

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：色彩		中西 雪江	■ 1年 前期	
到達目標	デザイン分野での実践に役立つための、色彩に関する基本的な知識を修得する。 色彩の基本をベースに、応用として各自の感性を表現する	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		筆記テスト		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	色の基本Ⅰ	色と感情について		
3	色の基本Ⅱ	色の分類と三属性について		
4	表現Ⅰ	モノクロームについて与えられたテーマを白黒で表現する		
5	色の基本Ⅲ	色彩心理について		
6	色の基本Ⅳ	配色のルールについて		
7	表現Ⅱ	イメージ表現について基本的な図形と色を使い与えられたテーマを表現		
8	試験	1クール内容まとめテスト実施		
9	色の応用Ⅰ	配色のバリエーションⅠ		
10	色の応用Ⅱ	配色のバリエーションⅡ		
11	表現Ⅰ	ロゴタイプとロゴマークについて各自の名前をロゴとマークで表現する		
12	色の応用Ⅲ	色彩の調和		
13	集中授業			
14	色の応用Ⅳ	配色の効果 錯覚とイメージ		
15	表現Ⅱ	イメージカラー・ジュ作成色と素材を切り方を工夫し、カラー・ジュを作成		
16	試験	2クール内容まとめテスト実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：キャリア開発		松尾 良彦	■ 1年 前期	
到達目標	働くことの意義について理解させることで就職について意識をもたせる 履歴書の作成	2単位		実務経験 企画・営業・商品開発等職歴有
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		筆記テスト		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	就職の流れ履歴書作成（アルバイト用）	2年間の就職の流れについて説明。アルバイト用の履歴書説明（コミュニケーション力の必要性を理解させアルバイトを奨励）		
3	働くとは？（1）	働くとはどういうこと？傍を案にさせることは？グループで話し合い（グループディスカッション）		
4	働くとは？（2）	働くことの意義についてグループごとに発表させる「働くとは」のまとめ		
5	グループワーク	6名ごとのグループでグループワーク		
6	自己紹介	マインドマップを作成しグループで発表		
7	試験	筆記試験（履歴書、マインドマップ作成）		
8	求人情報の見方	求人票による募集の流れ、求人票の具体的な内容 学生と税金、社会保険について説明		
9	自分自身を理解するってどんなこと自己分析	中学校・高校・専門学校時代を振り返り記入		
10	業界EXPOの希望企業調査	各自、スマートフォンを用いて企業研究をさせる検索の仕方について説明		
11	自己PRの作成	自己PRの作り方について説明 自己分析から自分の強みを記入		
12	企業研究	シートにより希望する企業について情報を記入させる		
13	集中授業			
14	志望動機の作成	企業研究より志望動機の作成 志望動機の作成ポイントを説明		
15	履歴書作成	履歴書完成		
16	試験	履歴書（学歴・資格・自己PR・志望動機）作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：キャリア開発		松尾 良彦	■ 1年 後期	
到達目標	インターンシップの意義を理解して積極的参加をすることで就職活動について意識の高揚を図る コミュニケーション力の向上と就職活動を理解する	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		筆記テスト		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	インターンシップの指導 (1)	インターンシップとは？ 提出書類の説明、事前指導 (注意事項)		
3	インターンシップの指導 (2)	お礼状の書き方、電話のかけ方 面接試験対策 (入退出、面接の受け方)		
4	インターンシップの指導 (3)	インターンシップを希望する企業の選定		
5	就職スケジュール表の作成	卒業までの就職内定スケジュールの作成		
6	業界EXPOに向けての事前指導	業界EXPOの意義について説明 身だしなみ、聞く姿勢・態度		
7	業界EXPOに向けての企業研究	業界EXPOに参加する企業の企業研究 (企業研究シート)		
8	試験	内定を勝ち取るためのスケジュール を作成		
9	集中授業			
10	面接対策	面接の種類 (スカイプ面接、個人面接、 集団面接、グループディスカッション)		
11	グループディスカッション	グループディスカッションのポイント (ビデオ) を説明してグループに分かれ ディスカッション		
12	面接対策	模擬面接 (集団面接)		
13	エントリーシート対策 (1)	エントリーシートの目的・書き方		
14	エントリーシート対策 (2)	エントリーシートの作成		
15	グループワーク	チームで話し合い協力してすることの 大切さを理解させる		
16	試験	エントリーシートの作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：キャリア開発		松尾 良彦	■ 2年 前期	
到達目標	内定を勝ち取るため対策 社会人として必要なマナー習得	2単位	実務経験	
		32時数		
		企画・営業・商品開発等職歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		実技試験での評価（面接試験） 筆記試験での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	面接対策（1）	添え状の書き方電話のかけ方		
3	面接対策（2）	入退出の実技指導 ビデオを見せポイントを説明		
4	面接対策（3）	グループディスカッション対策 グループに分けてテーマによりディスカッション（40分）を行いグループごとに発表		
5	面接対策（4）	面接試験で聞かれる質問内容（10問）を記入させる。事前にポイントの説明は行う		
6	面接対策（5）	5名による集団面接（入室～質問～退出）面接時間は、30分×2グループ。他の学生は、評価表を作成して面接終了後に渡す		
7	面接対策（6）	5名による集団面接（入室～質問～退出）面接時間は、30分×2グループ。他の学生は、評価表を作成して面接終了後に渡す		
8	試験	面接試験にて評価（入退室、質問3題）		
9	面接対策（7）	5名による集団面接（入室～質問～退出）面接時間は、30分×2グループ。他の学生は、評価表を作成して面接終了後に渡す		
10	面接対策（8）	5名による集団面接（入室～質問～退出）面接時間は、30分×2グループ。他の学生は、評価表を作成して面接終了後に渡す		
11	面接対策（9）	5名による集団面接（入室～質問～退出）面接時間は、30分×2グループ。他の学生は、評価表を作成して面接終了後に渡す		
12	社会人マナー（1）	社会人として必要マナー（席次・席順）冠婚葬祭（マナー、祝儀・香典の書き方）		
13	集中授業	個人面談		
14	社会人マナー（2）	社会人として必要マナー（社会人としての自覚と心構え）社会人にふさわしい服装マナー		
