

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	グラフィックデザインⅠ		担当教員	武田 伸也	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デザイン素材に使用する写真素材の色調補正や切り抜き、レタッチ、合成作業などPhotoshopを使用した一連の作業を学習します。ロゴマークやポスター制作など、デザインの基礎知識を身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
あらゆるデザインの媒体・目的に適した写真およびイラスト素材をPhotoshopを使用して制作し、Illustratorにてレイアウト・デザイン出来るようになる。コンセプトワーク・デザイン・レイアウトなどクリエイティブワークに関わるAI・フリー素材の使用は不可。					
授業内容					
1, 2	講師紹介とデザインの事例紹介				
3, 4	Photoshop基礎① 各ツールの使用方法				
5, 6	Photoshop基礎② 色補正・写真加工				
7, 8	Photoshop基礎③ 写真の加工（フィルタ）、補正の方法、（演習：写真の電線を消す）				
9, 10	Photoshop基礎④ 写真の補正、合成				
11, 12	Photoshop基礎⑤ ポストカードの制作				
13, 14	Photoshop基礎⑥ ポストカードの制作（課題：転居案内制作）				
15, 16	企画書の作り方・プレゼンの仕方／進級制作企画書制作				
17, 18	Numberの表紙を作る① 文字入力・ロゴトレース・画像処理				
19, 20	Numberの表紙を作る② 画像の文字を消す、切り抜き				
21, 22	進級制作課題進行				
23, 24	進級制作課題進行				
25, 26	ロゴマークを作る① ロゴマークを作るための基礎知識（演習：好きなフォントを調べる）				
27, 28	ロゴマークを作る② シンボルマークの作例（課題：シンボルマークの制作・ラフ作成）				
29, 30	ロゴマークを作る③ （課題：シンボルマークの制作・データ化）				
31, 32	ロゴマークを作る④ ロゴタイプの作例（課題：ロゴタイプの制作→シンボルとの組合せ）				
33, 34	ロゴマークを作る⑤ ガイドラインの制作方法・決めごと（課題：ガイドラインの制作）				
35, 36	ロゴマークを作る⑥ ガイドラインの制作				
37, 38	ロゴマークを作る⑦ ガイドラインの制作 完成				
39, 40	好きな広告を探す① 仙台駅周辺散策 フリーペーパー・フライヤー等収集				
41, 42	好きな広告を探す② 収集した広告のレポート作成、スキャナの使い方、版面の説明				
43, 44	好きな広告を探す③ 収集した広告のレポート作成、気に入った広告の複製				
45, 46	好きな広告を探す④ 気に入った広告の複製、選んだ広告のデザイン変更				
47, 48	好きな広告を探す⑤ 選んだ広告のデザイン変更				
49, 50	好きな広告を探す⑤ 選んだ広告のデザイン変更・提出				
51, 52	進級制作課題進行				
教科書・資料等	デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	DTP I		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっていた。フリーのデザイナー				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デスク・トップ・パブリッシング（卓上出版）。デザイン・編集・割り付けなどをコンピュータで行い、レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）の仕方を学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
正しいDTPや印刷の知識を得る。また、デザイン制作を行っていく中で、学んだ知識が活かされているかを確認する。生成AIについては、使用不可とします。					
授業内容					
1, 2	Mac基礎：自己紹介、Mac設定など				
3, 4	イラレの基本的な使い方、その他基礎知識				
5, 6	PCについて				
7, 8	PCについて。Macのメニューなどの説明				
9, 10	Illustrator基礎：メニューバーなど				
11, 12	Illustrator基礎：メニューバーなど				
13, 14	Illustrator基礎：ツールなど				
15, 16	Illustrator基礎：ツールなど				
17, 18	Illustrator基礎：ツールなど				
19, 20	Illustrator基礎：ツールなど ログトレース				
21, 22	Illustrator基礎：ログトレース				
23, 24	Illustrator基礎：ログトレース／進級制作の各自作業				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認／進級制作の各自作業				
27, 28	Illustrator基礎：ログトレース				
29, 30	Illustrator基礎：ログトレース				
31, 32	Illustrator基礎：ログトレース				
33, 34	Illustrator基礎：ログトレース／画像データをイラレに配置する方法				
35, 36	Photoshop基礎：パスを用いた画像の切り抜き				
37, 38	Photoshop基礎：パスを用いた画像の切り抜き				
39, 40	Photoshop基礎：パスを用いた画像の切り抜き				
41, 42	Illustrator基礎：文字組みやページの組み方（パンフレット作成）				
43, 44	Illustrator基礎：文字組みやページの組み方（パンフレット作成）				
45, 46	進級制作の作業				
47, 48	進級制作の作業				
49, 50	進級制作の作業				
51, 52	進級制作の作業				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	エディトリアルデザインⅠ		担当教員	加藤 克	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
InDesignの基本操作とエディトリアルデザインの基礎知識を身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
InDesignの基本操作の習得、エディトリアルの基礎知識、基礎デザインの習得					
授業内容					
1, 2	レイアウト・文字組みの基礎知識Indesignの基礎知識				
3, 4	練習『理想の間取り図』の作成				
5, 6	レイアウトの基本ルール、雑誌等のレイアウトトレース				
7, 8	前回の作業の続き、色校正の基本				
9, 10	課題1『自己紹介紙面作成の説明』（AI使用不可）				
11, 12	課題制作・Indesign基本操作				
13, 14	課題制作・Indesign基本操作				
15, 16	課題制作・Indesign基本操作				
17, 18	課題制作・Indesign基本操作				
19, 20	課題制作・Indesign基本操作				
21, 22	講評・発表				
23, 24	文字組みとレイアウトの応用				
25, 26	課題2『他者紹介リーフレット』（AI使用不可）				
27, 28	ヒアリング作業				
29, 30	ヒアリング作業				
31, 32	ヒアリング作業・課題制作				
33, 34	サムネイルとラフスケッチ				
35, 36	課題制作				
37, 38	課題制作				
39, 40	課題制作				
41, 42	課題制作				
43, 44	課題制作				
45, 46	課題制作				
47, 48	講評・発表				
49, 50	エディトリアル基礎のおさらい				
51, 52	Indesign基礎のおさらい・初級応用				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	パッケージデザインⅠ		担当教員	佐藤 明美	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
多種多様な商品の袋やラベル、包装などのデザインをトータルで考えます。テーマに設定した商品を、購入者の視点で企画からサンプル制作に至るデザインのポイントを学びます。					
到達目標／生成AI使用について					
商品の内容に合わせたパッケージデザインやクライアントのニーズを考えられるようになる。立体物のデザインが出来るようになる。AI使用は基本的にNG。（使用OKの場合は事前に説明）					
授業内容					
1	パッケージとは？ ポチ袋／封筒の形を知る。展開図をもとにデザイン制作				
2	紙素材への印刷／4Cと特色 文庫本カバー（オリジナル）制作				
3	前回の続き				
4	前回の続き				
5	前回の続き				
6	ショッパー／構造を理解し、展開図をもとにデザイン制作とコンセプトシート				
7	前回の続き				
8	前回の続き				
9	前回の続き				
10	箱の構造／基本の箱4種の構造を知る 「石けん箱」デザイン				
11	前回の続き				
12	前回の続き				
13	前回の続き				
14	原寸ダミー／クッキー個包装のデザインとダミーの作成				
15	前回の続き				
16	前回の続き				
17	原寸ダミー／クッキー箱のデザインとダミーの作成				
18	前回の続き				
19	前回の続き				
20	前回の続き				
21	ミシン目の入った箱の構造を知る（ティッシュ箱デザイン）				
22	前回の続き				
23	前回の続き				
24	前回の続き				
25	前回の続き				
26	前回の続き／後期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	Webデザイン I		担当教員	小山天悟／吉田優	
実務経験	Webサイト制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
Webの基礎知識を学び、UXデザインツールFigmaを使用して、ユーザーの動線を意識したデザインのスキルを身に付ける。					
到達目標／生成AI使用について					
・HTML/CSSでの制作を習得する。 ・Web特有のデザイン手法を習得する。 ・制作したWebサイトの公開ができる。 AIツールの使用についても触れ、必要に応じて授業内で活用していく。					
授業内容					
1, 2	授業の進め方／評価方法／PC環境整備／コミュニケーションツール登録				
3, 4	Webサイト制作概論				
5, 6	Webデザイン概論				
7, 8	ディレクトリ構造の理解／Figma基礎（ワークフロー、Figmaで出来る事など）				
9, 10	HTML基礎 (HTMLの記述ルールやタグ) P50～P72				
