

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル基礎Ⅰ	地域デザイン学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位(60時間)	必須		佐々木 和郎

## 授業の概要

- ①グラフィックデザインの標準ツール「Adobe Illustrator」の基本操作をマスターします。点と線で描画する「ベクターデータ」の特性を理解し、ロゴ、アイコン、タイポグラフィ、レイアウト制作の基礎を、実践的な演習を通じて習得します。
- ②デザインに不可欠な画像編集ソフト「Adobe Photoshop」の基本操作を習得します。単に機能を覚えるだけでなく、実際のデザイン制作プロセス（写真補正、合成、レイアウト）を実習を通して体験し、クリエイティブな表現の土台を築きます。

## 授業終了時の到達目標

- ①Illustrator/基本操作： ツールパネル、プロパティ、レイヤー、アートボードの概念を理解し操作できる。/描画技術： ペンツールによる自在なパス描画（ベジェ曲線）と、図形を組み合わせた造形ができる。/着色・編集： カラー、グラデーション、パターンを活用し、目的に応じた表現ができる。/文字操作： タイポグラフィの基本設定（字間・行間等）を行い、読みやすく美しい文字組みができる。
- ②Photoshop/基本操作の習得： インターフェースを理解し、適切な設定で新規ドキュメントを作成・保存できる。/補正技術： 色調補正やレタッチを用いて、写真のクオリティを意図通りに高めることができる。/合成技術： レイヤーとマスクの概念を理解し、違和感のない画像合成ができる。/応用力： 目的（Web、印刷など）に応じた適切な解像度やファイル形式を選択できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ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	①イントロダクション	役割（ロゴ・印刷物・Web）、ベクターとビットマップの違い、新規作成と保存。
2	①基本図形と選択	長方形・楕円ツール、多角形ツールの活用。選択ツールとダイレクト選択ツールの使い分け。
3	①オブジェクトの操作	重なり順、整列・分布、グループ化、変形（回転・反転・拡大縮小）を駆使した整った配置。
4	①パスの基礎（1）：直線	ペンツールの基本。直線と多角形。シフトキーを使った垂直・水平描画。
5	①パスの基礎（2）：曲線	ベジェ曲線の習得。アンカーポイントとハンドルの操作、曲線のトレース演習。
6	①パスの応用：図形の合成	パスファインダーパネルとシェイプ形成ツール。複雑なアイコンデザインの制作。
7	①カラーと塗り・線	スウォッチ、カラーガイドの活用。線幅、線端・角の形状、破線、線のアウトライン化。
8	①中間制作：ロゴ・アイコン	第1回～7回の技術を統合し、指定されたテーマでオリジナルアイコンセットを制作。
9	①レイヤーとアピアランス 階層構造の管理。	アピアランスパネルによる「1つの図形に複数の線や塗り」を重ねるテクニック。
10	①文字の基本（1）	文字ツール、エリア内文字、パス上文字。フォント選び、字間（カーニング）、行間の調整。