15	社会人マナー（3）	社会人として必要マナー（基本の飲み会作法）よい印象を与える自己紹介の仕方		
16	試験	筆記試験（社会人のマナー）		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デザイン研究・制作Ⅰ		松本 恵美	■ 1年 前期	
到達目標	ビジュアル物制作における基礎となる技術取得を目指す。		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			課題制作時間 課題内容	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	Macの使い方_1-1 Adobe Illustrator	Illustratorを使って、パネルレイアウトを行う		
3	Macの使い方_1-2 Adobe Illustrator	リフレクト/変形/グラデーションについて		
4	パスの練習1	好きなキャラクターを使ってトレースの練習		
5	パスの練習2	好きなキャラクターを使ってトレースをマスターする		
6	Macの使い方_1-3 Adobe Illustrator	トリムマークとガイドについて。 PDFへの書き出し。(拡張子変換の目的などを理解)		
7	総復習①	自分の似顔絵作成(アメリバビグ風)を行い、ここまで学んできたことが習得できているかを確認。		
8	総復習②	自分の似顔絵作成(アメリバビグ風)を行い、ここまで学んできたことが習得できているかを確認。仕上げ→提出。		
9	Macの使い方_2-1 Adobe Illustrator	テキストスタイルデザイン作成		
10	Macの使い方_2-3 Adobe Illustrator	名刺作成を行い、トリムマークとテキストの基礎を理解する		
11	Macの使い方_2-4 Adobe Illustrator	アピアランス機能の把握		
12	Macの使い方_2-5 Adobe Photoshop	色調補正、トーンカーブ、レベル補正について		
13	集中授業			
14	Macの使い方_2-6 Adobe Photoshop	色調補正、チャンネルについて		
15	Macの使い方_2-7 Adobe Photoshop	画像加工、スタンプツールについて		
16	Macの使い方_2-8 Adobe Photoshop	画像加工、補正ツールについて		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デザイン研究・制作Ⅰ		松本 恵美	■ 1年 後期	
到達目標	媒体を意識したデザインの習得とポートフォリオ制作を行う。	4単位	実務経験 ゲームデザイン会社勤務	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題制作時間	課題内容	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	美容室のロゴデザイン	ラフ制作		
3	美容室のロゴデザイン	デザイン制作		
4	美容室のリーフレット	参考データ集め / 三つ折りデザイン		
5	美容室のリーフレット	ラフ制作		
6	美容室のリーフレット	デザイン制作		
7	美容室のリーフレット	デザイン制作 / 確認		
8	美容室のリーフレット	デザイン制作 / 提出		
9	集中授業			
10	旅行パンフレットのトレース	細部まで作り込まれたパンフレットの全てを完全にトレースする		
11	旅行パンフレットのトレース	細部まで作り込まれたパンフレットの全てを完全にトレースする		
12	旅行パンフレットのトレース	細部まで作り込まれたパンフレットの全てを完全にトレースする / チェック / 修正		
13	旅行パンフレットのトレース	細部まで作り込まれたパンフレットの全てを完全にトレースする / 提出		
14	旅行パンフレットの作成	オリジナルで旅行パンフを作成 / ラフ制作		
15	旅行パンフレットの作成	オリジナルで旅行パンフを作成 / デザイン制作		
16	旅行パンフレットの作成	オリジナルで旅行パンフを作成 / 提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジング		大山 奨悟	■ 1年 前期	
到達目標	外部との協同企画の体験を通して、デザイナーの仕事、デザインの本質を学ぶことを目的とする。限られたスケジュールの中でクライアントの要望に応えるための訓練を行い、スケジュールを意識した課題制作に取り組む。	4単位		実務経験
		64時数		
				広告会社勤務歴有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題、プレゼンテーションでの評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	みやま市花火大会Tシャツデザイン① ～デザインの本質を考える～	※導入授業 みやま市花火大会主催者(クライアント)をお招きし、イベント概要の確認とクライアントより要望をヒヤリング		
2	みやま市花火大会Tシャツデザイン② ～アイデアを形に落とし込む～	ラフ作成→PCによる仕上げ→Tシャツデザイン完成、提出		
3	KVATシャツデザイン① ～アイデアの多面性を考える～	姉妹校九州ビジュアルアーツ学生スタッフ用Tシャツデザインのアイデア出し。エンターテイメントという仕事やユニフォームの目的を理解した上で、デザインを考える。アナログによるラフ制作。		
4	KVATシャツデザイン② ～ディテールに拘る～	ラフチェック後、カラーやフォント、レイアウト、サイズ感の調整を行い、テーマに沿ったデザインとしてPCで仕上げていく。		
5	トライアングル2019 フォトブース企画制作～企画の考え方～	夏フェス「トライアングル」についてリサーチ後、集客反響を目的としたフォトブースのデザインアイデア出しを行う。		
6	トライアングル2019 フォトブース企画制作～企画書制作～	企画書制作		
7	トライアングル2019Tシャツデザイン ～グラフィックとアートとの違い～	最終目標完売を目指して、自己満足で終わらせず、イベント参加者の購買心理に響くデザインについて考える。		
8	トライアングル2019Tシャツデザイン ～グラフィックとアートとの違い～	PCによる最終仕上げ		
9	ソレコンポスター制作① ～案件・企画に対する傾向と対策を考える～	コンペティション応募にてここまでの実力を試す。コンペティションの概要や傾向と対策について考え、ラフ案を作成。		
10	ソレコンポスター制作② ～レイアウトについて～	ラフ完成後、ミーティングにてイメージの確認。		
11	ソレコンポスター制作③ ～フォントについて～	PCによる仕上げからレイアウト、フォントのデザインやバランスを確認。		
12	ソレコンポスター制作③	最終仕上げ		
13	商品企画～成果発表に向けて～	学びの途中成果発表となるデザイナーズラボに向けた販売物の企画を開始。		
14	商品企画～商品をプロデュースする～	PCによる企画書完成→提出		
15	SNSを使用した宣伝広告媒体について	自身の商品を実際にSNS、広告物を使ってプロモーションを行う。		
16	イベント準備	デザイナーズラボ本番に向けた準備		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドタイピング		大山 奨悟	■ 1年 後期	
