

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：色彩		柴田和也	■ 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	
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	

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：キャリア開発		泉口 麻裕美	■ 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	
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)	「なぜ」頑張れたのか？		
	数字を入れて文章を書き上げる。(信頼を得る)			
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			
	卒後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			

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：キャリア開発		泉口 麻裕美	■ 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	
			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		
		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			

福岡デザイナー・アカデミー		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Ⅰ		寺島 幸乃	■ 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
			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】	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	パッケージデザイン振り返り	パッケージデザイン総評		
	現代デザインの動向について			
11	【デザインの役割】ワークショップ	ワークショップ/市場調査		
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
12	【デザインの役割】ワークショップ	ワークショップ/市場調査		
	「好きなデザイン」を見つける			
13	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク		
	「デザインの問題点」を見つける			
14	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク		
	「問題点の解決法」を見つける			
15	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク		
	「デザインの可能性」を見つける			
16	【デザインの役割】プレゼン			
	授業総括			

福岡デザイナー・アカデミー		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Ⅰ		寺島 幸乃	■ 1年 後期	
到達目標	夢や目標に基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
			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	キャリアの研究			
	☒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			

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタル基礎		柴田 和也	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。 外部依頼を通しデジタルスキルの活用を学ぶ。		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		
		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	授業オリエンテーション			
	MacPCをさわってみよう	MacPCをきる		
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		
	アドバタイジングを磨く	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をきる	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		
	アドバタイジングを磨く	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			

福岡デザイナー・アカデミー		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		
				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	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		

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタル演習		柴田 和也	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。 就活で利用できるポートフォリオ完成		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		
		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	Adobeソフト トレーニング－1	指示書ラフ画のデジタル処理		
	90分ターンのDTPトレーニング			
2	Adobeソフト トレーニング－2	指示書ラフ画のデジタル処理		
	60分ターンのDTPトレーニング			
3	Adobeソフト トレーニング－3	指示書ラフ画のデジタル処理		
	45分ターンのDTPトレーニング			
4	Adobeソフト トレーニング－4	指示書ラフ画のデジタル処理		
	30分ターンのDTPトレーニング			
5	ポートフォリオの作成	デジタル作業		
	業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成			
6	ポートフォリオの作成	デジタル作業		
	業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成			
7	ポートフォリオの作成	デジタル作業		
	業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	クラス講評		
8	業界エキスポ振り返り	デジタル作業		
	ポートフォリオのブラッシュアップ			
9	業界エキスポ振り返り	デジタル作業		
	ポートフォリオのブラッシュアップ			
10	ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業		
	業界エキスポでのアドバイス反映			
11	ブラッシュアップポートフォリオ完成	デジタル作業		
	1年次の成果をまとめたものとする			
12	外部依頼【スタッフTシャツ提案】	事前リサーチ、質疑応答		
	ガイダンスの実施	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			

福岡デザイナー・アカデミー		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・アイディア・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	レスポンスブルサイト	レスポンスWebコーディング練習		
6	レスポンスブルサイト	レスポンスWebコーディング練習		
7	レスポンスブルサイト	レスポンス対応メニューの作成（ハンバーガーメニュー）		
8	レスポンスブルサイト	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		

福岡デザイナー・アカデミー	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	寺島 幸乃	■ 1年 前期	
到達目標	デッサンの基礎的な技法修得 デッサンに集中できる、描写力を付ける デッサンすることが楽しい、描写力をひろげる	4単位	実務経験
		64時数	
			イラスト・デザインクリエイター
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 (授業時間内での設定課題)	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

福岡デザイナー・アカデミー		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		寺島 幸乃	■ 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	
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 (授業時間内での設定課題)	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			

福岡デザイナー・アカデミー		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Ⅱ		寺島幸乃	■ 1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		
				イラスト・デザインクリエイター
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)			
	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】	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	パッケージデザイン振り返り	パッケージデザイン総評		
	☒代デザインの動向について			
11	【デザインの役割】ワークショップ	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】	
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
12	【デザインの役割】ワークショップ	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】	
	「好きなデザイン」を見つける			
13	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの問題点」を見つける			
14	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「問題点の解決法」を見つける			
15	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの可能性」を見つける			
16	【デザインの役割】プレゼン		1年合同【下級生にデザインを教える】	
	授業総括			

