

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
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：イラストレーション学科	
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：イラストレーション学科	
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		
		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		
		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：イラストレーション学科	
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を行う		
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：イラストレーション学科	
教科名：イラスト業務実践Ⅰ		古賀 涼子	■ 1年 前期	
到達目標	実際の企業依頼や産学協同企画を通してイラストの仕事の進め方やプロ意識を習得	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		
		課題作品及び経過観察による評価		
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	イラストレーション業界 オリエンテーション	イラストレポート		
2	【企業依頼1】博多どんたく	書き出しワーク		
3	【企業依頼1】博多どんたく	カットイラスト10点		
4	【企業依頼2】 印刷会社 P社様オリエンテーション	カットイラスト10点		
5	【企業依頼2】 印刷会社 P社様	黒板アートデザイン画		
6	【企業依頼2】 印刷会社 P社様	グッズ画像収集と模写		
7	【企業依頼2】 印刷会社 P社様	グッズ制作イメージイラスト		
8	Dマーケット向け 商品展開オリエンテーション	意見アンケート		
9	Dマーケット向け 企画書制作・チェック	防犯ブザーイラスト コンペ作品制作		
10	Dマーケット向け 企画書制作・チェック	Aiデータでの入稿用 データ制作		
11	Dマーケット向け 商品進捗チェック	ボディペイント技術講習		
12	Dマーケット向け 商品進捗チェック	スケジュール組み 自身の作品案出し		
13	Dマーケット向け 商品進捗チェック	産学協同イベント2件		
14	Dマーケット向け 商品、ブース制作・進捗チェック	フライヤー配布 SNS始動		
15	Dマーケット向け 商品、ブース制作・進捗チェック	作品制作		
16	Dマーケット向け 商品、ブース制作・進捗チェック	作品制作 全体の運営調整		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト業務実践Ⅰ		古賀 涼子	■ 1年 後期	
到達目標	実際の企業依頼や産学協同企画を通してイラストの仕事の進め方やプロ意識を習得	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		
		課題作品及び経過観察による評価		
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	【ポートフォリオ制作】 オリエンテーション			
2	【ポートフォリオ制作】 全体の構成を決める	制作計画		
3	【ポートフォリオ制作】 ラフファイル差し込み	作品制作		
4	【ポートフォリオ制作】 Aiデータ制作→印刷・進捗チェック	作品制作		
5	【ポートフォリオ制作】 Aiデータ制作→印刷・進捗チェック	Aiデータでの ページ制作		
6	【ポートフォリオ制作】 第1弾完成チェック	Aiデータでの ページ制作		
7	ポートフォリオブラッシュアップ オリエンテーション	Aiデータでの ページ制作		
8	【web利用による業務獲得】 オリエンテーション・webサイト紹介	Aiデータでの ページ制作		
9	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	ポートフォリオ完成冊子		
10	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	活用戦略計画		
11	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	活用戦略計画		
12	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	業務応募・制作		
13	【web利用による業務獲得】 確定申告について座学	業務応募・制作		
14	【web利用による業務獲得】 確定申告について座学	業務応募・制作		
15	【web利用による業務獲得】 著作権について座学	業務応募・制作		
16	【web利用による業務獲得】 著作権契約について座学・売上確認	プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：画材研究		朝田 ルミ	■ 1年 前期	
到達目標	代表的な手描き画材の基礎を一通り経験し、 作画表現の幅を広げる。	4単位	実務経験 デザイン会社勤務経験有	
		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 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	【産学協同】 護国神社様ぼんぼり作画 (水彩)	作品制作		
2	アクリルガッシュ技法	ベタ		
3	アクリルガッシュ技法 (グラデーション)	グラデーション		
4	アクリルガッシュ技法を用いた オリジナルイラスト制作	作品制作		
5	アクリリック	ドライブラシ技法		
6	アクリリック	ドライブラシ背景にイラスト制作		
7	アクリリック	ドライブラシ背景にイラスト制作		
8	コピック技法	塗り絵		
9	コピック技法	シール制作		
10	コピック技法	オリジナルイラスト制作		
11	コピック技法	オリジナルイラスト制作		
12	ジェッツ・ジェルメディウム・ モデリングペースト	作品制作		
13	アクリル絵具+メディウム	オリジナル作品制作		
14	アクリル絵具+メディウム	オリジナル作品制作		
15	アクリル絵の具での自然の描き方	空・雲・海・並・砂浜・ 木・花など		
16	アクリル絵の具での自然の描き方	空・雲・海・並・砂浜・ 木・花など		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：画材研究		朝田 ルミ	■ 1年 後期	
到達目標	代表的な手描き画材を一通り経験し、カレンダー制作を加工まで行う。	4単位		実務経験
		64時数		
		デザイン会社勤務経験有		
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	色鉛筆技法 1	希望進路に合わせた技術披露作品制作 ポストカード・ギフトカード		
2	色鉛筆技法 2	希望進路に合わせた技術披露作品制作 人物または風景		
3	色鉛筆技法 3	希望進路に合わせた技術披露作品制作 雑貨デザイン		
4	パステル技法 1	希望進路に合わせた技術披露作品制作 人物・風景・メルヘンイラスト		
5	パステル技法 2	希望進路に合わせた技術披露作品制作 本の表紙想定イラスト		
6	パステル技法 3	希望進路に合わせた技術披露作品制作 本の表紙想定イラスト		
7	構成力訓練	習得技術を披露し、販売品として 成立する作品制作		
8	構成力訓練	習得技術を披露し、販売品として 成立する作品制作		
9	【カレンダー原画制作】 水彩絵具・アクリル絵具	指定画材・技法による作品制作		
10	【カレンダー原画制作】 水彩絵具・アクリル絵具	指定画材・技法による作品制作		
11	【カレンダー原画制作】 水彩絵具・アクリル絵具	指定画材・技法による作品制作		
12	【カレンダー原画制作】 水彩絵具・アクリル絵具	指定画材・技法による作品制作		
13	【カレンダー原画制作】 水彩絵具・アクリル絵具	指定画材・技法による作品制作		
14	【カレンダー原画制作】 水彩絵具・アクリル絵具	指定画材・技法による作品制作		
15	カレンダー加工	習得技術を披露し、販売品として 成立する作品制作		
16	カレンダー加工	習得技術を披露し、販売品として 成立する作品制作		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デッサン基礎		峰松 宏徳	■ 1年 前期	
到達目標	鉛筆で、立方体・球など基本的な静物をデッサン。観察力と思考力の鍛錬をする。	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		
		作品の経過観察による評価		
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	道具の使い方講義 グレースケール作成	鉛筆の持ち方・腕の動かし方・ 直線と円の練習など		
2	【静物デッサン1】	1点・1回完結		
3	【静物デッサン2】	1点・1回完結		
4	【静物デッサン3】	1点・1回完結		
5	【静物デッサン4】	1点・1回完結		
6	【静物デッサン5】	1点・1回完結		
7	【静物デッサン6】	1点・1回完結		
8	【静物デッサン7】	1点・1回完結		
9	【石膏像デッサン1】	複数回にわたって1枚完結		
10	【石膏像デッサン2】	複数回にわたって1枚完結		
11	【石膏像デッサン3】	複数回にわたって1枚完結		
12	【石膏像デッサン4】	複数回にわたって1枚完結		
13	【石膏像デッサン5】	複数回にわたって1枚完結		
14	【石膏像デッサン6】	複数回にわたって1枚完結		
15	【石膏像デッサン7】	複数回にわたって1枚完結		
16	【石膏像デッサン8】	複数回にわたって1枚完結		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デッサン基礎		峰松 宏徳	■ 1年 後期	
