

科目名	授業名	担当教員
デザインシンキング	デザインシンキング	渡邊 勝則
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
デザイン思考の共同作業によるプロセスから想像意欲・発想を基に、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。デザインプロセスから学んだ新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン思考のプロセスに沿った授業構成。文化や顧客のニーズについて分析し、共感する。共有しあった意見から課題やニーズを抽出し、その際に発生した問題を整理し、コンセプトを確立定義する。コンセプトをアイデアを出し、試作を繰り返し、ユーザーテストを行い、文化にあう商品やサービスのブラッシュアップを行います。		
授業終了時の到達目標		
【到達目標】 デザイン思考から学ぶ、プロセスとコミュニケーションデザインの習得：課題を発見し解決するための企画書のまとめ方からデザインプランまでを習得する。また、総合的なデザイン表現（企画からデザイン）の組み立てから見せ方までを習得することを目指します。【専門知識スキル】 デザイン思考を学ぶことで商品企画から販促までトータルにデザインを習得。→デザイン社会で役にたつ。【社会人基礎力】：1. 考え抜く力（・課題発見力 ・計画力 ・想像力） 2. 前に踏み出す力（・主体性 ・働きかけ力 ・実行力） 3. チームで働く力（・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力）		
回	テ ー マ	内 容
1	＜オリエンテーション＞ デザインプロセスについて デザイン思考のプロセスとデザインの現場について	＜ユーザーを理解する、テーマ設定＞ グループより毎週ファシリテーターを決め、チームの紹介、商品の共有化をおこなう。 ・ユーザーは誰か？この商品のサービスは何か？ユーザーは
2	＜コンセプトの立案＞ ・ターゲットの明確化とイメージ（世界観）を作り、ポジショニングマップを行う。 ・ユーザーとのコミュニケーションデザイン。	＜プラン作成＞ ・解決のためのキーワードを出してみる。 ・課題とキーワードを共有し、ディスカッションをする。 テーマをあげて、コンセプト、ストーリーを描いてみよう
3	＜コンセプトの立案＞ ・ターゲットの明確化とイメージ（世界観）を作り、ポジショニングマップを行う。 ・ユーザーとのコミュニケーションデザイン。	＜プラン作成＞ ・解決のためのキーワードを出してみる。 ・課題とキーワードを共有し、ディスカッションをする。 テーマをあげて、コンセプト、ストーリーを描いてみよう
4	＜アイデア出し、モデル化＞ ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	＜アイデア抽出、デザインワーク＞ ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
5	＜アイデア出し、モデル化＞ ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	＜アイデア抽出、デザインワーク＞ ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
6	＜アイデア出し、モデル化＞ ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	＜アイデア抽出、デザインワーク＞ ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
7	＜アイデア出し、モデル化＞ ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	＜アイデア抽出、デザインワーク＞ ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
8	＜アイデア出し、モデル化＞ ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	＜アイデア抽出、デザインワーク＞ ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を

回	テ ー マ	内 容
9	<アイデア出し、モデル化> ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	<アイデア抽出、デザインワーク> ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
10	<アイデア出し、モデル化> ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	<アイデア抽出、デザインワーク> ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
11	<アイデア出し、モデル化> ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化（見える化）。	<アイデア抽出、デザインワーク> ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事を
12	<ブランド価値を生み出す> ・ブランド化、商品化	<デザインワーク> ・試作、プロトタイプ確認後、市場化に向けたデザイン制作 ・ロゴタイプ、パッケージデザイン、広告、販促物、販路計画.....
13	<ブランド価値を生み出す> ・ブランド化、商品化	<デザインワーク> ・試作、プロトタイプ確認後、市場化に向けたデザイン制作 ・ロゴタイプ、パッケージデザイン、広告、販促物、販路計画.....
14	<ブランド価値を生み出す> ・ブランド化、商品化	<デザインワーク> ・試作、プロトタイプ確認後、市場化に向けたデザイン制作 ・ロゴタイプ、パッケージデザイン、広告、販促物、販路計画.....
15	<発表> ・プロセス	<プレゼンテーション> ・プロセスに沿った企画から商品、パッケージ、広告を発表する
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。但し、出席率が８０％に満たない場合、課題提出がされていない場合は単位を認めない。 【評価項目（評価の方法）】 ：企画、アイディアー20%、 クリエイティブー40%、 授業に対する姿勢ー２０%、個ー10%、その他ー10%。		
その他		
【受講ルール等】 指定された場所へ必ず提出、後日提出は受け取らない。（指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日以前に提出。）企画書及び作品は必要に応じその枚数（部数）を出力・製本して提出。		

科目名	授業名	担当教員
ビジュアルデザインⅠ	ビジュアルデザインⅠ	渡邊 勝則
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
それぞれ与えられた課題を手書きアナログを意識しヴィジュアルを作成。PC用ソフト イラストレーター、フォトショップを用いて目を引くビジュアルデザインを行うことをことを目的とする。競合他社に差をつける、アピール上手で効果の高いビジュアル表現を学ぶことを目的とする。また、国際的なコンペティションに参加することで、自分の現在の实力を知る。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。1. 現代のビジュアルデザインの重要性。ビジュアルデザインとは？！ 目を引くビジュアルデザインとは？！ 記憶に残るビジュアルテクニックを学びます。 例) ピカソに学ぶ。青の時代と赤の時代。企画力と構成力、アイディア、ヒントを学ぶ。		
授業終了時の到達目標		
1. 消費者にしっかり見てもらえる、記憶に強く印象付けることができる作品を習得する 2. 考え抜く力（・課題発見力 ・計画力 ・想像力 ・ユーモア） 3. 前に踏み出す力（・主体性 ・働きかけ力 ・実行力） 、4. チームで働く力（・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力 ・規律性 ・ストレスコントロール力）		
回	テ ー マ	内 容
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明（30分） 【オリエンテーション】この授業の目的と意味を伝える。・ヴィジュアルデザインの表現の重要性。・ポスターデザインと広告デザインとの違い。・ミーティング（次回の講義について）。テーマ	目を引くビジュアルデザインの重要性をプロジェクターを使用して解説をします。ポスターデザインとは！視覚を刺激する。ユーモアで伝える。違和感を与える。驚かせる。ビジュアルについて説明をします。また、1年生で学んでいない印刷に関してもポスターの制作工程として説明をします。ポ
2	【印刷用紙について】先週のオリエンを含めて、テーマにそったアイデアを計画する。そのために、最終仕上げによるポスター用紙について	特殊印刷を考えた印刷用紙を学びます。学校近くの平和紙業（ヴェラム）に移動して紙の知識を学びます。どの印刷には使用できる紙なども含めて。
3	【アイデア】テーマにそったアイデアを計画する。そのためには、デジタル印刷工程を学び、終着点を創造しアイデアを考える。	デジタル入稿の際の印刷工程を学びながら、データの作成方法、仕上げイメージを考えながら学生に指導していきます。
4	【アイデア】テーマにそったアイデアを計画する。2案	視覚、ユーモアを与えるビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。ラフデザインを制作。
5	【アイデア】テーマにそったアイデアを計画する。2案	2つの感情（赤と青）。ビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。ラフデザインを制作。
6	【デザイン】 ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	メインヴィジュアルは手書きを中心に制作を進めます。
7	【デザイン】 ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	メインヴィジュアルは手書きを中心に制作を進めます。
8	【デザイン】 ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	メインヴィジュアルは手書きを中心に制作を進めます。

回	テ ー マ	内 容
9	【デザイン】 ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	メインヴィジュアルは手書きを中心に制作を進めます。
10	【デザイン】 ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	メインヴィジュアルは手書きを中心に制作を進めます。
11	【デザイン】 ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	メインヴィジュアルのチェック。
12	【デザイン】 ポスターデザインのタイポグラフィについて	メインヴィジュアルとタイポグラフィの関係性。フォントとレイアウト
13	【デザイン】 ポスターデザインのタイポグラフィについて	メインヴィジュアルとタイポグラフィの関係性。フォントとレイアウト
14	印刷工程の確認。レイヤー分けの必要性を学ぶ。	2週目に紙を学んだ事に対し、特殊印刷の工程を再確認し、デザインデータを作成する。B1データをA4データに変更し印刷会社に入稿までを学びます。また、デジタルプリントとしてB1 1点もデジタルプリント会社に入稿します。
15	<発表>	B1 2点（1点は原寸、1点は縮小特殊印刷）を発表
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 見るものを引き込み、興味をとらえ、明確にコミュニケーションする必要を理解し、色づかい、形、そしてすべての要素が、全体として調和のとれたものを総合的にデザインができているのかを評価する。 【評価項目（評価の方法）】：授業態度、作品が提示するレベルに達しているかなどをを総合的に判断し評価する。		
その他		
【受講ルール等】：他の学生とは異なった表現力であり個性を重んじる。基本的なプレゼンテーションはプロジェクターを使用し、最終的な媒体は現物を提出する。		

