

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 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		○		○				○	○

[illegible]

○		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	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。	3 前	16	1		○		○				○	○
○		デッサン応用Ⅲ-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。	3 前	16	1		○		○			○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-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。	3 前	16	1		○		○			○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-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。	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	40	2	○			○			○	○	○
○		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		○		○			○	○	○
	○	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、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、実践的に学ぶ。	3 前	30	1			○			○	○		
○		デッサン応用Ⅲ-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。	3 後	16	1		○		○			○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-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。	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	40	2	○			○			○	○	○
○		キャリアデザイン Ⅲ-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。	3 後	44	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、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、実践的に学ぶ。	3 後	30	1				○		○	○				
○		卒業制作Ⅲ-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。	3 後	40	1				○	○		○	○	○	○	
○		卒業制作Ⅲ-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。	3 後	36	1				○	○		○	○	○	○	
○		卒業制作Ⅲ-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。	3 後	72	2				○	○		○	○	○		
○		卒業制作Ⅲ-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。	3 後	32	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	36	1				○	○		○	○	○		
○		特別実習Ⅲ-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。	3 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・3 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・3 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・3 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いている。スピードとパワーと規律を求める体育会系デッサン。	2・3 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・3 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・3 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・3 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・3 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・3 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・3 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・3 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・3 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・3 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、それに関する基礎知識や制作ノウハウを学ぶ。	2・3 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・3 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・3 前後	20	1		○		○					○	○	
	○	Photoshop	Photoshopを使った表現力とプレゼン力向上。	2・3 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・3 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・3 前後	16	1		○		○					○	○	
	○	ロゴデザイン	架空のクライアントのロゴをデザインし、その展開までを提案する。	2・3 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・3 前後	16	1		○		○					○	○	○

[illegible]