到達目標	鉛筆で、複数の静物や石膏像をデッサン。観察力と思考力の鍛錬をする。	4単位	実務経験	
		64時数		
				現代美術作家
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品の経過観察による評価		
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	【静物デッサン8】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
2	【静物デッサン8】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
3	【静物デッサン9】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
4	【静物デッサン9】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
5	【静物デッサン10】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
6	【静物デッサン10】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
7	【静物デッサン11】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
8	【静物デッサン11】	3点構図・2回にわたり、 1枚完成		
9	【石膏像デッサン8】	2回にわたって1枚完成		
10	【石膏像デッサン8】	2回にわたって1枚完成		
11	【石膏像デッサン9】	2回にわたって1枚完成		
12	【石膏像デッサン9】	2回にわたって1枚完成		
13	【石膏像デッサン10】	2回にわたって1枚完成		
14	【石膏像デッサン10】	2回にわたって1枚完成		
15	【石膏像デッサン11】	2回にわたって1枚完成		
16	【石膏像デッサン11】	2回にわたって1枚完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デジタル作画基礎		吉田 敬輔	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Photoshop及びiPad Procreateを使用した、デジタルイラスト制作力習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		ゲーム会社等でイラスト制作		
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	入学導入オリエンテーション	イラスト制作		
	iPad初期設定・無料アプリでの制作課題			
2	業務用ペイントアプリ導入			
	アプリ概要説明と環境設定	授業用ファイル保存設定		
3	ドローイング基礎1	自由モチーフでの		
	スケッチの方法	ラフスケッチ		
4	ドローイング基礎2	デジタルスケッチ		
	静物模写と初歩的イメージスケッチ			
5	ドローイング基礎2	デジタルスケッチ		
	静物模写と初歩的イメージスケッチ			
6	ドローイング基礎3	頭部デザインシート		
	頭部デザインと誇張表現			
7	ドローイング基礎3	頭部デザインシート		
	頭部デザインと誇張表現			
8	ドローイング基礎4	表現ワーク		
	表現技法の学習			
9	新クール開始オリエンテーション	防犯ブザーイラスト		
	産学協同企画コンペ	コンペ作品制作		
10	ドローイング基礎4	表現ワーク		
	表現技法の学習			
11	ドローイング基礎5	調査結果記録シート		
	リファレンス学習			
12	ドローイング基礎5	調査結果記録シート		
	リファレンス学習			
13	ドローイング基礎6	デザインシート		
	リファレンスからのデザイン			
14	ドローイング基礎6	デザインシート		
	リファレンスからのデザイン			
15	ドローイング基礎7	人体デザインシート		
	人体の頭部デザイン			
16	ドローイング基礎7	人体デザインシート		
	人体の頭部デザイン			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デジタル作画基礎		吉田 敬輔	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe Photoshop及びiPad Procreateを使用した、デジタルイラスト制作力習得	4単位	実務経験 ゲーム会社等でイラスト制作	
		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 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	新クール開始オリエンテーション	オリジナル作品		
	学園祭イベント運営	展示販売実演		
2	デジタルペイント基礎1	人物作画テクニック		
	ポートレートペインティング			
3	デジタルペイント基礎1	人物作画テクニック		
	ポートレートペインティング			
4	デジタルペイント基礎2	光と影の表現技法		
	ライティング			
5	デジタルペイント基礎2	光と影の表現技法		
	ライティング			
6	デジタルペイント基礎3	質感描き分け技法		
	マテリアル学習			
7	デジタルペイント基礎3	質感描き分け技法		
	マテリアル学習			
8	デジタルペイント基礎4	風景画技法		
	風景イラストレーション			
9	新クール開始オリエンテーション	1枚絵作品		
	イラスト制作課題			
10	デジタルペイント基礎4	風景画技法		
	風景イラストレーション			
11	デジタルペイント基礎5	室内パース		
	屋内イラストレーション			
12	デジタルペイント基礎5	室内パース		
	屋内イラストレーション			
13	デジタルペイント基礎6	ストーリー構成スケッチ		
	ストーリーテリング			
14	デジタルペイント基礎6	ストーリー構成スケッチ		
	ストーリーテリング			
15	デジタルペイント基礎7	一枚絵作品		
	物語イラスト制作			
16	デジタルペイント基礎7	一枚絵作品		
	物語イラスト制作			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：Mac操作基礎		鶴田 邦人	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe illustrator操作スキルを習得し、 業務用データを制作できるようになる	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		講義に基づいた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	オリエンテーション	PC教室利用方法説明		
2	Mac本体の仕組み	PCスキルの重要性について		
3	基本システム	Adobe illustrator		
4	基本ツールについて	図形・文字・縮小拡大		
5	パスについて	ベジェ曲線の基本操作理解		
6	イラストトレース	パスツールの使い方 課題イラスト		
7	イラストトレース	パスツールの使い方 課題イラスト		
8	イラストトレース	パスツールの使い方 課題イラスト		
9	イラストトレース	パスツールの使い方 自分のイラスト		
10	イラストトレース	パスツールの使い方 自分のイラスト		
11	イラストトレース	パスツールの使い方 自分のイラスト		
12	版下データの作成方法	版下作成		
13	版下制作→印刷通販入稿	オリジナル名刺・ポストカード		
14	版下制作→印刷通販入稿	オリジナル名刺・ポストカード		
15	版下制作→印刷通販入稿	オリジナル名刺・ポストカード		
16	版下制作→印刷通販入稿	作品評価		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：Mac操作基礎		鶴田 邦人	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe illustrator操作スキルを習得し、 業務用データを制作できるようになる	4単位	実務経験 デザイン制作会社主宰	
		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 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシトレース		
2	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシトレース		
3	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシトレース		
4	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシトレース		
5	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシを自作イラストでアレンジ		
6	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシを自作イラストでアレンジ		
7	【ポートフォリオ版下制作方法】	既存チラシを自作イラストでアレンジ		
8	ポートフォリオデータ完成	作品評価		
9	【DTP演習1】	パンフレット制作（イラストマップ付き）		
10	【DTP演習1】	パンフレット制作（イラストマップ付き）		
11	【DTP演習1】	パンフレット制作（イラストマップ付き）		
12	【DTP演習1】	パンフレット制作（イラストマップ付き）		
13	【DTP演習2】	幼児教育教材 絵本・仕掛けカード・紙物玩具など		
14	【DTP演習2】	幼児教育教材 絵本・仕掛けカード・紙物玩具など		
15	【DTP演習2】	幼児教育教材 絵本・仕掛けカード・紙物玩具など		
