

---

## 4 - 1. グラフィックデザイン科

### ① 人財育成目標

デザインとは、もの事の本質を理解し、ビジュアルアイデアという形に変換しながら問題解決を行うコミュニケーション手法のひとつである。さらに、デザインそのものが新しいサービスや商品を生み出したり、産業や地域を活性化させる思考方法や戦略として重要視されている。本学科では、デザイナーとして必要となる視覚領域を中心とした効果的表現の知識・技術、よりの確な情報伝達を生み出すための企画力・プレゼンテーション力を学習し身につけることを目標とする。

### ②カリキュラムポリシー（C P）教育課程の編成・実施の方針

#### 【シナリオ1】

デザインに必要な専門基礎知識、ソフトウェアの基礎技術を習得する。

#### 【シナリオ2】

デジタル/アナログ分野を問わず、表現技法における基礎となる描画力・観察力・構成能力を習得する。

#### 【シナリオ3】

イメージした要素を的確に形にすることができる。商業デザイン分野の各種表現を身につける。

#### 【シナリオ4】

デザイナーとして必要な写真技術を身につける。基本的な映像技術を身につける。

#### 【シナリオ5】

印刷物、WEB等の媒体それぞれの特性を理解したデザインを効果的に制作・提案することが出来る。

#### 【シナリオ6】

様々な印刷媒体の制作実習を通して、ポスター・冊子・パッケージ・特殊印刷等において、レイアウトから入稿までのDTP技術・知識を身につける。

#### 【シナリオ7】

コンセプトワーク、プロモーション戦略立案、CI・ブランディング等の上流工程から最終のアウトプットまでを実行できる。また、クライアントの要望に沿った広告制作を可能にするレベルを目指す。

#### 【シナリオ8】

各学年、最終学科全体のカリキュラムの積み上げの結果として、自ら計画したテーマに従って成果物を制作できる。

### ③ディプロマポリシー（D P）卒業認定・専門士授与の方針

#### 【知識・技能】

本質を見定め、デザインを問題解決のための手法の一つとして用いることができ、自身のイメージを具現化する表現技術を身につけている。

#### 【思考・判断・表現】

従来の枠にとらわれず、全ての領域において表現される「デザイン」を必要とする様々なシーンにおいて、柔軟で的確な理解力、新鮮な発想力、多様な切り口と表現力、そして確かな技術と豊富な知識に裏付けされたアウトプットができる。

#### 【関心・意欲・態度】

日々進化してゆく社会において、新しい知見や技術を貪欲に取り込み、積極的に表現へ還元させることができる。また、基本的な社会人としての自覚・姿勢を身に付け、相応の立ち振る舞いや周囲の人々と良好に協働することができる。

---

#### ④取得目標資格

資格名・級	主催	受験時期
【1年次】		
Illustrator クリエイター能力認定試験スタンダード	サーティファイ	12月
Photoshop クリエイター能力認定試験スタンダード	サーティファイ	1月
A・F・T 色彩検定 UC 級	色彩検定協会	6月・11月

#### ⑤目標とする職業

グラフィック・WEB・広告・パッケージ等の様々な領域で活躍するデザイナー、アートディレクター、DTPオペレーター、イラストレーター、カメラマン、広告営業、プランナー、コピーライター 他

グラフィックデザイン科「人材目標」育成シナリオ構成図

2025/3/31

分野/シナリオ	シナリオ別到達目標	1年	2年	3年	1	2	3	合計	習得を目指す 資格・技術・ツール・スキル・成果物
制作実習 分野	シナリオ8	各学年、最終学科全体のカリキュラムの積み上げの結果として、自ら計画したテーマに従って成果物を制作できる。 			15	75	180	270	1年：習得した技術の集大成。個々に課題を設定し、制作する。 2年：就職活動のための作品集制作。 3年：卒業制作および卒業展示。
	シナリオ7	コンセプトワーク、プロモーション戦略立案、CI・ブランディング等の上流工程から最終のアウトプットまでを実行できる。また、クライアントの要望に沿った広告制作を可能にするレベルを目指す。 							リサーチ→コンセプトワーク→表現→プレゼンの一連の流れを修得 ターゲットに訴求するデザイン・販売促進・CI・ブランディングデザイン・アートディレクション
	シナリオ6	様々な印刷媒体の制作実習を通して、ポスター・冊子・パッケージ・特殊印刷等において、レイアウトから入稿までのDTP技術・知識を身に着ける。 			85	180	270	535	バラ物制作(名刺・DM・フライヤー→ポスター・リーフレット→チラシ→) ページ物制作(パンフレット→新聞→雑誌) パッケージ制作(箱物→特殊印刷) 交通広告(中吊り広告) 小型グラフィックス(POP・ノベルティ等)
	シナリオ5	印刷物、WEB等の媒体それぞれの特性を理解したデザインを効果的に制作・提案することが出来る。 							案件にあったWEBのデザインシートをまとめてプレゼンテーションすることが出来る。主にツールやテンプレートを使って作成する。
	シナリオ4	デザイナーとして必要な写真技術を身に着ける。 							写真や撮影の仕組みを理解し、的確に機材を使いこなして、広告制作の要素となる素材を撮る。スタジオ、ロケによる「人」撮影、演出による「物」撮り。
表現技法 分野	シナリオ3	イメージした要素を的確に形にすることができる。商業デザイン分野の各種表現を身に着ける。 			150	85		235	広告制作の要素をつくり、的確に表現する。イラストレーション系と広告系を選択し履修する。 ポートフォリオに乗せることを目的とした成果物を作成する。
	シナリオ2	デジタル/アナログ分野を問わず、表現技法においての基礎となる描画力・観察力・構成能力を習得する。 							表現するための描写テクニック、基礎造形
	シナリオ1	デザインに必要な専門基礎知識、ソフトウェアの基礎技術を習得する。 							各種ツール(adobe)を理解し、基本的な操作が出来る。 DTP系検定、色彩検定への挑戦。 広告知識、しくみの理解。知的所有権。
リテラシー 分野	シナリオ1				165	105		270	各種ツール(adobe)を理解し、基本的な操作が出来る。 DTP系検定、色彩検定への挑戦。 広告知識、しくみの理解。知的所有権。
		80	119	120	415	445	450	1310	

