

実務経験のある教員等による授業科目一覧表

(美術専門課程高度デザイン・アート科) 令和7年度

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	実務	
○			デザインアート思考Ⅰ-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの基本をデザインアート思考を交えて学ぶ。	1前	80	2			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅠ-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	1前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅠ-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	1前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			デッサンⅠ-I	人・もの・場所をシンプルな絵を描くロジック(道筋)を学び理解しながら、デッサンを学びます。	1前	80	5		○		○		○	○	○	
○			ブリコラージュⅠ-I	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	32	2		○		○		○	○	○	
○			ブリコラージュⅠ-II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	80	5		○		○		○	○	○	○
○			ブリコラージュⅠ-III	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	80	5		○		○		○	○	○	○
○			ブリコラージュⅠ-IV	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	32	2		○		○		○	○	○	
○			WEBⅠ-I	Web/Webデザインについて、業務利用を前提とした実践的な講義・課題を行う。	1前	40	2		○		○		○	○	○	
○			キャリアデザインⅠ-I	デジタルグラフィックの基礎知識、Adobe Illustrator・Photoshopの基礎スキルを学ぶ。	1前	40	2		○		○		○	○	○	
○			デザインアート思考Ⅰ-II	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの基本をデザインアート思考を交えて学ぶ。	1後	116	3			○	○		○	○	○	○

○			プレゼンテーション I-Ⅲ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	1 後	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-Ⅳ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	1 後	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-Ⅴ	産学連携パートナーへ、ステージでプレゼンテーションを 行う。	1 後	36	1			○	○	○	○	○	○	○
○			デッサン I-Ⅱ	ロジカルデッサン「伝わる絵の描き方」を活用した、実践的 な基礎課題を行います。	1 後	80	5		○		○		○	○	○	
○			ブリコラージュ I-Ⅴ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、 ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に 最適なアウトプットを試行する。	1 後	28	1		○		○		○	○	○	
○			ブリコラージュ I-Ⅵ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、 ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に 最適なアウトプットを試行する。	1 後	80	5		○		○		○	○	○	○
○			ブリコラージュ I-Ⅶ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、 ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に 最適なアウトプットを試行する。	1 後	80	5		○		○		○	○	○	○
○			WEB I-Ⅱ	Web/Webデザインについて、業務利用を前提とした実践 的な講義・課題を行う。	1 後	40	2		○		○		○	○	○	
○			キャリアデザイン I-Ⅱ	デジタルグラフィックの基礎知識、Adobe Illustrator・ Photoshopの基礎スキルを学ぶ。	1 後	40	2		○		○		○	○	○	
○			キャリアデザイン I-Ⅲ	産学連携授業等、今までの取り組みをポートフォリオにま とめる。	1 後	32	2		○		○		○	○	○	
○			プレゼンテーション テクニック	ビジョンを掲げる習慣を持つことで、積極的な意見交換が できる環境を整える。	1 前後	20	1		○		○		○	○	○	
○			マーケティング レビュー	デザインアート思考の書籍より、内容を説明するためのポ スター(イメージボード)を制作する。	1 前後	20	1		○		○		○		○	
○			デザインアート 思考Ⅱ-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネ ジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	2 前	80	2			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション Ⅱ-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	2 前	36	1			○	○		○	○	○	○

○			プレゼンテーション Ⅱ-Ⅱ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	2 前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			ブリコラージュ Ⅱ-Ⅰ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 前	16	1		○	○				○	○	
○			ブリコラージュ Ⅱ-Ⅱ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 前	16	1		○	○					○	○
○			ブリコラージュ Ⅱ-Ⅲ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 前	80	5		○	○				○	○	○
○			キャリアデザイン Ⅱ-Ⅰ	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 前	44	2		○	○				○	○	
○			キャリアデザイン Ⅱ-Ⅱ	Adobe Illustratorの基礎知識と技術を固める。クラスメイト と教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の 向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さな い」学習を目指す。	2 前	40	2		○	○				○	○	○
○			キャリアデザイン Ⅱ-Ⅲ	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 前	16	1		○	○				○	○	○
○			キャリアデザイン Ⅱ-Ⅳ	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 前	16	1		○	○				○	○	○
	○		マーケティング Ⅱ-Ⅰ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEB サービスを利用して販売し、実践的に学ぶ。	2 前	60	2			○		○	○			
	○		マーケティング Ⅱ-Ⅱ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEB サービスを利用して販売し、実践的に学ぶ。	2 前	30	1			○		○	○			
○			デザインアート 思考Ⅱ-Ⅱ	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネ ジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	2 後	80	2			○	○			○	○	○
○			プレゼンテーション Ⅱ-Ⅲ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	2 後	36	1			○	○			○	○	○
○			プレゼンテーション Ⅱ-Ⅳ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	2 後	36	1			○	○			○	○	○
○			ブリコラージュ Ⅱ-Ⅳ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、 ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に 最適なアウトプットを試行する。	2 後	16	1		○	○					○	○

