

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	
				広告代理店勤務歴有
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・夏を感じる色彩取集	
3	色が伝えるメッセージ 季節 <秋・冬>		秋・冬を感じる色彩取集	
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		
			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	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？			
		保護者と話していく。			
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				
	求人票を写していく。	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 イラスト・デザインクリエイター	
			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 ■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				

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 32時数	実務経験 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	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 64時数	実務経験 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をしる	
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	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインソリサーチ（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】 デザイン制作（Illustrator・Photoshop）	Macを使用しての制作	
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】 アドバタイジングを磨く	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、写真編集を学ぶ	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をしる	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】 アドバタイジングを磨く	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	

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clearfix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clearfix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		bsliderの使い方		
11	ギャラリーレイアウトの練習		Lightbox、bslider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 到達目標 到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。 就活で使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 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 業界エキスボ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 業界エキスボ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 業界エキスボ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	業界エキスボ振り返り ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業	
9	業界エキスボ振り返り 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 業界エキスボ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		

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		

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	演習	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	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 デッサン経験者の程度確認	グレースケールをする 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 モチーフ：紙カップ	プリントを配布し クロッキー 紙カップ/簡単なデッサン	円柱、円錐、多角形の多面体	
4	ペン画のクロッキー 模写	プリントを配布し クロッキー ガラス瓶、カップなどの模写	食器	
5	ペン画のクロッキー モチーフ：ワイン瓶	プリントを配布し クロッキー ワイン瓶のデッサン/写り込み	ガラス	
6	ペン画のクロッキー モチーフ：ワイン瓶	ワイン瓶のデッサン/写り込み 続き	ガラス	
7	途中まとめ-1 手のクロッキー図	白黒写真の模写 色の塗り分け、明暗を見分ける	人物	
8	途中まとめ-2 手のクロッキー	白黒写真の模写 色の塗り分け、明暗を見分ける	人物	
9	鉛筆のクロッキー モチーフ：手	クロッキー特訓 手のデッサン	人物	
10	鉛筆のクロッキー モチーフ：手		人物	
11	鉛筆のクロッキー モチーフ：植物	クロッキー特訓 植物/複雑な形をしたもの	植物、野菜	
12	鉛筆のクロッキー モチーフ：植物		植物、野菜	
13	鉛筆のクロッキー モチーフ：植物		植物、野菜	
14	鉛筆のクロッキー 複数モチーフのデッサン	クロッキー特訓 質感の違う素材をかき分ける	自分でモチーフを選ぶ 複数質感モチーフ準備	
15	鉛筆のクロッキー 複数モチーフのデッサン		自分でモチーフを選ぶ 複数質感モチーフ準備	
16	複数モチーフのデッサン 複数モチーフのデッサン		自分でモチーフを選ぶ 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 64時数	実務経験 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	鉛筆デッサン モチーフ：粉塵用マスク、白布	普段見ないものの観察 影を再現	マスク、布
2	鉛筆デッサン モチーフ：粉塵用マスク、白布	普段見ないものの観察 影を再現	マスク、布
3	鉛筆デッサン モチーフ：新聞紙	遠近、折れ、バースの理解	紙
4	鉛筆デッサン モチーフ：新聞紙	遠近、折れ、バースの理解	紙
5	鉛筆デッサン（組みモチーフ） モチーフ：多面体、野菜	グループで持ち寄り 囲みデッサン	
6	鉛筆デッサン（組みモチーフ） モチーフ：多面体、食器	グループで持ち寄り 囲みデッサン	
7	鉛筆デッサン（組みモチーフ） モチーフ：多面体、木材	グループで持ち寄り 囲みデッサン	
8	これまでの成長見学 クラス講評	成長と課題を見る	
9	鉛筆デッサン モチーフ：腕から指先	色濃度を鉛筆で表現	人物
10	鉛筆デッサン モチーフ：腕から指先	色濃度を鉛筆で表現	人物
11	鉛筆のクロッキー モチーフ：人体ポーズ	5分、3分、1分でのクロッキー	人物
12	鉛筆デッサン モチーフ：石膏像	陰影と光を見る 囲みデッサン	石膏像
13	鉛筆デッサン モチーフ：石膏像	陰影と光を見る 囲みデッサン	石膏像
14	鉛筆デッサン モチーフ：石膏像	モチーフを面で捉える 囲みデッサン	石膏像
15	鉛筆デッサン モチーフ：石膏像	モチーフを面で捉える 囲みデッサン	石膏像
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 32時数	実務経験 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】 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 【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】