## 教育課程及び授業日時数

グラフィックデザイン科

課 程		専 門 課 程			単 位 表 示			
		グラフィックデザイン科						
学 科		第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	
科 目		第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	
科 目 一 般	1	み ら い 考 房	150			5		
	2	みらいバリューアッププログラムⅠ	30			1		
	3	みらいバリューアッププログラムⅡ		60		2		
専 門 科 目	4	デ ザ イン 編 集 ツ ー ル Ⅰ	240			8		
	5	デ ザ イン 編 集 ツ ー ル Ⅱ		120		4		
	6	広 告 知 識 Ⅰ	60			2		
	7	広 告 知 識 Ⅱ		30		1		
	8	W E B 基 礎	30			1		
	9	W E B 作 成 ツ ー ル		60		2		
	10	表 現 基 礎 Ⅰ	180			6		
	11	表 現 基 礎 Ⅱ		30		1		
	12	制 作 演 習 選 択 Ⅰ	60			2		
	13	制 作 演 習 選 択 Ⅱ		60		2		
	14	写 真 基 礎	60			2		
	15	商 業 写 真		80		3		
	16	入 稿 技 術 Ⅰ	120			4		
	17	入 稿 技 術 Ⅱ		210		7		
	18	入 稿 技 術 Ⅲ			340		12	
	19	コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン デ ザ イン	50			2		
	20	ア ー ト デ ィ レ ク シ ョ ン Ⅰ		90		3		
	21	ア ー ト デ ィ レ ク シ ョ ン Ⅱ			120		4	
	22	W E B 実 践		60		1		
	23	W E B ビ ジ ネ ス			80		3	
	24	ポ ー ト フ ォ リ オ		90		3		
	25	修 了 制 作 Ⅰ	30			1		
	26	修 了 制 作 Ⅱ		60		2		
	27	卒 業 制 作			360		12	
	年 間 履 修 時 間 数		1,010	950	900	34	31	31
	年 間 授 業 日 数		180	180	180			

## 授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 グラフィックデザイン科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			みらい考房	自分の「みらい(働く姿)」をイメージし、実現に向け、今何をすべきか、何を準備すべきかを修学基礎、職業人講話、プロジェクトデザイン等の授業を通して考える全校統一・学科横断プログラム。	1・通	150	5		○			○	○		
○			みらいバリューアッププログラムⅠ	学科を越えて、必要なスキルを求めて学び合う仕組みを実現。学生自身の職業人としての付加価値を積み上げるために、自発的PG、提供型PGを自由に選択できるプログラム。	1・後	30	1		○			○	○		
○			みらいバリューアッププログラムⅡ	学生自身の職業人としての付加価値を積み上げるために、学生が自らPGを企画・計画・活動し、その実績を評価し単位として認める自発的PGを中心にするプログラム。	2・通	60	2		○			○	○		
○			デザイン編集ツールⅠ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。Illustrator/Photoshopを習得することで、PCによるデザイン制作の基礎を身につけ、図形の作図、紙面レイアウト等、基本から応用までステップバイステップで技能を学ぶ。	1・前	240	8		○			○	○		
○			デザイン編集ツールⅡ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。冊子等の制作において必要な知識・技術、ソフトの操作を習得する。制作だけでなく、入稿作業までを行うことで、印刷の基礎知識も習得する。	2・通	120	4		○			○	○		
○			広告知識Ⅰ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。企業活動をする上で必要となる関連知識を総合的に学習する。また、表現やイラストレーションの一部として文字をイラスト化したタイポグラフィなどデザインの発想を鍛える。	1・通	60	2		○			○	○		
○			広告知識Ⅱ	デザイン工程の上流域で必要となる分析力・企画力・発想力を身につけ、商品やサービスに関わる根本部分を踏まえた販促展開の思考方法を習得する。	2・通	30	1		○			○	○		
○			WEB基礎	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。WEBデザインの基本・楽しさを学び、基礎的なコーディング技術を身につける。	1・後	30	1		○			○	○		

