスについて自分でまとめる。広告の評価・批評も行う		
25~ 26	広告の評価・批評	前課題発表の後、広告の評価・批評も行う(まちづくり観光は2回に分けて考える)		
27~ 28	ミス・クレーム対応、見積請求など	前課題発表の後、ミス・クレームの対処法、見積・請求書発行の作法、フォーマットなど		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	広告まとめ	前課題発表の後、広告だけでなく、AIや販促プロモーションを含めた総合的な「まとめ」を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「クリエイターのためのトラブル回避ガイド」著者：志村潔 監修：虎ノ門総合法律事務所 近藤美智子・雪丸真吾 (2024.10)		課題・レポート 授業態度 出席率	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
GD演習		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	0単位(60時間)	必須	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・二科展デザイン部B部門(課題)ポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す (2025年度課題:農水省 郷土料理)</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができる</li> <li>・制作物の制作意図を適切なビジュアル・言葉を用いて説明することができる</li> <li>・入賞・入選する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に勤務後、独立。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなど。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など</li> <li>・課題について意識すること(時間中に完了できなかった作業を含む)</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~ 2	基礎力確認課題 二科展テーマ確認	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する		
3~ 4	基礎力確認課題 テーマ調査/分析	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する テーマについて調べる		
5~ 6	サムネイル製作	アイデアを考える。サムネイルを製作する		
7~ 8	アイデア製作	サムネイルのアイデアを具体化する		
9~ 10	アイデア確認	サムネイルのアイデアを具体化し、チェックを受ける		
11~ 12	スケッチ制作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作する		
13~ 14	スケッチ製作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作し、チェックを受ける		
15~ 16	スケッチ確認	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作し、チェックを受ける		
17~ 18	学内プレゼン準備	学内での選抜会の準備を行う(時期は調整) 二科会デザイン部B部門		
19~ 20	学内プレゼン準備	学内でのアドバイス会の準備を行う(時期は調整) JAGDA国際学生ポスターアワード		
21~ 22	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
23~ 24	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
25~ 26	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
27~ 28	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	ポスター完成	ポスターを完成させ提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・過去の作品集</li> <li>・審査員の制作物及び書籍等に関する資料</li> <li>・今年度のテーマに関する書籍等</li> </ul>		課題・レポート 授業態度 出席率	50.0% 40.0% 10.0%	入選・入賞

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP応用		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	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①様々な印刷・加工のデータ制作が行える ②デザインデータの活用・展開方法を理解する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・動機づけ、基礎技術の復習 ・デザイン・DTPについて	授業の趣旨と概要、1年次に学んだ基礎技術の復習 ・年間スケジュール ・授業の進め方 プロのデザイナーとは ・役割 能力 立ち位置 デザイン・DTP業界で求められる人材		
3~ 4	組版とフォントについて	アウトライン、フォントファミリーなど DTPにおけるテキストデータの仕組みを理解する		
5~ 6	印刷用紙・特色について	デザインにおける印刷用紙の種類と選択 特色などの効果的なカラーマネージメントを理解する		
7~ 8	特殊印刷、加工について	特殊印刷・加工の仕組みを理解する		
9~ 10	様々な印刷方法について	入稿データ作成のポイント		
11~ 15	DTP制作演習①	演習課題 ・Illustrator & Photoshopを使って指示内容に沿ってデザイン制作・入稿データを作成する ★入稿データ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入稿データのつくりかた CMYK4色印刷・ 特色2色印刷・名刺・ハガキ・同人誌・ グッズ類		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グッズデザイン演習 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	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
身近にあるモノをより良いモノにデザインし、こんなあったらいいなと思うモノを考え、オリジナルグッズやパッケージなどの商品企画に取り組む。また、地域の特産品をブランディングし、トータルデザイン展開の手法を身につける。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分だけのオリジナルグッズができる</li> <li>・地域性豊かなブランディング商品ができる</li> <li>・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	地域特産商品パッケージデザイン① リサーチとコンセプト	?香川県の特産品や観光地などをテーマに、パッケージデザインの市場調査。 ?競合調査やターゲット層の設定を行い、どのような商品が求められているかを探る。 ?各学生はオリジナル商品のアイデアも考え、選定したテーマに基づいたコンセプトを作成。		
2~ 3	グッズデザイン(お菓子のパッケージ)	アイデアスケッチ(10案以上)		
4~ 7	地域特産商品パッケージデザイン② パッケージデザインの実践	?IllustratorやPhotoshopを活用したパッケージデザインの制作。 ?デザイン制作過程で、色彩、タイポグラフィ、素材感の考慮。		
8~ 11	地域特産商品パッケージデザイン③ パッケージダミー制作とプレゼンテーション準備	?完成したパッケージデザインを基に、ダミーを制作。 ?ダミーや3D画像を使用して、プレゼンテーションの準備。		