11, 12	Figma基礎（画面概要・アートボード・ツールなどの基本操作）				
13, 14	HTML基礎 P73～P81／Figma基礎（ワイヤーフレーム制作）				
15, 16	HTML基礎 P82～P86／Figma基礎（ワイヤーフレーム制作）				
17, 18	CSS基礎 P88～103／Figma基礎（ワイヤーフレーム制作）				
19, 20	CSS基礎 P123～153／Figma基礎（デザイン・カラーパターン・コンポーネント）				
21, 22	CSS基礎 P154～172／Figma基礎（画像書き出し・プロトタイプ・プラグイン）				
23, 24	これまでのHTML/CSSを復習				
25, 26	前期総復習（HTML/CSS/Figma）				
27, 28	バナー制作基礎				
29, 30	バナー制作課題				
31, 32	LP制作基礎				
33, 34	LP制作課題				
35, 36	LP制作課題				
37, 38	Webサイト制作ワークフロー（企画・設計・デザイン・コーディング・テスト・公開）				
39, 40	課題：ワイヤーフレーム作成				
41, 42	課題：デザイン				
43, 44	課題：デザイン				
45, 46	課題：コーディング				
47, 48	課題：コーディング				
49, 50	外部メディアの利用・CMS/JS/jQの紹介				
51, 52	総まとめ（座学）				
教科書・資料等	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	ベーシックデザイン		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインにおける基本的な構成要素を学び、ラフデザインを書く練習を重ね、広告物へのレイアウトの技法などを身に付けていきます。					
到達目標／生成AI使用について					
クライアント・広告の内容を理解し、ターゲット・コンセプトを設定した上で、訴求力のある広告の制作ができるようになる。生成AIの使用については、内容によって適宜説明をしていきます。					
授業内容					
1	ベーシックデザイン① デザインのスタンダードを知る。デザインの構成要素について ※生成AIの使用は一部可				
2	資料検索／テーマ決め ※生成AIの使用は一部可				
3	個別ヒアリング ※生成AIの使用は一部可				
4	サムネイル制作 ※生成AIの使用は一部可				
5	ラフチェック ※生成AIの使用は一部可				
6	着色（手描き） ※生成AIの使用は一部可				
7	着色（手描き） ※生成AIの使用は一部可				
8	レビュー会 ※生成AIの使用は一部可				
9	ベーシックデザイン② 情報整理／レイアウト／視線誘導／カラー／フォント・タイポグラフィ ※生成AIの使用は一部可				
10	基礎講座／情報整理 ※生成AIの使用は一部可				
11	基礎講座／レイアウト ※生成AIの使用は一部可				
12	基礎講座／視線誘導 ※生成AIの使用は一部可				
13	基礎講座／カラー ※生成AIの使用は一部可				
14	基礎講座／フォント・タイポグラフィ ※生成AIの使用は一部可				
15	ベーシックデザイン③ ショップツールデザイン／複数媒体のデザイン統一性について ※生成AIの使用は不可				
16	制作 ※生成AIの使用は不可				
17	制作（チェック） ※生成AIの使用は不可				
18	制作 ※生成AIの使用は不可				
19	制作完成 ※生成AIの使用は不可				
20	ベーシックデザイン④ CDジャケットデザイン／構成要素のまとめ ※生成AIの使用は不可				
21	制作（ラフチェック） ※生成AIの使用は不可				
22	制作 ※生成AIの使用は不可				
23	制作（デザインチェック） ※生成AIの使用は不可				
24	制作 ※生成AIの使用は不可				
25	出力／組み立て ※生成AIの使用は不可				
26	プレゼン／学内展示 ※生成AIの使用は不可				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科

科目名	ヴィジュアルコミュニケーション		担当教員	岡部　こぐり	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっていた。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
ポスター、ロゴマーク、チラシなどの各種広告媒体において重要な基本的要素やルールを学び、条件や制約に合わせた問題解決できるデザイン表現の考え方、発想力やブランディングの構築の仕方など求められているデザイン力や企画力を幅広く身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
媒体やデザインの基本的な知識や業界への理解を学び、クライアントの問題解決につながるデザインやオリジナリティを発掘し、強みを持たせるブランディング力、企画を作るためのスキルや柔軟で多様な考え方を身に付けることを目標とします。また、AIに「飲まれないための理解」「仕事で使うための責任（モラル）」を同時に学び、正しく活用できるようになります。AIの活用方法を学んだ後は、画像生成以外のAI使用はOKとする。ただし、必ず「使用箇所」を説明し、自分の判断箇所はどこかを言語化してもらう。使わない方が良い内容があった場合は、別途制限を設ける。					
授業内容					
1, 2	考えることの基礎　発想力・想像力・好奇心（知る）を身に付ける練習（初回はアイスブレイク）				
3, 4	考えることの基礎　自分知る（まずは自分の名前のルーツや由来を調べそこから自己分析を行います）				
5, 6	考えることの基礎　自分らしさを引き出し、自分の武器になる名刺を作る＊〈AI〉自己分析をAIあり／なしで比較し違和感を言語化する。AIの解答がそれらしく感じる仕組みを理解する。				
7, 8	考えることの基礎　自分の名刺デザイン制作（アイデア出し）				
9, 10	考えることの基礎　自分の名刺デザイン制作（案を手書きで制作）				
11, 12	考えることの基礎　自分の名刺デザイン制作完成　発表　ディスカッション				
13, 14	制作実践練習1　ブランディング　企業や商品を題材にブランディング構築について学びます＊〈AI〉責任・著作権・リスクを理解する。実際にあった失敗談から、正しい使い方を学ぶ。				
15, 16	制作実践練習2　ブランディング　ブランドの魅力や強さアイデンティティを伝えるロゴ制作				
17, 18	制作実践練習3　ブランディング　引き続きロゴ制作とコンセプトシートの制作				
19, 20	制作実践練習4　ブランディング　引き続きロゴ制作とコンセプトシートの制作				
21, 22	制作実践練習5　ブランディング　引き続きロゴ制作とコンセプトシートの制作				
23, 24	制作実践練習6　ブランディング　ロゴマークとコンセプトシートプレゼン				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	制作実践練習7　新聞広告制作　媒体の特性や媒体の現状を把握しデザインを考える				
29, 30	制作実践練習8　新聞広告制作　広告デザイン制作				
31, 32	制作実践練習9　新聞広告制作　広告デザイン制作				
33, 34	制作実践練習10　新聞広告制作　広告デザイン制作				
35, 36	制作実践練習11　新聞広告制作　新聞広告制作プレゼン発表				
37, 38	制作実践練習12　SNS広告　SNS広告を学びアイデアを出してみよう　ラフだし				
39, 40	制作実践練習13　SNS広告　SNS広告制作				
41, 42	制作実践練習14　SNS広告　SNS広告デザイン　フィニッシュ完成　プレゼン				
43, 44	制作実践練習15	企画提案	想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう	企画書の作り方1	
45, 46	制作実践練習16	企画提案	想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう	企画書の作り方2	
47, 48	制作実践練習17	企画提案	想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう	企画書制作実践3	
49, 50	制作実践練習18	企画提案	想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう	企画書制作実践4	
51, 52	制作実践練習19	企画提案	想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう	企画書制作実践5	
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60％	出席状況	20％	平常点	20％
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	情報リテラシー		担当教員	名取 洋平	
実務経験	インターネットサービスプロバイダー（テクニカルサポート）SV経験を所有				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
Webサービスと社会の関わり方、ルールなどの理解を深め、ITパスポート試験の合格を目指します。					
到達目標／生成AI使用について					
インターネットを安心安全に利用するための最低限必要な知識を習得し、社会人としてインターネットやその環境を理解した上で法律やルールを守り、基本的なサービスを安全に活用できる力を身に付ける。 【AI利用の可否：一部指定する実演を除き不可】					
授業内容					
1	オリエンテーション				
2	AI				
3	知的財産権				
4	セキュリティ関連法規				
5	第4次産業革命とビッグデータ				
6	e-ビジネス				
7	コンピュータ構成とCPU				
8	主記憶と補助記憶				
9	入出力インタフェース				
10	ソフトウェアとファイル管理				
11	ファイルのバックアップと参照				
12	ユーザインタフェースとファイル形式				
13	前期末考査				
14	ネットワークの構成				
15	無線LAN				
16	通信プロトコル				
17	インターネットの仕組み				
18	Webページ				
19	電子メール				
20	情報資産と脅威				
21	サイバー攻撃				
22	情報セキュリティ				
23	利用者認証				
24	ネットワークセキュリティ				
25	暗号化技術とデジタル署名				
26	学年末考査				
教科書・資料等	イメージ&クレバー方式でよくわかる 栢木先生のITパスポート教室				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	進級制作		担当教員	名取 洋平	
