

令和7年度 シラバス

授業科目		色彩演習		単位／時間		93	
開講学科等		グラフィックデザイン学科 1年		担当教員		山崎 道	
授業の目的・テーマ		色彩に関する基本的な理論や体系的な知識を身に付ける。 カラーカード・絵具（画材）などを使用する実習を行い、色彩の基本的な事柄を習得する。					
授業の到達目標		色の特性を理解して、目的に合った「活かして使う・正しく使う」ことを展開する。 aft色彩検定3級資格を取得する。3級取得者は、上級取得を目指す。 aft色彩検定＝2025.11.9（日）					
授業の計画	1	前期	pccsカラーカード 資料制作	26	後期	修了制作	
	2		実習①色の分類と三属性（無彩色・有彩色）	27			
	3		実習②pccs色相環 ①	28			
	4		実習③pccs色相環 ②	29			
	5		実習④pccsトーン	30			
	6		実習⑤色彩調和①	31		↓	
	7		色彩調和（色相） テキスト：カラーカード実習	32			
	8		色彩調和（トーン） テキスト：カラーカード実習	33			
	9		色彩調和（技法） テキスト：カラーカード実習	34			
	10		実習⑥色彩調和②	35			
	11		前期復習「学期末試験」 ファイリングチェック	36			
	12		制作期間	37			
	13	後期	aft色彩検定対策① 色の表示：pccs	38			
	14		aft色彩検定対策② 色彩調和	39			
	15		aft色彩検定対策③ 色彩心理	40			
	16		aft色彩検定対策④ 光と色	41			
	17		aft色彩検定対策⑤ ファッション	42			
	18		aft色彩検定対策⑥ インテリア	43			
	19		実習⑦配色イメージ	44			
	20		カラーイメージ①	45			
	21		カラーイメージ② ファイリングチェック	46			
	22		制作期間	47			
	23			48			
	24			49			
	25			50			
授業の方法		講義・実習					
テキスト/参考文献		aft色彩検定公式テキスト3級編/過去問題集2022年度全般・配色カード199a					
評価の方法や基準		実習課題（40%）学期末試験（20%）授業態度（20%）出席（20%）					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する						○	
実務経験		建築設計事務所カラーコーディネート担当 パブリックアート設置（高知医療センター） アーティスト活動（個展・グループ展・高知新聞カット連載 など）					
実務経験の活かし方		色彩を通して展開してきた内容を現在の社会状況を感じながら展開していく。					
履修上の注意事項		色彩は、生活のすべてにわたって大切な関わりを持っているので、日頃から身の回りのもの・事柄に興味を持ち表現力を身につける。資料・実習を保管すること。					

令和7年度 シラバス

授業科目	コピーライティング&プランニング			単位／時間	62h	
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年			担当教員	上岡 雅	
授業の目的・テーマ	広告人である前に、人として必要な「言葉を聞く力、読む力、書く力、編む力」を伝えます。また広告における企画の立て方や考え方のコツ、最新の業界事情なども含みます。					
授業の到達目標	・言葉を的確に使い、円滑なコミュニケーションをとれるようにする ・言葉を的確に使い、魅力的で効果的な広告をプランニングする ・誰かや社会を幸せにするクリエイティブを考える					
授業 の 計 画	1	前期	オリエンテーション／広告について	26	後期	1 年振り返り／まとめテスト
	2		コミュニケーション能力をはかる1on1①	27	修了制作	
	3		コミュニケーション能力をはかる1on1②	28		
	4		コピーライティングとは？	29		
	5		コピーの種類や使い方①	30		
	6		コピーの種類や使い方②	31		↓
	7		自分のキャッチコピーを作る	32		
	8		キャッチコピーの考え方①	33		
	9		キャッチコピーの考え方②	34		
	10		キャッチコピーの考え方③	35		
	11		前期振り返り／グラフィックレコーディング	36		
	12		前期振り返り／まとめテスト	37		
	13	後期	キャッチコピーの考え方④	38		
	14		キャッチコピーの考え方⑤	39		
	15		キャッチコピーの考え方⑥	40		
	16		キャッチコピーの考え方⑦	41		
	17		キャッチコピーの考え方⑧	42		
	18		キャッチコピーの考え方⑨	43		
	19		キャッチコピーの考え方⑩	44		
	20		実習／CIDのポスタープランニング①	45		
	21		実習／CIDのポスタープランニング②	46		
	22		実習／CIDのポスタープランニング③	47		
	23		実習／CIDのポスタープランニング④	48		
	24		実習／CIDのポスタープランニング⑤	49		
	25		実習／CIDのポスタープランニング⑥	50		
授業の方法	講義・実習					
テキスト/参考文献	内容によって自作教材や参考文献のコピーなどを用います					
評価の方法や基準	授業態度（出席率含む）50%、成果物30%、テスト20%					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○	
実務経験	タウン誌出版社での編集者（約10年）、広告代理店でのプランナー（約2年）を経て、現在はフリーランスの広報プランナーとして活動。自治体や企業の広報・販促プランニング及びディレクションを手掛けています。					
実務経験の活かし方	言葉を生業として約20年の経験をもとにした、言葉の生み方や使い方など。また、現在広告代理店のパートナー社員として高知の広告業界に携わる立場として、最新のメディア事情や広告トレンドなども交えて、クリエイティブ現場のリアルをお伝えします。					
履修上の注意事項	とにかく板書が多いので筆記用具必須。授業用のノートはこちらから支給します。また、授業が始まるまでに、テレビCMを意識しておいてください。					