12	プレゼンテーション	作品についてプレゼンテーションを実施。		
13~ 15	最終課題	テーマに基づいて作成・発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック応用		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	0単位(60時間)	必須	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインとアートの違いを学ぶ</li> <li>・他学科と意見交換や交流をすることで、「他者の意見を聞く・自分の意見を伝えること」を経験し、最良の答えに向かって邁進する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインとアートのそれぞれの役割や意味を理解する</li> <li>・情報の伝達や視覚的なコミュニケーションの手段として表現するための基礎を身につける</li> <li>・自分のアイデアやデザインのプロセスを他人に伝えるスキルを磨くことができる</li> <li>・計画的に制作を進める推進力を身につける</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
SNSや紙媒体など販促物を日頃から見たり、自分でも真似をして制作してみる 世の中にあるさまざまなテイストのデザインを凝視し、思考を巡らせる				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内容の概要</li> <li>・デザインとアートの違い</li> </ul>		
3~ 8	瀬戸内国際芸術祭準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポスター、チラシ等告知媒体制作</li> <li>・他学科とコラボ</li> </ul>		
9~ 12	JAGDA①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・JAGDAの説明</li> <li>・テーマ発表、分析、コンセプト検討</li> <li>・データ制作</li> </ul>		
13~ 16	JAGDA②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作</li> </ul>		
17~ 22	・データ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブラッシュアップ</li> <li>・プレゼン</li> </ul>		
23~ 26	瀬戸内国際芸術祭準備②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・瀬戸内芸術祭に関わる制作</li> </ul>		
27~ 30	瀬戸内国際芸術祭準備③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・瀬戸内芸術祭に関わる準備</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		グラフィックデザイン学科 /2年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	20回	0単位(40時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・面接指導、マナー教育</li> <li>・書類作成方法</li> <li>・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認</li> <li>・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。香川県内にて複数のWebサイト制作に携わる。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	就職活動について	現状の確認 就職活動フォロー(就職サイト、求人票について)		
2~6	就職実務	書類の作成、Excel/Word操作確認		
7~10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11~12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
13~15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
16~17	プレゼンテーション練習	プレゼンテーション練習		
18~20	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミュニケーションデザイン		グラフィックデザイン学科 /2年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスト「価値づくりの教科書」を手書きでまとめる</li> <li>・コンペ含め複数の仕事を同時進行することで、より実践的なデザインワークを身につける</li> <li>・限られた時間内に、一定のラインを超える内容の企画を作り出し、提出する技能を身につける</li> <li>・今後の進路(就職先・業種・好きな分野など)に合わせた個別の卒業課題に取り組む</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーション全体をデザインする「広報」視点で考えはじめる</li> <li>・各自の課題を発表、フィードバックを他者とも共有することで知識を広げる</li> <li>・最終的に、どのような業界でも通用する「課題解決力」を身につける</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店のディレクターとして20年実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行うほか、広告賞審査委員、2021年12月より消費者庁客員アドバイザーを務める		
時間外に必要な学修				
普段から人と人との「つながり」「コミュニケーション」を注視しておくこと				
回	テーマ	内容		
1~6	コミュニケーションデザインの基本「広報」とは何か?	1限・テキストを読み、手書きでまとめる(以下同じ)→2限・コミュニケーションデザインの基礎となる「広報」の理解、広報各論およびニュースリリース作成演習		
7~8	広報とコミュニケーションデザインの基礎①	ステークホルダーの抽出		
9~10	広報とコミュニケーションデザインの基礎②	広報視点からのコーポレートサイトツリー作成、ブランディングへの発展		
11~12	企画演習①企業篇	一般企業の企画・プレゼン演習		
13~14	企画演習②自治体篇	実際に行われた自治体のコンペを題材に、一から企画・プレゼンまでをトータルで学ぶ		
15~20	卒スラ卒プレ①②③	今後の自身の進路に合った、必要な知識をスライドにまとめる		
21~22	卒スラ卒プレ④	今後の自身の進路に合った、必要な知識をスライドにまとめ、順次発表する(プレゼン)		
23~24	コミュニケーションデザイン総まとめ	これまでの講義全体をまとめ、社会人としての実践的な知識と心構えについて[最終講義]		
25~30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・卒業制作のプレゼンテーション準備</li> <li>・デザイン展での作品の効果的な展示計画</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「価値づくりの教科書 個人・小さな会社のためのブランディング」村本彩 総合法令出版(2025/2)		課題・レポート 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 20.0%	