実務経験	インターネットサービスプロバイダー（テクニカルサポート）SV経験を所有				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
進級制作審査会に繋げる為の、トータルデザイン実習。Reデザインやオリジナルデザインを含め、コンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
コンセプトワークを通して、ターゲットを見据えたDMやポスター等の紙媒体からパッケージやWEBなど、一連のデザインが出来るようになる。【AI利用の可否：不可】					
授業内容					
1	進級制作について 制作の目的／近年の制作の振り返り/審査スケジュールについて				
2	アイデアシート作成①				
3	個別ヒアリング①				
4	アイデアシート作成②				
5	個別ヒアリング②				
6	スケジューリング・タスク管理について				
7	アイデア出し				
8	アイデア出し				
9	制作課題決定				
10	制作進行（企画書）				
11	制作進行（企画書）				
12	クラス内プレゼンテーション				
13	プレゼン後修正、夏休みスケジュール				
14	個別ヒアリング③				
15	制作進行（進捗確認）				
16	制作進行（進捗確認）				
17	制作進行（進捗確認）				
18	制作進行（進捗確認）				
19	制作進行（進捗確認）				
20	制作進行（進捗確認）				
21	制作進行（進捗確認）				
22	制作進行（進捗確認）				
23	制作進行（進捗確認）				
24	制作進行（進捗確認）				
25	制作進行（進捗確認）				
26	制作進行（審査会準備）				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	キャリアガイダンスⅠ		担当教員	伊藤 実来	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアガイダンスについて・自己紹介・学校紹介				
2	エナジード研修①				
3	エナジード研修②/東京研修について1				
4	エナジード研修③/東京研修について2				
5	エナジード研修④/東京研修について3				
6	エナジード研修⑤/東京研修について4				
7	エナジード研修⑥				
8	エナジード研修⑦/個人面談				
9	エナジード研修⑧/個人面談				
10	学園祭について❶/個人面談				
11	エナジード研修⑨/学園祭について❷				
12	エナジード研修⑩				
13	個人面談/夏休みについてなど				
14	エナジード研修⑪/後期スケジュールの確認				
15	エナジード研修⑫/コミュニケーションの心構えについて				
16	エナジード研修⑬/著作権について(基礎編)				
17	エナジード研修⑭/著作権について(応用編)				
18	エナジード研修⑮/雇用形態・福利厚生について				
19	エナジード研修⑯/フリーランスについて❶				
20	エナジード研修⑰/フリーランスについて❷				
21	エナジード研修⑱/就職活動について				
22	エナジード研修⑲/企業調べについて				
23	履歴書・自己PRについて/個人面談				
24	履歴書の書き方について/個人面談				
25	アートブック作品提出/校正チェック				
26	進級制作・期末課題など(自習時間)				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制)					
科目名	進級作品制作・審査		担当教員		
実務経験					
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
1年間の集大成として進級作品を制作し、担当の先生に審査していただき評価を得る。					
到達目標					
審査日に作品をプレゼンテーションし合格をもらう。					
授業内容					
1	プレゼンテーション				
2	作品制作				
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14	中間チェック				
15	作品制作				
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26	作品審査				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	100%	出席状況	0%	平常点	0%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	地域コラボ実習		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
店舗や企業などの協力の元、実際に使用するデザイン物の制作を通した実践実習。前後期合わせて2件、ロゴ・ポスター・パッケージ・POPなどを完成作品・完成データにし、提出までのプロ同様の問題解決につながるデザイン制作過程を学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
自らお客様とディスカッションし、問題点（改善点）の相談を受けるところからはじめます。その解決のためにどんなデザイン物を制作すればいいか、どんな媒体を使って広報するか、お客様やターゲットのニーズを汲み取って、実際に制作出来るようになる実践実習をします。生成AIの使用は一部可とし、内容毎に都度説明していきます。					
授業内容					
1, 2	考えることの基礎 チームで制作するテーマ詳細説明 企業・地域の特性を活かす伝えるデザインを学ぶ				
3, 4	考えることの基礎 コラボレーション先について調べる				
5, 6	考えることの基礎 クライアントからのヒアリング				
7, 8	考えることの基礎 クライアントに合わせて提案を考える				
9, 10	考えることの基礎 クライアントに合わせて提案を考える				
11, 12	考えることの基礎 制作の方向性の発表 ディスカッション				
13, 14	企画制作				
15, 16	企画制作				
17, 18	企画制作				
19, 20	企画制作				
21, 22	企画制作				
23, 24	クラス内プレゼンテーションリハーサル				
25, 26	前期まとめ／クライアントへプレゼンテーション				
27, 28	チームで制作するテーマ詳細説明				
29, 30	クライアントからのヒアリング				
31, 32	クライアントに合わせて提案を考える				
33, 34	クライアントに合わせて提案を考える				
35, 36	制作の方向性の発表 ディスカッション				
37, 38	企画制作				
39, 40	企画制作				
41, 42	企画制作				
43, 44	企画制作				
45, 46	企画制作				
47, 48	企画制作				
49, 50	クライアントへプレゼンテーション				
51, 52	年間まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	グラフィックデザインⅡ		担当教員	武田 伸也	
実務経験	広告制作会社にてデザイン・ディレクションの経験がある。フリーのデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
発想力・観察力・構成力・表現力を学習。より現実的なシミュレーションで実習を行い、ポスターなどの実際に広告物として使用可能なレベルの作品を制作します。コンセプトワーク・デザイン・レイアウトなどクリエイティブワークに関わるAI・フリー素材の使用は不可。					
到達目標／生成AI使用について					
実際の広告原稿からデータを制作する。サイズや色数の変更などを体験し、広告物制作に活かす。					
授業内容					
1, 2	ポートフォリオの作成①				
3, 4	ポートフォリオの作成②				
5, 6	ポートフォリオの作成③				
7, 8	ポートフォリオの作成④				
9, 10	インフォグラフィックスの制作① 概要説明・情報収集				
11, 12	インフォグラフィックスの制作② ラフ作成・ラフチェック				
13, 14	インフォグラフィックスの制作③ ラフ作成・ラフチェック・制作				
15, 16	インフォグラフィックスの制作④ 制作				
17, 18	インフォグラフィックスの制作⑤ 制作				
19, 20	インフォグラフィックスの制作⑥ 制作・提出				
21, 22	卒業制作課題進行				
23, 24	卒業制作課題進行				
25, 26	B2ポスター制作のオーダー① 自分の好きなもののポスター制作のコンセプト設定とラフの作成				
27, 28	B2ポスター制作のオーダー② 制作担当者へコンセプトを伝える 情報収集				
29, 30	B2ポスター制作のオーダー③ ラフ制作 発注者へプレゼン 制作				
31, 32	B2ポスター制作のオーダー④ 制作				
33, 34	B2ポスター制作のオーダー⑤ 制作 発注者へ完成案プレゼン 修正（完成者は卒制）				
35, 36	B2ポスター制作のオーダー⑥ 発注者へプレゼン 修正・提出（完成者は卒制）				
37, 38	朝日広告賞課題に挑戦する① テーマ選定とラフ作成				
39, 40	朝日広告賞課題に挑戦する② ラフ作成・ラフチェック				
41, 42	朝日広告賞課題に挑戦する③ ラフチェック・制作				
43, 44	朝日広告賞課題に挑戦する④ 制作				
45, 46	朝日広告賞課題に挑戦する⑤ 制作・完成				
47, 48	朝日広告賞課題に挑戦する⑥ 評価会 今年度の個人アドバイス				
49, 50	卒業制作課題進行				
51, 52	卒業制作課題進行 今年度の個人アドバイス				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	エディトリアルデザインⅡ		担当教員	加藤 克	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
InDesignの基本操作とエディトリアルデザインの基礎、応用を身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
InDesignの操作の習得、エディトリアルの知識、デザインの習得。					
授業内容					
1, 2	文字組みの復習・レイアウトの基本ルール・Indesign基本操作				
3, 4	【課題説明】レシピ制作（AIによる画像生成不可）				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	前回の続き				
11, 12	作品講評会				
13, 14	レイアウト・文字組みの応用テクニック練習				
15, 16	前回の続き				
17, 18	グリッドシステムを使って実際に文字組み練習				
19, 20	前回の続き				
21, 22	InDesign応用テクニック練習				
23, 24	前回の続き				
25, 26	前回の続き				
27, 28	前期まとめ				
29, 30	【課題説明】カタログ制作				
31, 32	前回の続き				