到達目標	毎日デザイン広告賞に参加して、テーマにそったデザイン性の高い制作を行う。ポートフォリオの強化、及び就活に向けた新規課題の作成	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題、プレゼンテーションでの評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作、アイデア作成		
3	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作		
4	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作、担任チェック		
5	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作、担任チェック		
6	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / クラス内プレゼンテーション		
7	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / クラス内プレゼンテーション		
8	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / 合評会		
9	集中授業			
10	就職活動に向けた制作	ポートフォリオの作成 / 表紙・目次・作品ページ		
11	就職活動に向けた制作	ポートフォリオの作成 / 表紙・目次・作品ページ		
12	就職活動に向けた制作	ポートフォリオの作成、デザインチェック		
13	就職活動に向けた制作	合評会（自分のレベルを客観的に把握 ※デザインのレベルではなく就活に向けた志し）		
14	就職活動に向けた制作	ポートフォリオ強化		
15	就職活動に向けた制作	ポートフォリオ強化		
16	就職活動に向けた制作	ポートフォリオ強化 / 合評会		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デジタルナレッジ		波多江 譲二	■ 1年 前期	
到達目標	デザイン、メディア、歴史についての講義及び制作を行う	4単位	実務経験 情報デザイン会社主宰	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	Webデザイン概論 デザインとシステムの融合点	Webと社会の関わりについて学び、 デザインの本質を知る。		
3	デザイン実践論	写真・タイポグラフィ・レイアウト について		
4	デザイン実践論HTMLとCSS	Webデザインの基礎となるHTMLと CSSについて学ぶ		
5	色彩論100サイト作成チャレンジ①	布施英利と小町谷朝生に学ぶ色彩論の基 礎について学ぶ 100サイト作成に向けて制作開始。		
6	レイアウト概論100サイト作成チャレンジ②	構図の重要性について学ぶ		
7	コンテンツ概論基礎 100サイト作成チャレンジ③	インターネットの仕組みについて理 解		
8	Webナレッジ基礎 100サイト作成チャレンジ④	サイト完成→サイトを公開し、振り 返しを行う。		
9	Webディレクション講座	スマートフォンサイト設計		
10	UIデザイン概論	スマートフォンデザインについて考 え、ユーザーインターフェイスにつ いて学ぶ		
11	UX概論	ユーザー体験を中心にコンテンツの あり方を考える		
12	リサーチスキル講座	Webサイト構築実践		
13	集中授業			
14	SNSビジネス活用講座	SNSを活用したビジネスやサイト運 用について学ぶ		
15	データ分析講座eコマース基礎	実践に向けて、データの収集から分 析方法について学ぶ		
16	広告戦略概論	eコマース実践へ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デジタルナレッジ		波多江 譲二	■ 1年 後期	
到達目標	デザイン、メディア、歴史についての講義及び制作を行う	4単位		実務経験
		64時数		
		情報デザイン会社主宰		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	マーケティング概論	消費者動向とユーザーニーズ		
3	CMR概論	カスタマーリレーションについて学ぶ		
4	プロモーション講座	Webサイト制作		
5	エリアプロモーション講座	観光情報発信とIT活用		
6	プレゼンテーション基礎	作品集企画		
7	ビジュアルプレゼンテーション講座	作品集提出・修正		
8	データプレゼンテーション講座	作品集提出		
9	集中授業			
10	クラウドワーク概論	Webサイト提案書作成		
11	デザイン思考概論	企画書・プレゼン資料作成		
12	ナレッジマネジメント講座	社会人になる前に学ぶナレッジマネジメント / 企画書・プレゼン資料作成		
13	BI講座	ビジネスインテリジェンスを学ぶ		
14	オープンデータ・ビッグデータ講座	ポートフォリオサイト制作		
15	イノベーションのための「U」理論	未来のあるべき姿をデザインする		
16	クリエイティブ・ファシリテーション講座	対立を超えてチームを形成する		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：DTP基礎		松本 恵美	■ 1年 前期	
到達目標	ポートフォリオ制作制作に向けて、デザインソフトの基本操作を身につける(Adobe Illustrator、Photoshopの習得)	4単位	実務経験 ゲームデザイン会社勤務	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	Illustrator基礎	カラー、基本図形、変形、グラデーション、アンカーポイントについて		
3	Illustrator基礎～トレース①～	円と雲形トレースについて		
4	Illustrator基礎～トレース②～	パスとアウトラインについて学ぶ		
5	Illustrator基礎～トレース③～	パスと塗りについて学ぶ		
6	Illustrator基礎～トレース④～	シェイプ形成ツールについて学ぶ。		
7	Illustrator基礎～総復習①～	テキスタイル6種作成を時間内に完成		
8	Illustrator基礎～総復習②～	テキスタイル6種作成を時間内に完成		
9	Illustrator基礎	名刺作成を行い、トリムマークとテキストの基礎を理解する		
10	印刷データ作成についてPhotoshopとの連動	データ入稿のルールに関する紹介。スウォッチと特色、グローバルカラーについて学ぶ。IllustratorとPhotoshopの連携練習を行う。		
11	入稿実践	制作した名刺データをPDFで書き出す (X1a～X4、最小サイズ)、透明の分割方法について学ぶ		
12	ポートフォリオ導入	ポートフォリオ制作として台割り作成を行う。→夏季休暇課題：PF台割り作成		
13	集中授業	課題作成		
14	ポートフォリオ制作①	作成した台割りチェック→ページレイアウトへ		
15	ポートフォリオ制作②	目的に合わせたページレイアウト制作		
16	ポートフォリオ制作③	目的に合わせたページレイアウト制作 (PF第一弾完成)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：DTP基礎		松本 恵美	■ 1年 後期	