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	35回	0単位(70時間)	必須	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クライアントを設定する</li> <li>・グラフィックワークⅡで行うクライアントワークの経験を元に、制作物を考える</li> <li>・ポスター、販促物の完成</li> <li>・会場設営も検討し、来場者を楽しませる</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンセプトを言語化し、実現できる</li> <li>・自分のアイデアやデザインのプロセスを他人に伝えるスキルを磨くことができる</li> <li>・他者に視覚的に楽しませる、ワクワクさせるスキルを考えることができる</li> <li>・計画的に制作を進める推進力を身につける</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
誰に、何を伝えたいのかを検討し、どんなグラフィックを用いれば伝わるのか深掘りする世の中にある作品をたくさん見て、「何がいい」のか考察する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション 課題説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン展用の作品作りの概要説明</li> <li>・進め方</li> </ul>		
2~ 4	コンセプト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クライアント、制作物決定</li> <li>・ラフ制作</li> </ul>		
5~ 6	ラフ	ラフ提出		
7~ 8	ポスター制作①	サムネイルの作成及び企画内容&制作展開を企画書にまとめて試案発表		
9~ 10	ポスター制作①	データ制作		
11~ 12	ポスター制作②	初稿提出		
13~ 14	ポスター制作③	データ制作		
15~ 16	ポスター制作④	2校提出		
17~ 18	その他制作①	ポスター以外の制作		
19~ 20	その他制作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作</li> <li>・進行状況提出</li> </ul>		
21~ 24	デザイン展準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン展の会場レイアウトや装飾検討</li> <li>・データ制作、プリントアウト</li> </ul>		
25~ 26	プレゼンテーション準備	プレゼンテーションに向けて各自準備		
27~ 28	プレゼンテーション	企画書・メインポスターをもとにプレゼンテーション		
29~ 30	作品展示	デザイン展での作品の効果的な展示計画		

回	テ ー マ	内 容		
31～ 35	ディスプレイ他、展示作業			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実務		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	30回	0単位(60時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①企画内容によって適切なDTP制作が行える ②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	企画構成について	テーマごとに企画構成 コンセプトに従った展開を理解する		
3~ 4	ラフデザインについて	ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる		
5~ 6	カンパについて	仕上がりイメージを実際に出力 デザインバランスの重要性を理解する		
7~ 8	校正と修正について	時間的にロスのない修正作業を理解する		
9~ 10	データ入稿について	様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する		
11~ 14	エディトリアル制作演習	演習課題 ・Illustrator & Photoshop & InDesignを使って指示内容に沿ってデザイン制作・入稿データを作成する ★入稿データ		
15~ 19	「修了・卒業制作」作品集冊子企画・制作	趣旨と概要説明 コンセプト・企画立案・デザイン・ページ構成・印刷会社・費用計算etc		
20	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン発表	作品のプレゼンテーションと講評		
21~ 24	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン制作	企画構成、取材・編集、デザイン制作 チーム役割分担 入稿データ制作		
25~ 30	作品制作・発表展示	・卒業制作のプレゼンテーション準備 ・デザイン展での作品の効果的な展示計画		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入稿データのつくりかた CMYK4色印刷・特色2色印刷・名刺・ハガキ・同人誌・グッズ類		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グッズデザイン演習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	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
身近にあるモノをより良いモノにデザインし、こんなあったらいいなと思うモノを考え、キャラクターグッズやステーションナリーグッズなどのオリジナル商品企画に取り組む。また、企業の商品やイメージなどトータルデザイン展開も視野にいれた見せ方を身につける。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分だけのオリジナルキャラクターグッズができる</li> <li>・地域性豊かなブランディング商品ができる</li> <li>・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	トータルデザインの領域を理解	トータルデザインの目的・内容を理解する		
2~3	トータルデザイン (卒業制作関連のグッズ)	アイデアスケッチを10案以上描く		
4	トータルデザイン (卒業制作関連のグッズ)	アイデアチェック		
5~11	トータルデザイン (卒業制作関連のグッズ)	立体物制作		
12	講評会	トータルデザインの成果物を振り返る		
13~15	課題作成	テーマを設定し、課題作品を制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック実務		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	30回	0単位(60時間)	必須	鈴木 友里恵
授業の概要				
前期グラフィックワーク内で学んだデータ制作～入稿までの流れやコンセプト設定方法を活かし、さらに展開する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題や問題定義を思案し、解決策をグラフィックで解決する</li> <li>・作品制作を通して、データ制作～入稿の流れを体感する</li> <li>・人に伝えるための工夫を考え、実行できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
紙媒体、WEB媒体問わずさまざまな表現方法から、デザインを考察する新しい表現ができないか考え、チャレンジしてみる				
回	テーマ	内 容		
1	オリエンテーション	授業内容の概要		
2	DM制作①紙媒体の種類やトンボ・塗 りたしについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・紙媒体について</li> <li>・トンボや塗りたしについて</li> </ul>		
3	DM制作②文字組、レイアウトについ て	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字組、レイアウトの基本ルールを知る</li> <li>・考え、仮説を言語化を経験しレイアウト意図を体感する</li> </ul>		