11	①文字の基本 (2)	文字のアウトライン化、段落設定。文字を「図形」として扱いデザインする方法。		
12	①グラデーションと効果	線形・円形グラデーション、ドロップシャドウ、ぼかし、パスのオフセット。		
13	①実務的な描画ツール	ブラシツール、シンボル、ライブトレース (画像のベクトル化)、マスク処理。		
14	①総合演習：フライヤー作成	写真・イラスト・文字を組み合わせた片面A4チラシの簡易レイアウト実習。		
15	①前期のまとめと講評	制作物の発表。後期 (Illustrator×Photoshop連携) および資格試験に向けた学習アドバイス。		
16	②イントロダクション	Photoshopの役割、ビットマップとベクターの違い、カラーモード (RGB/CMYK)		
17	②インターフェースと基本設定	画面構成、ツールパネル、解像度、キャンバスサイズの変更、保存形式		
18	②選択範囲の基本	長方形、楕円、なげなわツール、クイック選択ツールによる切り抜き		
19	②レイヤーの概念と操作	レイヤーの重なり、不透明度、描画モード、レイヤーの整理 (グループ化)		
20	②色調補正 (基本)	明るさ・コントラスト、レベル補正、色相・彩度		
21	②高度な選択範囲とマスク	「レイヤーマスク」の徹底理解、境界線の調整		
22	②写真のレタッチ (修復)	スポット修復ブラシ、コピースタンプツール、コンテンツに応じた塗りつぶし		
23	②中間課題：素材の補正	提供された写真素材を、指示通りに補正・クリーンアップする		
24	②パスとシェイプ	ペンツールの基本、パスによる精緻な切り抜き、シェイプの描画		
25	②タイポグラフィと効果	文字ツールの使用方法、レイヤースタイル (ドロップシャドウ、境界線など)		
26	②ブラシとペイント	ブラシの設定、カスタムブラシ、塗りつぶしとグラデーション		
27	②非破壊編集の応用	調整レイヤーとスマートオブジェクトの活用 (後で直せるデータの作り方)		
28	②合成デザイン演習 (1)	複数の写真素材を組み合わせたコラージュ制作 (企画・ラフ)		
29	②合成デザイン演習 (2)	コラージュ制作の仕上げ、色味の統一、フィルタギャラリーの活用		
30	②最終講評とまとめ	制作物の提出、プレゼンテーション、前期の振り返り、後期 (基礎Ⅱ) への橋渡し		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ IllustratorクイックマスターCC Windows&amp;Mac</li> <li>・ PhotoshopクイックマスターCC Windows&amp;Mac</li> <li>・ すべての人に知っておいてほしいデザイン・DTPの基本原則</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>課題・レポート</li> <li>授業態度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>70.0%</li> <li>30.0%</li> </ul>	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
デジタル基礎Ⅱ	地域デザイン学科/1年	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位 (60時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
前期に学んだ両ソフトの基礎を統合し、実務に近いデザイン制作フローを学びます。写真素材のレタッチ (Photoshop) からレイアウト・入稿データ作成 (Illustrator) までの一連の流れを習得します。また、終盤では「Illustrator? / Photoshop? クリエイター能力認定試験」の同時合格を目指し、模擬問題を用いた徹底演習を行います。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・連携スキルの習得：リンク配置、スマートオブジェクト等を理解し、2つのソフトを最適に使い分けられる。</li> <li>・実務知識の理解：印刷・Webの書き出し設定、トンボ、アウトライン化など入稿に必要な知識を習得する。</li> <li>・試験合格：認定試験の出題パターンを把握し、制限時間内に正確な作品を完成させることができる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ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	連携の基本とリンク配置	Photoshopで切り抜いた画像をIllustratorへ配置。リンクと埋め込みの違い。		
2	スマートオブジェクトの活用	IllustratorのベクターデータをPhotoshopで活用する、画質を落とさない編集法。		
3~6	ショップカード制作 (1)	【実習】 Photoshopでロゴや背景の質感を作成し、Illustratorで文字を組む。		
7~10	ショップカード制作 (2)	バリエーション展開。特色 (スポットカラー) の概念と、印刷用データの作り方。		
11~12	ポスター制作 (1) : 素材準備	【実習】 Photoshopによる高度な合成写真、カラーグレーディング (雰囲気作り)。		
13~16	ポスター制作 (2) : レイアウト	Illustratorでのタイポグラフィ、キャッチコピーの配置、視線誘導のデザイン。		
17~18	デジタルメディアへの展開	WebバナーやSNS用画像の作成。アセット書き出し機能とピックアップレビュー。		
19~20	入稿データの作成と確認	プリフライト (エラーチェック)、フォントのアウトライン化、PDF入稿のルール。		
21~24	試験対策: Illustrator実技	模擬問題集より「ロゴ・図形作成」「パスの描画」に特化したスピード訓練。		
25~28	試験対策: Photoshop実技	模擬問題集より「色補正」「フィルタ」「レイヤーマスク」の正確な適用訓練。		
29~30	試験対策: 模擬試験実施	本番形式での模擬試験 (スタンダード)。時間配分のシミュレーション。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・IllustratorクイックマスターCC Windows &amp; Mac</li> <li>・PhotoshopクイックマスターCC Windows &amp; Mac</li> <li>・すべての人に知っておいてほしいデザイン・DTPの基本原則</li> </ul>		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシック・デザイン	地域デザイン学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60時間)	必須		谷本 麻美
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィック表現における構成要素、表現方法を広く試し、理解する</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>・デザインの役割や構成・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> </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			
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・思考の可視化とコンセプト設計</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内容の概要</li> <li>・マインドマップを用いて思考を広げ、テーマとコンセプトを言語化する方法を学ぶ。学んだ内容をもとに、目標カードを制作する。</li> </ul>	
3~4	鑑賞と言語化のトレーニング	美術館での実地鑑賞を通じて、作品の意図・構成・色・空間を読み解く。鑑賞後にレポートを作成し、視覚情報を言葉で表現する力を養う。	
5~6	観察眼を育てるデッサンと素材採集	花を対象に、形・光・影・質感を観察しながらデッサンを行う。描いた花をそのまま素材として押し花にし、自然物とデザインの間を体験する。	
7~8	ムードボードから作品へのビジュアル展開	テーマに沿って雑誌・印刷物などを素材にムードボードを構成し、世界観を整理する。押し花を使ったアート作品制作を通じて、コンセプトを平面表現に落とし込む。	
9~10	基本形態と色面による構成	□・△・○のみを使い、色と面積・配置の関係から視覚的バランスを探求する。余白・密度・対比といった構成の基本原則を体験的に理解する。	
11~12	タイポグラフィとオリジナルフォントデザイン	文字の解剖学（セリフ・ストローク・カウンターなど）とタイポグラフィの基礎知識を学ぶ。テーマを設定し、そのコンセプトに基づいたオリジナルフォントを制作する。	
13~14	チームによる立体造形と記録	チーム対抗で与えられた素材・条件のもと立体物を制作する。完成後に写真撮影を行い、造形の意図を視覚的に記録・表現するまでを一連の制作として体験する。	

