

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル基礎Ⅰ	グラフィックデザイン学科 /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。/着彩・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 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"> ・ IllustratorクイックマスターCC Windows&Mac ・ PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac ・ 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 		<ul style="list-style-type: none"> 課題・レポート 授業態度 	<ul style="list-style-type: none"> 70.0% 30.0% 	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
クライアントワーク I	グラフィックデザイン学科 /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		鈴木 友里恵
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブの基本原則や基礎概念を学ぶ ・班活動有。実際の職場でも発生する役割分担やスケジュール設定を行う。 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、クリエイティブの流れを体感する ・色や形を自分の意図に応じて作ることができる ・作品の意図を言葉で的確に説明する 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専門学校での広報活動、ウェディング専門の写真館に勤務後、デザイン会社でグラフィックデザイナー・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社を立ち上げ、その後独立。現在、アートディレクター・フォトグラファーとして活動。		
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	・オリエンテーション ・デザインプロセス	・授業内容の概要 ・デザインを行う工程やルールを知る	
2	クライアントワークの流れ	・クライアントワーク説明	
3~ 4	良い/ダサいを言語化	・収集したグラフィックから紐解き、要素を分解し「何が いいか」を考えるデザインを見て分析	
5~ 6	レイアウト再現	・見本をそのまま再現	
7~ 8	・情報整理 ・ターゲット別制作	・情報が多い素材を整理 ・ターゲット別設計	
9~ 10	課題①コンセプト	・課題説明、クライアントワーク/リサーチ方法 ・コンセプトを生み出す練習/発表	
11~ 12	課題①コンセプト	・課題説明 ・コンセプト思案	
13~ 14	課題②デザインの拡大	・コンセプト決定 ・お客様への周知拡大のデザインを検討、方向性決定	
15~ 16	課題②デザインの拡大	・方向性に基づき、カラーパレット決定、商品展開の資料 収集やまとめ、周知拡大の媒体決定 ・スケジュール確認 進行具合の確認	
17~ 18	課題③CI制作	・CIについて ・CIの制作方法	
19~ 20	課題③CI制作	コンセプトに基づき、CI制作	
21~ 22	課題③CI制作	プレゼンに向け各自制作	
23~ 24	課題④プレゼンテーション	・プレゼン/講評	
25~ 29	課題と解決策検討	・後期に向け、制作したコンセプト、CIをもとに「課題」 と「解決策」を考える	
30	まとめ	・総括	
教科書・教材		評価基準	評価率
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		授業態度 課題・レポート	15.0% 85.0%
			その他

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	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		出淵 光一
授業の概要			
<p>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。</p>			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・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			
<ul style="list-style-type: none"> ・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～ 2	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	
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	サムネイルのアイデアを具体化する	
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する	
11～ 14	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	
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する	
17～ 18	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）	
19～ 20	学内プレゼン	学内選抜会を行い、選抜者は完成させ応募する	
21～ 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～ 30	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dataを完成させ提出する （JAGDA）選抜者は、完成させ応募する	
教科書・教材		評価基準	評価率
<ul style="list-style-type: none"> ・過去の作品集 ・審査員の制作物及び書籍等に関する資料 ・今年度のテーマに関する書籍等 		課題・レポート 授業態度	50.0% 50.0%
			その他

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	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

- ・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
- ・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

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	・オリエンテーション ・思考の可視化とコンセプト設計	・授業内容の概要 ・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。
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関係性を体験する。
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。制約がいかに関与する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	共感覚的表現??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	フロッタージュによるテクスチャの発見とコラージュ	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採集（フロッタージュ）する。集めた素材をもとにコラ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
色彩計画	グラフィックデザイン学科 /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"> ・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 ・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 			
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"> ・色彩検定 (文部科学省後援) 3級 (6月) 合格 ・3級合格者は色彩検定2級 (11月) 合格も目指す 			
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 →トーン概念と分類 →トーンイメージ →トーン記号	
4	PCCS トーン	<ul style="list-style-type: none"> ・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 →トーン概念と分類 →トーンイメージ →トーン記号 ・色の分類と三属性 (前回分) の振り返り ・確認→過去問題の解答・解説 	
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"> ・色彩検定公式テキスト3級編 ・色彩検定3級過去問題集 ・新配色カード 199a ・配布プリント 		<ul style="list-style-type: none"> 課題・レポート 授業態度 期末試験 	<ul style="list-style-type: none"> 40.0% 10.0% 50.0% 	

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	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"> ・アイデア発想の重要性・ポイントを知る事ができる ・小課題を通してアイデアが柔軟に発想できる様になる ・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 			
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
		課題・レポート 期末試験	70.0% 30.0%
			その他

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	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"> ・「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 ・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 ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・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 				
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
・「アート&デザイン表現史 1800s-2000s」松田行正 左右社 (2022/3/7) ・自作プリント		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
コピー概論	グラフィックデザイン学科 /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