33, 34	前回の続き				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	前回の続き				
49, 50	作品講評会				
51, 52	後期まとめ・エディトリアル応用まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	伊藤 実来	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査/卒業制作について/年間スケジュールの確認(卒制・課題・就活)				
2	ポートフォリオの作成について				
3	自己PR対策				
4	履歴書の書き方				
5	封筒での出し方・添え状について				
6	メールマナーについて/電話マナーについて				
7	面接マナーについて				
8	挨拶・お辞儀のマナー				
9	学園祭について①/個人面談				
10	学園祭について②/個人面談				
11	会社員の保証について/個人面談				
12	敬語テスト/個人面談				
13	夏休みについてなど/個人面談				
14	後期スケジュールの確認/エントリーシートの記入				
15	会社員・フリーランス/確定申告と年末調整について				
16	確定申告(仕組みなどやり方)について				
17	敬語テスト/個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
18	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
19	アートブック作品提出				
20	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
21	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
22	卒展キャプション作成				
23	卒展関連について(在廊シフトなど)				
24	敬語の実力テスト				
25	アートブック校正など				
26	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格と・作品制作／卒業制作展について打ち合わせ)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	公募作品制作		担当教員	岡部 こぐり	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっていた。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。キャラクター・ポスターなど様々な内容での制作に向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで、作品制作の考え方を実践を通して学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
テーマを見極め、コンセプトを明確にし、制作・修正を繰り返すことで受賞・入選を目指す。生成AIの使用は禁止します。					
授業内容					
1	前期応募課題① 各自好きな公募を1つ選択				
2	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
3	制作				
4	制作／チェック				
5	制作／チェック				
6	応募作業				
7	前期応募課題② 各自好きな公募を1つ選択				
8	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
9	制作				
10	制作／チェック				
11	制作／チェック				
12	制作／チェック				
13	応募作業				
14	後期応募課題① 各自好きな公募を1つ選択				
15	現地説明会＆ヒアリング				
16	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
17	制作				
18	制作／チェック				
19	制作／チェック				
20	制作／チェック				
21	モックアップ制作				
22	完成／展示作業				
23	後期応募課題② 各自好きな公募を1つ選択				
24	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
25	制作				
26	制作／チェック／応募				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	DTP II		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっていた。フリーのデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
デザイン・編集・割り付けなどを、コンピューター上で行うDTP。レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）の仕方を実践形式で学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
印刷媒体の基礎知識やデータの知識を学びながら、実践を通じてより専門的な広告デザインの考え方やDTPスキルを身に付けることを目標とします。生成AIについては、参考程度に一部使用可とします。					
授業内容					
1, 2	ニチデ周辺おすすめスポット紹介（ニチデ周辺を歩いて情報集め）				
3, 4	ニチデ周辺おすすめスポット紹介（カード作成）				
5, 6	アナログ制作：コラージュ制作				
7, 8	アナログ制作：コラージュ制作				
9, 10	アナログ制作：コラージュ制作				
11, 12	アナログ制作：コラージュ制作				
13, 14	雑誌広告：制作（制作・修正など）				
15, 16	雑誌広告：制作（制作・修正など）				
17, 18	雑誌広告：制作（制作・修正など）				
19, 20	雑誌広告：制作（制作・修正など）				
21, 22	雑誌広告：制作（制作・修正など）				
23, 24	卒制など作業				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	データ収集のやり方 広告データ展開：4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
29, 30	広告データ展開：4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
31, 32	広告データ展開：4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
33, 34	広告データ展開：4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
35, 36	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（企画の説明・コンセプト・ラフなど）				
37, 38	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（コンセプト・ラフなど）				
39, 40	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（コンセプト・ラフなど）				
41, 42	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（ラフ・制作など）				
43, 44	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（ラフ・制作など）				
45, 46	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（制作・チェックなど）				
47, 48	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（制作・チェック・データアップなど）				
49, 50	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作／卒業作品制作				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	パッケージデザインⅡ		担当教員	佐藤 明美	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
多種多様な商品の袋やラベル、包装などのデザインをトータルで考えます。テーマに設定した商品を、購入者の視点で企画からサンプル制作に至るデザインのポイントを学びます。					
到達目標／生成AI使用について					
商品の内容に合わせたパッケージデザインやクライアントのニーズを考えられるようになる。立体物のデザインが出来るようになる。AI使用は基本的にNG。（使用OKの場合は事前に説明）					
授業内容					
1, 2	ビニール素材へのデザイン／ビニールへの印刷の説明、米袋をリデザイン				
3, 4	前回の続き				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	ガラス素材へのデザイン／印刷やラベルの説明 サイダーのパッケージデザイン				
11, 12	前回の続き				
13, 14	前回の続き				
15, 16	前回の続き				
17, 18	金属へのデザイン／缶の成形方法や印刷の種類の説明 缶ビールのデザイン				
19, 20	前回の続き				
21, 22	前回の続き				
23, 24	POPUPカード／基本の仕組み オリジナルPOPUPカードの作成				
25, 26	前回の続き				
27, 28	前回の続き				
29, 30	前回の続き				
31, 32	トータルで考えるパッケージ／個包装から包装紙、ショッパーまで（うみねこの玉子）				
33, 34	前回の続き				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	セット商品のパッケージ				
49, 50	前回の続き				
51, 52	前回の続き				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	WebデザインⅡ		担当教員	小山 天悟	
実務経験	Webサイト制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
実務を想定したWeb制作プロジェクトを題材にグループワーク形式で制作を行う。チームを制作会社として設定し、他チームから依頼された案件をもとにWebサイトの企画・設計・デザイン・コーディングを行う。また、同時にクライアントとして制作依頼やレビューも行い、ヒアリングや提案、修正対応など実際の制作プロセスに近い形でプロジェクトを進行する。					
到達目標／生成AI使用について					