15～ 16	フィールドフォトグラフィーとセッション共有	テーマをもって校外へ出向き、デザインの視点で写真を撮影する。帰校後に作品を共有し、意図・発見・差異についてセッショントークで言語化・対話する。		
17～ 18	制約の中のデザイン思考	「1色・文字なし・A5一枚」「2色・文字あり・A5一枚」という制約条件でメッセージを視覚化する。制約がいかに発想を深めるかを体験し、デザインにおける条件設定の意味を学ぶ。		
19～ 20	共感的表現??感覚を色と形に変換する	味覚・嗅覚・音など、視覚以外の感覚体験を色・形・質感で表現する。感覚と視覚言語を結びつけることで、抽象的な思考を造形に落とし込む力を養う。		
21～ 22	フロッターージュによるテクスチャの発見とカラーージュ	校内外を歩いてさまざまな表面から鉛筆でテクスチャを収集（フロッターージュ）する。集めた素材をもとにカラーージュ作品を制作し、素材・偶然性・構成の関係を探る。		
23～ 24	偶然性と素材を活かした造形??マーブリングと風鈴制作	水面に広がるインクの偶然の模様を紙に転写するマーブリングを体験し、偶然性とコントロールの境界を学ぶ。毛糸と素材を組み合わせた風鈴の制作を開始する。		
25～ 26	自己表現のデザイン??フレーズロゴとパッケージ着手	風鈴を完成させたのち、自分を象徴するフレーズを選定し、そのロゴタイプをデザインする。フレーズロゴをモチーフにしたパッケージデザインの制作を開始する。		
27～ 28	パッケージデザインの完成と統合的表現	フレーズロゴを用いたパッケージの造形・色・素材・文字を総合的に仕上げる。これまで培った構成・色彩・タイポグラフィの知識を統合し、一つの作品として完成させる。		
29～ 30	作品お披露目会	制作物を展示し、各自がコンセプトと制作プロセスを発表する。第1回の自己紹介カードと照らし合わせて自身の成長を言語化し、クラス全体で対話・共有する。		
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を配布、文献紹介をする。		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
Webデザイン基礎 I	地域デザイン学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60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、様々なサイトの閲覧、制作手法の検索			
回	テーマ	内容	
1	・科目の説明と動機付け ・HTMLとCSS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HTMLとCSSの基礎を理解する	
2	HTMLの制作	HTMLの基礎を学び、実際にHTMLページを制作する	
3	CSS理解	基礎的なCSSを学び、自分が制作したHTMLページを装飾し、ページを完成させる	
4~ 5	ブロック要素とflexbox	・ブロック要素の性質と使用方法 ・flexboxの使い方	
6	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 ・前回制作したサイトに組み込んで完成させる	
7	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	
8~ 12	基礎の振り返り	これまで学んだ技術を用いて、指定されたサイトを完成させる	
13	色構成	サイト制作における色の考え方を学び、研究する	
14	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	
15	Webサイトデザイン①	Illustrator上でサイトデザインを作成する	
16~ 18	Webサイトデザイン②	Illustratorで作成したデザインを素材として書き出し、HTML・CSSを制作する	
19	企画書の作成	企画書の考え方を学び、実践する	
20	ワイヤーフレーム・ムードボード	ワイヤーフレームとムードボードについて学び、実際に制作する	