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			WEB作成ツール	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。WEBサイト制作の基礎技術（HTML,CSS）を習得し、WEBの特性を考慮したデザインスキルの基礎を身につける。	2・通	60	2		○		○			○		
○			表現基礎Ⅰ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。デザイン全般の役割を学び、デザインへの理解を深め、学習意欲の向上を図る。デッサンや平面構成、サムネイル制作などデザイン工程における基礎技術の習得を行う。	1・通	180	6		○		○		○	○		
○			表現基礎Ⅱ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。。色彩とデザインの深い関係やテーマに基づくビジュアル展開の方法、文字や素材による情報の伝え方を学ぶ。プレゼンテーションを実践形式で行い、より効果的なプレゼンテーション方法とアイデアの拡がりを学ぶ。	2・前	30	1		○		○				○	
○			制作演習選択Ⅰ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。イラストレーションやポリゴン・モザイクアート等、多様な表現方法を学ぶ。	1・通	60	2		○		○				○	
○			制作演習選択Ⅱ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。学んだ表現方法を自身の作品作りにもどのように活用するかを実践を通して学ぶ。	2・通	60	2		○		○		○	○		
○			写真基礎	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。コミュニケーションツールにおける写真の役割を理解する。写真撮影の基礎技術（機材の取扱い方や商品に合わせた照明・撮影）を学びコマースフォトの基礎撮影を実践する。	1・通	60	2		○		○	○			○	
○			商業写真	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。クライアント・ターゲットユーザーニーズを意識した発想でプランニングが出来るスキルを養う。コマースベースに適した商品・人物撮影で完成度の高い作品作りを身につける。	2・通	80	3	○			○	○			○	
○			入稿技術Ⅰ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。様々な印刷媒体の制作実習を通して、ポスター・冊子・パッケージ・特殊印刷等において、レイアウトから入稿までのDTP技術・知識を身につける。	1・通	120	4		○		○				○	
○			入稿技術Ⅱ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。1年次よりも高度なデータ作成技術やより深い知識を身につける。	2・通	210	7		○		○				○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	授業時間数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			入稿技術Ⅲ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。各種媒体の特性や販促展開の意図を汲み取ったデザインを可能とする技術を身につける。	3・通	340	12	○			○	○			
○			コミュニケーションデザイン	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。デザインの持つ意味や概念をより深く知るため、マーケティング的発想を使い、実際のクライアントワークとしての商品パッケージ（ラベル）をデザインする。	1・通	50	2	○			○		○		
○			アートディレクションⅠ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。ビジネスとして、コミュニケーションをデザインする基本的視点、思考法を言葉で理解する。コミュニケーションを成立させるための情報の整理、分析、再構築と表現方法を実践を通して学ぶ。	2・通	90	3	○			○		○	○	
○			アートディレクションⅡ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。ブランドの意味とブランディングの方法論を学習する。企業からの課題を実習することでデザインの思考法を活かしたコミュニケーションの情報の整理、分析、構築の実践、プレゼンテーションを学ぶ。	3・通	120	4	○			○		○	○	
○			WEB実践	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。ユーザー目線での導線が明確で反応の取れるWEBページとはどのようなものかを理解し、UIデザインおよび実装までを行う。	2・通	60	1	○			○		○		
○			WEBビジネス	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。ユーザー目線での導線が明確で反応の取れるWEBページを完成させる。グループワークでの実制作を通して、社会に役立つサービスを生み出す大変さと楽しさを実感し、価値あるWEBサイトを構築する。	3・通	80	3	○			○		○		
○			ポートフォリオ	作品集である「ポートフォリオ」を制作し、就職活動ができる準備を行う。講評会の場でプレゼンテーションも行う。	2・後	90	3	○			○		○	○	
○			修了制作Ⅰ	クリエイティブ関連業務に従事経験のある講師が実施することとする。1年次の授業の集大成として学びの成果を評価する。マーケティングを意識した企画の中で、ソフトのオペレーション技能から、写真、イラストレーション、レイアウトのスキルを利用した作品制作を行う。	1・後	30	1	○			○		○	○	
○			修了制作Ⅱ	2年次の集大成として学びの成果を評価する。ブランディングやマーケティングをベースにした企画を立て、デザインによる問題解決を行う。	2・後	60	2	○			○		○	○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			卒業制作	3年間の集大成として、身に付けた技術を社会につなげるかを実践する。テーマを基に企画立案を行い、制作審査、展示審査を経て卒業制作展において発表する。	3・通	360	12		○		○		○	○	
合計				27科目				2,860単位時間 (96単位)							