4	DM制作③色や文字を意識する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色がもつイメージと伝えるための色選び</li> <li>・書体の種類、構造、選び方</li> </ul>		
5	DM制作④文字のアウトライン、入稿 データの作り方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字のアウトライン化について</li> <li>・入稿データを作る</li> </ul>		
6	DM制作⑤用紙、特殊印刷	紙の種類やサイズ、折り、印刷方法、コストを知る		
7~ 8	チラシ制作①<リデザイン>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題からどんなチラシを制作するか考える</li> <li>・アイデア出し</li> </ul>		
9~ 10	チラシ制作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インフォグラフィック、地図制作について</li> <li>・初稿提出</li> </ul>		
11~ 12	チラシ制作③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作</li> <li>・2校提出</li> </ul>		
13~ 14	チラシ制作④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作、プリントアウト</li> </ul>		
15~ 16	チラシ制作⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼン/講評</li> </ul>		
17~ 18	パンフレット制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> <li>・コンセプト、レイアウト検討</li> </ul>		
19~ 20	パンフレット製作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アイコン制作</li> <li>・初稿提出</li> </ul>		
21~ 22	パンフレット製作③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データ制作</li> <li>・2校提出</li> </ul>		

回	テ ー マ	内 容		
23～ 24	パンフレット製作④	・プレゼン／講評		
25～ 30	作品制作	デザイン展に向けての制作期間		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅠ		グラフィックデザイン学科 /2年	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	0単位(60時間)	選択	渡部 吏奈
授業の概要				
商業イラストレーションの制作に必要な知識・技術を学ぶ。 商業イラスト制作における考え方、捉え方を理解し、表現を幅を広げる。				
※実務としてイベントポスター等の制作コンペを行う場合がある。				
授業終了時の到達目標				
制作物(もしくは媒体)に適したテーマや表現方法を選択し、デザイン意図を意識しながらイラスト制作できるようになる。 併せて、自身のアイデアや制作意図を言語化し他者に伝える力/自身や他者の制作物を客観的に分析する視点を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		社会人向けWebデザイン・クリエイティブ制作スクール「デジタルハリウッドSTUDIO高松」にて校舎運営及び広報(企画、広告物作成およびディレクション、分析等)を担当。グラフィックレコーディングや公共系イラスト案件などを手掛ける。		
時間外に必要な学修				
・イラストを描く習慣 ・イラストレーター、イラスト、イラストが使用されたクリエイティブ作品への興味関心および探求する時間の確保				
回	テーマ	内容		
1~2	導入 イラスト制作の基本	前期/後期の授業内容説明、自己分析、全体導入(商業イラストとは、イラストに関連する仕事を知る)、イラスト制作		
3~4	スケジュールイラスト/挿絵イラストの制作	■簡易なイラスト制作を通して内容に合った表現を習得する、得意/不得意を知る 制作		
5~6	スケジュールイラスト/挿絵イラストの制作	■簡易なイラスト制作を通して内容に合った表現を習得する、得意/不得意を知る 制作		
7~8	LINEクリエイターズスタンプの制作	■LINEスタンプに使用するイラスト制作を通して、表現の幅を広げる 既存LINEスタンプのイラストを分析、要件確認、アイデアラッシュ~企画案作成		
9~10	LINEクリエイターズスタンプの制作	" 企画発表とブラッシュアップ、ラフ作成と提出、制作		
11~14	LINEクリエイターズスタンプの制作	" 制作(提出期限)、発表および講評、スタンプ審査申請		
15~16	ポスターイラスト制作	■ポスターのメインビジュアル制作を通して、テーマに合わせた表現を考える テーマ説明、企画案作成、発表とブラッシュアップ		
17~18	ポスターイラスト制作	" ラフ作成と提出、制作		
19~22	ポスターイラスト制作	" 制作(提出期限)、発表準備		
23~26	ポスターイラスト発表と講評 イラストクオリティを上げる	■ポスターイラストの制作意図などを各自発表し、お互いに意見交換する イラストの修正およびブラッシュアップを通して背景追加などの技法を知る		
27~30	グラフィックレコーディング制作	■グラフィックレコーディングを通し、他者へ伝えるための表現について理解を深める 制作、発表		

回	テーマ	内容		
		評価基準	評価率	その他
	教科書・教材			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・筆記用具、PCを持参</li> <li>・参考書「ラクガキ・マスター」寄藤文平著</li> </ul> ※授業内で指定がある場合以外は、自身が使い慣れている画材、ソフトを持参、使用してください。	出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション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	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	渡部 吏奈
授業の概要				
<p>商業イラストレーション制作の実務に関する知識・技術を学び、経験する。 より実践的な制作を通して商業イラスト制作における考え方、捉え方を習得し、表現スキルを磨く。 企画書や制作物のプレゼンテーションやクライアントへのヒアリングの手法を学ぶ。 ※実務としてイベントポスター等の制作コンペを行う場合がある。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>商業イラスト制作に関する実務フローを理解する。 制作物(もしくは媒体)に適したテーマや表現方法を選択し、デザイン意図を意識しながらイラスト制作できる。 自身のアイデアを言語化し他者に伝える力/自身や他者の制作物を客観的に分析する視点を身につけ、自己研鑽できる。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>社会人向けWebデザイン・クリエイティブ制作スクール「デジタルハリウッドSTUDIO高松」にて校舎運営及び広報(企画、広告物作成およびディレクション、分析等)を担当。グラフィックレコーディングや公共系イラスト案件などを手掛ける。</p>		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストを描く習慣</li> <li>・イラストレーター、イラスト、イラストが使用されたクリエイティブ作品への興味関心および探求する時間の確保</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	後期導入 ビジュアルイラスト制作	前期の振り返りおよび後期の授業内容説明、後期導入 ビジュアルイラストテーマ説明、企画制作		
3~8	ビジュアルイラスト制作	ラフ作成、制作 (提出期限は8回目=10/21(火)を予定)		