到達目標	ポートフォリオ制作制作に向けて、デザインソフトの応用操作を身につける(Adobe Illustrator、Photoshopの習得)	4単位		実務経験
		64時数		
		ゲームデザイン会社勤務		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	小型広告媒体のトレース	定規ツールの応用		
3	小型広告媒体のトレース	テキストツールの応用		
4	小型広告媒体のトレース	フォント、カーニングの完全再現。 ディティールの再現。		
5	小型広告媒体のトレース	印刷。色の再現。再現物との比較。		
6	小型広告媒体のトレース	デザインチェック。修正。		
7	オリジナル小型広告の作成	構成要素を入れ替えてオリジナル広告の作成		
8	オリジナル小型広告の作成	構成要素を入れ替えてオリジナル広告の作成		
9	集中授業			
10	ポートフォリオのページレイアウトについて	新規制作物を追加しながらページレイアウトの再考		
11	ポートフォリオのページレイアウトについて	新規制作物を追加しながらページレイアウトの再考		
12	モックアップ制作	Photoshop応用		
13	モックアップ制作	Photoshop応用		
14	ポートフォリオのディレクション	カラーリング、レイアウト、ページ見出し等		
15	ポートフォリオのディレクション	印刷物でチェック。修正。		
16	ポートフォリオのディレクション	印刷物でチェック。		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：コミュニケーションスケッチ		元木 昭平	■ 1年 前期	
到達目標	イメージ、アイデアを第三者に伝えるための技術の一つスケッチの基礎を身につける	4単位		実務経験
		64時数		
		デザイン制作会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	基本のアンクル(立方体)	様々なアンクルの正立方体のスケッチ演習		
3	基本のアンクル(円柱)	様々なアンクルの円柱のスケッチ演習		
4	基本のアンクル(複合体)	様々なアンクルの複合体のスケッチ演習		
5	正立方体の接地_1	接地した正立方体のスケッチ演習		
6	正立方体の接地_2	設置した正立方体のスケッチ演習		
7	卓上のモノをスケッチ	書籍、バッグ、パソコンなど身の回りにある物のスケッチ演習		
8	室内をスケッチ	室内、室内の物をスケッチ演習		
9	角柱、円柱を使ったオブジェイラスト	オブジェイラストの作成		
10	複合体のマーカ処理	コピックマーカを使ったスケッチ演習		
11	複合体のマーカ処理	コピックマーカを使って、角柱、円柱のスケッチ実践		
12	複合体のマーカ処理	コピックマーカを使って、室内、室内の物をスケッチ、仕上げを行う		
13	集中授業			
14	総復習①	室内、室内の物をスケッチ(ラフチェック)		
15	総復習②	室内、室内の物をスケッチ(マーカ処理チェック)		
16	総復習③	室内、室内の物をスケッチ(仕上げ)→提出→総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：コミュニケーションスケッチ		元木 昭平	■ 1年 後期	
到達目標	イメージ、アイデアを第三者に伝えるための技術の一つスケッチの基礎を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	立体物の作成	スチレンボードのカット		
3	立体物の作成	パーツの形成		
4	立体物の作成	パーツの形成		
5	立体物の作成	複合体の形成		
6	立体物の作成	複合体の形成		
7	立体物の作成	デザインの見せ方		
8	立体物の作成	デザインの見せ方		
9	集中授業			
10	立体物の作成2	カッターを使って球を切り出す		
11	立体物の作成2	カッターを使って球を切り出す		
12	立体物の作成2	ヤスリと切り出しでイメージする 形を作っていく		
13	立体物の作成2	ヤスリと切り出しでイメージする 形を作っていく		
14	立体物の作成2	デザインチェック、修正		
15	立体物の作成2	着色作業		
16	立体物の作成2	着色作業		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：フォトディレクション		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	撮影を通して被写体の捉え方やカメラの操作方法を身につける	4単位		実務経験
		64時数		
		写真講師歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	撮影者の視点を考える	スマートフォントを使って、気になった物を撮影。撮影した理由などをプレゼンし、自分自身を考察。		
3	一眼レフカメラを使った撮影	一眼レフデジタルカメラを使って与えられたテーマに沿って1人20枚撮影を行う		
4	カメラ機能について①	前回の課題発表 ISO、シャッタースピード、写真原理（ブレ）について		
5	カメラ機能について②	絞り、写真原理（被写界深度）について		
6	カメラ機能について③	ズーム、写真原理（パース）について		
7	カメラ機能について④	写真原理（光の三原色）について		
8	カメラ機能について⑤	ホワイトバランスについて 1枚の写真からライティングを分析シートを提出		
9	カメラ機能について⑥	写真原理（ヒストグラム）について		
10	撮影実践①	写真スタジオでの撮影を通して、スタジオ機材について学ぶ		
11	撮影実践②	写真スタジオでの撮影を通して、ライティングについて学ぶ		
12	撮影実践③	写真スタジオでの撮影を通して、物撮りについて学ぶ		
13	集中授業			
14	仕上げについて①	撮影したデータを使って、写真原理（レタッチ）を学ぶ		
15	仕上げについて②	撮影したデータを使って、Photoshop機能（トリミング・スタンプ）を学ぶ		
16	仕上げについて③	撮影したデータを使って、Photoshop機能（トーンカーブ）を学ぶ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デッサン		浦和 潔	■ 1年 後期	
到達目標	様々なデッサンを行う	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	デッサン	石膏像を現状の自身の能力のみで描く。		
3	デッサン	鉛筆の持ち方・腕の動かし方・直線と円の練習など		
4	デッサン	全体像を捉える訓練・描き始め方法の講習		
5	デッサン	全体像を捉える訓練・構図の取り方		
6	デッサン	全体像を捉える訓練・立体的に形を把握する方法		
7	デッサン	全体像を捉える訓練		
8	デッサン	全体像を捉える訓練		
9	集中授業			
10	石膏デッサン1	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		
11	石膏デッサン1	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		
12	石膏デッサン1	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		
13	石膏デッサン1	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		