科目名	授業名	担当教員
エディトリアルデザイン(InDesign)	エディトリアルデザイン(InDesign)	山田 綾乃
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
InDesignの基礎を学びながら、ページ編集からインタラクティブPDFまで幅広いInDesignの使い方を学ぶ。美しい写真のセレクトからエディトリアルに重要な見やすいフォント選びやレイアウトなどを学び作品を制作をする。ページ編集の基礎を学び、就職時の面接に不可欠な、魅力ある作品が作れるようになることを目的とする。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。InDesignとIllustratorの違いを学び、制作物によってソフトを使い分けるノウハウを習得する。二つのソフトを使い分け、デジタル要素も含めて学び、制作物の幅を広げより魅力的な作品を作り上げる力を習得していく。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：InDesginを使用することでより幅広いデザインを効果的・効率的に制作できることを目標。フォントの大きさや写真データの扱い方、色について習得していく。【社会人基礎力】：主体性、働きかけ力、実行力。		
回	テ ー マ	内 容
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分） (2)オリエンテーション	この授業の目的と意味を伝える。 ◎InDesignとは ◎InDesignでできること、illustratorとの違いを考える
2	(1)InDesignでチラシ制作01	InDesignの操作方法を知るためにA4サイズのチラシ製作する。◎InDesignでドキュメントを作成できるようにする。参考 https://www.adobe.com/jp/learn/indesign/web/beginners-tutorial-1
3	(2)InDesignで雑誌ページ制作01	マスターページ、ページ番号、複数ページの編集の仕方を習得する。参考 https://www.adobe.com/jp/learn/indesign/web/beginners-tutorial-2?playlist=/content/help/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-
4	(2)InDesignで雑誌ページ制作01	マスターページ、ページ番号、複数ページの編集の仕方を習得する。参考 https://www.adobe.com/jp/learn/indesign/web/beginners-tutorial-2?playlist=/content/help/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-
5	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作	自分自身の本を1冊製作していく。複数ページの製作の流れやまとめかたを考える。
6	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作	ラフ確認後、ページ制作へ。
7	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作	ラフ確認後、ページ制作へ。
8	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作	ラフ確認後、ページ制作へ。

回	テ ー マ	内 容
9	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作 ◎中間確認	製作段階で中間確認。 マスターやページなど全て使用しているか確認
10	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作 中間確認からのブラッシュアップ	中間確認からフォーマットやデザインをブラッシュアップする。 ページ製作
11	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作 中間確認からのブラッシュアップ	中間確認からフォーマットやデザインをブラッシュアップする。 ページ製作
12	(3)InDesignで『My AtoZ』を製作 最終確認	最終確認。本として成り立つか、データ不備などないか全て確認 入稿の準備をする
13	(3)InDesignで『My AtoZ』PDF化する	インタラクティブPDFの動作方法を学ぶ 参考URL: https://www.adobe.com/jp/learn/indesign/web/indesign-create-interactive-pdf?playlist=/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/topics/interactiv
14	(3)InDesignで『My AtoZ』PDF化する	インタラクティブPDFの動作方法を学ぶ 参考URL : https://www.adobe.com/jp/learn/indesign/web/indesign-create-interactive-pdf?playlist=/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/topics/interactiv
15	プレゼンテーション	インタラクティブPDFで発表
教科書・教材		
Adobe InDesignチュートリアル (1.チラシをつくる方法/2.複数ページのレイアウト/3.マスターページの使い方)		
予習・復習		
各授業で指示する		
評価項目（評価の方法）		
授業態度、提出物		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
イラストテクニック	イラストテクニック	馬場 陽子
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
イラストレーションとは何か、デザインの中での役割と様々な作風に触れることで、オリジナリティとその必要性を理解する。それぞれの画材の特性を理解・習得し、制約の中で伝えたい表現を一定のスピードで進行出来る技術を養う。手描きの手法を中心とした、ビジュアルデザインにおけるイラストレーションテクニックを習得。制作可能な表現の種類を増やす。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。イラストレーション制作で必須の基礎画力（形、立体感、着色）の演習に始まり、後のデザイン作業で要望に沿った画材と描き方を選択できるよう、数を重ねることで作風（世界感）を揃えたイラストレーションを制作する。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：デザインにおけるイラストレーションの役割を説明できる。画材の特性を活かした基礎画力の習得。一定のスピードで必要な形が描ける。制約の中でオリジナリティを意識した、イラストレーションの理解。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。		
回	テ ー マ	内 容
1	(1)自己紹介。(2)イラストレーションって何？ビジュアルデザインの中でのイラストレーションの役割と魅力について。(3)課題1:色鉛筆演習。	ものの正確な形と立体感の表現・演習。デッサンで習得した技術をベースに、色鉛筆を使って身近な人工物を描く。 一定のスピードで形をとり、必要な場所に影をつけるスキルを習得する。 【持参物】鉛筆セット、練りゴム、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
2	(1)形と着色の修正ポイント、加筆部分の確認(2)課題1:色鉛筆演習。	「完成」の状態をイメージして形や色の微調整方法を学ぶ。 一定のスピードで形をとり、必要な場所に影をつけるスキルを習得する。 【持参物】鉛筆セット、筆記用具、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック、トレーシングペーパー
3	課題1:色鉛筆演習。	制作工程を振り返りながら、最終的な描きこみ、密度を上げて完成させる。 一定のスピードで形をとり、必要な場所に影をつけるスキルを習得する。 【持参物】鉛筆セット、筆記用具、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
4	(1)コラージュ技法について(2)課題2:マチエールで魅せるシリーズとしてのイラストレーション制作。雑誌を想定したシリーズとしてのイラストレーションを制作する。	著作権について学ぶ。様々な素材を用いてコラージュで表現するイラストレーションの種類を知る。 原画のサイズについて理解する。必要な素材作り。 【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケント
5	課題2:コラージュを使ったシリーズとしてのイラストレーション制作。	既存の雑誌をもとにオリジナルの表現としての星座イラストを進める。ラフ案作業。 【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋
6	課題2:コラージュを使ったシリーズとしてのイラストレーション制作。	ラフ案作業から各自のイラストレーションに合ったコラージュ素材の収集、構成作業。 【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋、各
7	課題2:コラージュを使ったシリーズとしてのイラストレーション制作。	各自のイラストレーションに合ったコラージュ素材、構成、データ作業。 【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋、各自任意の素材
8	課題2:コラージュを使ったシリーズとしてのイラストレーション制作。	12点の星座イラストを完成させる。プレゼンテーションと振り返り。 資料をもとにオリジナルの表現としてのコラージュを使ったイラストを仕上げる。 【持参物】筆記用具、原画、作品

回	テ ー マ	内 容
9	(1) 説明のためのイラストについて。(2)課題3:説明の為のカット制作。	商品の使用説明等に使われる、写真や文字だけでは分かり難い部分をイラストで表現する。 必要な素材(画像、スケッチ)を短時間で収集する。視認性を検証して他人から見た「分かりやすさ」を理解する。
10	(1)完成に向けてテイスト(線の太さ・表現方法)の確認。(2)課題3:説明の為のカット制作。	資料をもとに同じテイストのカットを数点仕上げる。プリントアウト→実際のサイズを意識して、細部がつぶれないよう最終調整を行う。持参物】 筆記用具、スケッチブック
11	課題4:動物をモチーフにしたLINEスタンプ、あるいはスポーツチームのマスコットキャラクター制作。	校外授業(予定)。動物園でスケッチとリサーチを行う。各自モチーフとなる動物のリサーチ(様々な角度のポーズと文字情報)を実際に足を運んで行う。オリジナルの表現方法に向けて、インターネットでは記載されていない特徴を収集する。
12	課題4:動物をモチーフにしたLINEスタンプ、あるいはスポーツチームのマスコットキャラクター制作。	コンセプトと表現方法の確認・決定、ラフ案作業。 【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、スケッチブック
13	課題4:動物をモチーフにしたLINEスタンプ、あるいはスポーツチームのマスコットキャラクター制作。	コンセプトと表現方法の確認、清書作業。テーマと商品サイズに合った最適な描き方・データ作成を習得する。 【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、スケッチブック
14	課題4:動物をモチーフにしたLINEスタンプ、あるいはスポーツチームのマスコットキャラクター制作。	コンセプトをデータ化する。清書作業。テーマと商品サイズに合った最適な描き方・データ作成を習得する。プレゼンテーションの準備。 【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、スケッチブック
15	課題4:動物をモチーフにしたLINEスタンプ、あるいはスポーツチームのマスコットキャラクター制作。	プレゼンテーションと振り返り。 希少動物をモチーフにしたLINEスタンプあるいはスポーツチームのマスコットキャラクターを完成させる。 【持参物】筆記用具、作品
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
各課題の必要な資料については授業外で収集する。授業内で提示する課題(もしくは提出物)について各締切日にあわせ提出できるよう授業外の時間でも制作を進めるようににする。		
評価項目(評価の方法)		
【評価の観点】:成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。 【評価項目(評価の方法)】:成果物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー20%。		
その他		
【受講ルール等】:資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。		