9~10	プレゼンテーション	■ビジュアルイラスト制作AIについてのプレゼン資料を作成し、発表する プレゼンテーションの基礎、ラフ作成、資料作成		
11~12	プレゼンテーション	" プレゼンテーション発表と講評		
13~14	クライアントワークでのイラスト制作	導入、クライアントワーク説明、ヒアリング準備		
15~16	クライアントワークでのイラスト制作	ヒアリング、ラフ作成		
17~18	クライアントワークでのイラスト制作	ラフ作成(提出期限)、修正		
19~22	クライアントワークでのイラスト制作	制作		
23~24	まとめ/振り返り	1年間の振り返りと総まとめ		
25~30	作品制作	デザイン展にむけての作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・筆記用具、PCを持参</li> <li>・参考書「ラクガキ・マスター」寄藤文平著</li> </ul> ※授業内で指定がある場合以外は、自身が使い慣れている画材、ソフトを持参、使用してください。		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックワーク 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	0単位 (60時間)	選択	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの特性を再確認し、応用する</li> <li>・コンセプト立案や制作を通し、自分でデザインを考えられる</li> <li>・コンセプトによって制作意図や制作物が変わることを知る</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品制作を通して、クリエイティブの流れを体感する</li> <li>・色や形を自分の意図に応じて作ることができる</li> <li>・作品の意図を言葉で的確に説明する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務 (人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
ポスターやチラシなど世の中にあるデザインの表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内 容		
1	デザインプロセス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内容の概要</li> <li>・デザインを行う工程やルールを知る</li> </ul>		
2	デザインについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインを学ぶポイント</li> <li>・デザインのゴール</li> </ul>		
3~ 4	デザイン課題①_文字	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字によって変わる印象を見比べる</li> <li>・文字加工</li> </ul>		
5~ 6	デザイン課題②_配色	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バランスの良い配色</li> <li>・性別、年代別の配色</li> </ul>		
7~ 8	デザイン課題③_情報整理	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報量コントロール</li> <li>・メリハリの付け方</li> </ul>		
9~ 10	ポスター制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンセプトを複数案考える</li> <li>・コンセプトを決定し、言語化する</li> </ul>		
11~ 12	ポスター制作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・&lt;課題&gt;イラストを使わないポスター制作</li> <li>・データ制作</li> </ul>		
13~ 14	ポスター制作③	初稿提出		
15~ 16	ポスター制作④	データ制作		
17~ 18	ポスター制作⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・&lt;課題&gt;イラストを使うポスター制作</li> <li>・データ制作</li> </ul>		
19~ 20	ポスター制作⑥	2校提出		
21~ 22	写真を使った制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真の選び方や使い方を知る</li> <li>・課題にあったコンセプトを考え、コンセプトに合う写真検討</li> </ul>		
23~ 24	写真を使った制作②	写真撮影の基礎 (一眼・スマホ)		

回	テーマ	内 容		
25～ 29	写真を使った制作③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 撮影データを取り込み、データ制作</li> <li>・ 初稿提出</li> <li>・ プレゼンテーション</li> </ul>		
30	まとめ	総括		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックワーク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	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期のグラフィックワークⅠで学んだことを実務を通して、確認・実行・反省をする</li> <li>・実際にクライアント実務を行い、クライアントの課題や問題定義を思案し、解決策をグラフィックで解決する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックでの表現力、クリエイティブ力を身につける</li> <li>・他者の意見を聞く、自分の意見を伝えることを経験し、最良の答えに向かって邁進する</li> <li>・質の高い表現創造を模索する姿勢</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
どんなことをグラフィックで表現すれば課題解決になるのかを日頃から考察する デザイン書籍やファッション誌など自ら進んで読む				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・オリエンテーション ・クライアントワークの流れ	・授業内容の概要 ・クライアントワーク説明		
3~ 4	クライアントワーク①	・ヒアリング方法 ・ヒアリングシート制作		
5~ 6	クライアントワーク②	・クライアントへヒアリング ・課題定義、解決策の検討		
7~ 8	クライアントワーク③	・ムードボード制作 ・ラフ制作		
9~ 10	クライアントワーク④	・複数のデザイン案の作り方 ・モックアップ制作		
11~ 12	クライアントワーク⑤	・データ制作 ・初稿提出		
13~ 14	クライアントワーク⑥	データ制作		
15~ 16	クライアントワーク⑦	プレゼン		
17~ 18	パッケージデザイン①	・課題に合わせたコンセプト設定 ・形状検討		
19~ 20	パッケージデザイン②	・データ制作 ・初稿提出		
21~ 22	パッケージデザイン③	データ制作		
23~ 24	パッケージデザイン④	・プリントアウト ・組み立て、完成 ・まとめ/総評		
25~ 29	最終課題制作	課題制作		

回	テ ー マ	内 容		
30	最終課題総評	まとめ／総評		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。	出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3D応用		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	0単位(30時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