16	【DTP演習2】	幼児教育教材 絵本・仕掛けカード・紙物玩具など		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デザイン思考		A: カワタ リサ B: 大山 奨悟	■ 1年 前期	
到達目標	イラストレーターとしてデザインに関わる上でのデザインの「考え方」を知る	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		
		課題作品およびプレゼンテーションによる評価		
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	グラフィックデザイン業界の中のイラストの位置づけについて	オリエンテーション 市場リサーチ		
2	【制作課題1】 課題内容オリエンテーション	個展会場の選定・テーマ設定・経費設定		
3	【制作課題1】 情報収集・講師との打ち合わせ	商品データ完成/商談としての打ち合わせ メインビジュアルイラスト制作・タイトル制作		
4	【制作課題1】 ラフ制作・講師との打ち合わせ	メインビジュアルイラスト制作・地図作成方法		
5	【制作課題1】 ラフ制作・講師との打ち合わせ	メインビジュアルイラスト制作・地図作成方法		
6	【制作課題1】 制作・講師との打ち合わせ	メインビジュアル制作・最終調整		
7	【制作課題1】 制作・講師との打ち合わせ	プレゼンスライド作成		
8	【制作課題1】 プレゼンテーション	プレゼンテーション/自身の発表と他学生の採点		
9	【制作課題2】 課題内容オリエンテーション	オリエンテーション・演劇リサーチ		
10	【制作課題2】 情報収集・講師との打ち合わせ	メインビジュアル制作		
11	【制作課題2】 ラフ制作・講師との打ち合わせ	レイアウト講義		
12	【制作課題2】 制作・講師との打ち合わせ	裏面をaiデータにて制作		
13	【制作課題2】 制作・講師との打ち合わせ	裏面をaiデータにて制作		
14	【制作課題2】 制作・講師との打ち合わせ	個別打ち合わせ		
15	【制作課題2】 プレゼンテーション	企画書制作/プレゼンシート		
16	【制作課題2】 プレゼンテーション	プレゼンテーション/自身の発表と他学生の採点		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デザイン思考		A:カワタ リサ B:大山 奨悟	■ 1年 後期	
到達目標	イラストレーターとしてデザインに関わる上でのデザインの「考え方」を知る	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		
		課題作品およびプレゼンテーションによる評価		
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	【制作課題3】	オリエンテーション 市場リサーチ		
2	【制作課題3】	商品企画ラフチェックとデータ制作 商品イラスト及びデザイン/商談としての打ち合わせ		
3	【制作課題3】	商品データ完成/商談としての打ち合わせ		
4	【制作課題3】 制作・講師との打ち合わせ	広告デザイン制作/商談としての打ち合わせ		
5	【制作課題3】 制作・講師との打ち合わせ	広告デザイン制作/商談としての打ち合わせ		
6	【制作課題3】 制作・講師との打ち合わせ	販促企画・販促物デザイン制作		
7	【制作課題3】 プレゼンテーション	プレゼンスライド作成		
8	【制作課題3】 プレゼンテーション	プレゼンテーション/自身の発表 と他学生の採点		
9	【制作課題4】 課題内容オリエンテーション	ビジネスとして利益を上げる設定を するイベント企画リサーチシート作成		
10	【制作課題4】 情報収集・講師との打ち合わせ	メインビジュアルなどデザイン物制作/ イベント企画リサーチシート作成		
11	【制作課題4】 ラフ制作・講師との打ち合わせ	メインビジュアルなどデザイン物制作/ イラスト・デザイン制作		
12	【制作課題4】 制作・講師との打ち合わせ	企画書制作/企画書ラフ案		
13	【制作課題4】 制作・講師との打ち合わせ	企画書制作/プレゼンシート		
14	【制作課題4】 制作・講師との打ち合わせ	企画書制作/プレゼンシート		
15	【制作課題4】 プレゼンテーション	企画書制作/プレゼンシート		
16	【制作課題4】 プレゼンテーション	プレゼンテーション/自身の発表 と他学生の採点		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト・デザイン概論		古賀 涼子	■ 1年 後期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	イラストを使ったデザインについて	オリエンテーション		
2	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	業務用ラフデザイン制作方法	ラフデザイン→チェック		
7	【文章のみのチラシ制作依頼1】	アイデア出し・ラフ制作		
8	【文章のみのチラシ制作依頼1】	打ち合わせ・ラフ修正		
9	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
10	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
11	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
12	【文章のみのチラシ制作依頼1】	完成・簡易プレゼンテーション		
13	【文章のみのチラシ制作依頼2】	オリエンテーション・ラフ制作		
14	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
15	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
16	【文章のみのチラシ制作依頼2】	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：スキルアップⅠ		古賀 涼子	■ 1年 前期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	イラストを使ったデザインについて	オリエンテーション		
2	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	業務用ラフデザイン制作方法	ラフデザイン→チェック		
7	【文章のみのチラシ制作依頼1】	アイデア出し・ラフ制作		
8	【文章のみのチラシ制作依頼1】	打ち合わせ・ラフ修正		
9	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
10	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
11	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
12	【文章のみのチラシ制作依頼1】	完成・簡易プレゼンテーション		
13	【文章のみのチラシ制作依頼2】	オリエンテーション・ラフ制作		
14	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
15	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
16	【文章のみのチラシ制作依頼2】	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：		古賀 涼子	■ 1年 後期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	2単位	実務経験	
		32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	イラストを使ったデザインについて	オリエンテーション		
2	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	業務用ラフデザイン制作方法	ラフデザイン→チェック		
7	【文章のみのチラシ制作依頼1】	アイデア出し・ラフ制作		
8	【文章のみのチラシ制作依頼1】	打ち合わせ・ラフ修正		
9	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
10	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
11	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
12	【文章のみのチラシ制作依頼1】	完成・簡易プレゼンテーション		
13	【文章のみのチラシ制作依頼2】	オリエンテーション・ラフ制作		
14	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
15	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
16	【文章のみのチラシ制作依頼2】	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：		古賀 涼子	■ 2年 前期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	イラストを使ったデザインについて	オリエンテーション		
2	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	業務用ラフデザイン制作方法	ラフデザイン→チェック		
7	【文章のみのチラシ制作依頼1】	アイデア出し・ラフ制作		
8	【文章のみのチラシ制作依頼1】	打ち合わせ・ラフ修正		
9	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
10	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
11	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
12	【文章のみのチラシ制作依頼1】	完成・簡易プレゼンテーション		