科目名	授業名	担当教員
グラフィックデザインⅠ	グラフィックデザインⅠ	石澤 広子、日高 弘司
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
【前半】は鷲ヶ岳スキー場の広告宣伝ポスターとその関係ツールの制作とそれに伴う企画立案のプレゼンテーション。クライアントの求める作品を作るためには何が必要かを分析・学習することが目的。 【後半】はデザイン業はもとより、あらゆるビジネスに欠かせない言語化の能力を養成。デザインとコピーの関係性など、座学と実践を織り交ぜながら多角的に学ぶことで、クリエイティブな仕事に対する理解を深める。就職活動に役立つ「言葉による自己表現」の習得をもうひとつのテーマとし、思考力を育んだり、伝える力を身に付けていくことで、将来を豊かにするキッカケをつくる。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》 【前半】デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。企業と社会に貢献できるデザイン制作を目指し、自己満足に終わらない「制約がある中での作品制作」にて、デザインの奥の深さを学びそのテクニックを身につける。クライアントが求めるものは何であるのか、消費者が求めるものは何であるのかをリサーチし、うまくマッチングさせることにより目に止めて貰えるデザイン制作をする。 【後半】広告制作会社でコピーライター勤務経験のある教員が担当。コピーライティングの効力と魅力について、実体験に基づきながら伝授していき		
授業終了時の到達目標		
《専門知識スキル》 【前半】さまざまな要素をバランスよく取捨選択して、クライアントに理解される制作者としての特徴の土台を形成することが目標。クライアントの求めるものを効率よくリサーチし、デザインしたものをプレゼンテーションすることによって自分の作品を客観的に評価される機会を作り、提供できる機会を作ることが目標。 【後半】自身の考えていること、ひいては自分自身そのものを言語によって表現し、伝えられることをめざします。普段の授業や就職活動のみなら		
回	テ ー マ	内 容
1	▶水曜午後（石澤） (1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明（30分） 産学協同授業【鷲ヶ岳スキー場】パンフレット制作。（A4見開き）	●各スキー場の特徴を生かしたリーフレットを制作し、来場者を増やすことが目的。手に取って貰いやすい効果的なパンフレットを作る。（A4見開き）鷲ヶ岳スキー場の広報担当者による、来年度のスキー場のコンセプトをレクチャーして貰う。
2	▶水曜午後（石澤） 簡易企画書制作及びラフスケッチ制作	●サムネイルをしっかり作り、その中から3案に絞りラフスケッチ制作をする。（A5サイズで色鉛筆で簡単に着色） <大切な事>
3	▶水曜午後（石澤） 簡易企画書提出及びラフスケッチチェック	●簡易企画書の提出とラフスケッチのチェック。3案の中から1案に絞り、選出されたラフスケッチを原寸でカンパ制作する。（手書き色鉛筆） <大切な事>
4	▶水曜午後（石澤） 原寸ラフラフスケッチ制作とそのチェック→パソコン制作へ	●引き続き原寸ラフスケッチ制作。ラフスケッチのチェックを受けてOKが出た学生から、パソコンで本デザイン制作に入る。 <大切な事>
5	▶水曜午後（石澤） パソコン制作	●ラフスケッチに基づき、オペレーティングして行く。 <大切な事> ラフスケッチと少しくらい違ってもラフスケッチを後から修正しないこ
6	▶水曜午後（石澤） 完成したもののチェックと修正	●カラー出力したものと自分が作った原寸ラフ（カンパ）を持ってチェックに来る。修正が入れば速やかに修正する事。 <大切な事>
7	▶水曜午後（石澤） 企画書提出とプレゼンテーション用のデータ制作及びそのチェック。	●プレゼンテーション用の企画書の提出（2部） <大切な事> 企画書は2部製本。企画書の中にはコンセプトやターゲットは勿論、自分の
8	▶水曜午後（石澤） クライアントへのプレゼンテーション（鷲ヶ岳さん来校）	●企業へのプレゼンテーション。各グループ毎1人2分程度の持ち時間。初めにグループとしてのコンセプトなどを代表の学生が行い、その後は各自のコンセプトからプレゼンする。時間内にしっかりと自分の企画をアピールする。あくまでもプレゼンテーションであり、発表ではない。

回	テ ー マ	内 容
9	▶水曜午後（日高） コピーライティングについて知ろう。 言葉をあやつる準備運動をしてみよう。	1) 講師自己紹介 2) 本講義の目的 3) そもそもコピーとは 4) コピーの構造を知る
10	▶水曜午後（日高） 街にあるコピーを探してみよう。 コピーの構造やねらいを分析してみよう。	名古屋駅エリアに存在する実際の広告。 その中から自分が気になった広告コピーをスマホで撮影。 教室に戻り、その広告の構造や狙いについて分析。
11	▶水曜午後（日高） 番外編：プレゼンの作法を学ぼう＋最終課題予告	プレゼンテーションの作法を、資料を読みながら解説。 実践を交えてレクチャーします。
12	▶水曜午後（日高） 広告コピーを書いてみよう	身近なテーマで、実際に広告コピーを書いてもらいます。
13	▶水曜午後（日高） 最終課題編1：まずはひとりで、次にグループで、コピーを考えてみよう	まずは個々に自己分析を行い、次にグループワークで発表・共有を行います。 自己分析を深めながら、ポートフォリオにも活用できる「自分を表現するコピー」を形にしていきます。
14	▶水曜午後（日高） 最終課題編2：コピーを形にしよう、ブラッシュアップしよう	引き続き考えた自己分析を行った上で、 講師からのチェックとアドバイスを交えながら、コピーを作成。 時間の許す限りブラッシュアップしていきます。
15	▶水曜午後（日高） 最終課題編3：コピーを完成させて提出しよう	自分自身を、自分の言葉で表現できているか。 読み手に対して、自分が意図した通りに意味や魅力を伝えられるか。 細部にこだわりながら、心から納得できる完成度をめざします。
教科書・教材		
【前半】テキストなし。資料は、必要に応じプリント又はPDFにて配布。 【後半】筆記具とメモ帳。テキスト・資料は必要に応じて配布。		
予習・復習		
【前半】企業リサーチを含め、制作に必要なリサーチを行い、それにそったパンフレット制作が出来ているのか毎回振り返り修正する。課題要綱との齟齬がないかチェックする。プレゼンテーションに於いては、事前に各自練習して置く事。 【後半】各授業で指示します。		
評価項目（評価の方法）		
【評価項目（評価の方法）】前後半共通：授業態度、作品により総合的に判断。クライアントに対しプレゼンテーションが必要な場合は、プレゼンテーションも評価の対象とする。但し、出席率が80％に満たない場合、課題提出が1作品でも欠けている場合は単位を認めない。		
その他		
無し		

科目名	授業名	担当教員
Web基礎	Web基礎	岡田 庸平
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
WEBデザインに最低限必要なHTML/CSSのコーディングの知識を得ることと、WEBサイトの企画からデザインの設計、またコンテンツの組み立て方や全体の構造などを学びながら実際のサイト制作するための知識を養う。SNS運用やECサイト設計手法など現在必要な知識を幅広く習得する。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。簡単なコーディング技術を習得しながらSNSやECサイト含むWEBサイト全般の知識と、それを元にしたクライアントへの企画力、提案力を学ぶ。		
授業終了時の到達目標		
【1】We b デザインに最低限必要なHTML/CSSの習得。 【2】クライアントの要望に応じたWEBデザインを設計する能力 【3】WEBサイトの企画から制作、運用までの幅広い知識の習得 【4】クライアントへの企画提案力を養う		
回	テ ー マ	内 容
1回目	科目全体の流れの説明 WEBサイトの概要	科目全体の流れの説明 WEBサイトとはどのようなものかの説明と基礎的な知識を学ぶ
2回目	WEBデザイン基礎	WEBサイトをデザインする際の注意点をサイト構成など設計の基本と共に学習。
3回目	WEBデザイン作成	与えられたテーマを元にWEBデザインの設計を行う。 この際基本的なディレクトリ構造を理解しながらトップページを組み立てる。
4回目	WEBデザイン作成	デザインに対するフィードバックを行い、修正、調整を経てデザイン案をブラッシュアップする
5回目	HTML/CSSの基礎知識	制作したデザインを元にHTML/CSSの基礎知識を学ぶ
6回目	HTML/CSSの基礎知識	制作したデザインを元にHTML/CSSの基礎知識を学ぶ
7回目	HTML/CSSの基礎知識	制作したデザインを元にHTML/CSSの基礎知識を学ぶ
8回目	HTML/CSSの基礎知識	制作したデザインを元にHTML/CSSの基礎知識を学ぶ