・ Web制作プロジェクトにおける基本的な制作プロセスを理解し、実践できる。 ・ クライアントの要望を整理し、目的に応じたWebサイトの構成およびデザインを企画できる。 ・ チームで役割分担を行って制作プロジェクトを協力して進行できる。 ・ 制作物を論理的に説明し、提案やプレゼンテーションを行うことができる。AIツールの使用についても触れ、必要に応じて授業内で活用していく。					
授業内容					
1, 2	授業ガイダンス・Figma基礎				
3, 4	プロジェクト型授業の説明・Web制作の実務フロー（企画～納品）				
5, 6	チーム編成・役割決定				
7, 8	制作課題提示・案件理解				
9, 10	クライアントヒアリング				
11, 12	課題整理・ターゲット設定				
13, 14	サイトコンセプト設計				
15, 16	サイトマップ作成				
17, 18	ワイヤーフレーム制作①				
19, 20	ワイヤーフレーム制作②				
21, 22	ワイヤーフレームレビュー				
23, 24	デザイン制作①				
25, 26	デザイン制作②				
27, 28	デザイン制作③				
29, 30	デザイン制作④				
31, 32	デザインレビュー				
33, 34	コーディング設計				
35, 36	トップページコーディング①				
37, 38	トップページコーディング②				
39, 40	下層ページコーディング①				
41, 42	下層ページコーディング②				
43, 44	レスポンス対応				
45, 46	UI調整・ブラッシュアップ				
47, 48	最終調整・テスト				
49, 50	プレゼン準備				
51, 52	最終プレゼンテーション・講評・振り返り				
教科書・資料等	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	卒業制作		担当教員	名取 洋平	
実務経験	インターネットサービスプロバイダー（テクニカルサポート）SV経験を所有				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、トータルデザイン実習。オリジナルデザインのコンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
スケジュール管理をし、企画とアウトプットの表現をしっかり考えて、トライしたいことをやり切る。 【AI利用の可否：原則不可（※利活用を検討する際はその必要性を含め担当講師と熟考すること）】					
授業内容					
1	卒業制作について 制作の目的／近年の制作の振り返り／審査スケジュールについて				
2	プレゼンまでのスケジュールを組む				
3	アイデア出し 組んだスケジュールのチェック人ずつアドバイス				
4	アイデア出し 組んだスケジュールのチェック人ずつアドバイス				
5	アイデア出し 組んだスケジュールのチェック人ずつアドバイス				
6	制作進行（進捗確認）デザインに進む前に、作りたい方向性をネットから探して目標を設置				
7	制作進行（進捗確認）				
8	制作進行（進捗確認）				
9	制作進行（進捗確認）				
10	制作進行（進捗確認）				
11	制作進行（進捗確認）				
12	制作進行（進捗確認）				
13	クラス内プレゼンテーション、夏休みスケジュール				
14	プレゼン後修正				
15	制作進行（進捗確認）				
16	制作進行（進捗確認）				
17	制作進行（進捗確認）				
18	制作進行（進捗確認）				
19	制作進行（進捗確認）				
20	制作進行（進捗確認）				
21	制作進行（進捗確認）				
22	制作進行（進捗確認）				
23	クラス内プレゼンテーション①、修正				
24	クラス内プレゼンテーション②、修正、冬休みスケジュール				
25	制作進行（審査前につき最終確認）				
26	制作進行（審査前につき最終確認）				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科

科目名	HTML/CSS I		担当教員	小池 可夏	
実務経験	Webサイト制作会社に勤務し、制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期52／後期52	単位数	前期8／後期8	必須／選択	選択
授業目的と概要					
レスポンス対応のウェブサイト構築スキルをマストとする。 セマンティックなコーディングスキルを習得し、管理のしやすいウェブサイトを作成できるようにする。 Sass、jQuery等のメタ言語やライブラリーの使い方を身に付け、就職に有利なスキルを増やす。					
到達目標／生成AI使用について					
Web制作会社に入社した時に可能な限り即戦力になるようなスキルを身に付ける。 ①SassによるCSSコーディングスキルを身に付ける ②サーバー契約、ドメイン取得、FTPソフト等現場の環境を実践する ③DNS等基本的なサーバーの知識を身につける ④jQuery、CSSアニメーションによる視覚的効果の習得					
授業内容					
1～4	就職に向けた1年間の授業計画／Slack設定／Chat GTP入門／サーバー・ドメイン取得／FTP設定				
5～8	HTML・CSSとは／ウェブサイト制作の流れ／ウェブサイトの基本／ユーザビリティとウェブアクセシビリティ／HTMLファイルをつくってみよう／ファイル構造を理解しよう／HTMLファイルの骨組み／HTMLの基本的書き方／見出しと文章のマークアップ／画像の挿入（相対パス・絶対パス・alt属性を理解しよう）／リンクをはろう／リフロー要素でグルーピングをしよう（ウェブアクセシビリティを理解してマークアップする）／CSSの基本（ファイルの読み込み／Styleタグ／インラインの違い）／				
9～12	CSSファイルをつくろう（基本的書き方）／CSSの基本（ファイルの読み込み／Styleタグ／インラインの違い）／CSSファイルをつくろう（基本的書き方）／CSSで装飾し				
13～16	CSSで装飾してみよう（幅と高さ／余白／線の装飾／classとidを使った指定／フォーム関連の装飾）／レイアウトを組みよう（flexboxとfloat）／デフォルトCSSをリ				
17～20	セットしよう／ウェブサイト制作実践（head記述とheaderとfooterの制作）／（コンテンツ部分の制作） ウェブサイト制作実践（自分でデザインしたパーツを実装してみよう）／（ファビコンを作って設定しよう／画像にCSSで効果をつけよう）／課題デザインでのウェブサ				
21～24	ウェブサイト制作実践（下層ページ見出しの制作とパンくずリスト）／（下層ページ見出しの制作とパンくずリスト）				
25～28	課題デザインでのウェブサイト制作実践（2カラムレイアウトのサイト制作）				
29～32	課題デザインでのウェブサイト制作実践（マルチデバイスに対応する）				
33～36	Dart SassによるCSSコーディング				
37～40	デザインカンパを正しく理解する／プレーンなHTMLを作成する				
41～44	デザイン実装の為の情報を追加する				
45～48	ページのレイアウトを実装する				
49～52	パーツのデザインを作りこむ				
53～58	レスポンス対応する				
59～62	ワンランク上のコーディングを目指す①				
63～66	ワンランク上のコーディングを目指す②				
67～70	サイト構築				
71～74	サイト構築				
75～79	サイト構築				
80～83	サイト構築				
84～86	サイト構築				
87～89	サイト構築				
90～92	サイト構築				
93～96	サイト構築				
97～100	サイト構築				
101～104	1年のまとめ				
教科書・資料等	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座／プロのコーディングが身に付くHTML/CSSスキルアップレッスン イメージ&クレバー方式でよくわかる栢木先生のITパスポート教室				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	UIデザイン		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
デザインのクオリティを高め、プロの現場需要にマッチングしたスキルを身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
Web業界への就職に向けて、採用に至る十分なレベルまで実力を上げる。※生成AI使用可（ただし、教員の指示および監督のもと、利用の目的や必要性が適切であると認められる範囲内に限る）					
授業内容					
1, 2	自己紹介、1年間の流れ、心得、コミュニティ環境構築、Figmaの基本操作				
3, 4	Webデザイン基礎（大枠の考え方・テキスト、見出しのルールなど）+Figma実習				
5, 6	Webデザイン基礎（配色のルール、写真の使い方）+Figma実習				
7, 8	Webデザイン基礎（キービジュアルの作り方、コツ）+Figma実習				
9, 10	Webデザイン基礎（素材のデザイン：ボタン、アイコン、フォーム、図形など）+Figma実習				
11, 12	Webデザイン基礎（構成の考え方・レスポンシブレイアウト、ワイヤー）+Figma実習				
13, 14	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
15, 16	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
17, 18	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
19, 20	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
21, 22	ポートフォリオ戦略（自己ブランディングと戦略の立て方）				
23, 24	ポートフォリオ制作（目指す企業にマッチしたポートフォリオをデザインする）				
25, 26	ポートフォリオ制作（目指す企業にマッチしたポートフォリオをデザインする）				
27, 28	Webデザイン応用（ワンランク上のデザインを目指す）+Figma実習				
29, 30	Webデザイン応用（ワンランク上のデザインを目指す）+Figma実習				
31, 32	Webデザイン応用（ワンランク上のデザインを目指す）+Figma実習				
33, 34	UIデザイン基礎（アプリのデザインを知る・学ぶ・考える）+Figma実習				
35, 36	UIデザイン基礎（アプリのデザインを知る・学ぶ・考える）+Figma実習				
37, 38	UIデザイン制作実習（テーマを決めてモックアップをデザインする）				
39, 40	UIデザイン制作実習（テーマを決めてモックアップをデザインする）				
41, 42	UXデザイン基礎（誰かにとって価値のあるサービスを企画する）				
43, 44	UXデザイン基礎（誰かにとって価値のあるサービスを企画する）				
45, 46	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