令和7年度 シラバス

授業科目		写真実習1		単位／時間	93h
開講学科等		グラフィックデザイン学科1年		担当教員	前田 実津
授業の目的・テーマ		基礎的な写真&カメラの知識を身につける。各自が撮影をコントロールできるようになる。			
授業の到達目標		授業ではマニュアルモードを基本的に使い、撮影時の環境・目的に応じた露出・シャッタースピード・ISOを各自が考え、選択できるようにする			
授 業 の 計 画	1	前期	イントロダクション	26	後期 制作期間
	2		カメラについて	27	
	3		露出	28	
	4		露出（絞り）	29	
	5		露出（シャッタースピード）	30	↓
	6		ISO感度	31	
	7		レンズについて	32	
	8		研修旅行	33	
	9		ポートレート撮影	34	
	10		制作期間	35	
	11		↓	36	
	12		↓	37	
	13	後期	撮影	38	
	14		プレゼンテーション	39	
	15		撮影	40	
	16		プレゼンテーション	41	
	17		撮影	42	
	18		プレゼンテーション	43	
	19		撮影	44	
	20		プレゼンテーション	45	
	21		撮影	46	
	22		プレゼンテーション	47	
	23		撮影	48	
	24		撮影	49	
	25		プレゼンテーション	50	
授業の方法		座学の後に実機を使い、グループで実践する。後期はディスカッションも行う。			
テキスト/参考文献		適宜使用			
評価の方法や基準		授業態度（授業に臨む姿勢）50％／実習・実技評価（創造性の高さ）30％／課題・レポート（プレゼン力）20％			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○
実務経験		2014年高知にUターン。フリーのカメラマンとして、高知県内外で媒体や広告に使われる写真を撮影している。また写真作家としては、国内外で作品を発表している。			
実務経験の活かし方		フリーのカメラマンとして活動する中で、求められることやどうやって仕事を成立させてきたかなど、伝えられれば。また、「広告の中の写真」のもつ役割を、一緒に考えていければ。			
履修上の注意事項		USBやハードディスクの準備			