13	【文章のみのチラシ制作依頼2】	オリエンテーション・ラフ制作		
14	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
15	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
16	【文章のみのチラシ制作依頼2】	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：特別補講		古賀 涼子	■ 2年 後期	
到達目標	選択した分野の知識を身につける	2単位	実務経験	
		32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	オリエンテーション	オリエンテーション		
2	選択授業第1回目	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	選択授業第2回目	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	選択授業第3回目	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	選択授業第4回目	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	選択授業第5回目	ラフデザイン→チェック		
7	選択授業第6回目	アイディア出し・ラフ制作		
8	理解度確認テスト	打ち合わせ・ラフ修正		
9	選択授業第7回目	データ制作・打ち合わせ		
10	選択授業第8回目	データ制作・打ち合わせ		
11	選択授業第9回目	データ制作・打ち合わせ		
12	選択授業第10回目	完成・簡易プレゼンテーション		
13	選択授業第11回目	オリエンテーション・ラフ制作		
14	選択授業第12回目	データ制作・打ち合わせ		
15	選択授業第13回目	データ制作・打ち合わせ		
16	筆記テスト	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：ホームルーム		古賀 涼子	■ 1年 前期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 カリキュラム/各種手続き	学習の手引	
2	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
3	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
4	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
5	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
6	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
7	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
8	アンケート	伝達事項/スケジュール確認 アンケート入力		
9	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
10	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
11	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
12	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
13	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
14	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
15	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
16	アンケート	伝達事項/スケジュール確認 アンケート入力		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：ホームルーム		古賀 涼子	■ 1年 後期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
2	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
3	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
4	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
5	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
6	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
7	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
8	アンケート	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 アンケート入力		
9	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
10	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
11	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
12	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
13	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
14	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
15	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
16	アンケート	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 アンケート入力		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：ホームルーム		古賀 涼子	■ 2年 前期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	2単位		実務経験
		32時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	講義	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	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
2	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
3	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
4	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
5	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
6	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
7	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
8	アンケート	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 アンケート入力		
9	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
10	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
11	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
12	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
13	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
14	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
15	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
16	アンケート	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 アンケート入力		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：ホームルーム		古賀 涼子	■ 2年 後期	
到達目標	スケジュール確認を通して学園生活に於ける調整を図る ブレストなど協議方法を用い、一般的なスキルを身につける	2単位		実務経験 広告会社勤務歴有
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		出席状況・アンケート入力		
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	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
2	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
3	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
4	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
5	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