47, 48	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
49, 50	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
51, 52	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	制作実習		担当教員	名取 洋平	
実務経験	インターネットサービスプロバイダー（テクニカルサポート）SV経験を所有				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けたコンセプト制作、展示・展開アイデアの実現、プレゼン手法までを学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
制作物を基にした展示手法や付随する制作物について検討し、受け手に伝わるデザインを完成する。 【AI利用の可否：可（※扱い方について卒制担当講師と密に相談・連携することを条件とする）】					
授業内容					
1	Web選択卒業制作のポイント／審査スケジュール／プレゼンまでのスケジュール調整				
2	プレゼンまでのスケジュール組み				
3	個別ヒアリング①				
4	個別ヒアリング②				
5	制作進行（進捗確認）				
6	制作進行（進捗確認）				
7	企画書チェック①				
8	企画書チェック②				
9	制作進行（進捗確認）				
10	制作進行（進捗確認）				
11	クラス内プレゼンテーション				
12	プレゼン前調整				
13	プレゼン後修正、夏休みスケジュール				
14	個別ヒアリング③スケジュールチェック				
15	個別ヒアリング④スケジュールチェック				
16	制作進行（進捗確認）				
17	制作進行（進捗確認）				
18	制作進行（進捗確認）				
19	制作進行（進捗確認）				
20	制作進行（進捗確認）				
21	制作進行（進捗確認）				
22	制作進行（進捗確認）				
23	チェック会前確認				
24	チェック会後修正点確認、冬休みスケジュール				
25	制作進行（審査前につき最終確認）				
26	制作進行（審査前につき最終確認）				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	卒業制作		担当教員	小池 可夏	
実務経験	Webサイト制作会社に勤務し、制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
サイト制作の目的・サイトができるまでの全工程を実践的に学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
サイト制作の全工程（企画、スケジュール管理、構成、デザイン、構築、公開）を習得しウェブサイトを作成し、ウェブサーバー上に公開する。					
授業内容					
1	卒展に向けた制作スケジュール／目標設定／企画についての説明				
2	卒業制作企画				
3	卒業制作企画書制作				
4	卒業制作企画書制作・スケジュール管理				
5	卒業制作企画書発表				
6	卒業制作構成				
7	卒業制作構成内容発表				
8	卒業制作作業				
9	卒業制作作業				
10	卒業制作作業				
11	卒業制作プレプレゼン発表準備				
12	卒業制作プレプレゼン発表準備				
13	卒業制作作業				
14	卒業制作作業				
15	卒業制作作業				
16	卒業制作作業				
17	卒業制作作業				
18	卒業制作作業				
19	卒業制作作業				
20	卒業制作チェック会準備				
21	卒業制作作業				
22	卒業制作作業				
23	卒業制作作業				
24	卒業制作作業				
25	卒業制作作業				
26	卒業制作審査会準備				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	アートディレクション		担当教員	武田 伸也	
実務経験	広告制作会社にてデザイン・ディレクションの経験がある。フリーのデザイナー				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
1、2年時に学んだ項目をよりブラッシュアップ。コンセプトワークの方法、全体の取りまとめなどのディレクションワークを実践しつつ、さらにハイレベルな作品の制作を目指します。					
到達目標／生成AI使用について					
他分野の学生とのコラボレーション／コンペティションでの受賞 コンセプトワーク・デザイン・レイアウトなどクリエイティブワークに関わるAI・フリー素材の使用は不可。					
授業内容					
1, 2	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する① チームで制作する広告内容検討する				
3, 4	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する② モデルの詳細を検討・イメージシートの作成				
5, 6	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する③ ラフ完成・イメージシートの作成				
7, 8	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する④ カメラマンとの打ち合わせ				
9, 10	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑤ イメージシートの修正・カンパ作成等				
11, 12	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑥ イメージシートの修正・カンパ作成等				
13, 14	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑦ イメージシートの修正・カンパ作成等				
15, 16	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑧ イメージシートの修正・カンパ作成等				
17, 18	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑨ 撮影通し練習・イメージシートの修正・カンパ作成等				
19, 20	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑩ 撮影通し練習・イメージシートの修正・カンパ作成等				
21, 22	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する11 撮影立ち合い 卒業制作				
23, 24	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する12 撮影立ち合い 卒業制作				
25, 26	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する13 制作				
27, 28	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する14 制作・完成				
29, 30	【公募授業サブ】デザインランプリ作品制作				
31, 32	【公募授業サブ】デザインランプリ作品制作				
33, 34	【公募授業サブ】デザインランプリ作品制作				
35, 36	【公募授業サブ】公募作品の制作・修正				
37, 38	【公募授業サブ】公募作品の制作・修正				
39, 40	【公募授業サブ】公募作品の制作・修正				
41, 42	朝日広告賞課題に挑戦する① テーマ選定とラフ作成				
43, 44	朝日広告賞課題に挑戦する② ラフ作成・ラフチェック				
45, 46	朝日広告賞課題に挑戦する③ ラフチェック・制作				
47, 48	朝日広告賞課題に挑戦する④ 制作				
49, 50	朝日広告賞課題に挑戦する⑤ 制作・完成				
51, 52	朝日広告賞課題に挑戦する⑥ 評価会				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	クライアントワーク		担当教員	栗崎 颯樹	
実務経験	フリーのデザイナー、カメラマン兼画家				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デザイン・制作において、企画提案から納品まで一連の流れを、実案件、又は実案に近い事案を体験・理解し、クライアントの目的を叶えるスキルを取得します。					
到達目標／生成AI使用について					
ディレクションの各フェーズで必要な知識の習得、クライアントへの企画・提案書作成及びプレゼンテーション、制作スケジュールの策定、契約関連業務の理解。生成AIについては内容によって適度説明します。					
授業内容					
1, 2	講師紹介と目的・到達目標の説明、授業の準備、デザイン・制作の事例紹介				
3, 4	クライアント（企業）理解 案件遂行①				
5, 6	企業ブランディング 案件遂行②				
7, 8	ディレクション理解 案件遂行③				
9, 10	企業訪問又はディレクション見学（ZOOM）				
11, 12	案件遂行④				
13, 14	企業訪問又はディレクション見学（ZOOM）				
15, 16	案件遂行⑤				
17, 18	案件遂行⑥				
19, 20	案件遂行⑦ 事務的な仕事				
21, 22	案件遂行⑧				
23, 24	案件遂行⑨				
25, 26	前期総復習				
27, 28	案件遂行⑩				
29, 30	案件遂行⑪				
31, 32	企業訪問又はディレクション見学（ZOOM）				
33, 34	案件遂行⑫				
35, 36	企業訪問又はディレクション見学（ZOOM）				
37, 38	案件遂行⑬				
39, 40	案件遂行⑭				
41, 42	企業訪問又はディレクション見学（ZOOM）				
43, 44	案件遂行⑮				
45, 46	案件遂行⑯				
47, 48	案件遂行⑰				
49, 50	案件遂行⑱				
51, 52	後期まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	モーショングラフィックス		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
After Effectsの操作とモーショングラフィックスの基礎、応用を身に付けます。文字やイラストなどの静止画に動きやエフェクトを施し、情報を映像として伝える方法を学びます。					
到達目標／生成AI使用について					
After Effectsを使用し、魅力的なPVを制作する。 ※生成AI使用可（ただし、教員の指示および監督のもと、利用の目的や必要性が適切であると認められる範囲内に限る）					
授業内容					
