

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
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知識を学ぶ。習得した知識をベースに、感性や伝えたいメッセージを表現する技術を身につける		2単位	実務経験
			32時数	
			オンデマンド形式	服飾関連企業勤務歴有
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			課題作品による評価	
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	いろって何? 【私たちと色】			
2	色が伝えるメッセージ 季節 <春・夏>	春・夏を感じる色彩収集		
3	色が伝えるメッセージ 季節 <秋・冬>	秋・冬を感じる色彩収集		
4	色の基本 ① 色の分類と色相環	プリント資料① 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
5	色の基本 ② 色のトーン表	プリント資料② 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
6	【作品制作】表現Ⅰ テーマ：モノクローム「対比」	課題テーマ「対比」を 白黒で表現する	画用紙・色鉛筆・その他	
7	色の基本 ③ 色彩が及ぼす心理効果	プリント資料③ 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
8	色の基本 ④ 色の効果と不思議	プリント資料④ 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
9	【作品制作】表現Ⅱ テーマ：イメージ表現「四季」	基本的な図形と色を使用し 「四季」を表現する	画用紙・色鉛筆・その他	
10	色の応用① 配色のバリエーション	プリント資料⑤ 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
11	色の応用② 配色のバリエーションⅡ	プリント資料⑥ 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
12	【作品制作】表現Ⅲ テーマ：感情を色で表現「喜怒哀楽」	色を駆使し「感情」を 表現する	画用紙・色鉛筆・その他	
13	色の応用③ 色彩の調和	プリント資料⑦ 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
14	色の応用④ 配色の効果（錯覚とイメージ）	プリント資料⑧ 演習	カラーカード・ハサミ・のり	
15	【作品制作】表現Ⅳ テーマ：オリジナルロゴを作成	各自の名前を基に ロゴタイプ化する	画用紙・色鉛筆・その他	
16	試験 プリント資料①～⑧のまとめ試験		プリント資料①～⑧・筆記具	

九州デザイナー学院	授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：キャリア開発	松尾良彦	■ 1年 前期	
到達目標	労働についての認識を深める	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	演習	成績評価の方法・基準	
		提出物による評価	
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	授業オリエンテーション		
2	何歳にまで働きたいか？(将来性)	将来予想を調べる	
3	過去から退職までのライフプラン制作。	専門学生中に何が必要か？ 保護者と話してくる。	
4	頑張ったことの深掘り(方法・結果) 数字を入れて文章を書き上げる。(信頼を得る)	「なぜ」頑張れたのか？	
5	自己PRを書いてみる。 自己PRの書き方。	自己分析1～2P	
6	数年後の自分をイメージ 卒業後スグの職種を調べてくる。なれるのか？	自己分析3～4P	
7	求人票の見方 求人票を写してくる。	自己分析5～6P	
8	本当に実現できる数年後のイメージか？ 数年後のイメージから今必要なことは？		
9	マイナビ、リクナビ、ビビビットから企業を探してみる メールリテラシー		
10	雇用形態について 年金		
11	業界EXPO来校希望企業調査について		
12	夏休み中に企業の方と接触する(OBやOG訪問など)		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。		
14	夏休みの過ごし方の確認		
15	企業訪問での質問について		
16	履歴書について		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：キャリア開発		松尾良彦	■ 1年 後期	
到達目標	会社訪問について理解する	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	演習	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
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	前期成果発表。			
2	面接について。 最後の質問の重要性について			
3	業界EXPO内容 その1	業界EXPOでの質問を考える		
4	業界EXPO内容 その2 スケジュール確認			
5	業界EXPO内容 その3 ポートフォリオについて			
6	業界EXPO内容 その4 プロフィールシートについて			
7	業界EXPO内容 その5 EXPO後の訪問について			
8	業界EXPO内容 その6 服装について			
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	求人時期、インターンシップ時期について			
11	業界EXPO後の行動について			
12	プロフィールデータについて			
13	訪問企業リスト制作 訪問オススメ企業			
14	就職活動届、インターンシップ書類について			
15	学校求人による受験ルールについて			