福岡デザイナー・アカデミー		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Ⅱ		寺島幸乃	■ 1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		
				イラスト・デザインクリエイター
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	【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	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】	
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
3	【デザインの役割-2】ワークショップ	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】	
	「好きなデザイン」を見つける			
4	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの問題点」を見つける			
5	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「問題点の解決法」を見つける			
6	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの可能性」を見つける			
7	【デザインの役割】プレゼン		1年合同【下級生にデザインを教える】	
	授業総括			
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			

福岡デザイナー・アカデミー		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Ⅱ		寺島幸乃	■ 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		
				イラスト・デザインクリエイター
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)			
	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】	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	パッケージデザイン振り返り	パッケージデザイン総評		
	☒代デザインの動向について			
11	【デザインの役割】ワークショップ	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】	
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
12	【デザインの役割】ワークショップ	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】	
	「好きなデザイン」を見つける			
13	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの問題点」を見つける			
14	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「問題点の解決法」を見つける			
15	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの可能性」を見つける			
16	【デザインの役割】プレゼン		1年合同【下級生にデザインを教える】	
	授業総括			

福岡デザイナー・アカデミー		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Ⅱ		寺島幸乃	■ 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		
				イラスト・デザインクリエイター
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	【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	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】	
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
3	【デザインの役割-2】ワークショップ	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】	
	「好きなデザイン」を見つける			
4	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの問題点」を見つける			
5	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「問題点の解決法」を見つける			
6	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの可能性」を見つける			
7	【デザインの役割】プレゼン		1年合同【下級生にデザインを教える】	
	授業総括			
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			

福岡デザイナー・アカデミー		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		寺島幸乃	■ 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		
				イラスト・デザインクリエイター
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)			
	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】	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	パッケージデザイン振り返り	パッケージデザイン総評		
	☒代デザインの動向について			
11	【デザインの役割】ワークショップ	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】	
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
12	【デザインの役割】ワークショップ	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】	
	「好きなデザイン」を見つける			
13	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの問題点」を見つける			
14	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「問題点の解決法」を見つける			
15	【デザインの役割】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの可能性」を見つける			
16	【デザインの役割】プレゼン		1年合同【下級生にデザインを教える】	
	授業総括			

福岡デザイナー・アカデミー		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		寺島幸乃	■ 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		
				イラスト・デザインクリエイター
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	【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	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】	
	「身の回りにあるデザイン」を見つける			
3	【デザインの役割-2】ワークショップ	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】	
	「好きなデザイン」を見つける			
4	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの問題点」を見つける			
5	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「問題点の解決法」を見つける			
6	【デザインの役割-2】グループワーク	グループワーク	1年合同【下級生にデザインを教える】	
	「デザインの可能性」を見つける			
7	【デザインの役割】プレゼン		1年合同【下級生にデザインを教える】	
	授業総括			
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			

福岡デザイナー・アカデミー		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		寺島幸乃	■ 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 イラスト・デザインクリエイター
		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 (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			
	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	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	Adobe Illustratorを学ぶー4	設定ポスターのデジタルトレース		
	90分ターンのDTPトレーニング	90分で1本を仕上げる		
6	Adobe Illustratorを学ぶー5	設定ポスターのデジタルトレース		
	90分ターンのDTPトレーニング	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】	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		
	アドバタイジングを磨く	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、写真編集を強化	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を強化	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		
	アドバタイジングを磨く	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			

福岡デザイナー・アカデミー		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		寺島幸乃	■ 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
		64時数		
				イラスト・デザインクリエイター
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 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	Adobeソフト トレーニング－1	デジタルトレース（広告）		
	90分ターンのDTPトレーニング			
2	Adobeソフト トレーニング－2	デジタルトレース（WEB）		
	90分ターンのDTPトレーニング			
3	Adobeソフト トレーニング－3	デジタルトレース（広告）		
	60分ターンのDTPトレーニング			
4	Adobeソフト トレーニング－4	デジタルトレース（WEB）		
	60分ターンのDTPトレーニング			
5	Adobeソフト トレーニング－5	デジタルトレース（広告）		
	30分ターンのDTPトレーニング			
6	Adobeソフト トレーニング－5	デジタルトレース（広告）		
	30分ターンのDTPトレーニング			
7	Adobeソフト トレーニング－5	デジタルトレース（ロゴ）		
	30分ターンのDTPトレーニング			
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			