1	AEの導入と操作（UI説明、環境設定、キーフレームとトランスフォームを使ったアニメーション）				
2	テキストアニメーション（アニメーターと標準トランスフォーム）				
3	シェイプアニメーション（パスの動き、ストロークの描画風演出／図形の分解）				
4	イージングとリズム感（グラフエディタ、アナログ感、BounceやInertial系）				
5	エフェクト入門：発光・歪み系（Glow、Wave Warp、Turbulent Displace など演出効果）				
6	エフェクト入門：粒子・グリッチ系（CC Particle World、Fractal Noise、グリッチ文字表現）				
7	トランジション演出の基礎（マスク、トラックマットでの切り抜き演出）				
8	カット編集とテンポ制御（構成力”やテンポ感を学ぶ）				
9	トランジション演出の応用（映える繋ぎの技法を学ぶ）				
10	2.5Dとカメラワークの基本（Z軸配置とカメラ導入によるパース演出）				
11	エフェクト応用（変形・分解・再構築：AE的抽象表現）				
12	エフェクト応用（実写素材との融合：合成と違和感づくり）				
13	エフェクト応用（1カットで見せる”演出：引き算と間の演出）				
14	PVの企画・設計（音素材の使い方、タイムライン設計、プリコンによる構成整理）				
15	PVオープニング設計とモーション初動（導入演出と冒頭の印象づくり）				
16	タイポグラフィ演出技法（印象的な自己紹介テキスト表現）				
17	世界観の演出・トーン調整（配色・ノイズ・光効果による空気感の統一）				
18	素材の演出技法①（フォーカス送り、スライド、構図切り替えによる見せ方）				
19	素材の演出技法②（写真・動画・タイポなどの複数モチーフの連続展開）				
20	2.5Dとカメラワークの応用（視差と奥行きによる演出）				
21	間とリズム設計（緩急と余白で魅せる構成）				
22	ルック統一とフィニッシュ加工（調整レイヤー、色調、仕上げ演出）				
23	ネーム・アウトロ設計（名前・タグラインの出し方と印象づけ）				
24	課題制作				
25	課題制作				
26	作品発表・プレゼン・フィードバック				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	撮影実習		担当教員	阿部 和美	
実務経験	写真スタジオに勤務し、撮影経験がある。フォトグラファー				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期26	単位数	前期2／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
スマートフォンのカメラおよび一眼レフカメラでの撮影基礎を学びます。					
到達目標／生成AI使用について					
簡易的な商品撮影ができるようになる。生成AI使用禁止。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション				
3, 4	レンズの基礎				
5, 6	スマホ撮影実習①				
7, 8	スマホ撮影実習②				
9, 10	スマホ撮影実習③				
11, 12	スマホ撮影実習③				
13, 14	スマホ撮影実習④				
15, 16	スマホ撮影実習⑤				
17, 18	スマホ撮影実習⑥				
19, 20	スマホ撮影実習⑦				
21, 22	スマホ撮影実習⑧				
23, 24	スマホ撮影実習⑨				
25, 26	前期まとめ				
27	一眼レフカメラ基礎				
28	ライティング基礎				
29	商品撮影実習①				
30	商品撮影実習②				
31	商品撮影実習③				
32	商品撮影実習④				
33	商品撮影実習⑤				
34	商品撮影実習⑥				
35	商品撮影実習⑦				
36	商品撮影実習⑧				
37	商品撮影実習⑨				
38	商品撮影実習⑩				
39	後期まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	キャリアガイダンスⅢ		担当教員	伊藤 実来	
実務経験					
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修などの準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
早期内定を目標に報告、連絡、相談を徹底し、同時に個人ごとの苦手なスキル向上を目指します。					
授業内容					
1	進路希望調査、就職活動進捗確認				
2	内定目標報告書作成、報告				
3	履歴書作成①				
4	履歴書作成②/添削会				
5	面接対策①				
6	面接対策②/模擬面接				
7	グループディスカッション対策				
8	ポートフォリオ制作				
9	自己分析/長所短所				
10	学園祭について①/個人面談①				
11	学園祭について②/個人面談②				
12	進路活動報告会				
13	前期振り返り/夏休みスケジュール立て				
14	個人別成長目標発表				
15	スケジュール管理能力向上講座				
16	プレゼン能力向上講座①座学				
17	プレゼン能力向上講座②準備				
18	プレゼン能力向上講座③発表				
19	電話対応について/①ロープレ				
20	電話対応について/②実習				
21	ビジネスマナーについて/①座学				
22	ビジネスマナーについて/②小テスト				
23	社会人(講師/職員)の失敗談事例集紹介				
24	お金の使い方/貯め方/働かせ方について				
25	現代社会に求められる能力について				
26	後期振り返り/社会人の目標について				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格と・作品制作／卒業制作展について打ち合わせ)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科

科目名	公募作品制作Ⅱ		担当教員	岡部　こぐり	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっていた。				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。キャラクター・ポスターなど様々な内容での制作に向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで、作品制作の考え方を実践を通して学習します。					
到達目標／生成AI使用について					
テーマを見極め、コンセプトを明確にし、制作・修正を繰り返すことで受賞・入選を目指す。 生成AIの使用については、内容によって適宜説明します。					
授業内容					
1	前期応募課題①　JAGDA国際学生ポスターアワード				
2	グループワーク				
3	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
4	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
5	制作				
6	制作				
7	制作／チェック				
8	制作				
9	制作				
10	制作／チェック				
11	制作／チェック				
12	応募作業				
13	デザイングランプリTOHOKUについて				
14	後期応募課題①　デザイングランプリTOHOKU　※夏休み中に出したアイデアを全体で共有				
15	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
16	制作				
17	提出／B2プリント				
18	後期応募課題②　朝日広告賞				
19	グループワーク				
20	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
21	制作				
22	制作				
23	制作／チェック				
24	制作				
25	制作／チェック				
26	応募作業				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	WebデザインⅢ		担当教員	吉田 優	
実務経験	Webサイト制作業務に携わっている。				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
現場で主流であるFigmaの使い方を覚え、より実践的なWebデザインのスキルを身に付ける。Webデザインのおさえるべきポイントをきちんと理解し、自分でページ構成を考え、適切なツールを使用してデザインできるようになる。					
到達目標／生成AI使用について					
・ 求められているツールを使用して、バナー・ロゴ制作やWebデザインが出来る。 ・ 課題やクライアントの要望をよく理解して考え、適切な提案をすることが出来る。 AIツールの使用についても触れ、必要に応じて授業内で活用していく。					
授業内容					
1, 2	Figma基礎（ワークフロー、Figmaで出来る事など）				
3, 4	Figma基礎（画面概要・アートボード・ツールなどの基本操作）				
5, 6	LP制作概要				
7, 8	LP制作（ワイヤーフレーム制作）				
9, 10	Figmaを使用したLP制作①				
11, 12	Figmaを使用したLP制作②				
13, 14	Figmaを使用したLP制作③				
15, 16	コーディング復習、LPコーディング				
17, 18	レスポンスの考え方				
19, 20	Figmaを使用したLP制作_レスポンス①				
21, 22	Figmaを使用したLP制作_レスポンス②				
23, 24	Figmaを使用したLP制作_レスポンス③				
25, 26	LPレスポンスコーディング				
27, 28	ロゴデザイン課題				
29, 30	バナーデザイン課題				
31, 32	Webサイトデザイン課題				
33, 34	Webサイトデザイン課題				
35, 36	最終課題概要				
37, 38	最終課題ワイヤーフレーム制作				
39, 40	最終課題①				
41, 42	最終課題②				
43, 44	最終課題③				
45, 46	最終課題④				
47, 48	最終課題⑤				
49, 50	最終課題⑥				
51, 52	発表、総まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	企業コラボ実習		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
企業からの依頼内容を、チームや個人で問題点を解決できる企画を構築し、提案する実践授業を行います。					
到達目標／生成AI使用について					
企業からの依頼内容を、自分たちの目線でどう解決できるか考え提案し、卒業後の実践で使える力を身に付ける。生成AIの使用は一部可とし、内容毎に都度説明していきます。					
授業内容					