16	春休み中の合同企業説明会、企業訪問について			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デザインプランニング		柴田和也	■ 1年 前期	
到達目標	多様な側面を併せ持つ「デザイン」に対する広い視野を獲得し、「デザイン」の新たな可能性を探り出すこと	2単位	実務経験 店舗設計会社勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		制作過程と作品による評価		
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	ガイダンス (オンライン) 学則案内			
2	ガイダンス (オンライン) カリキュラム・履修指導・履修登録について			
3	専門学校で学ぶとは デザインとアートの違い			
4	専門学校で学ぶとは 学生生活と姿勢			
5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンペガイダンス			
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインリサーチ (市場調査)		市場調査素材	
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	パッケージデザイン振り返り 現代デザインの動向について	パッケージデザイン総評		
11	【デザインの役割】ワークショップ 「身の回りにあるデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査		
12	【デザインの役割】ワークショップ 「好きなデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査		
13	【デザインの役割】グループワーク 「デザインの問題点」を見つける	グループワーク		
14	【デザインの役割】グループワーク 「問題点の解決法」を見つける	グループワーク		
15	【デザインの役割】グループワーク 「デザインの可能性」を見つける	グループワーク		
16	【デザインの役割】プレゼン 授業総括			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デザインプランニング		柴田和也	■ 1年 後期	
到達目標	夢や目標に基づいた卒業までの学習計画を立て、進路への具体的な歩みを見出す。	2単位	実務経験 店舗設計会社勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		制作過程と作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	キャリアの研究 進路について考える			
2	キャリアの研究 就職活動を検証する			
3	キャリアの研究 生活を見返す			
4	就職イベント【業界エキスポ】準備 業界エキスポ ガイダンス			
5	就職イベント【業界エキスポ】準備 自身の歩みを振り返り未来を作る			
6	就職イベント【業界エキスポ】準備 ポートフォリオ作成-1			
7	就職イベント【業界エキスポ】準備 ポートフォリオ作成-2			
8	就職イベント【業界エキスポ】 振り返り			
9	ポートフォリオ ブラッシュアップ-1 進路を固める、スケジュール構成			
10	ポートフォリオ ブラッシュアップ-2 企業検索 (学校求人・ネット求人)			
11	ポートフォリオ ブラッシュアップ-3 企業検索 (学校求人・ネット求人)			
12	ポートフォリオ ブラッシュアップ-4 制作作業			
13	ポートフォリオ ブラッシュアップ-5 制作作業			
14	ポートフォリオ ブラッシュアップ-6 制作作業/出力			
15	ポートフォリオ ブラッシュアップ-6 制作作業/出力			
16	1年次作品集大成完成 講評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デザインプランニング		柴田和也	■ 2年 前期	
到達目標	様々な条件や制約の中でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	2単位	実務経験	
		32時数		
		店舗設計会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		制作過程と作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	ガイダンス (オンライン) 2年次カリキュラムについて			
2	ガイダンス (オンライン) 2年次履修登録について			
3	就職活動状況確認 (個人面談) コロナ禍対策			
4	就職活動状況確認 (個人面談) コロナ禍対策			
5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンペガイダンス			
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインリサーチ (市場調査)		市場調査素材	
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	パッケージデザイン振り返り 現代デザインの動向について	パッケージデザイン総評		
11	【デザインの役割】ワークショップ 「身の回りにあるデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
12	【デザインの役割】ワークショップ 「好きなデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
13	【デザインの役割】グループワーク 「デザインの問題点」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
14	【デザインの役割】グループワーク 「問題点の解決法」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