- ・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
- ・テキストでSNS、ホームページ、ブログ、動画でも活用できるWebライティングを理解する
- ・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

授業終了時の到達目標

- ・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
- ・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
- ・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

実務経験有無

実務経験内容

有

コピーライティング・プランニング・編集・Webサイト、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？	クリエイティブ表現に親しみを持ちつつ、Webを含めたコピーの種類、コピーの基礎を学ぶ
2	WebおよびSNSコピーの世界、コピーの基礎	グラフィックデザインで使用するコピーとWebやSNSで使うコピー・文章についての基礎・概要、コピーライターの仕事の手順
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、Webライティング	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ライティングの概要も学ぶ（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、SNSコピー、動画発想など	「1行コピー」の書き方、長文SNSコピー、動画発想でコピーを考える手法		
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
・自作プリント		期末試験 課題・レポート 授業態度	50.0% 30.0% 20.0%	

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	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
デジタル基礎Ⅱ	グラフィックデザイン学科 /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

- ・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。
- ・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。
- ・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。

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クセルレビュー。
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
・IllustratorクイックマスターCC Windows & Mac ・PhotoshopクイックマスターCC Windows & Mac ・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	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	
クライアントワークⅡ	グラフィックデザイン学科 /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		鈴木 友里恵	
授業の概要				
・前期内で制作したコンセプトやCIを基に、考えられる課題を考え、展開する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、クライアント制作の流れを体感する ・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 ・班活動になることでチームワークを学ぶ ・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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専門学校での広報活動、ウェディング専門の写真館に勤務後、デザイン会社でグラフィックデザイナー・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社を立ち上げ、その後独立。現在、アートディレクター・フォトグラファーとして活動。		
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	クライアントワーク体験	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒアリング→案を作る ・スケジュール確認、進行具合の確認 		
3~ 4	クライアントワーク体験②	同じ内容でターゲット変更		
5~ 6	フォント・色で印象操作	レイアウト固定で印象だけ変える		
7~ 8	情報整理チラシ	情報多め素材を整理して見やすくする		
9~ 10	キャッチコピー	キャッチコピーを考え、パターン制作		
11~ 12	制限デザイン	制約の中で考える		
13~ 14	ビジュアル主導デザイン	トリミング・配置・サイズだけで印象を変える		
15~ 16	情報の優先順位デザイン	見せたい順番を設計してレイアウトする		
17~ 18	ミニリアル案件①	クライアントから要件を聞き、実際に制作する		
19~ 21	ミニリアル案件②提案型デザイン	方向性違いで2案制作		
22~ 24	ミニリアル案件③クライアントワークまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼン/講評 ・総括 		
25~ 30	課題制作	最終課題再作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイン入門教室		授業態度 課題・レポート	20.0% 80.0%	

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	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	
2単位(60時間)	必須		出淵 光一	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・公募展などに応募し、入賞・入選を目指す ・広く見聞し、自分自身のデザインスタイルを考える 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・公募展で入賞・入選する ・自分のデザインでの目標が言える(1年次終了時点) ・自分のポートフォリオ用の作品が制作できる 				
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"> ・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		
1~2	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"> ・修了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
<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの作り方 ・過去の作品集 ・審査員の制作物及び書籍等に関する資料 ・テーマに関する書籍等 		課題・レポート 授業態度	50.0% 50.0%	

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	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		上出 栄治	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・「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 ・現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知る ・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 ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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） ・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 ・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 				
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、販促広告など経験するなど幅広い業種の企画経験あり			
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、読書もすること				
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"> ・修了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
<ul style="list-style-type: none"> ・前期グラフィックデザイン概論のテキストを使用 ・自作プリント 		期末試験 課題・レポート 授業態度	50.0% 30.0% 20.0%	

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	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・スケジュールリング	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
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%
			その他 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
映像デザイン基礎	グラフィックデザイン学科 /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。情報の取舍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て、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
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%
			その他

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	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"> ・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	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)	
2	立方体での基本モデリング (スイツセット)	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体を使ったモデリング ・マグカップの作成 ・お皿やドーナツを作成し、配置する方法 	
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"> ・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 	
4	テーブルのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱でテーブルを作成 ・平面でテーブルクロスを作成 ・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 	
5	ベッドのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体でマットレスと布団を作成 ・マットレスをコピーして、枠や脚を作成 ・物理演算を用いたシミュレーションで枕を作成 	
6	キャンドルとランプのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱とUVマップを使ってキャンドルを作成 ・ランプの土台とシェードを作成 ・ランプシェードを円柱で作成し、照明の要素を作成 ・照明の色温度で空間を演出 (電球色/昼白色/昼光色) 	
7	自転車のオブジェのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・頂点を動かしてフレームを作成 ・円でタイヤ、チェーン、サドルを作成 ・フレームを左右対称に配置し、フロントライトを作成 	
8	デスクセットのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体でデスクを作成 ・円でデスクチェアを作成 ・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 	
9	観葉植物と本のモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・観葉植物の葉を立方体で作成 ・葉をカーブに沿わせ、円柱で植木鉢を作成 ・立方体で本を作成 	