Fusion 360の基本操作を学び、3Dプリンタで出力可能なシンプルなグッズを制作する。加えて、Blenderでビジュアル表現を学び、最終的にレンダリング画像を作成してデザインのプレゼンに活用する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Fusion 360を用いた基本的な3Dモデリング技術を習得する。</li> <li>・ Illustratorを活用し、3Dモデルに適用できるパターンやロゴを作成する。</li> <li>・ Blenderでレンダリングを行い、完成イメージをビジュアル化する。</li> <li>・ 3Dプリントの基礎を理解し、実際に出力する。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ とにかくFusion360に触ってみる。</li> <li>・ 自分のやってみたいことをYoutubeなどで調べる。</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	3Dデザインの基本	3Dモデリングの流れ Fusion 360の基本操作		
2	基本形状のモデリング	押し出し・回転・スケッチ作成		
3	複雑な形状の作成	シェル・フィレット・パターン機能		
4	小物モデリング①	シンプルなペンケースを作成		
5	小物モデリング②	ペンケースの改良・装飾		
6	Illustrator連携	3Dモデルに適用するロゴやパターン作成		
7	3Dプリント準備	スライサー設定 & 造形テスト		
8	3Dプリント出力	実際にプリントして検証		
9	中級モデリング①	プランターのモデリング開始		
10	中級モデリング②	プランターのディテール調整		
11	Blender応用	シンプルなライティング & マテリアル設定		
12	3Dプリント & レンダリング	3Dプリンター出力 + Blenderでビジュアライズ		
13~ 15	最終課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作品のモデリング</li> <li>・ Blenderでサンプル画像をレンダリング</li> <li>・ 3Dプリンターで出力</li> <li>・ 作品発表・展示</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 資料配布		実習・実技評価	70.0%	

回	テ　　マ	内　　　容	
・Youtube 他		課題・レポート	30.0%

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3D実務		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	0単位(30時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
「3D応用Ⅰ」で習得したFusion 360のスキルを発展させ、より実践的な3Dモデリングと3Dプリント技術を学ぶ。「グッズデザイン演習Ⅱ」や「卒業制作」と連動した制作活動を行う。最終的には、デザイン展で活用できる作品や展示什器の制作を目指す。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・実践的な3Dモデリングと3Dプリントの基礎技術を習得する。</li> <li>・グッズ制作や展示什器制作を通じて、デザインの応用力を養う。</li> <li>・「グッズデザイン演習Ⅱ」や「卒業制作」と連動し、各自の制作に3D技術を活用できるようにする。</li> <li>・デザイン展での展示を想定し、シンプルで実用的な什器やグッズを制作できるようになる。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グッズのアイデア出し</li> <li>・自分のやってみたいことをYoutubeなどで調べる。</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業の進め方/目標設定		
2	グッズモデリング①	Fusion 360を使ったシンプルなグッズ設計		
3	グッズモデリング②	実用的な形状のグッズ設計(シンプルなデザインに落とし込む)		
4	試作出力と調整	3Dプリントによる試作、問題点の洗い出し		
5	仕上げと調整	実用的な形状と構造の再調整、フィニッシュの方法を検討		
6	仕上げと調整②	グッズデザインの最終調整、ディテールの追加		
7	グッズ完成と最終確認	完成品の最終チェック、問題点の修正、3Dプリント後の仕上げ方法を練習		
8	什器モデリング①	展示什器の設計、寸法決め、シンプルな形状のモデリング		
9	什器モデリング②	組み立て式什器の設計、強度を考慮したデザイン		
10	什器試作と調整	3Dプリントによる什器の試作、組み立てと強度確認		
11~ 15	最終課題作成&3Dプリント 作品発表・講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品のモデリング&amp;3Dプリント ※卒業制作と連動可</li> <li>・各自の作品を発表・フィードバック</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV応用 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	0単位(60時間)	選択	金盛 沙織
授業の概要				
『あなたが作ったその動画は100万円の価値があるか?』 誰でもスマホ一つで動画を作れる時代、動画の需要は上がっても価値は下がりつつあります。 After Effectsでは動画にエフェクトという付加価値をつけることができます。 人の心を動かし行動を促す、価値のある動画を作れることが目標です。				
授業終了時の到達目標				
動画制作に必要なAfter Effectsの操作スキルを身につけ、表現方法を理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスにて法人個人問わずAfter Effectsをメインに、広告・PR動画・YouTubeなどを制作。		
時間外に必要な学修				
好きなモーション動画を見つける。YouTubeでもインスタでもTikTokなどでも。 なぜ好きなのかメモを取る。言語化の練習になります。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	授業概要説明・After Effectsの基本	オリエンテーション+基本操作とテキストアニメーションについてなど		
3~ 4	商品イメージアニメーション キャラクターアニメーション	ペンツールを使用しシェイプアニメーションを制作する イラレデータを取り込みキャラクターアニメーションを制作する		
5~ 6	トランジション	画面遷移 パターン背景		
7~ 8	色々なアニメーション技法	色々なテキストアニメーション・アニメーターの使い方		
9~ 10	3D・カメラワーク	レイヤーやテキストを3Dで動かす		
11~ 12	エフェクト解説	グリッチやオーディオスペクトラムなど アニメーションに変化をつけるエフェクトの説明		
13~ 14	実写合成	ロトブラシや3Dカメラトラッキング		
15~ 16	15秒動画を模写して作る(イラスト +実写の2本)	参考動画を自分なりに分析して同じ動画を作ってみる		
17~ 18	制作	1フレームずつチェックしてモーションを真似る		
19~ 20	制作・プレゼン	仕上げ・発表		
21~ 22	企画力養成:コンセプトメイキング	魅力的な動画企画の立て方。ターゲット設定、目的設定、 アイデア発想のワークショップ。企画書の基本構成		
23~ 24	瀬戸芸にちなんだ30秒動画制作	前回の企画に基づき、30秒動画の絵コンテ作成。		
25~ 26	制作	Premiere ProとAfter Effectsを掛け合わせた30秒動画の 編集実習。尺に合わせた情報整理とテンポ感		
27~ 28	制作	企画に添いつつ飽きさせない工夫を施す		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	前期成果発表会とレビュー	制作意図や工夫した点などをプレゼンテーション。相互評価と講師からのフィードバック。夏休みの課題発表。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	30.0%	