6	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
7	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/就職確認 協議事項		
8	アンケート	伝達事項/スケジュール確認 アンケート入力		
9	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
10	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
11	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
12	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
13	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認 協議事項		
14	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/卒業確認 協議事項		
15	ホームルーム	伝達事項/スケジュール確認/卒業確認 協議事項		
16	アンケート	伝達事項/スケジュール確認 アンケート入力		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：キャリアステップアップ		古賀 涼子	■ 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		
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	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? 傍を楽にさせることは? 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：イラストレーション学科	
教科名：キャリアステップアップ		古賀 涼子	■ 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		
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	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：イラストレーション学科	
教科名：制作スキルアップ		古賀 涼子	■ 2年 前期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	イラストを使ったデザインについて	オリエンテーション		
2	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	業務用ラフデザイン制作方法	ラフデザイン→チェック		
7	【文章のみのチラシ制作依頼1】	アイデア出し・ラフ制作		
8	【文章のみのチラシ制作依頼1】	打ち合わせ・ラフ修正		
9	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
10	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
11	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
12	【文章のみのチラシ制作依頼1】	完成・簡易プレゼンテーション		
13	【文章のみのチラシ制作依頼2】	オリエンテーション・ラフ制作		
14	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
15	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
16	【文章のみのチラシ制作依頼2】	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト・デザイン概論		古賀 涼子	■ 1年 後期	
到達目標	イラストとデザインの相互作用の視点から 業界研究を行いプロ意識を高める	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		
		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	イラストを使ったデザインについて	オリエンテーション		
2	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
3	既存チラシ収集・分析	5枚チラシ収集オリエンテーション		
4	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
5	レイアウトラフトレース	1枚選んでデザインを手描き模写 A4コピー用紙模写		
6	業務用ラフデザイン制作方法	ラフデザイン→チェック		
7	【文章のみのチラシ制作依頼1】	アイデア出し・ラフ制作		
8	【文章のみのチラシ制作依頼1】	打ち合わせ・ラフ修正		
9	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
10	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
11	【文章のみのチラシ制作依頼1】	データ制作・打ち合わせ		
12	【文章のみのチラシ制作依頼1】	完成・簡易プレゼンテーション		
13	【文章のみのチラシ制作依頼2】	オリエンテーション・ラフ制作		
14	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
15	【文章のみのチラシ制作依頼2】	データ制作・打ち合わせ		
16	【文章のみのチラシ制作依頼2】	完成・簡易プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デザイン実務実践		中園 大輔	■ 2年 前期	
到達目標	Adobe illustrator技術力向上。 採用試験やインターンを見据えた課題設定。	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	【各自進路に沿った作品制作1】	課題設定打ち合わせ・ アイデア出し		
2	【各自進路に沿った作品制作1】	ラフ制作・講師との打ち合わせ 個別進捗チェック		
3	【各自進路に沿った作品制作1】	ラフ制作・講師との打ち合わせ 個別進捗チェック		
4	【各自進路に沿った作品制作1】	制作 冊子ポートフォリオ		
5	【各自進路に沿った作品制作1】	制作 冊子ポートフォリオ		
6	【各自進路に沿った作品制作1】	制作 冊子ポートフォリオ		
7	【各自進路に沿った作品制作1】	制作・加工 冊子ポートフォリオ		
8	【各自進路に沿った作品制作1】	制作・加工・講師へのプレゼンテーション 冊子ポートフォリオ		
9	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作 冊子ポートフォリオ		
10	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作 冊子ポートフォリオ		
11	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作 冊子ポートフォリオ		
12	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作 冊子ポートフォリオ		
13	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作 冊子ポートフォリオ		
14	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作・加工・印刷通販研究 冊子ポートフォリオ		
15	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作・加工・印刷通販研究 冊子ポートフォリオ		
16	【各自進路に沿った作品制作2】	アート寄り作品制作講評会		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デザイン実務実践		中園 大輔	■ 2年 後期	
到達目標	Adobe illustrator技術力向上。 採用試験やインターンを見据えた課題設定。	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	【各自進路に沿った作品制作3】	アバター・GIF・アニメなど 静止画からの展開を選択して制作		
2	【各自進路に沿った作品制作3】	アバター・GIF・アニメなど 静止画からの展開を選択して制作		
3	【各自進路に沿った作品制作3】	アバター・GIF・アニメなど 静止画からの展開を選択して制作		
4	【各自進路に沿った作品制作3】	アバター・GIF・アニメなど 静止画からの展開を選択して制作		
5	【各自進路に沿った作品制作3】	アバター・GIF・アニメなど 静止画からの展開を選択して制作		
6	【各自進路に沿った作品制作3】	アバター・GIF・アニメなど 静止画からの展開を選択して制作		
7	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
8	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
9	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
10	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
11	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
12	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
13	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