21	最終課題① テーマ・コンセプト決定	最終課題のテーマから、コンセプトを決定し、素材を制作・収集する		
22～ 23	最終課題② 企画書・ワイヤーフレーム・ムードボードの作成	決定したコンセプトから企画書・ワイヤーフレーム・ムードボードを作成し、教員と相談しながらブラッシュアップしていく		
24～ 25	最終課題③ デザイン制作	サイトデザインの実制作、素材収集		
26～ 29	最終課題④ HTML・CSSの制作	デザインをサイトに落とし込む		
30	最終課題⑤ サイト完成、提出	サイトを完成させ、提出する		
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完成度を「実

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎Ⅱ	地域デザイン学科/1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (60時間)	必須		谷本 麻美
授業の概要			
Web知識と制作のレベルを向上させ、実用的なサイト制作制作を行う			
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、様々なサイトの閲覧、制作手法の検索			
回	テーマ	内容	
1~2	・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	
3	レスポンシブWebデザイン	レスポンシブ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	
5~6	CSSアニメーション	サイトに動的要素を導入する手法を学び、実践する	
7~8	シングルページの制作① 企画・デザイン・スケジューリング	これまで学んだことを活かし、レスポンシブとアニメーションを使用した1ページで完結のWebサイトを作成する	
9~10	シングルページの制作② 企画・デザイン	企画・デザイン作成・フィードバック	
11~14	シングルページの制作③	コーディング・フィードバック	
15~16	プレゼンテーション	自作のアニメーションサイトをどういう発想でどのように作成したかをプレゼンする	
17~18	就職活動用サイトの制作① テーマの決定・企画書作成・ムードボード作成	就職活動に向け、サイト制作を行う テーマと対象の決定、企画書の作成	
19~20	就職活動用サイトの制作② 企画フィードバック	テーマ・企画についてのフィードバック・修正	
21~22	就職活動用サイトの制作③ デザイン制作	企画書・ムードボードを元にしたデザイン制作	

23~ 24	就職活動用サイトの制作④ デザインフィードバック	デザインフィードバック・修正		
25~ 26	就職活動用サイトの制作⑤ コーディング	HTML・CSSの制作		
27~ 29	就職活動用サイトの制作⑥ コーディングフィードバック	コーディングフィードバック		
30	就職活動用サイトの制作⑦	サイト完成・提出		
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	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とする。

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画	地域デザイン学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2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	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ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	色の働き 色彩と生活	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する	
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する	
3	PCCSトーン	PCCSトーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する →ヒュー (Hue) & トーン (Tone) の区別 →トーンの意味と分類 →トーンのイメージ →トーンの記号	
4	PCCSトーン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PCCSトーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する</li> <li>→ヒュー (Hue) &amp; トーン (Tone) の区別</li> <li>→トーンの意味と分類</li> <li>→トーンのイメージ</li> <li>→トーンの記号</li> <li>・色の分類と三属性 (前回分) の振り返り</li> <li>・確認→過去問題の解答・解説</li> </ul>	
5	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する (同一色相、隣接色相、類似色相、中差色相、対照色相、補色色相) ②トーンを手がかりにした配色を理解する (同一トーン・類似トーン・対照トーン)	
6	色彩調和③	配色の基本的な技法を理解する 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	
7	色彩調和 (まとめ)	配色の確認・復習	