15	【デザインの役割】グループワーク 「デザインの可能性」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
16	【デザインの役割】プレゼン 授業総括		1年合同【下級生にデザインを教える】	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デザインプランニング		柴田和也	■ 2年 後期	
到達目標	様々な条件や制約の中でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	2単位	実務経験	
		32時数		
		店舗設計会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		制作過程と作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	【デザインの役割-2】 ワークショップ デザイン役割を考察する			
2	【デザインの役割-2】 ワークショップ 「身の回りにあるデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
3	【デザインの役割-2】 ワークショップ 「好きなデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
4	【デザインの役割-2】 グループワーク 「デザインの問題点」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
5	【デザインの役割-2】 グループワーク 「問題点の解決法」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
6	【デザインの役割-2】 グループワーク 「デザインの可能性」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
7	【デザインの役割】 プレゼン 授業総括		1年合同【下級生にデザインを教える】	
8	卒業制作ガイダンス 規定案内			
9	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
10	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
11	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
12	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
13	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
14	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
15	卒業制作-審査発表 審査			
16	2年間授業まとめ 今後の歩みを計画			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタル基礎		中園大輔	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。	4単位	実務経験	
	外部依頼を通しデジタルスキルの活用を学ぶ。	64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	授業オリエンテーション			
	MacPCをさわってみよう	MacPCをしる		
2	Adobe Illustratorを学ぶー1	設定ポスターのデジタルトレース		
	ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2	設定ポスターのデジタルトレース		
	ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3	設定ポスターのデジタルトレース		
	ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	60分で2本を仕上げる		
5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】			
	デザインリサーチ (市場調査)			
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】			
	コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】	Macを使用しての制作		
	デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】	Macを使用しての制作		
	デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)			
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】	Macを使用しての制作		
	デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)			
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】	チェック、クラス総評		
	アドバイジングを磨く	決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】	決定2案のデジタル仕上げ		
	デジタルスキルを磨く	フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1	スマホで写真撮影		
	顔写真撮影、写真編集を学ぶ	ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2	写真の編集		
	前週内容引き続き、Photoshopをしる	各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】	コンセプト定める		
	アドバイジングを磨く	ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】	デザイン案のデータ化		
	デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く			
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】	仕上げ、出力、クラス総評		
	デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタル演習		中園大輔	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。		4単位	実務経験
	就活で使用できるポートフォリオ完成		64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			課題作品による評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1 90分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
2	Adobeソフト トレーニング-2 60分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
3	Adobeソフト トレーニング-3 45分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
4	Adobeソフト トレーニング-4 30分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
5	ポートフォリオの作成 業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	デジタル作業		
6	ポートフォリオの作成 業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	デジタル作業		
7	ポートフォリオの作成 業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	デジタル作業 クラス講評		
8	業界エキスポ振り返り ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業		
9	業界エキスポ振り返り ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業		
10	ポートフォリオのブラッシュアップ 業界エキスポでのアドバイス反映	デジタル作業		
11	ブラッシュアップポートフォリオ完成 1年次の成果をまとめたものとする	デジタル作業		
12	外部依頼【スタッフTシャツ提案】 ガイダンスの実施	事前リサーチ、質疑応答 ラフのチェック		
13	外部依頼【スタッフTシャツ提案】 プランミーティング	個人作業orグループワーク		
14	外部依頼【スタッフTシャツ提案】 プランミーティング			
15	外部依頼【スタッフTシャツ提案】 デジタル作業			
16	外部依頼【スタッフTシャツ提案】 デジタル作業、プレゼン			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：Web基礎		辻 智之	■ 1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	
		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 古賀 涼子	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：総合デザイン学科	
教科名：Web演習		辻 智之	■ 1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 古賀 涼子	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	レスポンスWebコーディング練習		
6	レスポンシブルサイト	レスポンスWebコーディング練習		
7	レスポンシブルサイト	レスポンス対応メニューの作成 (ハンバーガーマニュー)		
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：総合デザイン学科	
教科名：チュートリアル		柴田和也	■ 2年 前期	
到達目標	様々な条件や制約の中でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	4単位	実務経験	
		64時数		
		店舗設計会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		制作過程と作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	ガイダンス (オンライン) 2年次カリキュラムについて			
2	ガイダンス (オンライン) 2年次履修登録について			
3	就職活動状況確認 (個人面談) コロナ禍対策			
4	就職活動状況確認 (個人面談) コロナ禍対策			
5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンペガイダンス			
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインリサーチ (市場調査)		市場調査素材	
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	パッケージデザイン振り返り 現代デザインの動向について	パッケージデザイン総評		
11	【デザインの役割】ワークショップ 「身の回りにあるデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
12	【デザインの役割】ワークショップ 「好きなデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
13	【デザインの役割】グループワーク 「デザインの問題点」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