令和7年度 シラバス

授業科目		広告論1		単位／時間	62
開講学科等		グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	都築
授業の目的・テーマ		広告等、商業デザインとは何かを理解させていきます。イラストや写真、コピーなどをコンセプトに沿って組み合わせることにより効果的な広告が出来上がるということを伝えていきます。			
授業の到達目標		1 年生は当然、デザインというものに関する知識が低いと見ています。その必要性や重要性、面白さを十分伝えることデザインに携わることが好きになる、もっと好きになるよう手助けします。講義だけではモチベーションの維持は難しく授業数に限りもあるので、広告実習と連動してデザインの考案から制作まで進めていきます。			
授業 の 計 画	1	前期	デザインとは？	26	修了制作
	2		広告媒体について	27	
	3		ロゴマークやサインについて	28	
	4		自分マーク制作（サムネイル）	29	
	5			30	
	6			31	
	7		マーク案決定	32	↓
	8		〔制作は広告実習と連動〕	33	
	9		↓	34	
	10		写真とデザインの関係について	35	
	11		文字について（キャッチ・ボディ等）	36	
	12		色彩について	37	
	13	後期	キャラクターやイラストについて	38	
	14		キャラクター制作（サムネイル）	39	
	15			40	
	16		キャラクター案決定	41	
	17		〔制作は広告実習と連動〕	42	
	18			43	
	19		↓	44	
	20		ポスターやチラシ、DM等、各ツールについて	45	
	21		〔修了制作に向けて〕	46	
	22		広告の企画や表現方法等、	47	
	23		実案件を交えた講義	48	
	24		〔制作は広告実習と連動〕	49	
	25		↓	50	
授業の方法		まず、広告とは？を具体的（デザイン・コピー・イラスト・写真等）に伝え、それらの素材毎に異なる表現が与える効果の違いを実際に見せていき理解させます。はじめに座学で伝え、さらに内容に則した実習で理解させていきます。			
テキスト/参考文献					
評価の方法や基準		課題（30%）、授業態度（50%）、出席率（20%）。 授業態度がよければ、課題の質は必然的に上がります。			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○
実務経験		デザイン事務所でプランナー、デザイナー、ディレクターを担当。 企画から制作、統括まで経験して独立後は経営までトータルで経験しています。			
実務経験の活かし方		業界の内容を実案件を交えながら、広告とは？を具体的（デザイン・コピー・イラスト・写真等）に理解させる。			
履修上の注意事項		毎月お題を出してファイル収集をさせ、デザインに対する意識や知識を身につけていきます。 それを楽しむことができはじめたら物づくりがより面白くなると思います。			

令和7年度 シラバス

授業科目	広告実習1		単位／時間	62h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	都築
授業の目的・テーマ	広告等、商業デザインとは何かを理解させていきます。イラストや写真、コピーなどをコンセプトに沿って組み合わせることでより効果的な広告が出来上がるということを伝えていきます。			
授業の到達目標	1 年生は当然、デザインというものに関する知識が低いと見ています。その必要性や重要性、面白さを十分伝えることデザインに携わることが好きになる、もっと好きになるよう手助けします。講義だけではモチベーションの維持は難しく授業数に限りもあるので、広告論と連動してデザインの考案から制作まで進めていきます。			
授業 の 計 画	1	前期 デザインとは？	26	ポスターやチラシ、DM等、各ツールについて
	2	広告媒体について	27	↓
	3	ロゴマークやサインについて	28	修了制作
	4	自分マーク制作（サムネイル、制作）	29	↓
	5		30	
	6		31	↓
	7		32	
	8	↓ [制作は広告論と連動]	33	
	9		34	
	10	写真、文字、色彩を踏まえた制作	35	
	11	↓	36	
	12		37	
	13	後期 キャラクター制作（サムネイル）	38	
	14	↓	39	
	15		40	
	16		41	
	17	↓ [制作は広告論と連動]	42	
	18		43	
	19	ポスターやチラシ、DM等、各ツールについて	44	
	20	↓ [修了制作に向けて]	45	
	21	広告の企画や表現方法等、	46	
	22	実案件を交えた講義・制作	47	
	23	↓ [制作は広告論と連動]	48	
	24	ポスターやチラシ、DM等、各ツールについて	49	
	25	↓	50	
授業の方法	広告論で理解した、広告とは？を具体的（デザイン・コピー・イラスト・写真等）に表現していきます。広告論で知識を伝え、さらに実習で技術を身につけます。			
テキスト/参考文献				
評価の方法や基準	課題（30%）、授業態度（50%）、出席率（20%）。 授業態度がよければ、課題の質は必然的に上がります。			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	デザイン事務所でプランナー、デザイナー、ディレクターを担当。企画から制作、統括まで経験して独立後は経営までトータルで経験しています。			
実務経験の活かし方	業界の内容を実案件を交えながら、広告とは？を具体的（デザイン・コピー・イラスト・写真等）に理解させる。			
履修上の注意事項	毎月お題を出してファイル収集をさせ、デザインに対する意識や知識を身につけていきます。それを楽しむことができはじめたら物づくりがより面白くなると思います。			