回	テ ー マ	内 容
9回目	WEBサイトの企画立案	コンセプト、構造に基づいたサイトの企画を考え、最初にデザインしたサイトをリデザインする。
10回目	WEBサイト制作	HTML/CSS制作 ※質問や他者とのコミュニケーション、またプログラムの問題点を解決しながら制作を進める
11回目	WEBサイト制作	HTML/CSS制作 ※質問や他者とのコミュニケーション、またプログラムの問題点を解決しながら制作を進める
12回目	WEBサイト制作	HTML/CSS制作 ※質問や他者とのコミュニケーション、またプログラムの問題点を解決しながら制作を進める
13回目	WEBサイト制作	HTML/CSS制作 ※質問や他者とのコミュニケーション、またプログラムの問題点を解決しながら制作を進める
14回目	企画プレゼン資料まとめ	最終のプレゼンテーション用資料をまとめる
15回目	プレゼンテーション	プレゼンテーション
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
様々なWEBサイトのデザインに触れその構成などデザイン面から考えること またHTML /CSSに関しては授業後復習をしてプログラムの学びを深める		
評価項目（評価の方法）		
最終課題、プレゼンテーション80%、授業態度20%		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
写真研究	写真研究	岩井 勝
開講年度	開講学期	単位数
2026年度	前期	2単位
科目のねらい		
1 年次で経験したカメラ（一眼レフ）の操作方法を再度確認し自由に操作が出来ること。テーマに沿った素材選び写真表現を学び自分のイメージする作品を作り発信の仕方、方法を身につける。 また写真のみの作品だけではなく、文字を配置してグラフィックに落とし込む方法の写真技法も学ぶ。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》写真及びデザイン業界にてコマーシャル写真撮影を永きに渡り担当をしているプロカメラマンが授業を担当。前半はテーマから撮影素材選び、撮影をしてプレゼンにて自分のメッセージを伝える。 まずは一眼レフカメラで撮影することに慣れ屋外での撮影を行う。一眼レフカメラの操作を覚え撮影が出来、テーマに対して自分の表現の理解力を高める。1）デジタルカメラで撮影をする。2）テーマに沿った素材を見つける。3）画面構成やアングルの違いを撮影しながら学ぶ。4）Photoshopを使って画像処理や加工の基礎を学ぶ。5）オリジナルの作品を作る6）グラフィックに落とし込み為の基礎的なスキルを学ぶ。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】テーマに沿うメッセージ力のある作品を作る。写真表現だけに終わらず写真を取り込んだグラフィックへの応用についても学ぶ。1年次に学んだ画像レタッチを更に進化させる。またカメラの基本的な「被写界深度」の意味を理解し説明が出来ること。※被写界深度（ピントを合わせた部分の前後にピントが合っているように見える範囲のこと）--※時間的に余裕があれば。 【社会人基礎力】1. 考え抜く力（・課題発見力・計画力 ・想像力）2. 前に踏み出す力（・主体性 ・働きかけ力 ・実行力）3. チームで働く力（・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性・状況判断力・規律性 ・ストレスコントロール力）		
回	テ ー マ	内 容
1	"講義ガイダンス：①科目の狙い②到達レベル③講義計画等の説明 CANON EOS M10カメラの各部機能及び操作方	授業の目的を理解をする。CANON EOS M10の操作方法を確認、ピントを合わせ、シャッターを切る、画像を確認するまでの一連の撮影の流れを再確認をする。
2	テーマ撮影とプレゼン-1 テーマ素材の見極め方、三分割法・主役脇役の関係について画面構成を行う一眼レフ操作説明	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成（三分割法）や主役になる素材が画面の中で表現されているかメッセージは何かを考え撮影をする
3	テーマ撮影とプレゼン-1 テーマ素材の見極め方、三分割法・主役脇役の関係について画面構成を行うCANON EOS M10操作説明	カメラ構造の絞りの役目、シャッタースピードの役目、お互いの機能を理解して検証撮影を行うことにより「被写界深度」「シャッタースピード」の関係性を理解する。
4	実際に撮影をしてその写真からフォトレタッチの「基礎編」を学ぶ（撮影した画像を映えさせる方法）	テーマ撮影した画像をより良く見せる方法としてPhotoshopによるレベル補正・トーンカーブ・カラーバランスの習得特にクイックマスクの使い方を覚える
5	レンズとシャッタースピードの関係について（レンズの絞り編）	カメラ構造の絞りの役目、シャッタースピードの役目、お互いの機能を理解して検証撮影を行うことにより「被写界深度」「シャッタースピード」の関係性を理解する。
6	テーマ撮影とプレゼン - 2	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成（三分割法）や主役になる素材が画面の中で表現されているか、被写体深度を使った撮影が出来ているかメッセージは何かを考え撮影をする
7	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成（三分割法）や主役になる素材が画面の中で表現されているか、被写体深度を使った撮影が出来ているかメッセージは何かを考え撮影をする	画像にキャッチコピーなど文字情報をレイアウトすることでグラフィックに写真を落とし込んだ作品の展開について学ぶ
8	写真の展開方法について2/2週（文字を配置してグラフィックに落とし込む方法）・プレゼン	7・8は2週続きです。テーマ撮影した画像にキャッチコピーなど文字情報をレイアウトすることでグラフィックに写真を落とし込んだ作品の展開について学ぶ・プレゼン

回	テ ー マ	内 容
9	ライティングについて 自然光・スタジオ内撮影（単品切り抜き撮影）	光の取り入れ方によるイメージの表現方法とは。自然光の取り入れ方。スタジオ機材（ライト）を使って順光・逆光・斜め逆光などの光の変化により素材の見え方の違いについて学ぶ。
10	テーブルフォト（イメージを作る）ライティングの実践	前週のライティングの方法を使ってテーブル上での素材を構成しイメージ撮影を行う。イメージ作り、小道具の準備、ライティング、撮影と一連の流れを学びます。
11	グラフィック展開の制作（企画～撮影）	企画を考えてラフスケッチを作る
12	グラフィック展開の制作 1/4週（企画～撮影）	11～14週は4週続き（撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法） ①企画を立てる ②ラフを作る ③撮影準備（小道具・ロケハンなど）
13	グラフィック展開の制作 2/4週（撮影）	12～14は3週続き（撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法） ①企画を立てる ②ラフを作る ③撮影準備（小道具・ロケハンなど）
14	グラフィック展開の制作 3/4週（編集～レタッチ～レイアウト～出力）	ラフスケッチに基づき撮影して文字を配置してグラフィックを完成させる。
15	グラフィック展開に於ける作品のプレゼンテーション	11～14は4週にて行ってきた制作課題について各自がプレゼンテーションを行い、計画から撮影、レイアウトと一連の作業を行うことで写真とグラフィックの融合について経験をする。
教科書・教材		
【持参物】 筆記用具【学校側準備】 CANON EOS M10カメラ一式		
予習・復習		
授業内で提示するレポート等について各締切日にあわせ提出できるようにする		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】 提出された課題の出来。プレゼンでの発表能力など。 【評価項目（評価の方法）】 ・テーマ沿った撮影がおこなわれているか？・画面構成が出来ているか？・オリジナルで独創的な発想があるか？授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。/プレゼンテーションも評価の対象とする。但し、出席率が80％に満たない場合、課題提出が1作品でも欠けている場合は単位を認めない。		
その他		
配付資料はPDFにて配布し各自がダウンロードをする。指定された日時に指定された場所へ必ず提出とし、後日提出は受け取らない。（指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日以前に提出すること。）		