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：スキルアップⅠ		寺島幸乃	■ 1年 前期	
到達目標	就業後に向けた各自課題制作 面接練習		2単位	実務経験
			32時数	
			イラスト・デザインクリエイター	
授業方法	演習	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		

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：キャリアアップ		寺島幸乃	■ 1年 後期	
到達目標	就業後に向けた各自課題制作 面接練習		2単位	実務経験
			32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	演習	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		

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：ホームルームⅠ		寺島幸乃	■ 1年 前期	
到達目標	授業補講・伝達		2単位	実務経験
			32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価		
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	導入授業			
2	面接練習 入退室			
3	面接練習 質疑応答の練習①			
4	面接練習 質疑応答の練習②			
5	面接練習 自己PR①			
6	面接練習 自己PR②			
7	ポートフォリオのブラッシュアップ①			
8	ポートフォリオのブラッシュアップ②			
9	集中授業			
10	集団面接 練習①			
11	集団面接 練習②			
12	作品プレゼンの練習①			
13	作品プレゼンの練習②			
14	作品のプレゼン練習③			
15	ポートフォリオのブラッシュアップ③			
16	ポートフォリオのブラッシュアップ④			

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：ホームルームⅠ		寺島幸乃	■ 1年 後期	
到達目標	授業補講・伝達		2単位	実務経験
			32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			レポート提出による評価	
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	導入授業			
2	面接練習 入退室			
3	面接練習 質疑応答の練習①-2			
4	面接練習 質疑応答の練習②-2			
5	面接練習 自己PR①-2			
6	面接練習 自己PR②-2			
7	ポートフォリオのブラッシュアップ①-2		作品制作	
8	ポートフォリオのブラッシュアップ②-2		作品制作	
9	集中授業			
10	集団面接 練習①-2		グループ	
11	集団面接 練習②-2		グループ	
12	作品プレゼンの練習①-2		プレゼンテーション	
13	作品プレゼンの練習②-2		プレゼンテーション	
14	作品のプレゼン練習③-2		プレゼンテーション	
15	ポートフォリオのブラッシュアップ③-2		作品制作	
16	ポートフォリオのブラッシュアップ④-2		作品制作	

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：ホームルームⅡ		寺島幸乃	■ 2年 前期	
到達目標	授業補講・伝達		2単位	実務経験
			32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		業界就職の為の作品集（たたき台）		
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	授業内容オリエンテーション			
	授業目標の共通理解			
2	個別面談 就職指導			
3	個別面談 就職指導			
4	個別面談 就職指導			
5	個別面談 就職指導			
6	個別面談 就職指導			
7	個別面談 就職指導			
8	個別面談 就職指導			
9	個別面談 就職指導			
10	個別面談 就職指導			
11	個別面談 就職指導			
12	個別面談 就職指導			
13	個別面談 就職指導			
14	個別面談 就職指導			
15	個別面談 就職指導			
16	個別面談 就職指導			

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：ホームルームⅡ		寺島幸乃	■ 2年 後期	
到達目標	授業補講・伝達		2単位	実務経験
			32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	講義		成績評価の方法・基準	
			業界就職の為の作品集（たたき台）	
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	授業内容オリエンテーション			
	授業目標の共通理解			
2	個別面談			
	就職指導			
3	個別面談			
	就職指導			
4	個別面談			
	就職指導			
5	個別面談			
	就職指導			
6	個別面談			
	就職指導			
7	個別面談			
	就職指導			
8	個別面談			
	就職指導			
9	個別面談			
	就職指導			
10	個別面談			
	就職指導			
11	個別面談			
	就職指導			
12	個別面談			
	就職指導			
13	個別面談			
	就職指導			
14	個別面談			
	就職指導			
15	個別面談			
	就職指導			
16	個別面談			
	就職指導			