14	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
15	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		
16	【ポートフォリオ最終仕上げ】	ポートフォリオ仕上げ（印刷） 卒業後の自己アピールに使用できる物		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デッサン応用		宮本 真由	■ 2年 前期	
到達目標	観察力と描画力習得のための訓練を継続し、プロとしての基礎画力を向上させる。	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		
		作品の経過観察による評価		
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	【静物デッサン11】	1点構図・1回完結		
2	【静物デッサン11】	1点構図・1回完結		
3	【静物デッサン11】	1点構図・1回完結		
4	【静物デッサン12】	3点構図・3回完結1/3		
5	【静物デッサン12】	3点構図・3回完結2/3		
6	【静物デッサン12】	3点構図・3回完結3/3		
7	【静物デッサン13】	5点構図・3回完結1/3		
8	【静物デッサン13】	5点構図・3回完結2/3		
9	【静物デッサン13】	5点構図・3回完結3/3		
10	【石膏像デッサン12】	2回完結 前半		
11	【石膏像デッサン12】	2回完結 後半		
12	【石膏像デッサン13】	3回完結 1/3		
13	【石膏像デッサン13】	3回完結 2/3		
14	【石膏像デッサン13】	3回完結 3/3		
15	【静物デッサン14】	1点構図・1回完結		
16	【静物デッサン15】	1点構図・1回完結		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デッサン応用		宮本 真由	■ 2年 後期	
到達目標	観察力と描画力習得のための訓練を継続し、プロとしての基礎画力を向上させる。	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		
		作品の経過観察による評価		
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	【石膏像デッサン14】	3回完結 1/3		
2	【石膏像デッサン14】	3回完結 2/3		
3	【石膏像デッサン14】	3回完結 3/3		
4	【静物デッサン16】	1点構図・1回完結		
5	【静物デッサン16】	1点構図・1回完結		
6	【静物デッサン16】	1点構図・1回完結		
7	【静物デッサン17】	3点構図・2回完結 前半		
8	【静物デッサン17】	3点構図・2回完結 後半		
9	【石膏像デッサン15】	2回完結 前半		
10	【石膏像デッサン15】	2回完結 後半		
11	【石膏像デッサン16】	2回完結 前半		
12	【石膏像デッサン16】	2回完結 後半		
13	【石膏像デッサン17】	2回完結 前半		
14	【石膏像デッサン17】	2回完結 後半		
15	【石膏像デッサン18】	2回完結 前半		
16	【石膏像デッサン18】	2回完結 後半		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト業務実践Ⅱ		古賀 涼子	■ 2年 前期	
到達目標	依頼業務を通してプロとしての働き方を体感。 働くことへ意識を高める。即戦力習得	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		
		課題作品及び経過観察による評価		
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	営業活動について 商談会（クリエイターエキスポ）研究	計画シート作成		
2	営業活動について 商談会（クリエイターエキスポ）研究	前回リサーチを自身の ブース計画に落とし込む		
3	研究発表	ポートフォリオ発表・チェック		
4	【各自の進路に沿った営業体勢構築】	講師との打ち合わせ・ 紙ポートドリオブラッシュアップ		
5	【各自の進路に沿った営業体勢構築】	講師との打ち合わせ・ 紙ポートドリオブラッシュアップ		
6	【各自の進路に沿った営業体勢構築】	講師との打ち合わせ・ 紙ポートドリオブラッシュアップ		
7	【各自の進路に沿った営業体勢構築】	講師との打ち合わせ・ 紙ポートドリオブラッシュアップ		
8	【各自の進路に沿った営業体勢構築】	講師との打ち合わせ・ 紙ポートドリオブラッシュアップ		
9	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
10	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
11	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
12	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
13	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
14	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
15	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
16	企業依頼業務または個人商品販売（選択） ・受験体勢実技方面指導	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト業務実践Ⅱ		古賀 涼子	■ 2年 後期	
到達目標	依頼業務を通してプロとしての働き方を体感。 働くことへ意識を高める。即戦力習得	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		
		課題作品及び経過観察による評価		
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	企業依頼業務または個人商品販売 (選択)	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
2	企業依頼業務または個人商品販売 (選択)	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
3	企業依頼業務または個人商品販売 (選択)	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
4	企業依頼業務または個人商品販売 (選択)	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
5	企業依頼業務または個人商品販売 (選択)	受験企業に合わせた 作品追加・構成変更		
6	学生時代集大成としてのイラスト集制作 (出版物商品として通用するクオリティ)	オリエンテーション		
7	学生時代集大成としてのイラスト集制作 企画書作成	大型作品・イラスト作品集・ 絵本・個展企画実践		
8	学生時代集大成としてのイラスト集制作 企画書提出	大型作品・イラスト作品集・ 絵本・個展企画実践		
9	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作	ラフ制作・進行計画確認		
10	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作	制作進行確認		
11	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作	制作進行確認		
12	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作	提出・発表・ プレゼンテーション・企画実施		
13	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作	展示販売企画へ参加に向けた 企画開始		
14	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作・入稿	展示販売企画へ参加に 向けた企画(制作開始)		
15	学生時代集大成としてのイラスト集制作 制作・入稿	オリジナルグッズストック制作		
16	学生時代集大成としてのイラスト集制作 完成読書会	オリジナルグッズストック制作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デジタル作画応用		吉田 敬輔	■ 2年 前期	
到達目標	photoshop、ipadでのデジタル作画演習を通して、即戦力としての技術向上を行う。	4単位	実務経験 ゲーム会社等でイラスト制作	
		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 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	【オリジナル作品制作】講師との打ち合わせ・各自の進路に沿った制作	リサーチ・案出し・ラフスケッチ		
2	【オリジナル作品制作】講師との打ち合わせ・各自の進路に沿った制作	デジタル下絵(Photoshopデータ) 作画進行チェック		
3	【オリジナル作品制作】講師との打ち合わせ・各自の進路に沿った制作	作画進行チェック		
4	【オリジナル作品制作】講師との打ち合わせ・各自の進路に沿った制作	作画進行チェック		
5	【オリジナル作品制作】講師との打ち合わせ・各自の進路に沿った制作	作画進行チェック		
6	【オリジナル作品制作】講師との打ち合わせ・各自の進路に沿った制作	作画進行チェック		
7	【オリジナル作品制作】 完成プレゼンテーション	作画完成・ポートフォリオ掲載		
8	【オリジナル作品制作】 完成プレゼンテーション	プレゼンテーション		
9	【コンセプトアート制作1】 世界観形成（調査）	デジタル下絵・作画進行チェック		