科目名		授業名	担当教員
業界研究Ⅱ		業界研究Ⅱ	馬場 陽子、岸本 雅樹、柴田 美佳
開講年度		開講学期	単位数
2026年度		前期	1単位
科目のねらい			
自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。 希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。 個別の希望業界の求人票斡旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。			
授 業 の 概 要			
≪実務経験のある教員による授業科目≫デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。 自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】：卒業後の進路について業界と職種を自分自身で調べ、就職活動のスタートを切ること出来る。自己を知り、企業にアピールが出来る。 【社会人基礎力】：社会人として講聴マナーを身につける。文章力、自己PR力を養う。			
回	テ ー マ		内 容
1	【合同】 キャリアパート(冒頭約20分) ・キャリアセンターツアー ・就職活動スタートアップ講座 ・終了後各クラス個別進路希望調査		・就職活動の進め方に関する説明 ・キャリアセンターへの訪問 【持参物】 筆記用具
2	PROG		PROGテストを行う 【持参物】 筆記用具
3	【合同】 適性検査 業界職種の研究		適性検査を行う（約45分） ネットやキャリアセンターの資料を活用し、各コース就職・活躍できる職種を調べる 【持参物】
4	文章トレーニング		自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える 【持参物】 筆記用具・PC
5	文章トレーニング 敬語の使い方		自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える 敬語の使い方を覚える 【持参物】 筆記用具・PC
6	自己分析・他己分析 文章トレーニング		長所、短所を自己分析、他己分析を行う 【持参物】 筆記用具・PC
7	【合同】 インターンシップに関する情報入手と準備の進め方		インターンシップの情報入手方法 申し込み方法 学校とりまとめインターンについて 【持参物】
8	就活身だしなみ講座		就職活動を行う上でのマナーや服装の身だしなみについての講演 【持参物】 スーツ着用 筆記用具

回	テ ー マ	内 容
9	履歴書の書き方 1	企業に提出する履歴書の基礎と自分の長所を考える 【持参物】 筆記用具・PC
10	履歴書の書き方 2	授業内で行った業界研究から企業を選択し、提出する履歴書の基礎と自己アピールを書く練習をする 【持参物】 筆記用具・PC
11	【合同】スタログ利用説明（キャリアセンター） エントリー企業検索	求人票閲覧システムの利用方法を聞く インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
12	面接練習・自己アピール1	クラス内で面接練習実施
13	面接練習・自己アピール2	クラス内で面接練習実施
14	面接練習・自己アピール3	クラス内で面接練習実施
15	グループディスカッション	クラス内でグループディスカッションの練習実施
教科書・教材		
適宜資料を配布		
予習・復習		
授業内で学んだ中で、自身で気になった内容について自主的に深掘りをして理解を深める。		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】： .授業参加態度が良好であること .課題の提出結果が基準点に達しており、認（認定）であること 【評価項目（評価の方法）】： 平常点（授業受講姿勢など）、課題評価。ただし必要課題が提出できない場合は単位不認定とする。		
その他		
【受講ルール等】： 1.学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2.課題提出は担任が回収、翌授業で必要があれば学生へ返却 【その他】：3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施		

科目名		授業名	担当教員
ビジュアルデザインⅡ		ビジュアルデザインⅡ	渡邊 勝則
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	2単位
科目のねらい			
ビジュアルコミュニケーションデザインをベースにグラフィックデザインを学ぶ。 視覚デザインによって全ての人が理解ができる基本デザインを生かしつつ、新しい表現を制作。シンプルでありながらアート性も兼ねつつ前期で学んだ表現の進化を学ぶ。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ビジュアルデザインの基本、大切さを伝え、ビジュアルデザインを活かし、国際的なコンペティションにもチャレンジを行う。			
授業終了時の到達目標			
【社会人基礎力】：1. 考え抜く力（・課題発見力 ・計画力 ・想像力） 2. 前に踏み出す力（・主体性 ・実行力） 3. 情報力（・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力）			
回	テ ー マ		内 容
1	ブラッシュアップ		前期に制作した BRAND NEWの修正と仕上げ
2	ブラッシュアップ		前期に制作した BRAND NEWの修正と仕上げ
3	ブラッシュアップ		前期に制作した BRAND NEWの修正と仕上げ
4	<オリエンテーション>国際的に人気のあるキャラクター「パンダ」のビジュアルデザインを制作へのアイデアと到着点 課題テーマを整理する イラストレーションではなく「パンダ」をデザインする		<ビジュアルデザインの基本> ビジュアルコミュニケーションデザインはデザインで情報を伝えることが目的です。見る人が情報を正しく受け取るために必要なポイントについて解説します。 制作テーマを決める 観光、スポーツ、文化など
5	アイデアスケッチおよびラフデザイン		・テーマ沿ったラフ制作
6	アイデアスケッチおよびラフデザイン		・テーマ沿ったラフ制作
7	デザインのセンスと表現		ヴィジュアル制作
8	デザインのセンスと表現		ヴィジュアル制作

回	テ ー マ	内 容
9	デザインのセンスと表現	ヴィジュアル制作
10	デザインのセンスと表現	ヴィジュアル制作
11	デザインのセンスと表現	タイポグラフィとデザイン
12	デザインのセンスと表現	タイポグラフィとデザイン
13	デザインのセンスと表現	レイアウトと緊張感
14	デザインのセンスと表現	レイアウトと緊張感 フィニッシュへの落とし所
15	プレゼンテーション	<プレゼンテーション>・コンセプトワークからアイデア、注目点などを説明
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
センスと感性豊かな表現 デザインへのこだわり		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
グラフィックデザインⅡ	グラフィックデザインⅡ	石澤 広子
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
色覚について十分に理解し、色による情報を正確に受け取れなくて困っている色覚異常、または高齢者・障がいのある方にきちんと情報が伝わるようカラーユニバーサルデザインを学ぶ。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。カラーユニバーサルデザインを理解し、制作する事を通じて自分の得意分野・得意表現に留まること無く、より多くの表現技法・デザイン表現に挑戦する。課題制作を通じ、外部（出力サービス、印刷会社、クライアントなど）に作品データを提出するための、適切で無駄のないデータ制作（解像度・画像形式など）を学ぶ。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：・クライアントが求めるものを十分理解し、作品に反映できる。課題ごとに適したアイディア、デザイン表現、デザイン技法を選び作品を作ることができる・作業工程、自分の作業速度などを考慮し、スケジュール管理ができる。・外部（出力サービス、印刷会社、募集企業など）に提出できる、適切で無駄のないデータ制作ができる。 【社会人基礎力】：主体性、課題発見力、実行力、計画力。（詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照）。		
回	テ ー マ	内 容
1	【9/25】 1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明（30分）4.カラーユニバーサルデザインについて、リサーチ・外部講師によるCUD講習会（カラーコーディネーター吉田先生）	・課題発表、オリエンテーション ・チームごとにディスカッション。グループ内で企画について話し合う。・考えた企画がカラーユニバーサルの視点から無理がないかなど専門講師によるレクチャーとチェック。【持参物】：課題資料（カラーのチラシや印刷物）、筆記用具、パソコン（色の
2	【10/02】 ・各グループでリサーチ及び企画立案	グループ内で企画について話し合う。・カラーユニバーサルデザインが必要とされるものをリサーチ
3	【10/09】 ・各グループでリサーチ及び企画立案の継続	グループ内で企画について話し合う。話がまとまればグループ全体の簡易企画書と個人の簡易企画書の提出。
4	【10/16】 ・各グループでリサーチ及び企画立案の継続 ・完成までの作業スケジュールを立てる	個人の企画に基づいたリサーチ及びアイディア出し
5	【10/23】 ・各グループで企画見直しや軌道修正	・各グループでカラーユニバーサルデザインで必要とされるものを検証決定し制作開始
6	【10/30】 ・各自制作	・個人で企画したもののラフスケッチ開始
7	【11/06】 ・制作	・個人で企画したもののラフスケッチ数案のチェックと確定
8	【11/13】 ・制作	・各自で作品の制作・作品のクオリティを上げる

回	テ ー マ	内 容
9	【11/27】・グループでチェック	・グループ内で柵人のチェック。・企画から離れていないか、グループの目的からずれていないか？
10	【12/11】・中間チェック	・グループでチェックし修正したものをチェックに来る
11	【12/18】・修正	・中間チェックで言われたアドバイスに基づき修正
12	【01/08】・企画書制作及びプレゼンデータ制作	・グループ全体の企画、個人の企画案をまとめ1冊にする。：プレゼンテーション用のデータ制作
13	・プチ・プレゼンテーション	【01/15】・ひとりよがりのデザインでなく、他人に伝わるデザインかどうか。また、本プレに向けての練習
14	・本プレゼンテーション	【01/22】・外部講師来校。
15	【01/29】・授業の振り返り	・プレゼンテーションで得た事はなにか？UCDに感じたことなど話し合う。
教科書・教材		
特になし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
出席状況、授業態度、課題、プレゼンテーションによって総合的に判断する。但し、出席率80%未満の場合、課題未提出（未完成のもの、提出期限を過ぎた場合も含む）、プレゼンテーション不参加がある場合は単位を認めない。		
その他		
何かあれば都度、授業内で伝える。		