8	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		
9	色対比	色の対比について理解する		
10	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		
11	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
12	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		
13	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		
14	過去問題	●過去問題の解答 ●期末テスト範囲説明 →出題範囲 →振り返り		
15	前期期末試験	前期期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩検定公式テキスト3級編</li> <li>・色彩検定3級過去問題集</li> <li>・新配色カード 199a</li> <li>・配布プリント</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>課題・レポート</li> <li>授業態度</li> <li>期末試験</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>40.0%</li> <li>10.0%</li> <li>50.0%</li> </ul>	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
3D演習	地域デザイン学科/1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1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			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業で学んだショートカットやツールを試してみる</li> <li>・公式ドキュメントや動画を参考にする (YouTubeなど)</li> </ul>			
回	テーマ	内容	
1	Blenderの基本操作とインターフェース	Blenderのインストール方法 インターフェースの基本操作 (ビューの移動、ズーム、回転) 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	
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: ライトの配置 (主光、補助光、背景光) ライティングによる物体の見え方を確認</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> </ul>	
5	ベッドのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> <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</li> <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成し、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>		
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九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>		課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
アイデア発想法	地域デザイン学科/1年	2026/前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	必須		栄 秀樹
授業の概要			
脳のメカニズムを知る事で効率よくアイデア発想を行えるポイントを理解し、日々のトレーニングを続けて右脳を活性化する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アイデア発想の重要性・ポイントを知ることができる</li> <li>・小課題を通してアイデアが柔軟に発想できるようになる</li> <li>・期末試験で発想したキャラクターアイデアを紙粘土で立体化し着色する</li> </ul>			
実務経験有無		実務経験内容	
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして42年の実務経験	
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	写真(パイナップル)を見て発想	ひらめいたイメージを10案以上描く	
2	写真(照明スタンド)を見て発想	ひらめいたイメージを10案以上描く	
3	くずしのカタチ(ボトル&シューズ)	写真を見ながら1~4段階までくずし、最終段階でまとめる	
4	くずしのカタチ(アイボ&自由の女神)	写真を見ながら1~4段階までくずし、最終段階でまとめる	
5	くずしのカタチ(蝶&蛇口)+合体	二つの写真を見ながらそれぞれ1~3段階までくずし、最終段階で合体させて、今までに見た事がないカタチを創造する	
6	くずしのカタチ(猫&カメラ)+合体	二つの写真を見ながらそれぞれ1~3段階までくずし、最終段階で合体させて、今までに見た事がないカタチを創造する	
7	写真(楽器)を見てそれぞれのカタチに展開	写真(楽器)を見ながら14ジャンルのカタチに展開する	
8	写真(アイボ)を見てそれぞれのカタチに展開	写真(アイボ)を見ながら14ジャンルのカタチに展開する	
9	いやし、なごみ系のアイデア商品	いやし、なごみ系のアイデア商品を10案以上描く	
10	クールビズのアイデア商品	クールビズのアイデア商品を10案以上描く	
11	写真を見て言葉のイメージにあったオリジナルキャラクター制作	写真(やかん)を見て言葉のイメージにあったオリジナルキャラクターを10案以上描く	
12	前期期末試験	期末試験の実施と授業の振り返り	

13~ 15	オリジナルキャラクター制作	期末試験のキャラクターアイデアを紙粘土で立体化し、着色する（一部ベーシック・デザインの授業で制作）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 期末試験	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	地域デザイン学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2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7年営業職、広告代理店のディレクター・プランナーとして20年実務。現在も企画・広告・編集を行う。香川県デザイン協会理事、三木町観光協会理事、香川広告賞審査委員ほか、2021年12月より消費者庁新未来創造戦略本部客員アドバイザー		
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？	いろん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	AIとデザイン、ユニバーサル、サステナブル、SDGs	AIとデザインの関係について、地球環境や資源に配慮した最新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本的な考え方を学ぶ	
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の世界	

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
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「アート&amp;デザイン表現史 1800s-2000s」松田行正 左右社 (2022/3/7)</li> <li>・自作プリント</li> </ul>		期末試験 課題・レポート 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
映像デザイン基礎	地域デザイン学科/1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位 (30時間)	必須		金盛 沙織
授業の概要			
<p>グラフィックデザインの基礎知識を軸に、映像編集ソフト「Adobe Premiere」を用いた動画制作の基礎を習得します。</p> <p>単に操作を覚えるだけでなく、視聴者の視線を誘導するテロップデザインや、クリック率を意識したサムネイル制作など、静止画デザインのスキルを時間軸（映像）やマーケティング視点へと拡張させる手法を学びます。YouTubeやSNS広告など、デザイナーとして現代のクリエイティブ現場で即戦力となる「伝えるための映像編集」の実践を目指します。</p>			
授業終了時の到達目標			
<p>デザインスキルの映像への応用：平面構成の知識（タイポグラフィ・配色・レイアウト）を、動画内のテロップや図解デザインに正しく展開できる。情報の取捨選択と構成力の育成：映像素材を適切にカットし、BGMや効果音と組み合わせ、意図した情報をストレスなく伝える構成力を養う。実務ワークフローの理解：素材の整理から書き出しまで、効率的かつ正確な映像制作の標準的な手順をマスターする。</p>			
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	オリエンテーション・Premiereの基本	授業概要と進め方の説明。映像やPrについて+基本操作など	
2	テキスト・オーディオ・トランジション	テロップ・BGM挿入+リミックス・トランジションについて	
3	色調・エフェクト	色補正・簡単なエフェクト	
4	マルチカメラ	2カメラ以上の素材の対処法・ワイプ	
5	合成	クロマキー合成	
6	その他エフェクト	エフェクト応用編	
7	ショート動画を作ろう！	企画に基づき、動画に必要な素材収集、撮影、編集作業を行う。	
8	ショート動画を作ろう！	編集+プレビュー	
9	YouTube編集とサムネ制作	インタビュー動画の編集とサムネの作り方	
10	最終制作	企画に基づき、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。企画案提出。	
11	最終制作	編集	