10	【コンセプトアート制作1】 世界観形成（分析）	デジタル下絵・作画進行チェック		
11	【コンセプトアート制作1】 世界観形成（アイディアスケッチ）	デジタル下絵・作画進行チェック		
12	【コンセプトアート制作1】 ラフ制作・講師との打ち合わせ	デジタル下絵・作画進行チェック		
13	【コンセプトアート制作1】 ラフ制作・講師との打ち合わせ	作画進行チェック		
14	【コンセプトアート制作1】 制作	Photoshopで作品制作		
15	【コンセプトアート制作1】 制作	Photoshopで作品制作		
16	【コンセプトアート制作1】 制作	Photoshopで作品制作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デジタル作画応用		吉田 敬輔	■ 2年 後期	
到達目標	photoshop、ipadでのデジタル作画演習を通して、即戦力としての技術向上を行う。	4単位	実務経験	
		64時数		
		ゲーム会社等でイラスト制作		
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	【コンセプトアート制作1】 制作	作画進行チェック		
2	【コンセプトアート制作1】 制作	作画進行チェック		
3	【コンセプトアート制作1】 制作	作画進行チェック		
4	【コンセプトアート制作1】 完成プレゼンテーション	作画完成・ポートフォリオ掲載へ		
5	【コンセプトアート制作1】 完成プレゼンテーション	完成プレゼンテーション		
6	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 アイディアスケッチ・ラフ制作	リサーチ・案出し・ラフスケッチ		
7	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 アイディアスケッチ・ラフ制作	リサーチ・案出し・ラフスケッチ		
8	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 講師との打ち合わせ・ラフ修正	リサーチ・案出し・ラフスケッチ		
9	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 講師との打ち合わせ・ラフ修正	リサーチ・案出し・ラフスケッチ		
10	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 制作	デジタル下絵・作画進行		
11	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 制作	作画進行チェック 冊子・webサイト同時制作		
12	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 制作	作画進行チェック 冊子・webサイト同時制作		
13	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 制作	作画進行チェック 冊子・webサイト同時制作		
14	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 制作	作画進行チェック 冊子・webサイト同時制作		
15	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 パネル・額装など加工	作画完成・ポートフォリオ掲載 冊子・webサイト同時制作		
16	【卒業後の営業用オリジナル作品制作】 プレゼンテーション (学園展示品として提出)	プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：描画表現研究		権丈 美幸	■ 2年 前期	
到達目標	手描き作品制作能力及び 画材取り扱いスキル強化。絵本制作。	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	製本オリエンテーション	デザイナーズプレゼンテーション 出展に向けた準備		
2	構想・ラフ	水彩画・アクリル画・水彩色鉛筆画などの アナログツールを使って制作		
3	原画制作	下絵制作		
4	原画制作	着色進行		
5	原画制作	着色進行		
6	本文紙仕上げ	額装から完成へ		
7	製本加工	製本加工		
8	製本加工	製本加工 デザイナーズプレゼンテーション出展へ		
9	旅行パンフレット カットイラスト	コンペリサーチ・ラフ案出し 制作・進捗チェック		
10	旅行パンフレット カットイラスト	コンペリサーチ・ラフ案出し 制作・進捗チェック		
11	切り絵・貼り絵	コンペリサーチ・ラフ案出し		
12	切り絵・貼り絵	制作・進捗チェック		
13	切り絵・貼り絵	完成・応募		
14	キアロスクーロ技法 (明暗法・陰影法)	キアロスクーロ技法を学ぶ		
15	キアロスクーロ技法 (明暗法・陰影法)	キアロスクーロ技法を学ぶ		
16	キアロスクーロ技法 (明暗法・陰影法)	キアロスクーロ技法を学ぶ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：描画表現研究		権丈 美幸	■ 2年 後期	
到達目標	手描き作品制作能力及び 画材取り扱いスキル強化。 コンペティションに参加して、実績をつくる。	4単位	実務経験 イラストレーター	
		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 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	アクリル絵具リアル技法 またはコンペ出品作品制作	コンペリサーチ・ラフ案出し		
2	アクリル絵具リアル技法 またはコンペ出品作品制作	制作・進捗チェック		
3	アクリル絵具リアル技法 またはコンペ出品作品制作	完成・応募		
4	水彩絵具と様々な水彩紙 またはコンペ出品作品制作	コンペリサーチ・ラフ案出し		
5	水彩絵具と様々な水彩紙 またはコンペ出品作品制作	制作・進捗チェック		
6	水彩絵具と様々な水彩紙 またはコンペ出品作品制作	完成・応募		
7	ペン画（点描・線描） またはコンペ出品作品制作	コンペリサーチ・ラフ案出し		
8	ペン画（点描・線描） またはコンペ出品作品制作	制作・進捗チェック		
9	ペン画（点描・線描） またはコンペ出品作品制作	完成・応募		
10	【大きいサイズに描く】	計画立案に向けて打ち合わせ 制作計画・ラフ制作		
11	【大きいサイズに描く】	B1またはB2サイズでの制作		
12	【大きいサイズに描く】	B1またはB2サイズでの制作		
13	【大きいサイズに描く】	B1またはB2サイズでの制作		
14	【大きいサイズに描く】	B1またはB2サイズでの制作		
15	【大きいサイズに描く】	B1またはB2サイズでの制作		
16	【大きいサイズに描く】	完成プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：アートディレクション		芝山 次郎	■ 2年 前期	
到達目標	思考力重視のデザイン能力強化。 仕事を意識して取り組むための課題を設定し、 即戦力を身につけるための訓練を行う。		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	
			課題作品及びプレゼンテーションによる評価	
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	アートディレクションについて	導入		
2	【既存商品のプロモーション展開】	既存の展開ツールについて 情報収集・分析		
3	【既存商品のプロモーション展開】	既存の展開ツールから アレンジ・ラフ制作		
4	【既存商品のプロモーション展開】	ラフチェック		
5	【既存商品のプロモーション展開】	制作		
6	【既存商品のプロモーション展開】	制作		
7	【既存商品のプロモーション展開】	制作・出力加工		
8	【既存商品のプロモーション展開】	制作・出力加工		
9	【既存商品をオリジナル展開】	展開ツール・手段など1からオリジナルで制作 ディレクション全体像検討		
10	【既存商品をオリジナル展開】	実施計画・制作計画→企画書制作		
11	【既存商品をオリジナル展開】	企画書制作		
12	【既存商品をオリジナル展開】	企画書制作		
13	【既存商品をオリジナル展開】	企画書チェック→展開ツール制作		
14	【既存商品をオリジナル展開】	展開ツール制作		
15	【既存商品をオリジナル展開】	展開ツール制作		
16	【既存商品をオリジナル展開】	完成プレゼンテーション		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：アートディレクション		芝山 次郎	■ 2年 後期	
到達目標	思考力重視のデザイン能力強化。 仕事を意識して取り組むための課題を設定し、 即戦力を身につけるための訓練を行う。		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	
			課題作品及びプレゼンテーションによる評価	
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	自身のプロモーション計画	オリエンテーション		
2	【卒業後向け自身プロモーション企画】	各自進路に沿った計画 (会社員として・個人事業主として)		
3	【卒業後向け自身プロモーション企画】	各自進路に沿った計画 (会社員として・個人事業主として)		
4	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書作成		
5	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書作成		
6	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書作成		
7	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書に基づいたツール制作		
8	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書に基づいたツール制作		