10	猫のキャラクターのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体を細分化して猫の顔を作成 ・体も細分化して作成し、顔と体を結合して完成 ・テクスチャペイントの確認 		
11	レンダリングと最終調整	<ul style="list-style-type: none"> ・レンダリングの基本設定 ・レンダリング画像の保存方法 ・最終調整を行い、プロジェクトファイルを完成させる 		
12	ライティングとカメラ設定	<ul style="list-style-type: none"> ・ライトの種類と配置方法 ・シーンに合わせたライティング設定 ・カメラの配置とアングル設定 		
13~ 15	最終課題 部屋のモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体で部屋の基本的な形を作成 ・平面とUV九でイルミネーション作成 ・今まで作成したファイルを配置 ・追加の家具作成 		
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】 https://book.impress.co.jp/books/1124101038		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
社会人基礎講座 I	グラフィックデザイン学科 /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

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。

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、電話応対、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

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	・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 		
14	電話対応の練習	<ul style="list-style-type: none"> ・電話の受け方・かけ方、ビジネスマナー ・伝えるべき情報、確認の方法 		
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"> ・基本的な礼儀作法(挨拶のタイミング、立ち振る舞い) ・礼儀を守ることの重要性 		
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	グラフィックデザイン学科 /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		佐々木 和郎	
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"> ・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 ・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 				
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
		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	「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とする

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバイジング	グラフィックデザイン学科 /2年	2027/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		
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・「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 ・演習では、課題→自分で制作→発表(説明)を行う 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・1限目は、テキスト(クリエイターがトラブルに直面した際の対処法や予防策)を手書きでまとめる ・「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 ・演習では、課題→自分で制作→発表(説明)を行う 			
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・編集業務を行う。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			
個人の趣味や好き嫌いとは別に、社会人としての知識の取り方を自分なりに意識すること			
回	テーマ	内容	
1~2	広告代理店就活対策 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方法	
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 → AIの活 用法、SNS分析	前課題発表の後、AIの現状について、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、生まれた町か住んでいる町 (自治体) の まちづくり・観光について課題整理から解決策を1シートに まとめる		
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		
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
「AIに選ばれ、ファンに愛される。変わる 生活者とこれからのマーケティング」 2025/12/21 佐藤 尚之 (著)		課題・レポート 授業態度	60.0% 40.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバイジング	グラフィックデザイン学科 /2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		上出 栄治
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・「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 ・演習では、課題→自分で制作→発表(説明)を行う 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・1限目は、テキスト(クリエイターがトラブルに直面した際の対処法や予防策)を手書きでまとめる ・「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 ・演習では、課題→自分で制作→発表(説明)を行う 			
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・編集業務を行う。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			
個人の趣味や好き嫌いとは別に、社会人としての知識の取り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②LP・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方法	
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 → AIの活用法、SNS分析	前課題発表の後、AIの現状について、SNS (x) のバズリ調査 (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、生まれた町か住んでいる町 (自治体) のまちづくり・観光について課題整理から解決策を1シートにまとめる		
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		
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
「AIに選ばれ、ファンに愛される。変わる生活者とこれからのマーケティング」 2025/12/21 佐藤 尚之 (著)		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	
GD演習	グラフィックデザイン学科 /2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		出淵 光一	
授業の概要				
・ 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				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 入賞・入選する 				
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"> ・ テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など ・ 課題について意識すること (時間中に完了できなかった作業を含む) 				
回	テーマ	内容		
1~2	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	スケッチ制作	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		
19~28	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		
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"> ・ 過去の作品集 ・ 審査員の制作物及び書籍等に関する資料 ・ 今年度のテーマに関する書籍等 		課題・レポート 授業態度	50.0% 50.0%	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	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		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	70.0% 30.0%	

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	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		谷本 麻美
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"> ・自分だけのオリジナルグッズができる ・地域性豊かなブランディング商品ができる ・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる 			
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			
普段からトレンドのアイテムや市販のグッズに意識的に目を向ける。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	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)	
3~ 4	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。	
5~ 6	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。	
7	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。	
8	グループワーク① 企業コラボグッズ制作	グループで世間のグッズ情報、ニーズ、市場調査	
9	グループワーク② 企業コラボグッズ制作	集めた情報をもとに、グループで案を出し合う	
10~ 11	グループワーク? 企業コラボグッズ制作	イメージデザイン、プレゼン資料制作	
12	グループワーク④ 企業コラボグッズ制作	グループごとにプレゼンテーションを行う	
13	最終課題①	テーマに基づいて各自作成	
14	最終課題②	テーマに基づいて各自作成	
15	最終課題③	グッズ展示会開催	
教科書・教材		評価基準	評価率
		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%
			その他