14	石膏デッサン2	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		
15	石膏デッサン2	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		
16	石膏デッサン2	複数回(合計10時間前後)にわたって1枚仕上げる。		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：グラフィックキャリア開発		大山 奨悟	■ 1年 後期	
到達目標	到達目標に合わせた就職活動の指導として、企業研究やポートフォリオ制作、学生面談を行うデザインの歴史について学ぶ	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオが就職活動に向けた状態になっているか		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	受験企業のヒヤリングとリスト化	就職の先も見据えて各自ライフプランニングを行い、就職先を明確にする		
3	受験企業のヒヤリングとリスト化	就職の先も見据えて各自ライフプランニングを行い、就職先を明確にする		
4	ポートフォリオチェック	面談にて、ポートフォリオチェックと就職活動の進捗確認		
5	ポートフォリオチェック	面談にて、ポートフォリオチェックと就職活動の進捗確認		
6	仕事について	企業リサーチを行い、形態について調べる		
7	30歳までのライフプランニング	講師自ら経験してきたことを語り、自身の将来や目標について改めて考える		
8	目的と手段達成のための仕事選び	就職活動の目的を改めて考え、受験希望となる企業を考える		
9	集中授業			
10	講義：グーテンベルク	デザインの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		
11	講義：近代のグラフィックデザイン史	デザインの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		
12	講義：亀倉雄策	デザインの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		
13	講義：アンディーウォーホル	デザイン、アートの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		
14	講義：祖父江慎	デザインの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		
15	講義：藤田重信	デザインの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		
16	講義：水野学	デザインの歴史を知る。講義後、個人面談を行い、就職活動とポートフォリオの進捗確認		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：グラフィックキャリア開発		大山 奨悟	■ 2年 前期	
到達目標	到達目標に合わせた就職活動の指導として、企業研究やポートフォリオ制作、学生面談を行う		2単位	実務経験
			32時数	
授業方法	講義		成績評価の方法・基準	
			就業後に向けた動き、意識があるか	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
3	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
4	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
5	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
6	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
7	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
8	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
9	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
10	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
11	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
12	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
13	集中授業			
14	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
15	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		
16	就職対策	内定者/就業後に向けた各自課題制作 非内定者/面談及びPF改善+面接練習		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジングⅡ		大山 奨悟	■ 2年 前期	
到達目標	外部との協同企画としてイベントポスターの作成を行う ポートフォリオの充実化とクオリティを更にあげていく		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	作品研究～デザイナーの意図を読み解く～	各自選んだ作品についてレイアウトと色 を軸にデザインの分解と解析を行う。		
3	作品研究～デザイナーの意図を読み解く～	各自選んだ作品についてレイアウトと色 を軸にデザインの分解と解析を行う。		
4	作品再構築～考え方の流用～	参考にした作品の再構築実践		
5	作品再構築～考え方の流用～	参考にした作品の再構築実践		
6	過去作品ブラッシュアップ	今まで制作した作品をもう一度見直し、 再構築を行う。(コンセプトは変えず、 色・レイアウトをブラッシュアップ)		
7	過去作品ブラッシュアップ	今まで制作した作品をもう一度見直し、 再構築を行う。(コンセプトは変えず、 色・レイアウトをブラッシュアップ)		
8	過去作品ブラッシュアップ	今まで制作した作品をもう一度見直し、 再構築を行う。(コンセプトは変えず、 色・レイアウトをブラッシュアップ)		
9	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	各自、新規でデザインを1点制作(ラ フ作成→デザイン作成へ)		
10	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	各自、新規でデザインを1点制作(デ ザイン完成)		
11	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	各自、新規でデザインを1点制作(プ レゼンテーション準備)		
12	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	プレゼンテーション実施		
13	集中授業			
14	グループディスカッション	チームに分かれてお互いの作品について 意見交換		
15	作品ブラッシュアップ	前回の意見をもとに作品のブラッ シュアップ		