科目名		授業名	担当教員
アドバタイジングデザインⅠ		アドバタイジングデザインⅠ	加藤 雅尚
開講年度		開講学期	単位数
2025年度		後期	2単位
科目のねらい			
「広告とは何か」という基礎的な内容から、広告の社会的な役割、企業広告とセールスプロモーションとの違いを理解する。現代における様々な媒体がいかにクロスクリエイティブし、ブランディングへと繋がるかを基礎知識として習得。与えられた課題を手書き、PCソフトのIllustrator、Photoshopを用いて、目を引く広告デザインを制作することを目的とする。また、レイアウトの基礎を理解し、整理されバランスの取れたレイアウトセンスを習得する。			
授 業 の 概 要			
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 社会における広告の役割、広告表現の基礎、広告の種類など、座学を中心に基礎知識を習得する。また、広告とブランディング、広告とセールスプロモーションの違いを踏まえ、ブランディングが如何なるものかを理解し、アイデアのビルドアップから、レイアウトの基礎まで総合的に学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
【専門知識スキル】：広告の基礎知識、広告の社会的役割、発想方法、制作方法、レイアウトの基礎バランス 【社会人基礎力】：クライアントへのヒアリングに必要な、主体性、課題発見力、傾聴力を基礎としながら、クリエイティブワークへの姿勢として創造力、発進力、実行力、柔軟性、計画力を育て、プレゼンテーション能力に対する、発信力、状況把握力を意識させる。			
回	テ ー マ	内 容	
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明に加え、この授業の目的と意味を伝える。(2)企業広告とプロモーションの違いを理解し、表現の重要性・レイアウトを含めた基礎知識を説明。	現代における広告の種類、媒体、接触機会、企業広告とセールスプロモーションの違いを座学によって説明。後半は現在のレイアウト能力をチェックする課題制作。	
2	過去の広告を参考にして、広告の表現方法を学ぶ。	過去の様々な企業広告を見ながら、広告の表現手法について説明。後半は前回に引き続き、レイアウト能力をチェックする課題制作と講評。	
3	課題 / 企業広告の制作 01	名古屋に本社を置く企業、カゴメ、松川屋老舗、パーミキュラの3社から一つを選び、企業広告をA1ポスターサイズで制作する。企業情報収集、コンセプトアイデア発案、手書きによるラフスケッチを行い、ラフ案は最低5案提出。	
4	課題 / 企業広告の制作 02	前回授業での選択企業の報告と、広告アイデアのチェック。	
5	課題 / 企業広告の制作 03	前半はデータ制作の基本を講義。後半はラフ案の中から採用したアイデアの実寸カンパ制作。	
6	課題 / 企業広告の制作 04	実寸で制作したポスターを出力、切り貼りにて実寸サイズでカンパチェック。文字の大きさやマージンの最適な取りかたなど、レイアウトの基礎を習得。	
7	課題 / 企業広告の制作 05	広告の実制作。基本的にはビジュアルに使用する写真、イラストはサイトから引用せずに、オリジナルで制作。	
8	課題 / 企業広告の制作 06	同上	

回	テ ー マ	内 容
9	課題 / プロモーションツールの制作 01	広告制作で選択した企業の、プロモーション用の小型グラフィックを制作する。A4相当サイズで制作、仕様・形状は自由とする。
10	課題 / プロモーションツールの制作 02	小型グラフィックのアイデアラッシュ。手書きラフを最低3案チェックする。
11	課題 / プロモーションツールの制作 03	実制作する上で必須となるレイアウトスキルを学ぶ。用意された情報を元に、プロモーションツールとして効果的なレイアウトを考える。
12	課題 / プロモーションツールの制作 04	引き続き前回のブラッシュアップ。構成がまとまり次第、カンパ制作へ移行。
13	課題 / プロモーションツールの制作 05	完成カンパを出力、製本してレイアウトチェックを受ける。
14	企画書の制作	制作した企業広告と小型グラフィックを企画書へまとめる。
15	プレゼンテーション	企業広告と小型グラフィックのプレゼンテーション。
教科書・教材		
MacBook、アイデア帳、筆記用具		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
成果のクオリティはモチロンであるが、コンセプトにあたる制作意図、そのコンセプトを踏まえた制作プロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
キャラクターデザイン	キャラクターデザイン	馬場 陽子
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	2単位
科目のねらい		
グラフィックデザインでのイラストレーションとは何か、キャラクターの役割とは何か、オリジナリティとその必要性を理解する。キャラクターデザインに必要な「造形力」に立ち帰り、具象形から美しくデフォルメすることに取り組む。実際に使用されるキャラクターデザインを想定し制作する。制作可能な表現の種類を増やす。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。キャラクター制作で必須の条件（目的、使用媒体の理解と制約）に沿って制作、実際に使用されるキャラクターアイテムとパッケージデザインを目指す。後半ではポートフォリオに必要なイラストレーションの見せ方とデザイン展開も同時進行で完成させる。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：デザインにおけるイラストレーションの役割を説明できる。画材の特性を活かした基礎画力の習得。一定のスピードで必要な形が描ける。制約の中でオリジナリティを意識した、イラストレーションの理解。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。		
回	テ ー マ	内 容
1	『キャラクターデザイン』とは？具象形から抽象形へデフォルメとは？のレクチャー。 具象形から美しいデフォルメを意識した造形力を養う。	課題①説明と造形演習。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
2	コンペティション課題に取り組む。	造形演習。キャラクターデザインを応用したコンペティション課題スタート。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
3	コンペティション課題進行。	コンペティション課題の監視と提出。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
4	グッズ展開におけるキャラクターとは？使用されることを前提としたキャラクターをデザインする。使い易さや分かりやすいコンセプトを意識してオリジナルデザインを提案する。	課題②の説明とリサーチ、アイデア出しスタート。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
5	各自必要素材の確認とデザイン制作。	世の中に存在するキャラクターデザインを意識しつつ、オリジナリティを念頭においてアイデア出しを進める。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
6	デザイン制作。オリジナルキャラクターを活かしたステーションナリーデザインを展開する。	キャラクターを使用したデザイン展開を進捗させる。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
7	デザイン制作。オリジナルキャラクターを活かしたステーションナリーデザインを展開する。	キャラクターを使用したデザイン展開を進捗させる。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
8	デザイン制作。オリジナルキャラクターを活かしたステーションナリーデザインを展開する。	キャラクターを使用したデザイン展開を進捗させる。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック