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	40.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV応用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	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	選択	金盛 沙織
授業の概要				
<p>前期で習得した基礎を元にさらに実践にシフトします。 Aeでは無限の表現ができるので、あらゆる技法で作品をPRできるようになりましょう。 ぜひ好みのエフェクトを見つけてください!</p>				
授業終了時の到達目標				
自分で考えて動画を0から作ることができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーランスにて法人個人問わずAfter Effectsをメインに、広告・PR動画・YouTubeなどを制作。			
時間外に必要な学修				
映像制作に関する最新の技術やトレンド、参考になる作品などを自主的に情報収集することも、スキルアップに繋がります。				
回	テーマ	内容		
1~2	後期オリエンテーションと企画ブラッシュアップ	後期の授業概要と進め方の説明。前期の振り返り。各自興味のある映像ジャンルやテーマについて深掘りし、制作に活かすためのディスカッション。		
3~4	映像表現の幅を広げる：VFX入門	After Effectsを使った簡単なVFX（合成、トラッキングなど）の基礎。		
5~6	60秒プロモーション動画制作（イラスト+実写）※グループ制作	夏休み中に撮ってきた素材を使用しグループで動画制作。		
7~8	制作	企画に基づき、プロモーション動画に必要な素材収集、撮影、イラスト制作、編集作業を行う。		
9~10	制作	プロモーション動画のブラッシュアップと最終調整を行う。効果音やBGMの追加、テロップの調整など、クオリティを高めるための作業に集中する。		
11~12	プレゼン	完成したプロモーション動画を発表し、制作意図や工夫した点を説明する。質疑応答やフィードバックを通して学びを深める。		
13~14	60秒サービス紹介動画制作（イラストor実写）※個人制作	HPのファーストビュー動画を意識した動画制作。		
15~16	制作	企画に基づき、サービス紹介動画に必要な素材収集、撮影、イラスト制作、編集作業を行う。		
17~18	制作	サービス紹介動画のブラッシュアップと最終調整を行う。ターゲット層に合わせた表現や情報伝達を意識し、クオリティを高める。		
19~20	プレゼン	プレゼン発表及び完成データの提出		
21~22	デザイン展に使えるショート動画制作	デザイン展をテーマにショート動画の制作		
23~24	最終レビュー	後期の制作を通して得た学びの共有。卒業制作のテーマ検討、企画立案の個別相談。今後の進路やポートフォリオ作成に関するアドバイス。		

回	テ ー マ	内 容		
25～ 30	作品制作	デザイン展に向けての作品制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン応用		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	0単位(60時間)	選択	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSSの基本に加え、より高度なサイト制作技術を習得する				
授業終了時の到達目標				
動的な要素を取り入れたサイトを制作できるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト制作に携わる。		
時間外に必要な学修				
授業で出される課題の制作				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・科目の説明と動機付け ・1年次復習	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する 1年次に学んだことの復習としてWebページを作成する		
3~ 4	1年次復習	1年次に学んだことの復習としてWebページを作成する		
5~ 6	レンタルサーバとファイルアップロード	・作成したサイトをWeb上で公開する方法を学ぶ ・ファビコン、twitterカードを表示させる		
7~ 8	CSSアニメーション① CSSアニメーションの基礎	keyframes、transitionを使ったアニメーション方法を学ぶ		
9~ 10	CSSアニメーション② 課題制作	CSSアニメーションを使ったWebページの制作		
11~ 12	CSSアニメーション③ プレゼンテーション	CSSアニメーションを使ったWebページの発想、意図をみんなの前で発表する		
13~ 14	SVGアニメーション JSを用いたアニメーション	SVGやJSを用いたWebアニメーションを学ぶ		
15~ 16	XD	XDでできることを学ぶ		
17~ 18	ランディングページの作成①	・ランディングページについて ・企画書、ワイヤーフレームの制作		
19~ 20	ランディングページの作成②	企画書、ワイヤーフレームチェック (フィードバック・修正)		
21~ 22	ランディングページの作成③	デザイン制作		
23~ 24	ランディングページの作成④	デザインチェック (フィードバック・修正)		
25~ 26	ランディングページの作成⑤	サイト制作		
27~ 28	ランディングページの作成⑥	サイト制作、プレゼンテーション準備		

回	テーマ	内 容		
29～ 30	ランディングページの作成⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>・完成サイトのプレゼンテーション</li> <li>・前期振り返りと後期準備</li> </ul>		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	「確認テスト」は アニメーション課 題を、「実習：実 技評価」はラン ディングページの 完成度を評価基準

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実務		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	30回	0単位(60時間)	選択	谷本 麻美
授業の概要				
Webデザイナー・コーダーとしての実務に役立つ技術を習得する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者と協力してサイトを完成させられることができる</li> <li>・クライアントの要望に合わせたサイトが制作できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。香川県内にて複数のWebサイト制作に携わる。		
時間外に必要な学修				
授業で出される課題の作成 様々なサイトの閲覧、研究				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・科目の説明と動機付け ・Wordpress	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する Wordpressでできることを学ぶ		
3~ 4	グループワーク①	グループで一つのサイトを制作する (役割分担と企画ディスカッション)		
5~ 6	グループワーク②	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
7~ 8	グループワーク③	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
9~ 10	グループワーク④	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
11~ 12	グループワーク⑤	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