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 32時数	実務経験 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 「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			

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 32時数	実務経験 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】 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 【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】

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 32時数	実務経験 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 「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			

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 64時数	実務経験 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】 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 【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】

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 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」	ワークショップ/市場調査	
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		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		

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。外部依頼を通してデジタルスキルの活用を経験する。	4単位 64時数	実務経験 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	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】 アドバタイジングを磨く	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】 アドバタイジングを磨く	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	

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 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 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		

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	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：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 イラスト・デザインクリエイター	
	面接練習	32時数		
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			
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			
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			
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			
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	学科名:総合デザイン学科					
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、選択科目として福岡デザイナー・アカデミー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	学年	学期	単位	時数
グ ラ フ イ ツ ク デ ザ イ ン	デザイン研究・制作	佐藤 迅	1・2	前・後	16	256
	アドバタイジング	山根修平	1・2	前・後	16	256
	デジタルナレッジ	波多江 譲二	1	前・後	8	128
	DTP基礎	松本 恵美	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	山根修平	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	山根修平	2	前・後	8	128
	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	マンガ制作基礎	馬場 智晴	1	前	4
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		岩下 莉子	1	前・後	8	128
マンガ背景基礎		矢口 一歩	1	前・後	8	128
デジタルマンガテクニック		大石 望未	1・2	後・前	8	128
コミックワーク基礎I		岩下 莉子	1	後	2	32
マンガデッサン応用		馬場 智晴	2	前・後	8	128
読み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		大石 望未	2	前・後	8	128
構成・演出		岩下 莉子	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		泉口 麻裕美	2	後	4	64
Excel & Word		小磯 一成	2	後	4	64
デジタルマンガ基礎		大石 望未	1	前	4	64
コミックパース技法基礎		草場 洋子	1	前	4	64
コミックイラスト制作基礎		吉田 敬輔	1	前・後	8	128
コミックテクニック基礎		富永 さくら	1	前	4	64
コミックテクニック応用		富永 さくら	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		岩下 莉子	1	後	2	32
コミックテクニック制作企画		岩下 莉子	1	後	4	64
デジタルマンガ応用		大石 望未	1	後	4	64
コミックパース技法応用		草場 洋子	1	後	4	64
コミックリクルート対策		泉口 麻裕美	2	前	2	32
コミックデジタル作画実践B		古賀 涼子・草場 洋子	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		菊竹 浩平	2	前	4	64
コミックイラスト制作企画		矢部 瑠華	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		菊竹 浩平	2	後	4	64
コンペ制作・リクルート		富永 さくら	2	後	4	64

福岡デザイナー・アカデミー	学科名: 総合デザイン学科					
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	アパレル素材	橋川 彩	1	前	2	32*
	ファッショントレーニング 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*
	ファッショントレーニング 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*
	ファッショントレーニング	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*
	ファッショントレーニング 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*
	ファッショントレーニングビジネス	白川 由美子	1	前・後	8	128*
	ファッショントレーニング基礎 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*
ゲームムック	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*
エンタメ	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*
	オブジェクト指數設計	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	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*

福岡デザイナー・アカデミー		学科名:総合デザイン学科				
学科	教科名	担当者	学年	学期	単位	時数
フィギュア	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	榎原 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	榎原 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	榎原 優太	2	前・後	8	128
	造形制作	榎原 優太	2	前・後	8	128
アニメ	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 II		2	前期	16	256
	企業研修 III		2	後期	14	224
	企業研修 IV		2	後期	8	128