9	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書に基づいたツール制作		
10	【卒業後向け自身プロモーション企画】	企画書に基づいたツール制作		
11	【卒業後向け自身プロモーション企画】	プレゼンテーション		
12	【卒業後向け自身プロモーション企画】	プレゼンテーション		
13	【卒業後向け自身プロモーション企画】	学内展示・発表準備		
14	【卒業後向け自身プロモーション企画】	学内展示・発表準備		
15	【卒業後向け自身プロモーション企画】	学内展示・発表		
16	【卒業後向け自身プロモーション企画】	学内展示・発表		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：Web概論A		辻 智之	■ 2年 前期	
到達目標	(高難易度) プロとして業界で必要とされるweb知識技術を習得。	2単位	実務経験	
		32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		
		課題作品と制作過程観察による評価		
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	web業界	オリエンテーション		
2	基本操作方法	HTML・CSSについて講義		
3	基本操作方法	webサイト構築における 画像処理方法講義		
4	既存webサイトトレース	課題作品制作		
5	既存webサイトトレース	課題作品制作		
6	既存webサイトトレース	課題作品制作		
7	簡易版 (wixなどサポートサービス利用)	ポートフォリオサイト制作		
8	簡易版 (wixなどサポートサービス利用)	ポートフォリオサイト制作		
9	簡易版 (wixなどサポートサービス利用)	ポートフォリオサイト制作		
10	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
11	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
12	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
13	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
14	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
15	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		
16	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：Web概論A		辻 智之	■ 2年 後期	
到達目標	(高難易度) プロとして業界で必要とされるweb知識技術を習得。	2単位	実務経験	
		32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		
		課題作品と制作過程観察による評価		
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	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		
2	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		
3	個人活動用ポートフォリオサイト制作	中間プレゼンテーション		
4	個人活動用ポートフォリオサイト制作	中間プレゼンテーション		
5	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
6	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
7	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
8	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
9	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
10	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
11	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
12	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
13	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
14	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
15	個人活動用ポートフォリオサイト制作	最終プレゼンテーション		
16	個人活動用ポートフォリオサイト制作	最終プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：Web概論B		辻 智之	■ 2年 前期	
到達目標	プロのイラストレーターとして業界で必要とされる基礎的なweb知識技術を習得。	2単位 32時数		実務経験
		WEBデザイナーとして勤務歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		課題作品と制作過程観察による評価		
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	web業界オリエンテーション	CSSについて講義、 Webへの興味確認		
2	基本操作方法	スライスツールの使い方		
3	基本操作方法	画像スライス (Photoshop) Clearfixの 使い方について解説と演習		
4	既存webサイトトレース	課題作品制作		
5	既存webサイトトレース	課題作品制作		
6	既存webサイトトレース	課題作品制作		
7	簡易版 (wixなどサポートサービス利用) ポートフォリオサイト制作	ポートフォリオサイト制作		
8	簡易版 (wixなどサポートサービス利用) ポートフォリオサイト制作	ポートフォリオサイト制作		
9	簡易版 (wixなどサポートサービス利用) ポートフォリオサイト制作	ポートフォリオサイト制作		
10	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
11	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
12	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
13	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
14	既存店舗webサイトアレンジ1	アレンジ作品制作		
15	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		
16	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：Web概論B		辻 智之	■ 2年 後期	
到達目標	プロのイラストレーターとして業界で必要とされる基礎的なweb知識技術を習得。	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		
		課題作品と制作過程観察による評価		
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	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		
2	個人活動用ポートフォリオサイト制作 (卒業後も継続機能するポータルサイト)	ポートフォリオサイトへの追加 修正		
3	個人活動用ポートフォリオサイト制作	中間プレゼンテーション		
4	個人活動用ポートフォリオサイト制作	中間プレゼンテーション		
5	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
6	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
7	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
8	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
9	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
10	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
11	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
12	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
13	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
14	個人活動用ポートフォリオサイト制作	ブラッシュアップ・ 業務用演習課題		
15	個人活動用ポートフォリオサイト制作	最終プレゼンテーション		
16	個人活動用ポートフォリオサイト制作	最終プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：企業研修Ⅰ		古賀 涼子	■ 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：イラストレーション学科	
教科名：企業研修Ⅱ		古賀 涼子	■ 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	8単位		実務経験
		128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		