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	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		鈴木 友里恵	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインとアートの違いを学ぶ ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインとアートのそれぞれの役割や意味を理解する ・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 ・計画的に制作を進める推進力を身につける 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専門学校での広報活動、ウェディング専門の写真館に勤務後、デザイン会社でグラフィックデザイナー・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社を立ち上げ、その後独立。現在、アートディレクター・フォトグラファーとして活動。		
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"> ・授業内容の概要 ・60秒デザイン 		
3~ 4	自分ルール発見ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品を振り返り、「自分のクセ・パターン」を書き出す 		
5~ 6	課題①文字グラフィック	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のデザインのクセやパターンを知った上で、自分を表す一言をグラフィック化する 		
7~ 8	課題②テーマ制作	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のデザインのクセやパターンを知った上で、好きなもの/興味あるものをテーマに自由制作 		
9~ 12	JAGDA①	<ul style="list-style-type: none"> ・JAGDAの説明 ・テーマ発表、分析、コンセプト検討 ・データ制作 		
13~ 16	JAGDA②	<ul style="list-style-type: none"> ・データ制作 		
17~ 22	JAGDA③	<ul style="list-style-type: none"> ・ブラッシュアップ ・提出 		
23~ 24	課題③ジブン広告ポスター	<ul style="list-style-type: none"> ・自分を“何か”に例えて広告する 		
25~ 26	課題④表現遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ言葉を違う表現で3つ作る 		
27~ 28	課題⑤30秒で伝わるSNSバナー	<ul style="list-style-type: none"> ・一瞬で伝えるバナー制作 		
29~ 30	課題⑥テーマポスター	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマから“自分の方向性”でポスターを制作する 		
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。		授業態度 課題・レポート	15.0% 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	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"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・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 				
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		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				
社会人としてのマナー勉強、就職希望先企業の研究				
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		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・就職の手引き ・キャリアマップ 		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

作成者: 上出 栄治

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	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	
4単位 (60時間)	必須		上出 栄治	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト「価値づくりの教科書」を手書きでまとめる ・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 ・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 ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・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 				
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・編集業務を行う。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"> ・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
「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 授業態度	70.0% 30.0%	

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	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			
<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントを設定する ・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 ・ポスター、販促物の完成 ・会場設営も検討し、来場者を楽しませる 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・コンセプトを言語化し、実現できる ・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 ・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 ・計画的に制作を進める推進力を身につける 			
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			
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"> ・デザイン展用の作品作りの概要説明 ・進め方 	
2~ 4	コンセプト	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアント、制作物決定 ・ラフ制作 	
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"> ・データ制作 ・進行状況提出 	

21～ 24	デザイン展準備	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン展の会場レイアウトや装飾検討 ・データ制作、プリントアウト 		
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		
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。		課題・レポート 授業態度	85.0% 15.0%	

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	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				
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	70.0% 30.0%	

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	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		谷本 麻美	
授 業 の 概 要				
身近にあるものをより良いものにデザインし、こんなのあったらいいなと思うグッズを考え、キャラクターグッズやステーション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っ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"> ・自分だけのオリジナルキャラクターグッズができる ・地域性豊かなブランディング商品ができる ・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる 				
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				
普段からトレンドのアイテムや市販のグッズに意識的に目を向ける。 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	ハロウィングッズ制作①	ハロウィングッズのアイデアスケッチを10案以上描く		
2	ハロウィングッズ制作②	ハロウィングッズの制作		
3	ハロウィングッズ制作③ SXGコラボ①	<ul style="list-style-type: none"> ・ハロウィングッズの制作 ・ゲーム系グッズのアイデアスケッチを10案以上描く 		
4	ハロウィングッズ制作④ SXGコラボ②	<ul style="list-style-type: none"> ・ハロウィングッズ完成品の展示 ・ゲーム系グッズ制作 		
5	SXGコラボ?	ゲーム系グッズ制作		
6	SXGコラボ④	ゲーム系グッズ完成 (イベントで販売)		
7~ 11	立体物制作	立体作品制作		
12	講評会	1年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 実習・実技評価	40.0% 60.0%	

