



AP アドミッションポリシー 入学者受け入れの方針

- ①デザインやものづくりが好きで、印刷物をメインにした商業デザインを通して社会と関わりたい人

CP カリキュラムポリシー 教育課程編成・実施の方針

- ①グラフィックデザインに関する分野で活躍できる能力を身に付けるための教育課程を編成する
- ②グラフィックデザインに不可欠な専門知識能力を講義と実習を通じて段階的に評価する
- ③社会人基礎力の高い人材を育てることを目的に、問題解決に対して自ら考え能動的に実践する能力を養う
- ④外部企業と連携し、業界レベルの知識と技術を養うための科目を実施する

DP ディプロマポリシー 卒業認定の方針

- ①地域社会・国際社会に貢献できるグラフィックデザインに関する専門的な知識と技術を身に付けている
- ②組織や社会と円滑な関係を築く、コミュニケーション力を身に付けている
- ③社会のニーズに柔軟に対応し、デザイナーとしてより良い社会作りにも貢献できる
- ④デザインの目的に基づき、品質、コスト、スケジュールを意識した作業計画を立てることができる

1年次

デザイン基礎

グラフィックデザインの基盤である、造形力、構成力、表現力、発想力を養い、さまざまな素材・表現に触れながら写真や印刷、PCなどの基礎知識について学びます。

2年次

デザイン応用

1年次に学んだ内容を活かし、企業連携や世界コンペティションといったさまざまなテーマの制作を行い、クッション等のより専門的なデザイン領域について学びます。

	1年次		2年次	
	前期	後期	前期	後期
●デザインに関する知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 色彩概論 ドローイング ビジュアルコミュニケーション DTP基礎 Webデザイン基礎I ベーシックデザインI 	<ul style="list-style-type: none"> ブランディングI DTP実習I ポートフォリオ モーショングラフィックス ベーシックデザインII 	<ul style="list-style-type: none"> ブランディングII DTP実習II デザイン実務I 企画コミュニケーション ベーシックデザインIII 	<ul style="list-style-type: none"> 卒業制作 デザイン実務II DTP実習III UI/UX
●グラフィックデザイン学科の特性	<ul style="list-style-type: none"> マテリアル 	<ul style="list-style-type: none"> 修了制作 グラフィックデザイン実習I Webデザイン基礎II 	<ul style="list-style-type: none"> グラフィックデザイン実習II パッケージデザイン Webデザイン基礎III 	<ul style="list-style-type: none"> グラフィックデザイン実習III Webデザイン基礎IV
●社会人として必要なビジネススキル	<ul style="list-style-type: none"> PC実習(Excel) 	<ul style="list-style-type: none"> 社会人基礎I 	<ul style="list-style-type: none"> 社会人基礎II 	

科目区分	科目	科目内容
専門科目	色彩概論	色彩検定3級の取得をめざし、色彩の基礎知識を学ぶ。また、ワークを通じて色彩感覚を養い、配色の手法を学ぶ。
	ブランディングI	ブランディングの基本概念の理解と、クライアントワークを想定した企画提案力に必要なスキームを習得する。
	ブランディングII	企業のブランドイメージを1から企画し、企画書作成から各種宣伝ツール制作まで総合的に学習する。
	卒業制作	2年間の学習の集大成として、自ら企画した媒体のデザインを行う。
	ドローイング	鉛筆デッサンを基本に、モチーフ(モノ)を見る(感じる)目と表現力を養う。
	DTP実習I	印刷の主流であるDTPのワークフローを、実際の制作作業を通して学ぶ。
	ビジュアルコミュニケーション	コミュニケーションの基本として「タイポグラフィ」を、応用としてインフォグラフィック(記号化)について学ぶ。
	ポートフォリオ	各コンペティションへの参加と作品集の制作。
	デザイン実務I	企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行う。
	DTP基礎	illustrator、PhotoshopなどDTPに必要なアプリケーションとDTPの基本を学ぶ。
	モーショングラフィックス	Adobe AfterEffects/Adobe PremiereProを使用し動画制作の基礎について学ぶ。
	企画コミュニケーション	問題発見とその問題解決方法について学び、企画書作成から各宣伝ツールなど、企画に必要な手法について学ぶ。
	Webデザイン基礎I	Webデザインの基礎「HTML、CSS」の理解を中心にWeb制作の知識を身に付ける。
	UI/UX	デジタル媒体でのヒューマンインターフェースの設計と実装を学習する。
	ベーシックデザインI	グラフィックデザインの基礎演習と実習。デザインセンスを磨き、他の実習授業での理解力・発展力を鍛える。
	マテリアル	アクリルや水彩、その他様々な画材・素材の研究を行い、幅広い表現方法を身に付ける。
修了制作	定められたテーマに対しアナログ表現で制作を行い、1年間の集大成となる作品完成をめざす。	
グラフィックデザイン実習I・II	テキストや広告などの制作を通じ、訴求力のあるビジュアルやデザインの制作について学ぶ。	
グラフィックデザイン実習III	実践に向け、訴求力のある様々なデザインについて学ぶ。	
パッケージデザイン	素材や立体の理解を深めながらパッケージデザインの重要性を学び、ブランド価値の伝達について知る。	