13~ 14	グループワーク⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・完成プレゼンテーション</li> <li>・振り返り</li> </ul>		
15~ 16	デザイン展のサイト制作①	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する(ワイヤーフレーム)		
17~ 18	デザイン展のサイト制作②	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する(デザイン)		
19~ 20	デザイン展のサイト制作③	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する(コーディング)		
21~ 22	デザイン展のサイト制作④	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する(コーディング)		
23~ 24	デザイン展のサイト制作⑤	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する(プレゼンテーション)		
25~ 30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・卒業制作のプレゼンテーション準備</li> <li>・デザイン展での作品の効果的な展示計画</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	50.0% 20.0%	課題・レポートは 課題の提出率を、

回	テ ー マ	内 容	
		実習・実技評価	30.0% 確認テストはグループワークの結果を、実習・実技評価はデザイン展

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webマーケティング 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	15回	0単位 (30時間)	選択	渡部 吏奈
授業の概要				
<p>マーケティングにおけるWebの手法と活用について基本的な知識と概要を学ぶ。          消費者行動の考察や分析を踏まえてWebページの構成やSNSを検討し、結果を分析する方法を知る。          実践を通して、適切なWebマーケティングの戦略立案を学ぶ。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>Webマーケティングに関する基本知識を習得している。          商品やサービスを伝える側の視点や考え方を身につける。          各手法やツールの違いを理解し、ターゲットの思考や行動を想像しながら施策を検討できる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	<p>社会人向けWebデザイン・クリエイティブ制作スクール「デジタルハリウッドSTUDIO高松」にて校舎運営及び広報（プロモーション企画、広告物作成およびディレクション、分析等）を担当。</p>			
時間外に必要な学修				
<p>・マーケティングツールに日常的に触れる時間、興味関心          授業内で触れるマーケティングツールは、WebサイトやSNS（Instagram、X）など皆さんが生活の中でよく利用されるものばかりです</p>				
回	テーマ	内容		
1	導入、Webマーケティングとは	Webマーケティングの概要を学ぶ。		
2~3	戦略立案とフレームワーク	KGI/KPI、ペルソナやカスタマージャーニーなどの用語やフレームワークの知識を学び、目標やターゲットを考える。また、Webマーケティングの計画を立てる。		
4~5	Webマーケティングの手法と実践	Webマーケティングの手法について知り、Webサイトや各SNSの特徴を理解する。また、SNS（Instagram等）のプロアカウント作成や運用を実践してみる。		
6~8	演習	実例もしくはクライアントワークを用いて、マーケティング戦略立案とSNSアカウントの運用を実践する。		
9~12	Webマーケティングの分析と改善	Webマーケティングの実施内容を評価する際に有用なツールやレポートについて学び、実際にデータ収集や分析を行う。		
13~14	総合演習	実例もしくはクライアントワークを用いて、Webマーケティング戦略およびアプローチ内容の分析と改善を実践する。		
15	まとめ/振り返り	これまでの内容を振り返り、最終理解を深める		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<p>以下を持参してください。          ・教材「1冊目に読みたい デジタルマーケティングの教科書」          ・筆記用具、スマートフォン、PC          ※使用タイミングは授業中に指示します。</p>		<p>出席率          課題・レポート          実習・実技評価</p>	<p>30.0%          50.0%          20.0%</p>	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webマーケティング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	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	選択	渡部 吏奈
授業の概要				
Webマーケティングの手法と活用について理解を深める。 消費者行動の考察や分析を踏まえてWebページの構成やSNSを検討し、結果を分析する経験を積む。 Webマーケティングにおける社会や顧客との関係や倫理・規範について学び、運用上で気をつけるべき知識や実例を知る。				
授業終了時の到達目標				
Webマーケティングに関する基本知識を習得している。 商品やサービスを伝える側の視点や考え方をもち、適切な手法やツールを用いた施策を検討できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		社会人向けWebデザイン・クリエイティブ制作スクール「デジタルハリウッドSTUDIO高松」にて校舎運営及び広報(プロモーション企画、広告物作成およびディレクション、分析等)を担当。		
時間外に必要な学修				
・マーケティングツールに日常的に触れる時間、興味関心 授業内で触れるマーケティングツールは、WebサイトやSNS(Instagram、X)など皆さんが生活の中でよく利用されるものばかりです				
回	テーマ	内容		
1	後期導入、Web広告について①	Web広告の種類、それぞれの特徴やメリット・デメリットを理解する。正しい配信の流れを知り広告運用の大まかな流れを学ぶ。		
2	Web広告について②	"		
3	Web広告について③	"		
4~7	Webマーケティングの手法と実践	前期に実践したのとは別のWebマーケティングの手法について知り、運用を実践してみる。		
8	Webマーケティングの落とし穴と注意点	Webマーケティングにおける社会や顧客との関係や倫理・規範について学ぶ。 コンプライアンスや法対応など気をつけるべき知識や実例を知る。		
9~10	今後のデジタルマーケティングと活用について	発展しているAIや機械学習などのトピックに触れ、運用の効率化や活用について意識すべきことを考える。継続的な知識と経験の身につけ方を習得する。		
11~14	総合演習	実例もしくはクライアントワークを用いて、Webマーケティング戦略およびアプローチ内容の分析と改善を実践する。		
15	まとめ/振り返り	1年間の学びを振り返り、マーケティングへの理解を深める		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
以下を持参してください。 ・教材「1冊目に読みたい デジタルマーケティングの教科書」 ・筆記用具、スマートフォン、PC ※使用タイミングは授業中に指示します。		出席率 課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 50.0% 20.0%	