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	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		鈴木 友里恵	
授業の概要				
前期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"> ・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 ・作品制作を通して、データ制作～入稿の流れを体感する ・人に伝えるための工夫を考え、実行できる 				
実務経験有無				
実務経験内容				
有	専門学校での広報活動、ウェディング専門の写真館に勤務後、デザイン会社でグラフィックデザイナー・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社を立ち上げ、その後独立。現在、アートディレクター・フォトグラファーとして活動。			
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・文字組・レイアウトについ て	<ul style="list-style-type: none"> ・紙媒体について ・トンボや塗りたしについて ・文字組・レイアウトの基本ルールを知る 		
3～ 4	DM制作②色や文字のアウトライン・ 入稿データの作り方、用紙、特殊印 刷	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・文字のアウトライン化について ・入稿データを作る ・紙の種類やサイズ、折り、印刷方法、コストを知る 		
5～ 6	チラシ制作①<リデザイン>	・チラシの問題点分析 → 改善デザイン制作		
7～ 8	チラシ制作②	<ul style="list-style-type: none"> ・インフォグラフィック、地図制作について ・初稿提出 		
9～ 10	チラシ制作③	<ul style="list-style-type: none"> ・データ制作 ・2校提出 		
11～ 12	チラシ制作④	・データ制作、プリントアウト		
13～ 14	チラシ制作⑤	・プレゼン/講評		
15～ 18	パンフレット制作①	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明 ・コンセプト、レイアウト検討 		
19～ 22	パンフレット製作②	<ul style="list-style-type: none"> ・アイコン制作 ・初稿提出 		
23～ 24	パンフレット製作③	<ul style="list-style-type: none"> ・データ制作 ・2校提出 ・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。		授業態度 課題・レポート	15.0% 85.0%	

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	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)	選択		岡本 恭尚	
授業の概要				
<p>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。</p> <p>※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>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。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイン事務所でデザイナーとして経験を積み、その後フリーランスデザイナーとしてデザイン、イラストレーション制作に携わる。専門学校教員を経て、現在はアートディレクター・クリエイティブディレクター・デザイナーを兼任する。コンセプト立案から、クリエイティブに関わることを大切にしている。		
時間外に必要な学修				
・イラストレーションを描く習慣 ・イラストレーション、デザインの意味、コンセプトを考えながら観る訓練				
回	テーマ	内容		
1～2	導入 イラストレーション制作の基本	前期/後期の授業内容説明、自己分析、全体導入（イラストレーションとは、イラストレーションに関連する仕事を知る）、イラストレーション制作		
3～6	挿絵イラストレーションの制作	■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レーション制作を通して、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	■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 ラフ作成と提出、制作		
19～22	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 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 フィードバックを元にクオリティを上げる	ポスターイラスト発表と講評 フィードバックを元にクオリティを上げる		
27～30	似顔絵制作	相手に喜んでもらう似顔絵を描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・筆記用具、PCを持参 ・参考書 ※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。		課題・レポート 授業態度	60.0% 40.0%	

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	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)	選択		岡本 恭尚	
授業の概要				
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。				
授業終了時の到達目標				
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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイン事務所でデザイナーとして経験を積み、その後フリーランスデザイナーとしてデザイン、イラストレーション制作に携わる。専門学校教員を経て、現在はアートディレクター・クリエイティブディレクター・デザイナーを兼任する。コンセプト立案から、クリエイティブに関わることを大切にしている。		
時間外に必要な学修				
・イラストレーションを描く習慣 ・イラストレーション、デザインの意味、コンセプトを考えながら観る訓練				
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A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	■ビジュアルイラスト制作A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
・筆記用具、PCを持参 ・参考書 ※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。		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
グラフィックワーク I	グラフィックデザイン学科 /2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)	選択		鈴木 友里恵
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの特性を再確認し、応用する ・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 ・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 			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、クリエイティブの流れを体感する ・色や形を自分の意図に応じて作ることができる ・作品の意図を言葉で的確に説明する 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専門学校での広報活動、ウェディング専門の写真館に勤務後、デザイン会社でグラフィックデザイナー・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社を立ち上げ、その後独立。現在、アートディレクター・フォトグラファーとして活動。		
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"> ・授業内容の概要 ・デザインを行う工程やルールを知る 	
2	デザインについて	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインを学ぶポイント ・デザインのゴール 	
3~ 4	デザイン課題①_文字	<ul style="list-style-type: none"> ・文字によって変わる印象を見比べる ・文字加工 	
5~ 6	デザイン課題②_配色	<ul style="list-style-type: none"> ・バランスの良い配色 ・性別、年代別の配色 	
7~ 8	デザイン課題③_情報整理	<ul style="list-style-type: none"> ・情報量コントロール ・メリハリの付け方 	
9~ 10	ポスター制作①	<ul style="list-style-type: none"> ・コンセプトを複数案考える ・コンセプトを決定し、言語化する 	
11~ 12	ポスター制作②	<ul style="list-style-type: none"> ・<課題>イラストを使わないポスター制作 ・データ制作 	
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"> ・<課題>イラストを使うポスター制作 ・データ制作 	