回	テ ー マ	内 容
9	デザイン制作。オリジナルキャラクターを活かしたステーションリーデザインを展開する。	キャラクターを使用したデザイン展開を進捗させる。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
10	デザイン制作。オリジナルキャラクターを活かしたステーションリーデザインを展開する。	キャラクターを使用したデザイン展開を進捗させる。原寸サイズのサンプル確認と完成に向けたブラッシュアップ。 【持参物】PC、筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック
11	課題②プレゼンテーション。	各自のコンセプトやデザイン部分をいくつかの視点で振り返る。
12	課題③の説明。「機能」を重視したアイコンのデザイン。	Webに使用されることを前提としたアイコンをデザインする。使い易さや分かりやすいコンセプトを意識してオリジナルデザインを提案する。 【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材
13	造形力を生かしたアイコンデザイン。シンプルで美しいフォルムを目指す。	ラフ案からの実制作。 【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材
14	造形力を生かしたアイコンデザイン。シンプルで美しいフォルムを目指す。	目的の理解と案出し作業。 【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材
15	課題③プレゼンテーション。	1年間のイラストレーション作品の振り返りと、ポートフォリオに関するイラストを使ったページのレイアウト作業。 【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【受講ルール等】：資料配布は必ず各自保管する。 課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。 【評価の観点】：成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。 【評価項目（評価の方法）】：成果物のクオリティ－30%、コンセプト設定－30%、制作プロセス－20%、プレゼンテーション－20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
Web基礎	Web基礎	岡田 庸平
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	前期	2単位
科目のねらい		
Mac環境でのWordPress構築を体験し、基本的なテーマ制作の流れを学ぶ。独自のデザインをWordPressテーマに反映させることで、実務で必要とされるCMS構築力を養う。		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 前期に学んだHTML/CSSやWebデザインの基礎知識をもとに、後期ではWordPressを用いたCMSサイト制作を行う。Mac環境におけるWordPress構築を体験し、テーマファイルの仕組みを理解しながら、自身のデザインをWordPressテーマとして反映させる技術を習得する。 実際の仕事で必要とされる、CMSの基礎知識とWordPress環境構築、WordPressテーマ制作の流れ、企画～制作～発表の実践プロセスを学ぶ		
授業終了時の到達目標		
【1】 Mac環境におけるWordPressのインストールと環境構築ができる。 【2】 HTML/CSSの基礎知識を応用し、WordPressのテンプレートを作成できる。 【3】 テンプレートタグやループを活用し、動的に情報を表示できる。 【4】 クライアントを想定したWebサイト企画を立案し、ターゲットに応じたデザインと構成を行える。 【5】 制作物の意図を説明し、論理的にプレゼンテーションできる。		
回	テ ー マ	内 容
1	後期の流れとCMS概論	前期の復習と後期の学習概要、CMSとWordPressの役割 [持ち物] PC必須
2	Mac環境構築①	MAMP/Local環境などを用いた開発環境の構築 データベース・WordPress本体インストール
3	WordPressの仕組み理解	管理画面、投稿・固定ページ、テーマ・プラグインの基本
4	テーマ基礎①	公式テーマの構造（index.php, style.css, functions.phpなど）
5	テーマ基礎②	HTML/CSSをテーマに落とし込む
6	ループとテンプレートタグ	投稿を出力する「The Loop」と基本タグを学ぶ
7	ヘッダー・フッターの分割	get_header/get_footerを用いて共通化
8	固定ページとカスタムメニュー	固定ページの作成とナビゲーションメニュー実装

回	テ ー マ	内 容
9	サイト企画と再設計	WordPressを用いたサイト企画立案
10	実装①	企画に沿ったテーマ制作（デザイン反映）
11	実装②	カスタマイズ（ウィジェット・プラグインの導入）
12	実装③	サイト制作、コードレビュー
13	実装④	サイト制作、コードレビュー
14	プレゼン資料まとめ	制作意図や企画意図を資料化
15	プレゼンテーション	最終成果物発表
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
最終課題、プレゼンテーション80%、授業態度20%（欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。）		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
ゼミ(ビジュアルコミュニケーション)Ⅰ	ゼミ(ビジュアルコミュニケーション)Ⅰ	馬場 陽子、山田 綾乃
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	4単位
科目のねらい		
2種類の新企画・提案に取り組む。 テーマがありながらも、現状の改善と販売促進、集客を目的とした自由な表現を追求する。個々の自由な企画提案を期待する。 もういっぽうでは、産学連携授業を通して、デザイナーとして提案できること、地域に貢献できる企画力を養う。 ①産学連携課題（さふらん生活園様） ②産学連携課題（JAあいち豊田様）		
授 業 の 概 要		
《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。足を使ったリサーチ・経験を意識し、フィニッシュワークまでの制作過程に重点を置く。実在する店舗や商品をテーマとした、“より良く見せる為”のデザインを一連のテーマとする。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：実在のクライアントに対して商品アイテムやパッケージ、販促物などといった、デザインの役割を意識した企画を提案する。【社会人基礎力】 クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。		
回	テ ー マ	内 容
1	9/22(馬ー①) レクチャー。課題目的と『商品ができるまで』を知る。	産学連携先のJAあいち豊田様からの課題内容と『農業』について、また、商流に関するレクチャー。
2	9/29(馬ー②) パッケージについてのレクチャーとリサーチ。	リサーチからキーワードを見つけ、各自のテーマ候補を挙げる。
3	9/30(山ー①) 現地視察。	社会福祉施設としての機能と、参加者、地域、スタッフの現状を把握し、新しい企画を提案する視点で見学する。
4	10/6(馬ー③) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	3種類のシリーズとしてのデザイン案とコンセプトをまとめる。
5	10/7(山ー②) 現地視察の振り返り、情報を共有し、まとめる。	各自のリサーチ内容と撮影画像をまとめ、ラフ案出しの準備をする。
6	10/14(山ー③) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	リサーチからキーワードを見つけ、各自のテーマ候補を挙げる。
7	10/20(馬ー④) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	3種類のシリーズとしてのデザイン案とコンセプトをまとめる。
8	10/21(山ー④) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	リサーチからキーワードを見つけ、各自のテーマ、提案内容をまとめる。

回	テ ー マ	内 容
9	10/27(馬－⑤) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	3種類のシリーズとしてのデザイン案とコンセプトをまとめる。
10	10/28(山－⑤) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	デザイン案とコンセプトをまとめる。
11	11/4(山－⑥) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	デザイン案とコンセプトをまとめる。
12	11/10(馬－⑥) 中間プレゼンテーション（候補日）。〈JAあいち豊田様来校〉	企画案の内容についてプレゼンテーションし、今後の実制作に向けた方向性の確認をする。JAあいち豊田様のニーズを把握する。
13	11/11(山－⑦) 中間プレゼンテーション（候補日）。〈さふらん生活園様来校〉	企画案の内容についてプレゼンテーションし、今後の実制作に向けた方向性の確認をする。さふらん生活園様のニーズを把握する。
14	11/17(馬－⑦) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ。	JAあいち豊田様のアドバイスとヒアリングから、今後の実制作における必要工程の確認をする。
15	11/18(山－⑧) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ。	さふらん生活園様様のアドバイスとヒアリングから、今後の実制作における必要工程の確認をする。
16	11/25(山－⑨) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ。	各自の新企画・コンセプトに沿ったデザインアイテムの実制作。
17	12/1(馬－⑧) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの实制作。
18	12/2(山－⑩) 魅力的な企画書を意識したデザイン作業。	各自の新企画・コンセプトに沿ったデザインアイテムの実制作。
19	12/8(馬－⑨) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの实制作。
20	12/15(馬－⑩) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの实制作。
21	12/16(山－⑪) 魅力的な企画書を意識したデザイン作業。	各自の新企画・コンセプトに沿ったデザインアイテムの実制作。
22	12/22(馬－⑪) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの实制作。

回	テ　　マ	内　　　容
23	1/5(馬－⑫) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの実制作。
24	1/6(山－⑫) 魅力的な企画書を意識したデザイン作業。	各自の新企画・コンセプトに沿ったデザインアイテムの実制作。
25	1/13(山－⑬) 原寸大サンプル制作。	アートを使用したアイテムデザインと企画書の確認。
26	1/19(馬－⑬) 原寸大サンプル制作。	パッケージデザインと企画書の確認。
27	1/20(山－⑭) 最終プレゼンテーション（候補日）。〈さふらん生活園様来校〉	企画の魅力を自分のことばで発信し、内容を効果的にプレゼンテーションする。
28	1/26(馬－⑭) 最終プレゼンテーション（候補日）。〈JAあいち豊田様来校〉	企画の魅力を自分のことばで発信し、内容を効果的にプレゼンテーションする。
29	1/27(山－⑮) 授業の振り返り。	内容の振り返りとイベントに向けた準備の確認。
30	2/2(馬－⑮) 授業の振り返り。	内容の振り返りとポートフォリオを意識したページ作業。
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
各授業で指示する。		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】：成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、そのコンセプトを踏まえたデザイン制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【評価項目（評価の方法）】：成果物のクオリティ－30%、コンセプト設定－30%、制作プロセス－20%、プレゼンテーション－20%。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	ゼミ(総合デザイン)Ⅰ	馬場 陽子、安江 由実子
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	4単位
科目のねらい		
2種類の新企画提案に取り組む。テーマがありながらも、現状の改善と販売促進、集客を目的とした自由な表現を追求する。個々の自由な企画提案を期待する。もう一方では、産学連携授業を通して、デザイナーとして提案できること、地域に貢献できる企画力を養う。 ①担当講師オリジナル課題（飲食店のロゴ、店内店外の販促物などを制作し、集客に繋がるプロモーションの方法を学ぶ。 新規の集客はもちろん、既存のお客様を繋ぎ止め、さらに売り上げを上げる為のオリジナルグッズ、新しいパッケージなども制作する。） ②産学連携課題（JAあいち豊田様）		
授 業 の 概 要		
≪実務経験のある教員による授業科目≫デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ①実際の仕事の進め方をレクチャーし学んでもらう。 同業他店舗のリサーチをし、売り上げを伸ばす方法を探る。グッズ制作は見積もりの取り方入稿方法も学ぶ。 ②足を使ったリサーチ・経験を意識し、フィニッシュワークまでの制作過程に重点を置く。実在する店舗や商品をテーマとした、“より良く見せる為”のデザインを一連のテーマとする。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】：実在のクライアントに対して商品アイテムやパッケージ、販促物などといった、デザインの役割を意識した企画を提案する。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。		
回	テ ー マ	内 容
1	9/22(安ー①) オリエンテーション 販促について	店舗のロゴ、看板の必要性を学ぶ。 制作する店舗を決め同業店舗のリサーチをする。
2	9/29(安ー②) ラフスケッチ	ロゴのラフスケッチ
3	9/30(馬ー①) JAとは？レクチャー。課題目的と「商品」ができるまで、を知る。	産学連携先のJAあいち豊田様からの課題内容と「農業」について、また、商流に関するレクチャー。
4	10/6(安ー③) ロゴラフチェック、制作	ラフチェック、パソコンでの作業。
5	10/7(馬ー②) パッケージについてのレクチャーとリサーチ。	リサーチからキーワードを見つけ、各自のテーマ候補を挙げる。
6	10/14(馬ー③) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	3種類のシリーズとしてのデザイン案とコンセプトをまとめる。
7	10/20(安ー④) ロゴ制作	パソコンでロゴ制作。
8	10/21(馬ー④) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	3種類のシリーズとしてのデザイン案とコンセプトをまとめる。