16	総評	作品完成→振り返り		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジングⅡ		大山 奨悟	■ 2年 前期	
到達目標	就職のその先となる各自のビジョンに合わせた課題制作とプレゼンテーションを行う。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		プレゼンテーション及びそれに伴う制作物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
3	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
4	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
5	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
6	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
7	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
8	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
9	集中授業			
10	卒業後に向けた制作実践	プレゼン結果を反省させて制作再作業		
11	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
12	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
13	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
14	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
15	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
16	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デザイン研究・制作Ⅱ		大山 奨悟	■ 2年 前期	
到達目標	外部との協同企画としてイベントポスターの作成を行う 就職イベント出展に向けた作品制作、準備	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	みやま市花火大会ポスター制作	みやま市花火大会のポスター制作(ラフ作成、レイアウト確認)		
3	みやま市花火大会ポスター制作	みやま市花火大会のポスター制作(デザイン制作→仕上げ、完成)		
4	デザイナーズプレゼンテーション準備	各自に与えられた出展エリアでの展示方法(空間デザイン)について考える		
5	デザイナーズプレゼンテーション準備	出展する作品を展示用ヘブラッシュアップ。名刺作成。		
6	デザイナーズプレゼンテーション準備	出展する作品を展示用ヘブラッシュアップ。名刺作成。ポートフォリオ完成		
7	デザイナーズプレゼンテーション準備	プレゼンテーション練習。展示用作品出力→加工		
8	デザイナーズプレゼンテーション準備	最終確認→準備完了		
9	デザイナーズプレゼンテーション振り返り	デザイナーズプレゼンテーションの振り返りを行い、企業様よりいただいた声をもとに作品のブラッシュアップを行う。		
10	ポートフォリオ強化①	就職先に合わせた作品制作。追加作品課題の提案		
11	ポートフォリオ強化②	就職先に合わせた作品制作。追加作品課題の制作開始		
12	ポートフォリオ強化③	就職先に合わせた作品制作まとめ→チェック		
13	集中授業			
14	卒業後にに向けた制作実践	将来のビジョンに合わせた作品制作について考える		
15	卒業後にに向けた制作実践	将来のビジョンに合わせた作品制作について考える(企画開始)		
16	卒業後にに向けた制作実践	将来のビジョンに合わせた作品制作について考える(企画チェック)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：デザイン研究・制作Ⅱ		大山 奨悟	■ 2年 後期	
到達目標	卒業後につながっていくテーマを各自考え、制作、プレゼンテーションを行う	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		プレゼンテーション及びそれに伴う制作物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
3	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
4	卒業後に向けた制作実践	クラス内プレゼンテーション		
5	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
6	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
7	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
8	卒業後に向けた制作実践	<プレゼン1回目>非常勤講師をアドバイザーに迎えプレゼンテーション		
9	集中授業			
10	卒業後に向けた制作実践	プレゼン結果を反省させて制作再作業		
11	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
12	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
13	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
14	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
15	卒業後に向けた制作実践	<プレゼン2回目>非常勤講師をアドバイザーに迎えプレゼンテーション		
16	卒業後に向けた制作実践	合評会		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：制作実践		松本 恵美	■ 2年 前期	
到達目標	媒体の特性を踏まえたデザイン力とWebデザインの重要性や効果的な演出方法について学ぶ	4単位	実務経験 ゲームデザイン会社勤務	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	PhotoshopによるUIデザインの準備	テキストロゴ作成、パターン・ブラシ登録を行う		
3	PhotoshopによるUIデザインの準備	レイヤースタイルの活用方法について学ぶ		
4	UIについて	質感再現を行い、効果とその機能について学ぶ		
5	デザイン案作成	ユーザー視点に立ったUIについて考える。デザインについてアイデア出し		
6	デザイン案作成	ユーザー視点に立ったUIについて考える。デザインについて合評会を行う		
7	デザイン作成(完成に向けて)	前回の合評会をもとに改善案の作成		
8	デザイン完成	完成したものを再度合評		
9	アニメーションバナーの作成	gifアニメ制作に向けてアイデアラフの作成を行う		
10	アニメーションバナーの作成	gifアニメ制作方法の第一弾として、画像制作を行う		
11	アニメーションバナーの作成	gifアニメ第一弾完成		