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"> ・ 写真の選び方や使い方を知る ・ 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 		
23～ 24	写真を使った制作②	写真撮影の基礎（一眼・スマホ）		
25～ 29	写真を使った制作③	<ul style="list-style-type: none"> ・ 撮影データを取り込み、データ制作 ・ 初稿提出 ・ プレゼンテーション 		
30	まとめ	総括		
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	15.0% 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	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)	選択		鈴木 友里恵	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・質の高い表現創造を模索する姿勢 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専門学校での広報活動、ウェディング専門の写真館に勤務後、デザイン会社でグラフィックデザイナー・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社を立ち上げ、その後独立。現在、アートディレクター・フォトグラファーとして活動。		
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 ・パッケージデザイン①	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容の概要 ・課題に合わせたコンセプト設定 		
3~ 4	パッケージデザイン②	<ul style="list-style-type: none"> ・コンセプト設定 ・形状検討 		
5~ 6	パッケージデザイン③	<ul style="list-style-type: none"> ・データ制作 ・初稿提出 		
7~ 8	パッケージデザイン④	データ制作		
9~ 10	パッケージデザイン⑤	<ul style="list-style-type: none"> ・プリントアウト ・組み立て、完成 ・まとめ/総評 		
11~ 12	・クライアントワークの流れ	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容の概要 ・クライアントワーク説明 		
13~ 14	クライアントワーク①	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒアリング方法 ・ヒアリングシート制作 		
15~ 16	クライアントワーク②	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントへヒアリング ・課題定義、解決策の検討 		
17~ 18	クライアントワーク③	<ul style="list-style-type: none"> ・ラフ制作 ・初稿提出 		
19~ 20	クライアントワーク④	<ul style="list-style-type: none"> ・複数のデザイン案の作り方 ・モックアップ制作 		
21~ 22	デザインガチャ課題	<ul style="list-style-type: none"> ・制作する条件の発表 ・条件をもとにデザイン制作 		
23~ 24	イケテナイデザイン → 神リデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・イケテナイデザインを制作 ・リデザインをする 		
25~ 30	最終課題制作	最終課題制作		
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。		授業態度 課題・レポート	15.0% 85.0%	

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	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)	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"> ・ Fusion 360を用いた基本的な3Dモデリング技術を習得する。 ・ 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。 ・ 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。 ・ 3Dプリントの基礎を理解し、実際に出力する。 				
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"> ・ とにかくFusion360に触ってみる。 ・ 自分のやってみたいことをYoutubeなどで調べる。 				
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	スライサーアプリについて	スライサーには？ (機能とインターフェース)		
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"> ・ 作品のモデリング ・ Blenderでサンプル画像をレンダリング ・ 3Dプリンターで出力 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料配布 ・ Youtube 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	
3D実務	グラフィックデザイン学科 /2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)	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"> ・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。 ・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。 ・「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。 ・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。 				
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"> ・グッズのアイデア出し ・自分のやってみたいことをYoutubeなどで調べる。 				
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"> ・作品のモデリング&3Dプリント ※卒業制作と連動可 ・各自の作品を発表・フィードバック 		
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	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)	選択		金盛 沙織

授業の概要

Adobe After Effectsを用いたモーショングラフィックスの基礎を習得します。静止画素材をベースに、シェイプアニメーション、テキストアニメーション、エフェクトの活用方法を学びます。特にグラフィックデザインにおいて重要な「動きの質（イー징）」や「情報の優先順位」を意識しながら、ショート動画制作を通じて、映像表現の基礎体力を養います。

授業終了時の到達目標

アニメーション原理の理解: キーフレームとグラフエディターを使いこなし、物理法則に基づいた心地よい動きを表現できる。

デザインデータの運用能力: Ai/Psデータをレイヤー構造を保ったままAEへ展開し、効率的な制作フローを構築できる。

複合的な映像構成: テキスト、シェイプ、エフェクト、調整レイヤーを組み合わせ、意図に応じた視覚演出ができる。

制作完遂力の育成: 企画から素材調達、編集、書き出しまでの一連の工程を経験し、成果物をポートフォリオとして形にできる。

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、広告動画・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こと。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+映像やAeの基本操作+書き出しまで
3~4	シェイプの応用・親子付け・パスのトリミング・グラフエディター	シェイプアニメーションを制作する 速度のコントロール・モーションの変化
5~6	エフェクトの活用	エフェクトの組み合わせ・トラックマット
7~8	テキストアニメーション	複雑なテキストアニメーションを作る
9~10	パペットアニメーション	パペットツールを使い変形アニメーションを作る
11~12	ロトブラシ	素材から被写体を切り抜く
13~14	実践! 15秒ショート広告を作ろう	お題に沿ってショート広告を作る
15~16	実践! 15秒ショート広告を作ろう2	制作・発表
17~18	さまざまな演出を知る	エフェクト応用