1, 2	企業からの依頼説明（キングラントウホク株式会社／医療福祉施設用カーテン管理システム会社）				
3, 4	依頼内容（利用済廃棄カーテンの再利用企画）についてクラス内でディスカッション				
5, 6	企画制作（3案の提案を予定）				
7, 8	企画制作				
9, 10	企画制作				
11, 12	企画制作				
13, 14	企画制作（中間報告会）				
15, 16	企画制作				
17, 18	企画制作				
19, 20	企画制作				
21, 22	クラス内プレゼンテーションリハーサル				
23, 24	プレゼンテーション 今後の方向性について				
25, 26	前期のまとめ 総評				
27, 28	企業からの依頼説明				
29, 30	依頼内容についてクラス内でディスカッション				
31, 32	企画制作（個人）				
33, 34	企画制作				
35, 36	企画制作				
37, 38	企画制作				
39, 40	企画制作（中間報告会）				
41, 42	企画制作				
43, 44	企画制作				
45, 46	企画制作				
47, 48	クラス内プレゼンテーションリハーサル				
49, 50	プレゼンテーション				
51, 52	年間まとめ 総評				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	HTML/CSS II		担当教員	紅 尚志	
実務経験	Web制作会社に勤務しWeb開発・制作に携わっていた。フリーのWebデザイナー。				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
HTMLやCSSを一から構築する技術を習得し、納品までを想定した課題を行います。 レスポンシブの対応やCSSの命名など、複数人での制作に必須となる知識を取り入れ、即戦力として活躍できるスキルを身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
正しく仕組みを理解し、自らの力で課題を解決する力を身に付ける。※生成AI使用可 ①CSS設計と命名規則を理解する。②DNSやキャッシュなどの基礎的な知識を身に付ける。③CSSライブラリを活用した効率的なコーディング手法を理解する。④CMS (WordPress) を使ったサイト構築技術を習得する。					
授業内容					
1, 2	年間の授業計画／github等への登録／DNSやFTP等の振り返り／ツールの振り返り				
3, 4	Gitの使い方／前年の復習 - HTMLマークアップとCSS構文の使い方				
5, 6	Gitの使い方／前年の復習 - レスポンシブレイアウトのサイト制作				
7, 8	モダンなCSS技術を学ぼう				
9, 10	モダンなCSS技術を学ぼう				
11, 12	フレームワークを使ってみよう (Bootstrap)				
13, 14	フレームワークを使ってみよう (Bootstrap)				
15, 16	フレームワークを活用したLPの制作実践				
17, 18	フレームワークを活用したLPの制作実践				
19, 20	サーバーにサイトをアップしよう／DNS発展／BASIC認証				
21, 22	タグを設定してみよう／GTM・GAの設定				
23, 24	フォームとモーダルを設定してみよう				
25, 26	サイトを完成させよう				
27, 28	PHP・WordPress概論／DBIについて／バックエンドについて				
29, 30	PHPを記述してみよう／変数とデータ型／条件分岐や繰り返し文を使ってみよう				
31, 32	クラスと関数を使ってみよう／セッションについて／フォーム処理について				
33, 34	データベースを使って動的なページを作成してみよう				
35, 36	WordPressをインストールしてみよう／WordPress(クラシックテーマ)を使ってみよう				
37, 38	WordPress(クラシックテーマ)を使ってみよう				
39, 40	WordPress(ブロックテーマ)を使ってみよう				
41, 42	WordPress(ブロックテーマ)を使ってみよう				
43, 44	WordPressでコーポレートサイトを作ってみよう				
45, 46	WordPressでコーポレートサイトを作ってみよう				
47, 48	WordPressでコーポレートサイトを作ってみよう				
49, 50	WordPressでコーポレートサイトを作ってみよう				
51, 52	WordPressでコーポレートサイトを作ってみよう				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	JavaScript		担当教員	紅 尚志	
実務経験	Web制作会社に勤務しWeb開発・制作に携わっていた。フリーのWebデザイナー。				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
JavaScriptの基礎的な動作を理解し、サイトに変化を与える方法を学びます。 言語の文法を学び、実装を通じて現場レベルの技術を体得します。					
到達目標／生成AI使用について					
サーバーサイドとクライアントサイドで動作するJavaScriptの違いを理解し、後者の実装技術を身に付ける。※生成AI使用可 ①基礎的な記述方法を身に付ける。②外部データと連携し動的に変化のあるサイトを構築する。③エラーなどの問題が発生した場合の特定と解決する思考方法を身に付ける。					
授業内容					
1	JavaScript概論／基本的な書き方				
2	JavaScriptの基本を学ぼう！ - ページの書き換え／定数／条件分岐				
3	イベントで操作しよう！ - ロードイベント／クリックイベント				
4	イベントで操作しよう！ - 条件分岐と組み合わせ／スクロールイベント				
5	複数のデータを使ってみよう！ - 繰り返し文				
6	複数のデータを使ってみよう！ - 変数の宣言と記法について				
7	複数のデータを使ってみよう！ - 画像一覧を完成させよう				
8	アニメーションを加えよう！ - アニメーションの基本的な記述方法				
9	アニメーションを加えよう！ - 複数のアニメーション設定				
10	アニメーションを加えよう！ - 順着付きのアニメーション／高度なスクロール処理				
11	動きのあるサイトを作ってみよう				
12	動きのあるサイトを作ってみよう				
13	動きのあるサイトを作ってみよう				
14	関数について理解を深めよう				
15	スコープを意識してプログラムを書いてみよう				
16	クラスとメソッド概論				
17	クラスの継承とオーバーライドを使ってみよう				
18	ファイルを分割して読み込んでみよう				
19	外部データと連携してみよう - スプレッド構文／APIの基本				
20	外部データと連携してみよう - 非同期処理を使ってみよう				
21	npm／パッケージを使ってみよう／サーバーサイドでJavaScriptを動かそう				
22	フロントエンドJavaScript (Vue. js) 概論				
23	Vue. jsを使ってみよう				
24	Vue. jsを使ったWebアプリを作ってみよう				
25	Vue. jsを使ったWebアプリを作ってみよう				
26	Vue. jsを使ったWebアプリを作ってみよう				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科(3年制) クリエイティブデザイン科					
科目名	UI/UXデザイン		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
履修年次	3	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
授業目的と概要					
デザインのクオリティを高め、プロの現場需要にマッチングしたスキルを身に付けます。					
到達目標／生成AI使用について					
デザイナーとしてのスキルセット証明のための制作物を複数完成させる。 ※生成AI使用可（ただし、教員の指示および監督のもと、利用の目的や必要性が適切であると認められる範囲内に限る）					
授業内容					
1, 2	2年次制作物のレビューと3年次計画（デザイナーキャリア戦略）				
3, 4	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
5, 6	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
7, 8	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
9, 10	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
11, 12	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
13, 14	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
15, 16	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
17, 18	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
19, 20	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
21, 22	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
23, 24	課題制作とレビュー（テーマ別作品制作 or ポートフォリオ）				
25, 26	UX基礎：デザインの社会的役割とイノベーション（サービスを考える）とUXデザイン				
27, 28	UX基礎：UCDとデザイン思考				
29, 30	UX基礎：ペルソナ作成とユーザーリサーチ手法（自然言語によるAIリサーチ）				
31, 32	UX基礎：カスタマージャーニーマップとタスクフロー分析				
33, 34	UX基礎：ユーザー構造理解とメンタルモデル、ユーザーテスト				
35, 36	UX基礎：マイクロインタラクション：After EffectsとLottieを活用				
37, 38	サービス・プロダクトデザイン実習				
39, 40	サービス・プロダクトデザイン実習				
41, 42	サービス・プロダクトデザイン実習				
43, 44	サービス・プロダクトデザイン実習				
45, 46	サービス・プロダクトデザイン実習				
47, 48	【調整用コマ】プロジェクトの振り返りと学びの共有				
49, 50	AIデザイン入門：デザイン生成とアイデア拡張（ツールの紹介と活用）				
51, 52	AIデザイン実践：プロンプト戦略の習得、出力結果の編集と最適化				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価