令和7年度 シラバス

授業科目		業界実習		単位／時間	31h
開講学科等		グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	西村 侑剛
授業の目的・テーマ		マナーから想像力を育みコミュニケーション力、ヒアリング力を高める			
授業の到達目標		ビジネスマナーを理解し、意思を伝え表現する力を上げていく			
授 業 の 計 画	1	前期 自己紹介、レクリエーション	26	後期 入退室_2h	
	2	自己紹介、身だしなみ、基本動作	27	模擬面接_3h	
	3	基本動作、言葉使い	28	模擬面接_3h	
	4	言葉使い	29	振り返り1_4h	
	5	言葉使い	30	振り返り2_5h	
	6	言葉使い	31	まとめ 1	
	7	言葉使い テスト	32		
	8	電話対応	33		
	9	電話対応 名指し人不在	34		
	10	電話対応 名指し人不在_2h	35		
	11	電話対応 伝言メモ_3h	36		
	12	前期振り返り	37		
	13	後期 スピーチ	38		
	14	スピーチ	39		
	15	コミュニケーションの基本	40		
	16	コミュニケーションの基本	41		
	17	コミュニケーションの基本	42		
	18	コミュニケーションの基本	43		
	19	来客対応	44		
	20	来客対応	45		
	21	名刺、席次等	46		
	22	まとめテスト_4h	47		
	23	クレーム対応_5h	48		
	24	後期振り返り_6h	49		
	25	入退室_1h	50		
授業の方法		座学、ロールプレイング			
テキスト/参考文献		実践ビジネスマナー			
評価の方法や基準		身だしなみ25% 授業態度, コミュニケーション50% 試験25%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○
実務経験		ビジネスマナー講師 企業研修講師 サービス業 コーチングコミュニケーション講師 ナレーター 自営業			
実務経験の活かし方		魅せ方や声の指導、本音を引き出し考えてもらい自発的意思を育む サービス、価値の提供について実体験を伝える			
履修上の注意事項		マナー、コミュニケーションは想像力を使い積極的に取り組む ビジネススーツは指定の期間着用			

令和7年度 シラバス

授業科目	デッサン		単位／時間	93 h		
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	川崎 敬子		
授業の目的・テーマ	人物クロッキー、鉛筆デッサンを通して本質を観る力を養う					
授業の到達目標	モノのカタチをよく観察し、表現し、時間内に完成させる					
授 業 の 計 画	1	前期	自己紹介・道具説明・はかきサイズイラスト クロッキー・デッサン（立方体、球体など）	26	後期	修了制作
	2		クロッキー・デッサン（立方体、球体など）	27		
	3		クロッキー・デッサン（立方体、球体など）	28		
	4		クロッキー・デッサン（静物）	29		
	5		クロッキー・デッサン（静物）	30		
	6		色鉛筆デッサン（動物）	31		↓
	7		クロッキー・デッサン（人物）	32		
	8		クロッキー・デッサン（人物）	33		
	9		クロッキー・デッサン（人物）	34		
	10		人物似顔絵	35		
	11		制作期間	36		
	12		↓	37		
	13	後期	クロッキー・デッサン（静物）	38		
	14		クロッキー・デッサン（静物）	39		
	15		クロッキー・デッサン（静物）	40		
	16		デッサン（筆）	41		
	17		具象切り絵	42		
	18		色鉛筆デッサン（動物）	43		
	19		スケッチ	44		
	20		クロッキー・デッサン絵本制作	45		
	21		クロッキー・デッサン絵本制作	46		
	22		クロッキー・デッサン絵本制作	47		
	23		クロッキー・デッサン絵本制作	48		
	24		クロッキー・デッサン絵本制作	49		
	25		制作期間	50		
授業の方法	ガウディホールでクロッキー・デッサン					
テキスト/参考文献						
評価の方法や基準	課題（60％）、授業態度（40％）					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○	
実務経験	高知市広報紙イラスト制作35年など					
実務経験の活かし方	社会的なモノの見方、仕事の取り組み方					
履修上の注意事項	学生が交代でクロッキーモデルを務める					