19～ 20	イラレデータを動かす	イラレやpsdデータをAeに取り込んで動きをつける 動くバナー制作		
21～ 22	実践！イラストのみで商品紹介動画 制作	イラストアニメーションを作る		
23～ 24	実践！イラストのみで商品紹介動画 制作	制作・発表		
25～ 26	前期最終制作	前期で習ったものを掛け合わせて30秒動画の制作 構成案・マーケティングを意識		
27～ 28	延期最終制作	デザイン性も重視しつつずっと見たくなるような動画作り		
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
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
DTV応用Ⅱ	グラフィックデザイン学科 /2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)	選択		金盛 沙織

授業の概要

前期で培った基礎技術を応用し、VFX（視覚効果）や3D空間での演出、実写合成といった高度なテクニックを学びます。
 個人制作に留まらず、グループワークによるプロモーションムービー制作を通じて、他者との協調やディレクションを経験します。
 さらに、単なる「動くデザイン」を超え、マーケティング戦略に基づいた構成案や絵コンテの作成など、クライアントワークを意識した論理的な映像制作の実践を目指します。

授業終了時の到達目標

高度な視覚表現の習得: 3Dカメラ、トラッキング、VFXなどの技術を駆使し、奥行きや臨場感のある映像を制作できる。
 グループ制作における役割理解: チーム内でのコミュニケーションを通じて、企画意図の共有や素材管理、ブラッシュアップのプロセスをマスターする。戦略的な構成力の育成: ターゲットや目的に応じたマーケティング視点を持ち、絵コンテ段階から論理的に映像を設計できる。
 プレゼンテーション能力の向上: 自らの制作意図や工夫した点を論理的に言語化し、第三者に対して説得力のある説明ができる。

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・3Dレイヤー・カメラ	後期の授業概要、3Dテキスト・カメラについて
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の基礎。
5~6	PVを作ろう! グループワーク	とある謎解きゲームをみんなで解き理解を深めてから、そのゲームのプロモーションムービーを作る。企画案提出。
7~8	PVを作ろう! グループワーク	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	PVを作ろう! グループワーク	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	AIと動画について (著作権など)	AIを使った動画や、動画に関連する著作権問題などのワークショップ
15~16	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。
17~22	最終制作	編集
23~24	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。
25~30	卒業制作	卒業制作作品の制作

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
Webデザイン応用	グラフィックデザイン学科 /2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)	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 ・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 ・フアビコン、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	
29~ 30	ランディングページの作成⑦	・完成サイトのプレゼンテーション ・前期振り返りと後期準備	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%
			その他 「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	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)	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"> ・他者と協力してサイトを完成させられることができる ・クライアントの要望に合わせたサイトが制作できる 			
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"> ・完成プレゼンテーション ・振り返り 	
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"> ・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
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%
			その他 課題・レポートは 課題の提出率を、 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

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	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)	選択		梅澤 緋沙子
授業の概要			
最初に、ITツールやDXの基礎知識、Webリテラシーを身につけたうえで、生成AIやCanvaなどの制作ツールを使いながら「作る・伝える」ための基礎力を養う。その後、マーケティングにおけるWebの基本的な手法や活用のしかたを学ぶ。特にSNSマーケティングを中心に、消費者行動の考察や分析を踏まえた投稿設計、SNSを使った発信の実践、そして運用結果の振り返り方を身につける。			
授業終了時の到達目標			
WebマーケティングおよびSNSマーケティングに関する基本知識を習得している。 各SNSの特性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適切な施策を検討できる。 デザインスキルを活かした投稿設計から、実際の運用、解析レポート作成までの一連の実務プロセスを遂行できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	ビジネス現場を題材とした「クライアントワーク」を実施し、SNSの戦略立案から運用までを実践的に経験		
時間外に必要な学修			
SNSプラットフォームに日常的に触れることで以下を考えてみてください。 ・いまどのような話題が盛り上がっているのか（トレンド） ・フィードを流し読みする中で、自分の手が止まった投稿に対し、「なぜ目に留まったのか（ビジュアル、配色、構図）」、「なぜ保存したくなったのか（情報の有益性、共感）」 ・リンククリックや購入、来店など、自分が具体的な行動を起こした投稿をストックし、そこにはどの			
回	テーマ	内容	
1	ITツールやDXの基礎知識	DX（デジタルトランスフォーメーション）の本質を理解し、現代のビジネスに必須なクラウドツールの全体像を把握する。	
2	著作権などのWebリテラシーの基礎	Web上の情報の権利関係を理解し、情報の真偽を見極める力を身につける。	
3	AI活用について（Googleサービス中心）	生成AI（Geminiなど）の基本特性を理解し、Googleの各種サービスと連携させた効率的な作業術を習得する。	
4	Canvaデザイン基礎練習	Canvaの基本操作をマスターし、ノンデザイナーでも整ったデザインが作れるデザインツール『Canva』の操作方法を取得する。	
5	Canvaで制作物を作ってみよう	これまでのIT知識・リテラシー・AI活用を総動員し、実用的な制作物を完成させる。	
6	Webマーケティングとは	マーケティングの本質（売れる仕組みづくり）や歴史、Webで成果を出すための方程式（PDCAサイクル）を学ぶ。	
7	SNSマーケティングの概要①	SNSの成り立ちや、Webサイト（ストック型）とSNS（フロー型）の役割の違い、相乗効果について理解を深める。	
8	SNSマーケティングの概要②	主要SNSのユーザー層や特徴を比較し、KGI/KPI設定や炎上対策を含む危機管理の基本を習得する。	
9~10	演習（現状把握・情報収集）	実例やクライアントワークを用い、対象となるビジネスの強みや課題を抽出するためのヒアリングや情報収集に取り組む。	