○			ブリコラージュ Ⅱ-V	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 後	16	1		○	○	○	○				
○			ブリコラージュ Ⅱ-VI	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 後	80	5		○	○	○	○	○	○	○	○
○			キャリアデザイン Ⅱ-V	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 後	44	2		○	○	○	○				
○			キャリアデザイン Ⅱ-VI	Adobe Photoshopの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	2 後	40	2		○	○	○	○	○			
○			キャリアデザイン Ⅱ-VII	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 後	16	1		○	○	○	○	○	○	○	○
○			キャリアデザイン Ⅱ-VIII	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 後	16	1		○	○	○	○	○	○	○	○
	○		マーケティング Ⅱ-Ⅲ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	2 後	60	2		○	○	○					
	○		マーケティング Ⅱ-Ⅳ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	2 後	30	1		○	○	○					
	○		イメージC	撮影スタジオを経験し、機材に触れることで動画撮影に関する基礎を学ぶ。	2 前後	36	2		○	○	○	○	○	○	○	○
	○		WEBマスター検定	WEBマスター検定をベースに、WEB自体を知り、WEB集客に紐づけて学ぶ。産学連携授業にて提案を行う際も、マーケティング力が必要となる。今後、WEBの機能や見せ方を知ることで、より有効活用することができるようになる。	2 前後	36	2		○	○		○	○	○	○	○
	○		大型石膏デッサン	視覚情報を客観的に観察することを通じ情報の優先順位を見抜き構築することを学ぶ。	2 前後	36	2		○	○	○		○			
	○		グラフィックデザインC	紙、グラフィックデザイン、印刷についての基礎知識を体系的に学ぶ。	2 前後	36	2		○	○	○	○	○	○	○	○
○			デザインアート思考Ⅲ-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	3 前	80	2		○	○	○	○	○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅢ-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	3 前	36	1		○	○	○	○	○	○	○	○

○		プレゼンテーション Ⅲ-Ⅱ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	3 前	36	1			○	○		○	○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-I	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	3 前	16	1		○	○				○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅱ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	3 前	16	1		○	○					○	○
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅲ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	3 前	16	1		○	○				○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅳ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	3 前	16	1		○	○				○	○	○
○		ブリコラージュ Ⅲ-I	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	3 前	80	5	○		○				○	○	○
○		キャリアデザイン Ⅲ-I	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に 必要なコミュニケーション能力を育成する。	3 前	44	2		○	○				○	○	
○		キャリアデザイン Ⅲ-Ⅱ	Adobe Photoshopの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	3 前	40	2		○	○				○	○	○
	○	マーケティング Ⅲ-I	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 前	60	2			○			○	○		
	○	マーケティング Ⅲ-Ⅱ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 前	30	1			○			○	○		
○		デザインアート 思考Ⅲ-Ⅱ	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	3 後	80	2			○	○			○	○	○
○		プレゼンテーション Ⅲ-Ⅲ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	3 後	36	1			○	○			○	○	○
○		プレゼンテーション Ⅲ-Ⅳ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	3 後	36	1			○	○			○	○	○
○		デッサン応用 Ⅲ-V	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	3 後	16	1		○	○					○	○