令和7年度 シラバス

授業科目	一般教養		単位／時間	31h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	宮上知史
授業の目的・テーマ	本科で必要となる基本的な国語、数学、社会（現代社会、日本史、地理）の重要な項目について再確認をし、問題演習等を通じて就職試験にも備える。			
授業の到達目標	国語、数学、社会について基本的な事項について理解する。小テストを適宜実施して各自の課題を発見し解決できるようにする。			
授 業 の 計 画	1	前期 現代社会：政治	26	後期 数学：文章題
	2	現代社会：政治	27	期末試験
	3	現代社会：経済	28	期末試験解答解説
	4	現代社会：経済	29	就職試験対策
	5	現代社会：総合問題	30	↓
	6	国語：漢字、語句	31	↓
	7	国語：同意語、対義語。四字熟語	32	
	8	国語：ことわざ、慣用句、故事成語	33	
	9	国語：総合問題	34	
	10	数学：文章題	35	
	11	期末試験	36	
	12	期末試験解答解説	37	
	13	後期 日本史	38	
	14	日本史	39	
	15	日本史	40	
	16	日本地理	41	
	17	日本地理	42	
	18	世界地理	43	
	19	世界地理	44	
	20	国語：漢字、同意語、対義語	45	
	21	国語：漢字、同意語、対義語	46	
	22	国語：四字熟語、ことわざ、故事成語	47	
	23	国語：四字熟語、ことわざ、故事成語	48	
	24	数学：文章題	49	
	25	数学：文章題	50	
授業の方法	テキストを使用して講義していくが、適宜、プリントも用いる。			
テキスト/参考文献	専門学校生のための就職筆記試験対策問題集			
評価の方法や基準	期末試験（60％） 提出物（30％） 出席（10％）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	進学・学習塾において20年以上の指導実績があります。			
実務経験の活かし方	経験を生かし苦手とする学生にもわかり易い授業をしたい。			
履修上の注意事項	一般教養を復習し就職試験に備える			

令和7年度 シラバス

授業科目	Webデザイン		単位／時間	62h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	杉本憲昭
授業の目的・テーマ	・ウェブサイトの構造やHTML5/CSS3の基本的な知識を学び、ウェブサイト制作のための準備を行う。 ・テキストエディタを使い、HTML5/CSS3のマークアップを学ぶ。 ・デザインカンパから書き出された画像使用し、実践的なマークアップを行う。			
授業の到達目標	・基本的なHTML5/CSS3のタグを覚える。 ・ウェブサイト制作の流れを理解する。 ・デザインカンパからHTML5/CSS3を使ってウェブサイト制作する。			
授 業 の 計 画	1	前期 最初に知っておこう！Webサイトの基本(1)	26	後期 外部メディアを利用する(2)
	2	最初に知っておこう！Webサイトの基本(2)	27	期末テスト
	3	Webの基本構造を作る！HTMLの基本(1)	28	修了制作
	4	Webの基本構造を作る！HTMLの基本(2)	29	
	5	Webの基本構造を作る！HTMLの基本(3)	30	
	6	確認テスト	31	↓
	7	Webのデザインを作る！CSSの基本(1)	32	
	8	Webのデザインを作る！CSSの基本(2)	33	
	9	Webのデザインを作る！CSSの基本(3)	34	
	10	Webのデザインを作る！CSSの基本(4)	35	
	11	研修旅行	36	
	12	期末テスト	37	
	13	後期 フルスクリーンのWebサイトを制作する(1)	38	
	14	フルスクリーンのWebサイトを制作する(2)	39	
	15	フルスクリーンのWebサイトを制作する(3)	40	
	16	フルスクリーンのWebサイトを制作する(4)	41	
	17	2カラムのWebサイトを制作する(1)	42	
	18	2カラムのWebサイトを制作する(2)	43	
	19	2カラムのWebサイトを制作する(3)	44	
	20	2カラムのWebサイトを制作する(4)	45	
	21	確認テスト	46	
	22	タイル型のWebサイトを制作する(1)	47	
	23	タイル型のWebサイトを制作する(2)	48	
	24	タイル型のWebサイトを制作する(3)	49	
	25	外部メディアを利用する(1)	50	
授業の方法	講義と実習の併用			
テキスト/参考文献	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 [第2版]			
評価の方法や基準	出席率及び、HTML5/CSS3の理解度、授業を受ける姿勢を評価します。 出席率(20%)、授業態度(10%)、確認テスト(20%)、課題(10%)、実技(10%)、期末試験(30%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	2000年から約25年間ブランニング／ディレクションを中心に県内外のウェブ制作・運営に携わる。2011年11月ウェブクリエイターズ高知を設立し、毎月1回の勉強会のべ80回以上開催（参加者のべ1,000名以上）。現在は、合同会社デジポップ代表として、中小企業を中心にデジタルマーケティング支援を行う。ウェブディレクション歴25年、HTML/CSSコーディング歴15年。			
実務経験の活かし方	約25年のウェブ制作業界で業務をしてきた経験と、約15年のHTML/CSSコーディングをしてきた経験から、教科書だけではわからない、実際のウェブ制作業界の実情に合わせた、知識や技術、ノウハウを活かした講義ができます。			
履修上の注意事項	USBやハードディスクの準備			