14	【デザインの役割】グループワーク 「問題点の解決法」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
15	【デザインの役割】グループワーク 「デザインの可能性」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
16	【デザインの役割】プレゼン 授業総括		1年合同【下級生にデザインを教える】	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：チュートリアル		柴田和也	■ 2年 後期	
到達目標	様々な条件や制約の中でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	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		
		制作過程と作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	【デザインの役割-2】ワークショップ デザイン役割を考察する			
2	【デザインの役割-2】ワークショップ 「身の回りにあるデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
3	【デザインの役割-2】ワークショップ 「好きなデザイン」を見つける	ワークショップ/市場調査	1年合同【下級生にデザインを教える】	
4	【デザインの役割-2】グループワーク 「デザインの問題点」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
5	【デザインの役割-2】グループワーク 「問題点の解決法」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
6	【デザインの役割-2】グループワーク 「デザインの可能性」を見つける	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
7	【デザインの役割】プレゼン 授業総括		1年合同【下級生にデザインを教える】	
8	卒業制作ガイダンス 規定案内			
9	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
10	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
11	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
12	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
13	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
14	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
15	卒業制作-審査発表 審査			
16	2年間授業まとめ 今後の歩みを計画			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：ベーシックデザイン		岸良桜子	■ 1年 前期	
到達目標	デッサンの基礎的な技法修得		4単位	実務経験
	デッサンに集中できる、描写力を付ける		64時数	
	デッサンすることが楽しい、描写力をひろげる			電子書籍企業勤務歴有
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			作品による評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	前期授業オリエンテーション			
	目標作品サンプル提示 授業の目標			
2	手順を踏んだデッサンの仕方の理解	グレースケールをする		
	デッサン経験者の程度確認	写真模写で鉛筆の動かし方を学ぶ		
3	ペン画のクロッキー	プリントを配布し クロッキー	円柱、円錐、多角形の多面体	
	モチーフ：紙カップ	紙カップ/簡単なデッサン		
4	ペン画のクロッキー	プリントを配布し クロッキー	食器	
	模写	ガラス瓶、カップなどの模写		
5	ペン画のクロッキー	プリントを配布し クロッキー	ガラス	
	モチーフ：ワイン瓶	ワイン瓶のデッサン/写り込み		
6	ペン画のクロッキー	ワイン瓶のデッサン/写り込み	ガラス	
	モチーフ：ワイン瓶	続き		
7	途中まとめ-1	白黒写真の模写	人物	
	手のクロッキー	色の塗り分け、明暗を見分ける		
8	途中まとめ-2	白黒写真の模写	人物	
	手のクロッキー	色の塗り分け、明暗を見分ける		
9	鉛筆のクロッキー	クロッキー特訓	人物	
	モチーフ：手	手のデッサン		
10	鉛筆のクロッキー		人物	
	モチーフ：手	手のデッサン/完成		
11	鉛筆のクロッキー	クロッキー特訓	植物、野菜	
	モチーフ：植物	植物/複雑な形をしたもの		
12	鉛筆のクロッキー		植物、野菜	
	モチーフ：植物	植物デッサン/完成		
13	鉛筆のクロッキー		植物、野菜	
	モチーフ：植物	植物デッサン/完成		
14	鉛筆のクロッキー	クロッキー特訓	自分でモチーフを選ぶ	
	複数モチーフのデッサン	質感の違う素材をかき分ける	複数質感モチーフ準備	
15	鉛筆のクロッキー		自分でモチーフを選ぶ	
	複数モチーフのデッサン	質感の違う素材をかき分ける	複数質感モチーフ準備	
16	複数モチーフのデッサン		自分でモチーフを選ぶ	
	複数モチーフのデッサン	質感の違う素材をかき分ける	複数質感モチーフ準備	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：ベーシックデザイン		岸良桜子	■ 1年 後期	
到達目標	複雑な形態を表現できる。 観察力・表現力を習得する。	4単位	実務経験	
		64時数		
		電子書籍企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	鉛筆デッサン	普段見ないものの観察	マスク、布	