○			デッサン応用Ⅲ-VI	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	3 後	16	1		○	○	○	○			
○			デッサン応用Ⅲ-VII	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	3 後	16	1		○	○	○	○	○	○	○
○			デッサン応用Ⅲ-VIII	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	3 後	16	1		○	○	○	○	○	○	○
○			ブリコラージュⅢ-II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	3 後	80	5	○		○	○	○	○	○	○
○			キャリアデザインⅢ-Ⅲ	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要コミュニケーション能力を育成する。	3 後	44	2		○	○	○	○			
○			キャリアデザインⅢ-Ⅳ	Adobe Photoshopの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	3 後	40	2		○	○	○	○	○		
	○		マーケティングⅢ-Ⅲ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 後	60	2			○	○	○			
	○		マーケティングⅢ-Ⅳ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 後	30	1			○	○	○			
○			特別実習Ⅲ-I	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	3 前後	32	1			○	○		○	○	
○			特別実習Ⅲ-II	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	3 前後	36	1			○	○		○	○	○
○			デザインアート思考Ⅳ	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの実践をデザインアート思考を交えて学ぶ。	4 前	80	2			○	○		○	○	○
○			プレゼンテーションⅣ-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	4 前	36	1			○	○		○	○	○
○			プレゼンテーションⅣ-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	4 前	36	1			○	○		○	○	○
○			デッサン応用Ⅳ-I	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 前	16	1		○	○			○	○	

○			デッサン応用Ⅳ-Ⅱ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 前	16	1		○	○	○	○	○		
○			デッサン応用Ⅳ-Ⅲ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 前	16	1		○	○	○	○	○		
○			デッサン応用Ⅳ-Ⅳ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 前	16	1		○	○	○	○	○		
○			ブリコラージュⅣ-Ⅰ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	4 前	40	2	○		○	○	○	○		
○			キャリアデザインⅣ-Ⅰ	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	4 前	44	2		○	○	○	○	○		
	○		マーケティングⅣ-Ⅰ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、実践的に学ぶ。	4 前	60	2			○	○	○			
	○		マーケティングⅣ-Ⅱ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、実践的に学ぶ。	4 前	30	1			○	○	○			
○			デッサン応用Ⅳ-Ⅴ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 後	16	1		○	○	○	○	○		
○			デッサン応用Ⅳ-Ⅵ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 後	16	1		○	○	○	○	○		
○			ブリコラージュⅣ-Ⅱ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	4 後	40	2	○		○	○	○	○		
○			キャリアデザインⅣ-Ⅱ	就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	4 後	44	2		○	○	○	○	○		
	○		マーケティングⅣ-Ⅲ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、実践的に学ぶ。	4 後	60	2			○	○	○			
	○		マーケティングⅣ-Ⅳ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、実践的に学ぶ。	4 後	30	1			○	○	○			
○			卒業制作Ⅳ-Ⅰ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	40	1			○	○	○	○	○	○

○		卒業制作Ⅳ-Ⅱ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	36	1			○	○		○	○	○	○
○		卒業制作Ⅳ-Ⅲ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	72	2			○	○		○	○	○	
○		卒業制作Ⅳ-Ⅳ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	32	1			○	○		○	○	○	○
○		特別実習Ⅳ-Ⅰ	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	4 前後	36	1			○	○		○	○	○	
○		特別実習Ⅳ-Ⅱ	キャッチフレーズに本授業は光を当て、その発想法や作り方、応用の仕方など基本からステップバイ・ステップで身につけていく。また、プロジェクトや作品制作に対して適切な手法を選択、実践し立体表現、プロトタイプ制作を行える力を身につける。	4 前後	32	1			○	○		○	○	○	○
	○	イラストレーションA	仕事(商業)としてのイラストレーション。 自分の特性や得意分野を知って仕事(絵)に生かす方法。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	○	
	○	グラフィックデザインA	グラフィックデザインについて、1800年代から現代に至るまでの歴史と変遷について学ぶ。リサーチ、アイデアスケッチ、デザイン、プレゼンテーションの過程を繰り返し、精度の高いグラフィックデザインを作る手順(Process)と基準(Quality)を身につける。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	○	
	○	コマーシャルフォトA	写真撮影・スタジオ撮影の基礎知識を習得し「伝わる写真」を撮れるようにする。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	○	
	○	デッサン	ロジカルデッサン応用編として、鉛筆での基本的な素描練習から始めるトレーニング用授業。ロジカルデッサンの理解度が不足している人や、入社試験に絵を描くテストが課される進路先を選ぶ人に向けている。スピードとパワーと規律を求める体育会系デッサン。	2 5 4 前後	40	2		○		○		○		☆	
	○	ストーリーメイキング	物語の基本的な構造(かたち)を学びます。物語のプロット(あらすじ)を創作しながら、ゲーム・マンガ・企画商品開発等に活用できる物語的思考を養っていきます。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○		
	○	プロダクトデザイン	デザインの基本を理解し、様々な課題にトライしながらそれを解決する方法を学ぶ。ツールを使いこなし、自分のアイデアをカタチ化するスキルを身につける。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	○	
	○	アート	アートの理論を学びながら実践を通じてスキルを磨く取り組みを行う。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	○	
	○	エディトリアルデザイン	「装丁」本／雑誌のデザインを学ぶ。 デザインの現場に必要な基礎スキルを身につけよう！	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	☆	
	○	イラストレーションB	自分を知り、イラストで伝えるを学ぶ。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○	☆	