令和7年度 シラバス

授業科目	VD実習			単位／時間	31h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年			担当教員	山本 大地
授業の目的・テーマ	モーショングラフィックス制作の技術を学ぶことで グラフィックデザインに関する知識や技術をより幅広く身に付ける。				
授業の到達目標	モーショングラフィックスソフトAfterEffectsの基礎習得				
授 業 の 計 画	1	前期	自己紹介／プロモーション・CM実例紹介	26	前期 修了制作
	2		AfterEffectsでできることを知る／動画の基礎知識	27	
	3		AfterEffectsの基本操作①コンポジション作成	28	
	4		AfterEffectsの基本操作②動画の書き出し	29	
	5		モーショングラフィックス基礎①シェイプ	30	
	6		モーショングラフィックス基礎②マスク	31	↓
	7		モーショングラフィックス基礎③テキスト	32	
	8		モーショングラフィックス基礎④トランジション	33	
	9		モーショングラフィックス基礎⑤エフェクト	34	
	10		課題制作	35	
	11		↓	36	
	12		↓	37	
	13	後期	モーショングラフィックス応用①カラー調整	38	
	14		モーショングラフィックス応用②3Dレイヤー	39	
	15		モーショングラフィックス応用③表現技法を学ぶ	40	
	16		モーショングラフィックス応用④表現技法を学ぶ	41	
	17		修了制作導入 各自テーマ設定	42	
	18		修了制作 絵コンテ制作	43	
	19		↓	44	
	20		修了制作 Vコンテ制作	45	
	21		↓	46	
	22		修了制作 実制作	47	
	23		↓	48	
	24		↓	49	
	25		↓	50	
授業の方法	モーショングラフィックス制作に必要な技術を講義、実習を交えながら進める				
テキスト/参考文献	Aftter Effectsよくばり入門（株式会社インプレス）				
評価の方法や基準	出席20% 授業態度20% 課題60%				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○
実務経験	プロモーション動画、コマーシャルなどのモーショングラフィックス制作				
実務経験の活かし方	実務の事例を紹介し、その制作方法を教えることで 実際の現場で必要な技術の習得に活かす。				
履修上の注意事項					

令和7年度 シラバス

授業科目	表現実習		単位／時間	93h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	中平 順子
授業の目的・テーマ	ビジュアル制作においての様々な表現方法を身につける。			
授業の到達目標	①目的に合わせたビジュアル制作ができるようになること。 ②オリジナリティあふれる作品が制作できるようになること。 ③幅広い表現方法を身につけること。			
授業 の 計 画	1	前期 表現実習導入、自己紹介	26	後期 修了制作
	2	イメージトレーニング	27	↓
	3	これからの2年間の希望をこめた1文字で表そう	28	
	4	いろんなりんごを描いてみよう	29	
	5	コラージュイラストレーション	30	
	6	シルク印刷実習	31	
	7	平面構成とテクスチャ	32	
	8		33	
	9	県展制作	34	
	10		35	
	11		36	
	12		37	
	13	後期 県展制作	38	
	14		39	
	15		40	
	16		41	
	17		42	
	18		43	
	19	平面構成とテクスチャ発表	44	
	20	エンボス加工を学ぶ	45	
	21		46	
	22	切り絵を学ぶ	47	
	23		48	
	24	高知市展 [※] スターデザイン	49	
	25		50	
授業の方法	講義＆実習形式			
テキスト/参考文献				
評価の方法や基準	授業態度（30）出席率（30）課題成果物（40）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	●県内情報誌にて連載経験あり ●様々な印刷物のデザインとイラスト担当の経験あり ●ロゴマークやキャラクター制作経験あり			
実務経験の活かし方	ニーズに合わせたイラストレーションの制作の仕方や、効果的なイラストレーションについて、経験談や、成果物を見せながら授業をすることができる。教科書には掲載されていないノウハウの伝授なども行う。			
履修上の注意事項	持参物：メモ用紙、筆記用具等			