11	SNS投稿設計と準備	ペルソナ設定や競合調査に基づき、コンテンツ案（静止画・動画）の作成と投稿スケジュールの策定を行う。		
12	SNS運用の実践①	設計に基づきSNS（Instagram等）で対象物の世界観を伝えるプロフィールの設定や実際の投稿を開始する。		
13～ 14	SNS運用の実践②	定期的な投稿運用と並行してインサイト機能を確認し、反応の良い投稿と要改善な投稿の傾向をリアルタイムで把握しエンゲージメントを高める運用を継続する。		
15	まとめ／振り返り	後期に向けて前期を振り返る		
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。 ・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。		課題・レポート 実習・実技評価 授業態度	40.0% 50.0% 10.0%	

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	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)	選択		大石 永津子

授業の概要

前期に取り組んだSNS施策を、Webマーケティング全体の流れの中でどう活かすかを学び、自分たちが作ったWordPressサイトの成果をさらに伸ばす方法を身につける。サイトを「見えない店舗」と考え、SEOやWeb広告で人を集める方法から、GA4やサーチコンソールを使ったデータの見方、ユーザー行動の把握までを実践する。数字をもとに課題を見つけ、デザインや導線の改善につなげるPDCAの進め方を学ぶ。

授業終了時の到達目標

各種Web広告とSEOの特徴を理解し、目的に沿った集客方法を考えられるようになる。
GA4の基本を理解し、データからユーザー属性や行動を客観的に読み取れるようになる。
アクセス解析結果から課題を見つけ、根拠のあるデザイン・導線の改善提案ができるようになる。

実務経験有無	実務経験内容
有	各自が運営するWordPressサイトを題材に、戦略立案から計測、分析、改善提案までの一連のプロセスを実践的に経験

時間外に必要な学修

? 自サイトのデータ確認: GA4やサーチコンソールを日常的に開き、アクセス数や流入キーワードなどの変化を確認する習慣をつける。
? 他サイトの動きの観察: 自分が検索や広告からサイトに訪れたとき、どんなキーワードで来たのか、どのように行動を促されたのかを意識して見てみる。

回	テーマ	内容
1	Webマーケティングの全体像	前期の復習とともに、集客から目標達成に至る全体像について学ぶ。
2	アクセス解析について	サイトを「見えない店舗」に例え、ユーザーの行動を数値として可視化し現状を把握する重要性和PDCAサイクルの回し方を学ぶ。
3	GA4の設定と集客検討	各自のWordPressとGA4, Googleサーチコンソールを設定。また、自サイトへの集客の戦略をたて実践し、アクセス解析の授業までにデータ収集をする。
4	SEO対策①	SEOの基本と内部対策について学ぶ。
5	SEO対策②	キーワードプランナーによるキーワード戦略やコンテンツSEO、Googleサーチコンソールの活用方法を学ぶ。
6	Web広告について①	広告の種類を知ると共に、SEOで学んだキーワードの考え方を応用し、検索意欲の高い層に届くリスティング広告の仕組みと広告クリエイティブを習得する。
7	Web広告について②	ディスプレイ広告やSNS広告の特性を学び、ターゲットへ訴求する広告クリエイティブを習得する
8	GA4の基礎知識(用語・指標)	GA4の基本的な操作や主要用語について理解をする。

9	GA4を使ったアクセス解析の基礎	Googleが提供するデモサイトを使い、ユーザー属性や行動の見方を学ぶ。実際のデータ（数値）をもとに仮説を立てたり分析する基本的な方法を身につける。		
10	アクセス解析実践①	自サイトに設定したGA4で蓄積された実際のデータを見ながら、どのようにユーザーがサイトを利用しているのかを読み取る力を身につける。		
11	アクセス解析実践②	前回の解析結果をもとに、デザインや導線のどこに課題があるかを見つけ出し、改善の方向性を考える。		
12	まとめ／振返り	総括・まとめ		
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
以下を持参してください。 ・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。		課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	40.0% 10.0% 50.0%	