12	最終レビュー	集大成として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。		
13~ 15	最終課題	最終課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初心者からちゃんとしたプロになる After Effects基礎入門		授業態度 課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト	20.0% 30.0% 40.0% 10.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
総合デザイン I	地域デザイン学科/1年	2026/前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位 (30時間)	必須		中田 忠志	
授業の概要				
トータルインテリア学科1, 2年生を混成の班に分け、コンセプトワーク、プラン、プレゼンという過程を経て制作物を作成する能力を養う				
授業終了時の到達目標				
1, 2年で協力しクオリティの高い制作物を作る 2年生はコンセプトワークや作業の手順等を伝えるとともに1年生の「良さ」を引き出し成果物に反映させる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		建築士・インテリアコーディネーターとして住宅・店舗の設計及びコーディネート現場での実体験をもとに実務に沿った教育を行う		
時間外に必要な学修				
物事を柔軟に捉えることができるよう習慣づける 実物の材料を見て触って知識を具体化し定着させる				
回	テーマ	内容		
1	班分け 課題発表①	班分けを発表し、アイスブレイク 課題発表 スケジュール発表 コンセプトワーク、エスキス、プラン		
2~ 4	プレゼン 制作	各班のプランをプレゼン 制作 (全員)		
5~ 11	課題発表②	課題発表 スケジュール発表 コンセプトワーク、エスキス、プラン 企画プレゼン (教員了承後)		
12	完成プレゼン	完成プレゼンテーションを行う		
13~ 15	実践課題			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイン系雑誌全般		授業態度 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
総合デザインⅡ	地域デザイン学科/1年	2026/後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位 (30時間)	必須		中田 忠志	
授業の概要				
学年の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力を養う 与えられた空間・予算内で常に新しい表現で感動を与えるモノを作る				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性や自主性を養い 自己表現することが出来る デザイン展の空間トータルデザインを考える				
実務経験有無		実務経験内容		
有		建築士・インテリアコーディネーターとして住宅・店舗の設計及びコーディネート 現場での実体験をもとに実務に沿った教育を行う		
時間外に必要な学修				
物事を柔軟に捉えることができるよう習慣づける 実物の材料を見て触って知識を具体化し定着させる				
回	テーマ	内容		
1	グループ顔合わせ 目標設定 課題発表①	頭の柔軟体操 半期の目標設定		
2~ 6	プランニング プレゼン 制作	テーマに沿った企画を考え意見交換を行いまとめる ※予算の感覚を身に付ける		
7	課題発表②	企画・提案 展示方法・学科としてできることについて		
8	プレゼンテーション	企画発表		
9~ 12	制作	素材、制作方法について話し合い・試作をしながら進める		
13~ 15	実践課題			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイン系雑誌全般		授業態度 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
地域デザイン実習 I	地域デザイン学科/1年	2026/前期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位 (90時間)	必須		西尾 通哲
授業の概要			
(インプット) 日本の地域デザインにおける事例を研究する デザイン思考およびデザインリサーチの基礎を習得する (批判的・論理的思考とアウトプット) 地域の課題を設定し、解決や改善のための企画・提案から実装(仮想実装を含む)にいたるプロセスまでを体験的に習得する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・現代日本社会における地域デザインの事例から傾向と対策を考えることができる</li> <li>・デザイン思考のフロー/プロセスを実際の課題解決に活用できる</li> <li>・各種デザインリサーチの手法を取捨選択し活用できる</li> <li>・独自の視点で課題設定ができる</li> <li>・包括的なプロジェクトの企画と運営に向けた準備ができる</li> <li>・チームで情報共有や協働ができる</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	建築設計や空間設計を軸にした地域でのイベントや活動に従事(プロジェクト・マネジメント):西尾		
時間外に必要な学修			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業時間外でも教科書から多角的な視点で学び取ろうとする姿勢</li> <li>・雑誌やウェブでの関連情報(デザインやまちづくり、地域にまつわる話題など)のキャッチアップ</li> <li>・学んだことをすぐに実践してみる姿勢</li> </ul>			
回	テーマ	内容	
1	授業オリエンテーション	授業概要の説明や、プロジェクト進行プロセスの説明、報告・共有方法など	
2~3	事例研究 リサーチの技法とツール	教科書掲載の事例研究①(読み込み、意見交換、まとめ) デザインリサーチの技法とツールの使い方(Google、Figma、Canva等)	
4~5	事例研究 デザイン思考ワークショップ	教科書掲載の事例研究② デザイン思考ワークショップを体験し必要なプロセスを習得する	
6~8	事例研究 フィールドワーク(校外実習)	教科書掲載の事例研究③ フィールドワーク(南原邸:垂水)訪問、デザインサーベイ(調査)	
9~11	探究プロジェクト①	フィールドワークから自らの問題意識で探究課題を設定、プロジェクト化し 解決に向けたリサーチや提案をまとめていく	
12~23	探究プロジェクト① チームディスカッションとフィードバック	チーム内で意見交換し、お互いの提案をブラッシュアップ、毎週の振り返り	
24	プロジェクト・レビュー(課題発表) 事例研究	各プロジェクトの報告とレビュー 教科書掲載の事例研究④	
25~29	事例研究 フィールドワーク	教科書掲載の事例研究⑤ フィールドワーク、デザインサーベイ	