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：スキルアップⅡ		寺島幸乃	■ 2年 前期	
到達目標	就職活動に向けた作品制作		2単位	実務経験
	面接練習		32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			レポートの提出	
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	面接練習 入退室			
3	面接練習 質疑応答の練習①			
4	面接練習 質疑応答の練習②			
5	面接練習 自己PR①			
6	面接練習 自己PR②			
7	ポートフォリオのブラッシュアップ①			
		作品制作		
8	ポートフォリオのブラッシュアップ②			
		作品制作		
9	集中授業			
10	集団面接 練習①			
		グループ		
11	集団面接 練習②			
		グループ		
12	作品プレゼンの練習①			
		プレゼンテーション		
13	作品プレゼンの練習②			
		プレゼンテーション		
14	作品のプレゼン練習③			
		プレゼンテーション		
15	ポートフォリオのブラッシュアップ③			
		作品制作		
16	ポートフォリオのブラッシュアップ④			
		作品制作		

福岡デザイナー・アカデミー		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：特別補講		寺島幸乃	■ 2年 後期	
到達目標	就職活動に向けた作品制作		2単位	実務経験
	面接練習		32時数	
				イラスト・デザインクリエイター
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			業界就職の為の作品集（たたき台）	
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	面接練習 入退室			
3	面接練習 質疑応答の練習①			
4	面接練習 質疑応答の練習②			
5	面接練習 自己PR①			
6	面接練習 自己PR②			
7	ポートフォリオのブラッシュアップ①		作品制作	
8	ポートフォリオのブラッシュアップ②		作品制作	
9	集中授業			
10	集団面接 練習①		グループ	
11	集団面接 練習②		グループ	
12	作品プレゼンの練習①		プレゼンテーション	
13	作品プレゼンの練習②		プレゼンテーション	
14	作品のプレゼン練習③		プレゼンテーション	
15	ポートフォリオのブラッシュアップ③		作品制作	
16	ポートフォリオのブラッシュアップ④		作品制作	

学科	教科名	担当者	学年	学期	単位	時数
イラストレーション	イラスト業務実戦Ⅰ	寺島 幸乃	1	前・後	8	128*
	画材研究	朝田 ルミ	1	前・後	8	128*
	デッサン基礎	安藤 圭汰	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	松本 恵美	1	前・後	8	128*
	デザイン思考	松本 数秀	1	前・後	8	128*
	イラスト・デザイン概論	寺島 幸乃	1	後	2	32*
	デザイン業務実戦	高島 一公	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	寺島 幸乃	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	片山 詠美	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*
ファッションデザイン	アパレル素材	橋川 彩	1	前	2	32*
	ファッションデザイン画Ⅰ	権丈 美幸	1・2	前・後・前	6	96*
	服飾造形基礎A	秋吉 麻理子	1	前・後	8	128*
	服飾造形基礎B	秋吉 麻理子	1	前・後	8	128*
	服飾造形基礎C	秋吉 麻理子	1	前・後	8	128*
	ファッション基礎Ⅰ	橋本 政俊	1	前	4	64*
	デジタルワーク基礎Ⅰ	矢部 瑠華	1	前・後	8	128*
	ファッションデザイン	秋吉 麻理子	1・2	後・前	6	96*
	ブランド企画Ⅰ	白川 由美子	1	後	4	64*
	服装史Ⅰ	橋本 政俊	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	秋吉 麻理子	2	前	4	64*
	アパレルデザインB	橋川 彩	2	前	4	64*
	ドレーピング	秋吉 麻理子	2	前・後	8	128*
	デジタルワーク応用Ⅰ	矢部 瑠華	2	前・後	8	128*
	服飾造形応用A	秋吉 麻理子	2	後	4	64*
	服飾造形応用B	秋吉 麻理子	2	後	4	64*
	ファッション販売Ⅰ・Ⅱ	白川 由美子	1・2	前・後・前	8	128*
	接客英会話Ⅰ	御厨 かおり	2	後	1	16*
	韓国語基礎Ⅰ	御厨 かおり	2	後	1	16*
	ファッションビジネス	白川 由美子	1	前・後	8	128*
	ファッション基礎Ⅱ	秋吉 麻理子	1	前	4	64*
	デジタルワーク基礎Ⅱ	矢部 瑠華	1	前・後	8	128*
	プロダクト	秋吉 麻理子	1・2	前・後	16	256*
	ブランド企画Ⅱ	白川 由美子	1	後	4	64*
	服装史Ⅱ	橋本 政俊	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	白川 由美子	2	前	2	32*
	デジタルワーク応用Ⅱ	矢部 瑠華	2	前・後	8	128*
	販売士	白川 由美子	2	前	2	32*
	VMD	白川 由美子	2	後	4	64*
	接客応対演習	白川 由美子	2	後	4	64*
	Excel・Word	小磯 一成	2	後	2	32*
	接客英会話Ⅱ	御厨 かおり	2	後	1	16*
	韓国語基礎Ⅱ	御厨 かおり	2	後	1	16*