令和7年度 シラバス

授業科目	MAC[Photoshop実習]		単位／時間	93h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	片岡 高輔
授業の目的・テーマ	Photoshop CCに関する基本的な使用方法や知識を身につけ、自由の発想をカタチにできる技術を身に付けつつ検定合格を目指す。			
授業の到達目標	Photoshopの特性を理解し、制作したいものに合わせ機能を使い分けることができる。Photoshopを使用し自分の作品を制作することができる。Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの取得。			
授 業 の 計 画	1	前期 Photoshopの特徴説明・選択範囲の作り方	26	検定対策7
	2	色調補正について	27	修了制作
	3	イラストのトレース練習	28	
	4	解像度について	29	
	5	選択範囲の保存、レイヤーマスクについて	30	
	6	クイックマスクについて	31	↓
	7	切り抜き練習「コラージュ制作」1	32	
	8	切り抜き練習「コラージュ制作」2	33	
	9	切り抜き練習「コラージュ制作」3	34	
	10	不要物の削除や写真のコピーについて	35	
	11	ゆがみの補正と食べ物のシズル感	36	
	12	レイヤーやオブジェクトの設定	37	
	13	後期 県展制作	38	
	14		39	
	15		40	
	16		41	
	17	↓	42	
	18	演習①画像の加工・編集	43	
	19	演習②バナーの制作	44	
	20	検定対策1	45	
	21	検定対策2	46	
	22	検定対策3	47	
	23	検定対策4	48	
	24	検定対策5	49	
	25	検定対策6	50	
授業の方法	Photoshop使用方法についての講義・実習・課題制作			
テキスト/参考文献	Photoshopクイックマスター			
評価の方法や基準	出席 20％／授業態度 50％／確認テスト（Photoshop能力認定試験可否）30％			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験				
実務経験の活かし方				
履修上の注意事項	持参物：USBメモリ 事前準備：授業開始前に各自テキストを準備し、パソコンおよびPhotoshopを起動しておく			

令和7年度 シラバス

授業科目	MAC[Illustrator実習]		単位／時間	93h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	片岡 高輔
授業の目的・テーマ	Illustrator CCに関する基本的な使用方法や知識を身につけ、自由の発想をカタチにできる技術を身に付けつつ検定合格を目指す。			
授業の到達目標	Illustratorの特性を理解し、制作したいものに合わせ機能を使い分けることができる。Illustratorを使用し自分の作品を制作することができる。Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードの取得。			
授 業 の 計 画	1	前期 Photoshopの特徴説明・選択範囲の作り方	26	検定対策7
	2	色調補正について	27	修了制作
	3	イラストのトレース練習	28	
	4	解像度について	29	
	5	選択範囲の保存、レイヤーマスクについて	30	
	6	クイックマスクについて	31	↓
	7	切り抜き練習「コラージュ制作」1	32	
	8	切り抜き練習「コラージュ制作」2	33	
	9	切り抜き練習「コラージュ制作」3	34	
	10	不要物の削除や写真のコピーについて	35	
	11	ゆがみの補正と食べ物のシズル感	36	
	12	レイヤーやオブジェクトの設定	37	
	13	後期 県展制作	38	
	14		39	
	15		40	
	16		41	
	17	↓	42	
	18	演習①画像の加工・編集	43	
	19	演習②バナーの制作	44	
	20	検定対策1	45	
	21	検定対策2	46	
	22	検定対策3	47	
	23	検定対策4	48	
	24	検定対策5	49	
	25	検定対策6	50	
授業の方法	Illustrator使用方法についての講義・実習・課題制作			
テキスト/参考文献	Illustratorクイックマスター			
評価の方法や基準	出席 20％／授業態度 50％／確認テスト（Photoshop能力認定試験合否）30％			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験				
実務経験の活かし方				
履修上の注意事項	持参物：USBメモリ 事前準備：授業開始前に各自テキストを準備し、パソコンおよびPhotoshopを起動しておく			