30～ 32	探究プロジェクト②	フィールドワークから自らの問題意識で探究課題を設定、プロジェクト化し 解決に向けたリサーチや提案をまとめていく		
33～ 44	探究プロジェクト② チームディスカッションとフィードバック	チーム内で意見交換し、お互いの提案をブラッシュアップ、毎週の振り返り		
45	プロジェクト・レビュー（課題発表）	各プロジェクトの報告とレビュー 前期の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
おもしろい地域には、おもしろいデザイナーがいる：地域×デザインの実践（学芸出版社）		課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	30.0% 40.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
地域デザイン実習Ⅱ	地域デザイン学科/1年	2026/後期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位(120時間)	必須		西尾 通哲
授業の概要			
(インプット) フィールドワークやデザインサーベイなどを元に自らの体験から気付きを得る (批判的・論理的思考とアウトプット) 地域の課題を設定し、解決や改善のための企画・提案から実装(仮想実装を含む)にいたるプロセスまでを体験的に習得する			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・現代日本社会における地域デザインの事例から傾向と対策を考えることができる</li> <li>・デザイン思考のフロー/プロセスを実際の課題解決に活用できる</li> <li>・各種デザインリサーチの手法を取捨選択し活用できる</li> <li>・独自の視点で課題設定ができる</li> <li>・包括的なプロジェクトの企画と運営に向けた準備ができる</li> <li>・チームで情報共有や協働ができる</li> <li>・自らのプロジェクトを対外的に展示発表できる</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
有	建築設計や空間設計を軸にした地域でのイベントや活動に従事(プロジェクト・マネジメント):西尾		
時間外に必要な学修			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業時間外でも教科書から多角的な視点で学び取ろうとする姿勢</li> <li>・雑誌やウェブでの関連情報(デザインやまちづくり、地域にまつわる話題など)のキャッチアップ</li> <li>・学んだことをすぐに実践してみる姿勢</li> </ul>			
回	テーマ	内容	
1~2	探究プロジェクト③	自主フィールドワークから自らの問題意識で探究課題を設定、プロジェクト化し解決に向けたリサーチや提案をまとめていく	
3~16	探究プロジェクト③ チームディスカッションとフィードバック	チーム内で意見交換し、お互いの提案をブラッシュアップ、毎週の振り返り	
17	プロジェクト・レビュー(課題発表) 振り返り	各プロジェクトの報告とレビュー 振り返り	
18~28	フィールドワーク	フィールドワーク、デザインサーベイ	
29~32	探究プロジェクト④	フィールドワークから自らの問題意識で探究課題を設定、プロジェクト化し解決に向けたリサーチや提案をまとめていく	
33~47	探究プロジェクト④ チームディスカッションとフィードバック	チーム内で意見交換し、お互いの提案をブラッシュアップ、毎週の振り返り	
48	プロジェクト・レビュー(課題発表) 振り返り	各プロジェクトの報告とレビュー 振り返り	
49~60	デザイン展でのプロジェクト展示資料制作	各自のプロジェクトに即したツールや表現方法を用いて展示用の制作 (ポスター、映像、プロダクト、サービスデザイン、パネル展示、etc)	
教科書・教材		評価基準	評価率
※参考図書 おもしろい地域には、おもしろいデザイナーがいる:地域×デザインの実践(学芸出版社)		課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	30.0% 40.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅰ	地域デザイン学科/1年	2026/前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (30時間)	必須		森川 和哉