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	中村 明人	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	1	前・後	8	128*
	デジタルワーク I	内田 玲子	1	前・後	8	128*
	CAD基礎	原口 広	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	中村 明人	1	前	2	32*
	地域貢献プロジェクト	中村 明人	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	中村 明人	2	前・後	8	128*
	インテリアジョブB	中村 明人	2	前・後	8	128*
	3DCAD	原口 広	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	中村 明人	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 ク リ エ イ タ イ ン グ	3DCG基礎A	CGWORKS	1	前	4	64*
	3DCG基礎B	CGWORKS	1	前	4	64*
	デジタルコンテンツ基礎	デジタルLLC	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	CGWORKS	1・2	後・前	8	128*
	CG映像制作B	CGWORKS	1・2	後・前	8	128*
	デジタルコンテンツ演習	デジタルLLC	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	デジタルLLC	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	CGWORKS	2	後	4	64*
	3DCG上級B	CGWORKS	2	後	4	64*
	デジタルコンテンツ上級	デジタルLLC	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	CGWORKS	1	前・後	8	128*
	数理・物理	合同会社ピッコロ	1	前・後	8	128*
	プログラミングA	デジタルLLC	1	前	4	64*
	プログラミングB	デジタルLLC	1	前	4	64*
	オブジェクト指数設計	デジタルLLC	1	前・後	8	128*
	画像処理	デジタルLLC	1	前・後	8	128*
	JavaプログラムA	合同会社ピッコロ	1	後	4	64*
	JavaプログラムB	合同会社ピッコロ	1	後	4	64*
	ビジュアルライズ	CGWORKS	2	前・後	8	128*
	webプログラム演習A	デジタルLLC	2	前	4	64*
	webプログラム演習B	デジタルLLC	2	前	4	64*
	スマートフォン開発演習	デジタルLLC	2	前	4	64*
	RDB開発演習	デジタルLLC	2	前・後	8	128*
	linuxサーバー	CGWORKS	2	前・後	8	128*
	webプログラム上級A	デジタルLLC	2	後	4	64*
	webプログラム上級B	デジタルLLC	2	後	4	64*
	スマートフォン開発上級	デジタルLLC	2	後	4	64*

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	原田 寿雄	1	前・後	4	64
	フィギュアデッサン	山本 重春	1	前・後	8	128
	造形制作基礎	榊原 優太	1	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	川淵 直樹	1	前・後	8	128
	フィギュアデッサン&人体構築	山本 重春	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 ョ ン	アニメイラスト基礎	横尾 妙	1	前・後	8	128
	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	横尾 妙	1	前・後	8	128
	アニメ作画基礎	中戸 崇広	1	前・後	8	128
	アニメ制作基礎	中戸 崇広	1	前・後	8	128
	アニメ美術基礎	山本 重春	1	前・後	8	128
	アニメデザイン基礎	山本 重春	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	中戸 崇広	2	前・後	8	128
	アニメ作画	横尾 妙	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	中戸 崇広	2	前・後	8	128
共 通	ホームルーム	阿部 正容/古賀 大貴	1・2	前・後期	8	128
	短期留学					時数による
	企業研修Ⅰ		2	前期	14	224
	企業研修Ⅰ		2	前期	16	256
	企業研修Ⅱ		2	後期	14	224
	企業研修Ⅱ		2	後期	8	128