	○	グラフィックデザインB	ブランディングの企画と制作を通してグラフィックデザインの総合的な能力と技術を向上させる。デザイン思考・視点を身につけ、「伝わる見せ方」を学ぶ。	2 5 4 前後	40	2		○	○					○	☆	
	○	イメージA	SNS・WEB・テレビ・映画館・美術館などで目にする最も新しいコンテンツを、一緒に発明しましょう。画と音を使った最もパワフルな表現スキル＝「イメージ」は、下記(授業計画)の演習を学べば、驚くほど簡単に身につきます。	2 5 4 前後	40	2		○	○					○	☆	○
	○	WEBデザイン	WEBデザインをするための知識に限らず、解析・調査・洞察、目的・方針を軸とした授業を行います。作品としてではなく、商品・サービスとして現場で活躍できるノウハウや最新トレンド、AIなどについても触れていきます。	2 5 4 前後	40	2		○	○					○	☆	
	○	アドバタイジング	企業が必ず必要とするコミュニケーション機能である効果的な 広告制作の方法を学ぶ。	2 5 4 前後	40	2		○	○					○	○	
	○	ステーションナリーデザイン	ステーションナリーの「紙媒体」特に「コミュニケーション・ツール」にあたる商品にスポットを当て、それに関係する基礎知識や制作ノウハウを学ぶ。	2 5 4 前後	40	2		○	○					○	☆	
	○	モーショングラフィックス	映像制作における情報伝達のためのグラフィックス表現。その機能と手法について学びます。さまざまな映像コンテンツを分析し、モーショングラフィックスの機能・目的を考えながら制作を通してアイデア、テクニックなどを解説します。	2 5 4 前後	40	2		○	○					○	☆	○
	○	DTP	Adobe Indesignを使用し、DTP(Desktop Publishing＝ 卓上出版)の基礎を学ぶ。	2 5 4 前後	20	1		○	○					○	○	
	○	Photoshop	Photoshopを使った表現力とプレゼン力向上。	2 5 4 前後	20	1		○	○					○	○	
	○	データサイエンス	データサイエンス(理論、方法)、Excelでのグラフの作成、関数の使い方などを学ぶ。また、模擬授業(SDGs: 水について)を行うことで、自らデータを用いた考察を行う。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○		
	○	コマーシャルフォトB	カメラの操作・写真の構図・装飾等を使ったディレクションを含め、「インスタ映え」を写真で表現する。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○	○	
	○	ロゴデザイン	ロゴのつくりかた、プレゼンテーションのしかたを学ぶ。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○	○	
	○	キャラクターデザイン	キャラクターによるビジュアルコミュニケーション、キャラクターを使用した商品企画の基礎力をつける。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○	○	○
	○	インフォグラフィックス	インフォグラフィックスについて、リサーチ、レイアウト、デザインの基本的な制作手順と求められるクオリティを学ぶ。自分で選んだ企業についてリサーチ、デザインをする経験を通して、就職・転職において有効となる企業情報の読み方を身につける。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○	○	
	○	イメージB	動画制作の基本的な知識(フレームレートって？mp4ってなに？など)、動画撮影の基本的な知識(カメラの設定、撮影技法)、グリーンバックでの撮影など、動画撮影に関する基礎を学ぶ。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○	○	○
	○	エクスペリエンスデザイン	現代の課題に応じた体験デザインを学び、持続可能で一過性ではない、地域や社会に根付くサービスやコミュニティを創造する方法を探求します。	2 5 4 前後	16	1		○	○					○	○	

[illegible]