令和7年度 シラバス

授業科目		デザイン考察		単位／時間	62h
開講学科等		グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員	桑名 史
授業の目的・テーマ		グラフィックデザイナーの仕事を理解し、課題を解決する力を身につける			
授業の到達目標		グラフィックデザインの役割や必要性を理解し、自分のアイデアを可視化できるようになること。			
授業の計画	1	デザインすること・身近なデザインを探す	26	チラシの情報の整理	
	2	デザイン史を知る	27	↓	
	3	好きなデザインを見つける・スケッチ	28	↓	
	4	ラフの書き方	29	修了制作	
	5	デザイン案の出し方	30	↓	
	6	高知県展・企画・サムネール10案出し	31	↓	
	7	↓	32	↓	
	8	↓	33		
	9	B5ラフ制作	34		
	10	↓	35		
	11	↓	36		
	12	カラーカンパ	37		
	13	↓	38		
	14	↓	39		
	15	県展制作	40		
	16	↓	41		
	17	↓	42		
	18	↓	43		
	19	↓	44		
	20	デザインを観察する（同系商品を分析する）	45		
	21	観察した商品をリデザインしてみる	46		
	22	リデザインした商品の広告展開を考える	47		
	23	↓	48		
	24	↓	49		
	25	チラシを観察する	50		
授業の方法		実習			
テキスト/参考文献		デザイナーズハンドブック等・適宜使用			
評価の方法や基準		出席25%、授業態度25%、実習・実技評価50%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載 ○					
実務経験		有限会社イーストクリエイツにてグラフィックデザイナーとして7年間勤務定期的にロゴ・広告制作などを行っている			
実務経験の活かし方		実際の現場で多く使われる方法などを伝え、より実践的な広告制作を教える			
履修上の注意事項		外部への提案に対応するクオリティーの追求			

令和7年度 シラバス

授業科目		デザイン考察		単位／時間		62h	
開講学科等		グラフィックデザイン学科 1 年		担当教員		桑名 史	
授業の目的・テーマ		グラフィックデザイナーの仕事を理解し、課題を解決する力を身につける					
授業の到達目標		グラフィックデザインの役割や必要性を理解し、自分のアイデアを可視化できるようになること。					
授業 の 計 画	1	前期	デザインすること・身近なデザインを探す	26	後期	修了制作	
	2		デザイン史を知る	27			
	3		すきなデザインを見つける・スケッチ	28			
	4		ラフの書き方	29			
	5		デザイン案の出し方	30			
	6		ロゴマーク30個案出し	31		↓	
	7			検診車デザイン	32		
	8			ラフ	33		
	9				34		
	10				35		
	11				36		
	12		↓ デザイン仕上げ	↓ デザイン仕上げ	37		
	13	後期	県展制作		38		
	14				39		
	15				40		
	16				41		
	17			デザインを観察する（同系商品を分析する）	42		
	18			観察した商品をリデザインしてみる	43		
	19			リデザインした商品の広告展開を考える	44		
	20				45		
	21				46		
	22			チラシを観察する	47		
	23			チラシの情報の整理	48		
	24			実制作	49		
	25				50		
授業の方法		実習					
テキスト/参考文献		デザイナーズハンドブック等・適宜使用					
評価の方法や基準		出席25%、授業態度25%、実習・実技評価50%					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する							○
実務経験		有限会社イーストクリエイツにてグラフィックデザイナーとして7年間勤務定期的にロゴ・広告制作などを行っている					
実務経験の活かし方		実際の現場で多く使われる方法などを伝え、より実践的な広告制作を教える					
履修上の注意事項		外部への提案に対応するクオリティーの追求					