	モチーフ：粉塵用マスク、白布	影を再現		
2	鉛筆デッサン	普段見ないものの観察	マスク、布	
	モチーフ：粉塵用マスク、白布	影を再現		
3	鉛筆デッサン		紙	
	モチーフ：新聞紙	遠近、折れ、パースの理解		
4	鉛筆デッサン		紙	
	モチーフ：新聞紙	遠近、折れ、パースの理解		
5	鉛筆デッサン（組みモチーフ）	グループで持ち寄り		
	モチーフ：多面体、野菜	囲みデッサン		
6	鉛筆デッサン（組みモチーフ）	グループで持ち寄り		
	モチーフ：多面体、食器	囲みデッサン		
7	鉛筆デッサン（組みモチーフ）	グループで持ち寄り		
	モチーフ：多面体、木材	囲みデッサン		
8	これまでの成長見学	成長と課題を見る		
	クラス講評			
9	鉛筆デッサン	色濃度を鉛筆で表現	人物	
	モチーフ：腕から指先			
10	鉛筆デッサン	色濃度を鉛筆で表現	人物	
	モチーフ：腕から指先			
11	鉛筆のクロッキー	5分、3分、1分でのクロッキー	人物	
	モチーフ：人体ポーズ			
12	鉛筆デッサン	陰影と光を見る	石膏像	
	モチーフ：石膏像	囲みデッサン		
13	鉛筆デッサン	陰影と光を見る	石膏像	
	モチーフ：石膏像	囲みデッサン		
14	鉛筆デッサン	モチーフを面で捉える	石膏像	
	モチーフ：石膏像	囲みデッサン		
15	鉛筆デッサン	モチーフを面で捉える	石膏像	
	モチーフ：石膏像	囲みデッサン		
16	作品総評と1年間のまとめ			
	ポートフォリオへのデッサンの入れ方を指導			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタルデザイン		中園大輔	■ 2年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を下級生に指導することで、自身の技術や知識を確立させる。また教え方を学び、外部依頼を通しデジタルスキルの活用を経験する。	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		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	授業オリエンテーション 下級生にPC指導するためのミーティング			
2	Adobe Illustratorを学ぶー1 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 60分で2本を仕上げる		
5	Adobe Illustratorを学ぶー4 90分ターンのDTPトレーニング	設定ポスターのデジタルトレース 90分で1本を仕上げる		
6	Adobe Illustratorを学ぶー5 90分ターンのDTPトレーニング	設定ポスターのデジタルトレース 90分で1本を仕上げる		
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 アドバイジングを磨く	チェック、クラス総評 決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 デジタルスキルを磨く	決定2案のデジタル仕上げ フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1 顔写真撮影、写真編集を強化	スマホで写真撮影 ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2 前週内容引き続き、Photoshopを強化	写真の編集 各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 アドバイジングを磨く	コンセプト定める ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	デザイン案のデータ化		
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	仕上げ、出力、クラス総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタルデザイン		中園大輔	■ 2年 後期	
到達目標	様々な条件や制約の垢でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	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		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
2	Adobeソフト トレーニング-2 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
3	Adobeソフト トレーニング-3 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
4	Adobeソフト トレーニング-4 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
5	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
6	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
7	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (ロゴ)		
8	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
9	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
10	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
11	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
12	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