授業の概要

- ・これからの社会で求められる「課題設定力」「課題解決力」を探究学習を通じて養う。
- ・自身の「非認知能力」を客観的に把握し、目標とする「非認知能力」を養成する。

授業終了時の到達目標

- ・地域課題解決に、地域デザイン学科で学ぶデザイン領域が、どのように寄与するかを概観する。
- ・デザインという手法で導き出した「自分なりの答え」を発信する。

実務経験有無

実務経験内容

有

専門学校穴吹デザインカレッジ・専門学校穴吹ビューティカレッジ校長  
 専門学校穴吹コンピュータカレッジ・専門学校穴吹ビジネスカレッジ副校長  
 文部科学省事業「21世紀型専門人材の育成プログラムの開発と実証事業」事業担当  
 時間外に必要な学修

香川の地域資源リサーチ

回	テーマ	内容
1	オリエンテーション	地域デザイン学科で学ぶデザイン領域（グラフィック、空間、Web・SNS、動画）が、どのように地域課題解決に寄与するかを概観する。
2	自己診断と目標設定	非認知能力の自己診断を行う。得意な項目と不得意な項目を特定し「特にどの力を伸ばしたいか」という具体的目標を言語化する。
3	問いのタネを見つける	「課題設定力」の基礎となる「問いの立て方」を学ぶ。
4	香川の地域資源リサーチ	個人的な関心を地域社会へと接続する。深く掘り下げたい分野を選択し、現状の課題（後継者不足、ブランド認知度の低さ、若者の関心の乖離など）を予備調査する。
5	探究課題の確定と仮説構築	具体的かつ実践的な「探究課題」を設定する。
6	解決策のアイデア創出 (デザインの力による突破)	デザインを用いた解決策を考案する。
7	情報収集	確定した課題に対しどのような情報を集めるかを計画する。多角的な視点から情報を収集する。
8	整理分析	整理分析された情報に対し、デザインを用いた解決策を考案する。
9	プロトタイピングとブラッシュアップ①	考案したアイデアを形にする。
10	プロトタイピングとブラッシュアップ②	考案したアイデアを形にする。
11	探究活動の成果をプレゼンテーション資料にまとめる①	探究活動の成果をプレゼンテーション資料にまとめる。
12	探究活動の成果をプレゼンテーション資料にまとめる②	探究活動の成果をプレゼンテーション資料にまとめる。

13	プレゼンテーション演習	予備発表を行う。他者の発表を聞き、建設的な質問やアドバイスをを行うことで、相互に高め合う「共感性」と「批判的思考」を養う。		
14	プレゼンテーション	デザインという手法で導き出した「自分なりの答え」を発信する		
15	総括リフレクション	「伸ばしたい力」がどのように変化したか最終確認する。具体的なエピソードとともに自己の成長を共有する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
はじめての探究テキスト		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ	地域デザイン学科/1年	2026/後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (30時間)	必須		谷本 麻美
授業の概要			
<p>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、電話応対、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。</p>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・社会人としての基本的なマナー（挨拶、電話応対、ビジネスメールのやりとりなど）が身についている。</li> </ul>			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
社会人としての立ち振る舞いを意識し、普段から行動に気を配る			
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短く簡潔に自分の強みを伝える方法</li> <li>・エピソードを交えて説得力のある自己PR作成</li> </ul>	
3	自己PR作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短く簡潔に自分の強みが伝わる構成を考える。</li> <li>・エピソードを交えて説得力のある自己PRを作成する。</li> </ul>	
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)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・よく聞かれる質問に対して自分なりの答えを準備する。</li> <li>・デジタル履歴書を作成する。</li> </ul>	
6	面接準備②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・面接の流れ、第一印象の重要性、よく聞かれる質問の対策。</li> <li>・入退室マナー、面接官との会話の仕方を練習（応接室想定）</li> </ul>	
7	面接準備③ (模擬面接)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実際の面接に近い形で模擬面接を行う。</li> <li>・振り返りと改善点の洗い出し。</li> </ul>	
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今回まで学んできたことの総括。</li> <li>・就活フォローセミナーに向けての確認作業。</li> </ul>		
13	就活メールの練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メール送信・受信のポイント。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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
修了制作	地域デザイン学科/1年	2026/後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位 (70時間)	必須		谷本 麻美
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
		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			その他 「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とする