12	アニメーションバナーの作成	gifアニメ第一弾完成後、ブラッシュアップ		
13	集中授業			
14	テキストアニメーション作成	素材作成		
15	テキストアニメーション作成	アニメーション加工方法について学ぶ		
16	テキストアニメーション作成	作品チェック →ブラッシュアップ→完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：制作実践		松本 恵美	■ 2年 後期	
到達目標	媒体の特性を踏まえたデザイン力とWebデザインの重要性や効果的な演出方法について学ぶ Adobe Animateの習得	4単位	実務経験 ゲームデザイン会社勤務	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	Adobe Animate基礎	描画機能解説		
3	Adobe Animate基礎	描画機能解説		
4	Adobe Animate基礎	アニメーションツール (3D ツール)		
5	Adobe Animate基礎	アニメーションツール (3D ツール)		
6	Adobe Animate基礎	連鎖状のアニメーション効果		
7	Adobe Animate基礎	連鎖状のアニメーション効果		
8	Adobe Animate基礎	コーディングツール		
9	集中授業			
10	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (ラフ)		
11	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (ラフ) 確認		
12	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (パーツ制作)		
13	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (パーツ制作、動画処理)		
14	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (動画処理)		
15	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (動画処理) チェック、修正		
16	Adobe Animate応用	オリジナルアニメーションの作成 (動画処理) チェック		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：プランニング		長谷 公平	■ 2年 前期	
到達目標	企画、計画、プレゼンテーションを通して、企画力と提案力を身につける		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	プレゼンテーションテクニック	自己紹介を通してプレゼンテーションについて学ぶ		
3	プランニングとは	プランニングワーク実践 お題「最高の朝食」		
4	発表	お題「最高の朝食」についてプレゼンテーション		
5	企画書について	企画書作成について学ぶ(コンセプトワーク、メディアミックス。フローチャート)		
6	デザイン案作成	ユーザー視点に立ったUIについて考える。デザインについて合評会を行う		
7	企画書作成	ポカリスエット販促企画書作成(コンセプト：梅雨時期)台割り作成について学ぶ		
8	企画書作成	台割りチェック		
9	企画書作成	ラフチェック		
10	企画書作成→プレゼンテーション	プレゼンテーション終了後、合評会実施		
11	製本実践	「夏休み」をテーマにした本を作成(アイデア出し、束見本作成)		
12	製本実践	束見本チェック		
13	集中授業			
14	製本実践	デザインチェック、アドバイス		
15	製本実践	修正後、最終仕上げ		
16	製本実践	完成後、全員で合評会		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：プランニング		長谷 公平	■ 2年 後期	
到達目標	企画、計画、プレゼンテーションを通して、企画力と提案力を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	「刺さる」カップヌードル連貼り	徹底的に考え様々角度から検証する		
3	「刺さる」カップヌードル連貼り	キャッチコピーの書き方 (1)		
4	「刺さる」カップヌードル連貼り	キャッチコピーの書き方 (2)		
5	「刺さる」カップヌードル連貼り	合評会		
6	長谷先生の髪型の提案	アイデア作成		
7	長谷先生の髪型の提案	イメージ図の作成、プレゼンシート作成		
8	長谷先生の髪型の提案	プレゼンテーション		
9	集中授業			
10	自分の部屋に置きたい何か	ラフ制作 / 講義：個性とは (1)		
11	自分の部屋に置きたい何か	ラフ制作 / 個性とは (2)		
12	自分の部屋に置きたい何か	企画・デザインチェック		
13	自分の部屋に置きたい何か	企画・デザインチェック		
14	自分の部屋に置きたい何か	制作作業		
15	自分の部屋に置きたい何か	プレゼンテーション		
16	デザインについて	レポートの作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アートディレクション		中園 大輔	■ 2年 前期	
到達目標	発想力(視点・アイデア・デザイン)とディレクション能力を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	アイデアの発想法_1-1	今までにない飲料水。過去にない売り方、内容等を考える3人1組で制作		
3	アイデアの発想法_1-2	今までにない飲料水。過去にない売り方、内容等を考えるプレゼンテーション		
4	アイデアの発想法_2-1	ラッピングバスの企画 個人制作もしくはチームで行う		
5	アイデアの発想法_2-2	ラッピングバスの企画 プレゼンテーション		
6	アイデアの発想法_3-1	時計のアートディレクション(企画)実施 個人制作		
7	アイデアの発想法_3-2	時計のアートディレクション(企画)実施 プレゼンテーション		
8	色設計の方法について	色の使い方と配色方法を学ぶ		
9	商品、売り場を考えたディレクション	POP制作		
10	商品、売り場を考えたディレクション	課題提出、発表		
11	学校のアートディレクション	問題点の抽出と解決探しについて ディスカッション		
12	学校のアートディレクション	課題提出		
13	集中授業			
14	センスアップトレーニング	町にある商品展開の収集		
15	センスアップトレーニング	展開の検証		
16	センスアップトレーニング	新しい方向性についてディレクションを行う		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アートディレクション		中園 大輔	■ 2年 後期	
到達目標	発想力(視点・アイデア・デザイン)とディレクション能力を身につける	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	幼稚園児向けののアートディレクション	商品企画について		
3	装丁のアートディレクション	本のディレクションについて		
4	装丁のアートディレクション	校正の基本(文字校正、色校正、写真校正)		
5	装丁のアートディレクション	紙について(重さ、kg、種類、金額)		