13	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
14	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
15	卒業制作-審査発表 審査			
16	2年間授業まとめ 今後の歩みを計画			

岸良桜子

総合デザイン学科に於いて、総合デザイン学科として定める必修科目以外は、選択科目として九州デザイナー学院内の他学科のカリキュラムより履修科目を選択し、個別プログラムを設けています。各学科のシラバスをご参照下さい。

学科	教科名	担当者	版即関理 合業教政	学期	単位	時数
グ ラ フ ィ ッ ク デ ザ イ ン	デザイン研究・制作	松本 恵美	1・2	前・後	16	256
	アドバタイジング	大山 奨悟	1・2	前・後	16	256
	デジタルナレッジ	波多江 謙二	1	前・後	8	128
	DTP基礎	古賀 涼子	1	前・後	8	128
	コミュニケーションスケッチ	元木 昭平	1	前・後	8	128
	フォトディレクション	阿部 正容	1	前	4	64
	デッサンⅠ	浦和 潔	1	後	4	64
	グラフィックキャリア開発	大山 奨悟	1・2	後・前	4	64
	制作実戦	松本 恵美	2	前・後	8	128
	プランニング	長谷 公平	2	前・後	8	128
マ ン ガ	WEBデザイン	辻 智之	2	前・後	8	128
	エディトリアルデザイン	高島 一公	2	後	4	64
	マンガ制作基礎	馬場 智晴	1	前	4	64
	マンガデッサン基礎	馬場 智晴	1	前・後	8	128
	マンガ演出技法基礎	馬場 智晴	1	前・後	8	128
	マンガテクニック基礎	家原 杏紗・吉田 英顕	1	前・後	8	128
	マンガ背景基礎	藤中 さおり	1	前・後	8	128
	デジタルマンガテクニック	家原 杏紗・江島 慎吾	1・2	後・前	8	128
	コミックワーク基礎Ⅰ	吉田 英顕	1	後	2	32
	マンガデッサン応用	家原 杏紗・馬場 智晴	2	前・後	8	128
ン	読切りマンガ制作実戦B	馬場 智晴	2	前・後	8	128
	デジタルマンガ制作	家原 杏紗	2	前・後	8	128
	構成・演出	吉田 英顕・馬場 智晴	2	前・後	8	128
	コミックリクルート試験対策	大野 茂男	2	前	2	32
	マンガキャリアサポート	吉田 英顕	2	後	4	64
	Excel & Word	小磯 一成	2	後	4	64
	デジタルマンガ基礎	安部 宗一郎	1	前	4	64
	コミックパース技法基礎	安部 宗一郎	1	前	4	64
	コミックイラスト制作基礎	岸良 桜子	1	前・後	8	128
	コミックテクニック基礎	岸良 桜子	1	前	4	64
ガ	コミックテクニック応用	岸良 桜子	1	前	4	64
	コミックオブジェクト基礎	藤中 さおり	1	前・後	8	128
	コミックワーク基礎Ⅱ	吉田 英顕	1	後	2	32
	コミックテクニック制作企画	藤井 由依子	1	後	4	64
	デジタルマンガ応用	安部 宗一郎	1	後	4	64
	コミックパース技法応用	安部 宗一郎	1	後	4	64
	コミックリクルート対策	大野 茂男	2	前	2	32
	コミックデジタル作画実践B	岸良 桜子	2	前・後	8	128
	コミックデジタル作画実践C	藤中 さおり	2	前・後	8	128
	フォトショップ基礎	牧野 ひとみ	2	前	4	64
ン	コミックイラスト制作企画	藤井 由依子	2	前	4	64
	コミックオブジェクト応用	藤中 さおり	2	前・後	8	128
	フォトショップ応用	牧野 ひとみ	2	後	4	64
	コンペ制作・リクルート	岸良 桜子	2	後	4	64

岸良桜子

学科	教科名	担当者	学年	学期	単位	時数	
イラスト	イラスト業務実戦Ⅰ	古賀 涼子	1	前・後	8	128	
	画材研究	阿部 巧	1	前・後	8	128	
	デッサン基礎	林田 良平	1	前・後	8	128	
	デジタル作画基礎	吉田 敬輔	1	前・後	8	128	
	Mac操作基礎	鶴田 邦人	1	前・後	8	128	
	デザイン思考	カワタ リサ・大山 奨悟	1	前・後	8	128	
	イラスト・デザイン概論	古賀 涼子	1	後	2	32	
	デザイン業務実戦	中園 大輔	2	前・後	8	128	
	デッサン応用	宮本 真由	2	前・後	8	128	
	イラスト業務実戦Ⅱ	古賀 涼子	2	前・後	8	128	
	デジタル作画応用	吉田 敬輔	2	前・後	8	128	
	描画表現研究	阿部 巧	2	前・後	8	128	
	アートディレクション	芝山 次郎	2	前・後	8	128	
	Web概論A	辻 智之	2	前・後	4	64	
	Web概論B	辻 智之	2	前・後	4	64	
	ファッション	アパレル素材	栄 範子	1	前	2	32
		ファッションデザイン画Ⅰ	阿部 巧	1・2	前・後・前	6	96
服飾造形基礎A		木藤 友香子	1	前・後	8	128	
服飾造形基礎B		木藤 友香子	1	前・後	8	128	
服飾造形基礎C		木藤 友香子	1	前・後	8	128	
ファッション基礎Ⅰ		栄 範子	1	前	4	64	
デジタルワーク基礎Ⅰ		中園 大輔	1	前・後	8	128	
ファッションデザイン		竹下 順子	1・2	後・前	6	96	
ブランド企画Ⅰ		栄 範子	1	後	4	64	
服装史Ⅰ		栄 範子	1	後	2	32	
コラボレーション企画Ⅰ		白川 由美子	2	前・後	8	128	
アパレルデザインA		泉口 麻裕美	2	前	4	64	
アパレルデザインB		泉口 麻裕美	2	前	4	64	
ドレーピング		木藤 友香子	2	前・後	8	128	
デジタルワーク応用Ⅰ		中園 大輔	2	前・後	8	128	
服飾造形応用A		木藤 友香子	2	後	4	64	
服飾造形応用B		木藤 友香子	2	後	4	64	
ファッション販売Ⅰ		栄 範子	2	後	4	64	
接客英会話Ⅰ		三島 知穂	2	後	1	16	
韓国語基礎Ⅰ		御厨 かおり	2	後	1	16	
ファッションデザイン画Ⅱ		権丈 美幸	1	前	2	32	
ファッション販売Ⅱ		栄 範子	1・2	前・後・前	6	96	
ファッションビジネス		白川 由美子	1	前・後	8	128	