回	テ ー マ	内 容
9	10/27(安ー⑤) 看板制作	店舗によってどのような看板が最適か考え、制作したロゴを落とし込む。
10	10/28(馬ー⑤) 中間プレゼンテーションに向けた企画案（仮）をまとめる。	3種類のシリーズとしてのデザイン案とコンセプトをまとめる。
11	11/4(馬ー⑥) 中間プレゼンテーション（候補日）。〈JAあいち豊田様来校〉	企画案の内容についてプレゼンテーションし、今後の実制作に向けた方向性の確認をする。JAあいち豊田様のニーズを把握する。
12	11/10(安ー⑥) 新メニューの販促物、ラフスケッチ	秋の新メニューの告知販促物のラフスケッチ。 ポスター、テーブルに置くPOPなど、店舗によってどんなものか最適か考える。
13	11/11(馬ー⑦) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ。	JAあいち豊田様のアドバイスとヒアリングから、今後の実制作における必要工程の確認をする。
14	11/17(安ー⑦) 秋の新メニュー販促物制作ラフチェック	ラフチェック、パソコンでの制作。
15	11/18(馬ー⑧) 中間プレゼンテーション後のブラッシュアップ。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの実制作。
16	11/25(馬ー⑨) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの実制作。
17	12/1(安ー⑧) 秋の新メニュー販促物制作	パソコンでの制作。
18	12/2(馬ー⑩) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの実制作。
19	12/8(安ー⑨) オリジナルグッズ、新メニュー以外の販促物	秋の新メニュー以外で売りに上げる販促物を考える。
20	12/15(安ー⑩) オリジナルグッズ、販促物制作	販促に繋がるPOPなどプロモーション
21	12/16(馬ー⑪) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの実制作。
22	12/22(安ー⑪) オリジナルグッズ、販促物制作	販促物制作

回	テ ー マ	内 容
23	1/5(安ー⑫)	
24	1/6(馬ー⑫) 魅力的なパッケージデザインと企画書を意識したデザイン作業。	各自のコンセプトに沿ったパッケージデザインの実制作。
25	1/13(馬ー⑬) 原寸大サンプル制作。	パッケージデザインと企画書の確認。
26	1/19(安ー⑬) 販促物制作	販促物が完成したら、見積もりをだし、それに沿って幾らで販売していくのか、販促の仕方を考える。
27	1/20(馬ー⑭) 最終プレゼンテーション（候補日）。〈JAあいち豊田様来校〉	企画の魅力を自分のことばで発信し、内容を効果的にプレゼンテーションする。
28	1/26(安ー⑭) 企画書	諸々の見直し、企画書を制作する。
29	1/27(馬ー⑮) 授業の振り返り。	内容の振り返りとポートフォリオを意識したページ作業。
30	2/2(安ー⑮) プレゼンテーション	最終プレゼンテーション
教科書・教材		
なし		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【評価の観点】：成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、そのコンセプトを踏まえたデザイン制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【評価項目（評価の方法）】：成果物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
その他		
なし		

科目名	授業名	担当教員
キャリアデザイン	キャリアデザイン	石澤 広子、岸本 雅樹、柴田 美佳
開講年度	開講学期	単位数
2025年度	後期	1単位
科目のねらい		
業界研究Ⅰ・Ⅱで習得した企業情報、自己分析をさらに深め、自分の強みを把握し、表現できるように、個人・集団面接試験、オンライン面接、クラウド・HP・SNSを活用した就職活動などのノウハウ習得と対策を行う。また、この講座を通して、社会人として必要なコミュニケーション能力、対人関係スキル、プレゼンテーション能力などを身につける。 春休みから主体的に採用選考へ進める事を目的とする。		
授 業 の 概 要		
デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ・デザイン業界の就職状況や、企業が求める人材像を把握し、実際の就職活動を前に準備を支援する。 ・自己分析を深め、各種応募書類について、学び対策をする。 ・社会に出るまでに必要なビジネスマナーを身につけることができる。		
授業終了時の到達目標		
【専門知識スキル】： ・就職環境を知り、就職活動をスタートする。 ・応募書類の作成手順を学び、就職活動に必要な書類を作成し準備できる。 ・インターンシップ、就職活動の場で、適切に自身や作品をPRできる。 【社会人基礎力】：数百字程度の文章をまとめる力を養う。社会人として、最低限必要な好感のもてる聴講マナーを身につける。		
回	テ ー マ	内 容
1	本格的な就職活動に向けての準備、業界内の企業研究	夏季インターンシップを踏まえた就職先の方向性を検討する。希望業界内でどんな企業があるか、職種があるかを調べ、就活の軸を考える
2	本格的な就職活動に向けての準備、業界内の企業研究	夏季インターンシップを踏まえた就職先の方向性を検討する。希望業界内でどんな企業があるか、職種があるかを調べ、就活の軸を考える
3	【VS・IS】企業研究訓練（キャリアセンター）	キャリアセンター内の情報検索端末の操作方法を学ぶ。 興味のある企業について求人状況を確認する。先輩卒業生の記入した受験レポートを確認する。
4	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカをそれぞれ250文字で表現する
5	自己アピール	前期の自己分析を活用し 自己の強み弱み、自己PR、ガクチカを修正する
6	自己アピール	作文を通して、文章力、表現力、伝える力などを身につける
7	就職活動エントリー企業調査	来年度エントリーする企業を想定して、志望動機を表現する
8	志望動機	来年度エントリーする企業を選択して、志望動機を修正して、書けるようになる

回	テ ー マ	内 容
9	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる
10	面接対策	実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる
11	エントリー企業検索	インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
12	【合同】SPI模擬試験＋適性検査（キャリアセンター）	SPI及び適正検査を通して自己を知る
13	SPI模擬試験及び適正検査の結果確認 面接対策	SPI模擬試験結果及び適正検査の結果の見方について理解する SPI模擬試験結果を通じて自分の得意不得意を知る 実際に教室にて個人面接のロールプレイングをする。自分の強みと弱みを把握し、他者へ表現できる
14	【合同】スタログ利用説明（キャリアセンター） エントリー企業検索	求人票閲覧システムの利用方法を聞く インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
15	【冒頭キャリアパート】30分 企業訪問・会社説明会への参加マナー エントリー企業検索	各クラス個別対応 インターンシップや採用エントリー開始時期など調べ、エントリーする
教科書・教材		
予習・復習		
評価項目（評価の方法）		
【受講ルール等】：1、学生の状況に応じて参考資料をgoogle driveにて配布。2、課題提出は、毎回授業終了後に回収。3、提出課題は、内容の確認後、学生に返却する。【評価の観点】：1、必要出席率（80%）を満たしていること。2、授業参加態度が良好であること。3、課題の提出結果が基準点に達しており、認（認定）であること 【その他】：ZOOMのブレイクアウトルーム、画面共有を使用し複数のグループワークも適宜取り入れ実施。 【評価項目（評価の方法）】：平常点（授業受講姿勢など）、課題評価、出席率（ただし、必要出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は、単位不認定とする。）		
その他		
【授業運営方法】：講義 【持参物】：筆記用具、PC、参考資料		