6	10年後も、使える商品	アイデア制作、ラフ制作		
7	10年後も、使える商品	デザイン制作		
8	10年後も、使える商品	プレゼンテーション		
9	集中授業			
10	年賀状のアートディレクション	ラフ制作		
11	年賀状のアートディレクション	デザイン作業		
12	作業効率の上げ方	アイデアの生み出し方		
13	作業効率の上げ方	デザインを伝える手段と目的		
14	作業効率の上げ方	書体について		
15	作業効率の上げ方	掲出される場所と効果的な宣伝方法		
16	作業効率の上げ方	これからの広告		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：WEBデザイン		辻 智之	■ 2年 前期	
到達目標	各自、ポートフォリオサイト作成を目指して、WEB作成のスキルを身につける	4単位	実務経験 WEBデザイナーとして勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	HTMLについて	タグの使い方コメントタグ (DWの使い方について)		
3	CSSの使い方	divタグを使ってのレイアウト RGBの16進数について		
4	ボーダーとパディングとマージンの関係	idとclassについて		
5	floatとcleafixの発生条件について	背景画像の指定方法について		
6	positionの使い方	floatと背景画像とcleafixの復習		
7	liタグを使ってメニューを作る	positionを使った復習		
8	【まとめ】レイアウト復習			
9	Google Fontの使い方	手打ちでコーディング練習		
10	figureタグ、figucaptionタグの使い方	bxsliderの使い方		
11	ギャラリーレイアウトの練習	Lightbox、bxsliderの練習		
12	【まとめ】夏休み課題説明			
13	集中授業			
14	Lightboxの使い方	Lightboxの練習		
15	ポートフォリオサイトの作成	ラフデザイン作成		
16	ポートフォリオサイトの作成	ラフデザイン作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：WEBデザイン		辻 智之	■ 2年 後期	
到達目標	発想力(視点・アイデア・デザイン)とディレクション能力を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
		WEBデザイナーとして勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	モバイルファースト	美容室webサイトリニューアル		
3	モバイルファースト	CSS最適化 (美容室web続き)		
4	モバイルファースト	CSS最適化 (美容室web続き)		
5	レスポンシブルサイト	レスポンシブWebコーディング練習		
6	レスポンシブルサイト	レスポンシブWebコーディング練習		
7	レスポンシブルサイト	レスポンシブ対応メニューの作成 (ハンバーガーメニュー)		
8	レスポンシブルサイト	CSSアニメーションの作成		
9	集中授業			
10	サイト作成	レンタルサーバーの準備		
11	サイト作成	Youtube動画の背景BOX		
12	サイト作成	FTPソフトを使ってファイルのアップロード		
13	ポートフォリオサイト作成	スマホ対応コーディング		
14	ポートフォリオサイト作成	デザインチェック、アドバイス		
15	ポートフォリオサイト作成	デザインチェック、アドバイス		
16	ポートフォリオサイト作成	デザインチェック、アドバイス		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：エディトリアルデザイン		高島 一公	■ 2年 後期	
到達目標	インデザインの基礎を学びつつ、エディトリアルデザインを学ぶ	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題制作		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	インデザイン基礎	基本操作（イラレとの違い、特徴）		
3	インデザイン基礎	雑誌ページ（マスターページとしくみ）		
4	インデザイン基礎	雑誌ページ（見開きページの作成）		
5	インデザイン基礎	カタログページ（マスター設定、ノンブル、ガイド）		
6	インデザイン基礎	カタログページ（章、節、見出し、本文、コラム）		
7	インデザイン基礎	雑誌ページ2_ビジネス（セクション、ランニングヘッド）		
8	インデザイン基礎	雑誌ページ2_ビジネス（タブテキスト、表パレット、スタイル）		
9	集中授業			
10	インデザイン応用	一般書籍（合成フォント・ルビ）		
11	インデザイン応用	一般書籍（字形パネル、見出しスタイル、柱、目次）		
12	インデザイン応用	企画案（独自性、具体性、話題性を考えながら）		
13	インデザイン応用	構成案、表紙案（全体の記事、タイトル案、表紙アイデア）		
14	インデザイン応用	ページ案制作		
15	インデザイン応用	ページ案制作		
16	インデザイン応用	ページ案制作_提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：企業研修Ⅰ		大山 奨悟	■ 2年 前期	
到達目標	授業内で学んだ知識・技術を生かし、企業の求める人材となるため、実践を行う	16単位	実務経験	
		256時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		企業による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修	研修説明 履歴書制作		
2	企業研修	研修説明 履歴書制作		
3	企業研修	企業研修		
4	企業研修	企業研修		
5	企業研修	企業研修		
6	企業研修	企業研修		
7	企業研修	企業研修		
8	企業研修	企業研修		
9	企業研修	企業研修		
10	企業研修	企業研修		
11	企業研修	企業研修		
12	企業研修	企業研修		
13	企業研修	企業研修		
14	企業研修	企業研修		
15	企業研修	企業研修		
16	企業研修	企業研修		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：企業研修Ⅰ		大山 奨悟	■ 2年 後期	
到達目標	授業内で学んだ知識・技術を生かし、企業の求める人材となるため、実践を行う	12単位	実務経験	
		192時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		企業による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修	研修説明 履歴書制作		
2	企業研修	研修説明 履歴書制作		
3	企業研修	企業研修		
4	企業研修	企業研修		
5	企業研修	企業研修		
6	企業研修	企業研修		
7	企業研修	企業研修		
8	企業研修	企業研修		
9	企業研修	企業研修		
10	企業研修	企業研修		
11	企業研修	企業研修		
12	企業研修	企業研修		
13	企業研修	企業研修		
14	企業研修	企業研修		
15	企業研修	企業研修		
16	企業研修	企業研修		