ファッション基礎Ⅱ		竹下 順子	1	前	4	64	
デジタルワーク基礎Ⅱ		中園 大輔	1	前・後	8	128	
プロダクト		木藤 友香子	1・2	前・後	16	256	
ブランド企画Ⅱ		栄 範子	1	後	4	64	
服装史Ⅱ		栄 範子	1	後	2	32	
コラボレーション企画Ⅱ		白川 由美子	2	前	2	32	
コラボレーション企画A		白川 由美子	2	前・後	6	96	
コラボレーション企画B		白川 由美子	2	前・後	6	96	
プレゼンテーション		栄 範子	2	前	2	32	
デジタルワーク応用Ⅱ	中園 大輔	2	前・後	8	128		

岸良桜子

学科	教科名	担当者	学年	学期	単位	時数	
イ ン テ リ ア デ ザ イ ン	インテリアジョブ	平川 俊介	1	前	2	32	
	インテリアデザインⅠ	入江 綾子	1	前・後	8	128	
	クリエイティブワーク	元木 昭平	服飾関連 企業勤務	前・後	8	128	
	デジタルワークⅠ	内田 玲子	1	前・後	8	128	
	CAD基礎	藤武 孝	1	前・後	8	128	
	パースペクティブ	内田 玲子	1	前	4	64	
	設計製図	古賀 涼子	1	前	2	32	
	地域貢献プロジェクト	平川 俊介	1	前	2	32	
	インテリアデザインⅡ	入江 綾子	2	前・後	8	128	
	インテリアコーディネート	福川 七奈美	1	後	4	64	
	インテリアジョブA	平川 俊介	2	前・後	8	128	
	インテリアジョブB	平川 俊介	2	前・後	8	128	
	3DCAD	藤武 孝	2	前・後	8	128	
	住空間デザイン	福川 七奈美	2	前	4	64	
	インテリアキャリアサポートA	平川 俊介	2	後	4	64	
	デジタルワークⅡ	内田 玲子	2	後	4	64	
	産学協同ゼミA	福川 七奈美	2	前・後	8	128	
	産学協同ゼミB	福川 七奈美	2	前・後	8	128	
	ゲ ー ム ム ク リ エ イ タ ン	3DCG基礎A	波多江 譲二	1	前	4	64
		3DCG基礎B	波多江 譲二	1	前	4	64
デジタルコンテンツ基礎		CGWORKS	1	前	4	64	
造形基礎		松尾 龍太	1	前・後	8	128	
ゲーム企画基礎		原口 祐貴	1	前	4	64	
デッサン		浦和 潔	1・2	前・後・前	12	192	
CG映像制作A		波多江 譲二	1・2	後・前	8	128	
CG映像制作B		波多江 譲二	1・2	後・前	8	128	
デジタルコンテンツ演習		CGWORKS	1	後	4	64	
ゲーム企画演習		原口 祐貴	1・2	後・前	8	128	
デジタルコンテンツ応用		CGWORKS	2	前	4	64	
ドローイング&制作		松尾 龍太	2	前・後	8	128	
3DCG上級A		波多江 譲二	2	後	4	64	
3DCG上級B		波多江 譲二	2	後	4	64	
デジタルコンテンツ上級		CGWORKS	2	後	4	64	
デッサンレベルアップ		浦和 潔	2	後	4	64	
ゲーム企画上級		原口 祐貴	2	後	4	64	
3DCG/WEBコンテンツ		波多江 譲二	1	前・後	8	128	
数理・物理		野中 哲郎	1	前・後	8	128	
プログラミングA		野中 哲郎	1	前	4	64	
プログラミングB		野中 哲郎	1	前	4	64	
オブジェクト指数設計		野中 哲郎	1	前・後	8	128	
画像処理		野中 哲郎	1	前・後	8	128	
JavaプログラムA		野中 哲郎	1	後	4	64	
JavaプログラムB		野中 哲郎	1	後	4	64	
ビジュアルアライズ		CGWORKS	2	前・後	8	128	
webプログラム演習A		野中 哲郎	2	前	4	64	
webプログラム演習B		野中 哲郎	2	前	4	64	
スマートフォン開発演習		野中 哲郎	2	前	4	64	
RDB開発演習		野中 哲郎	2	前・後	8	128	

岸良桜子

学科	教科名	担当者	学年	学期	単位	時数
フ ィ ギ ュ ア デ ザ ィ ン	造形ディレクション	阿部 正容	1	前・後	4	64
	フィギュアデッサン	浦和 潔	1	前・後	8	128
	造形制作基礎	渡邊 勇哉	服飾関連 企業研修	前・後	8	128
	モデリング基礎	元木 昭平	1	前・後	8	128
	造形研究	伊藤 武	1	前・後	8	128
	フィギュア3D基礎A	川淵 直樹	1	前・後	8	128
	フィギュア3D基礎B	古賀 涼子	1	前・後	8	128
	フィギュアデッサン&人体構築	浦和 潔	2	前・後	8	128
	ドローイング&スカルプト上級	榊原 優太	2	前・後	8	128
	フィギュア3D上級A	川淵 直樹	2	前・後	8	128
	フィギュア3D上級B	川淵 直樹	2	前・後	8	128
	フィギュア3D上級C	川淵 直樹	2	前・後	8	128
	フィギュアテクニック	榊原 優太	2	前・後	8	128
	造形制作	榊原 優太	2	前・後	8	128
	ア ニ メ シ ヨ ン	アニメイラスト基礎	西山 祐樹	1	前・後	8
アニメ演出基礎		中戸 崇広	1	前・後	8	128
アニメ企画基礎		中戸 崇広	1	前・後	8	128
アニメ技術基礎		西山 祐樹	1	前・後	8	128
アニメ作画基礎		西山 祐樹	1	前・後	8	128
アニメ制作基礎		西山 祐樹	1	前・後	8	128
アニメ美術基礎		中戸 崇広	1	前・後	8	128
アニメデザイン基礎		宮本 真由	1	前・後	8	128
アニメデジタル基礎		中戸 崇広	1	前・後	8	128
アニメイラスト		中戸 崇広	2	前・後	8	128
アニメデジタル		中戸 崇広	2	前・後	8	128
アニメ演出		中戸 崇広	2	前・後	8	128
アニメ技術		西山 祐樹	2	前・後	8	128
アニメ作画		西山 祐樹	2	前・後	8	128
アニメ美術		中戸 崇広	2	前・後	8	128
アニメ制作	中戸 崇広	2	前・後	8	128	
アニメ企画	西山 祐樹	2	前・後	8	128	
共 通	ホームルーム	柴田 和也	1・2	前・後期	8	128
	短期留学					時数による
	企業研修Ⅰ		2	前期	16	256
	企業研修Ⅱ		2	後期	8	128