

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ファッションビジネス論	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 単に衣服を生産し販売するというだけではなく、環境問題もふまえた人々のあり方を考え、服や着こなしに対する消費者のニーズを察知し、新しい考え方や技術に基づいて商品をつくり、効果的な方法で消費者に提案・購入・満足してもらうためのビジネスである事を理解する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	モード史	30	アパレルメーカーにおいてパターンメーカー業務を経験している金原陽子氏による授業。 ・自己表現の手段としての『衣服』であるが、その時々々の社会環境や生活者の思いが表現されたツールでもある。紐解きながら、衣服を再確認する。 ・過去のテキスタイル技法、縫製技法などを知る。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	マーケティングリサーチ	30	企業内でマーケティング部門に所属する土屋香美氏の授業。 感性マーケティング・・・共感するセンスを磨く（入門編） ・商品やサービスの目的を理解し、マーケティングの感性を育てる。 ・取り巻く環境、市場（企業）の動き、生活者の意識の変化やニーズに気づく力を養う。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ECビジネス I	30	(株)ヒューマンフォーラム スピンズデザイナーおよびスピンズZozotown本部長を務める野村佳祐氏による授業。ECサイト運営に必要な、物振り、商品説明などECサイトオープンに必要な一連の業務を実習にて体験する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	デザインアプリケーション I	60	(株)ヒューマンフォーラム スピンズデザイナーを務める野村佳祐氏による授業。店舗出店の際に必要なとされる販売促進ツールである撮影、写真の加工、ポスター、チラシのデザインを制作する。ショップコンセプトが反映され、より集客につながる表現技法を学ぶ。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	VMD	30	VMDインストラクターの資格を持つ繁田 和美氏が担当する。 店舗、売り場づくりの基本である【商品陳列】から【演出】についての一般的な知識と技術の習得。ブランドコンセプトや商品特性に基づく演出や陳列を学び、VMDを活かした店舗設計やゾーニングができる。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ファッショントレンド I	30	(株)インファスバアプリケーションに在籍し、長きにわたりWWD JAPAN ジャーナリストとして活動中の相川 克彦氏による授業。世界情勢、経済、トレンド、コレクション情報など、本人が生の目で見て感じたファッション業界の同行を解説。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	アパレル素材論	30	アパレルメーカーにおいてパターンメーカー業務を行っていた金原陽子氏による授業。アパレル製品の欠くことが出来ない要素である『素材』に興味をもち、以後研鑽していこうとする動機付けをする。また、ファッションアドバイザー職に必要な素材の特徴やメンテナンス手法を身につけることを目的とする。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	接客技術 I	90	(株)バーゴウの代表として小売店の経営を行なうとともに従業員教育を行なっている澤田恭子氏、及び齊藤亜実氏による授業。アパレルの販売現場における実践的な接客技術について学ぶ。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ファッションコーディネート	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 ファッションコーディネートをする上で必要な、アイテム知識、トレンド知識、色・素材・柄・感覚に視点を置いた論理的なコーディネートの基本を学び自身の表現手法の幅を広げる。2年次の対お客様や芸術的なコーディネート提案へとつなげていく。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ヘアメイク基礎	30	美容業界で美容師として活動していた岩本ひとみ氏による授業。 ①ヘアメイクの知識、基本的な技術を学び、ファッションをトータルでスタイリングする力をつける。 ②ファッションに合ったヘアメイクを学び、自己表現の可能性を広げる。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ショップマネジメント I	30	公認会計士である松本真由美氏による授業。 店舗運営に必要な売上・仕入と在庫、利益等、計数管理に関する基本知識を計算演習により習得する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ビジネスプランニング I	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松たけ子氏による授業。 ・「問題意識」をベースにした課題発見力を身につける。 ・企画に不可欠な要素とそれを組み立てる方法を理解する。 ・ベーシックな企画書の書き方がわかる。 ・2年次の「ビジネスプランニング」に向けてのヒントを得る。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ファッションブランド研究	30	ファッション業界においてファッションデザイナーとして活躍している時田智弘氏による授業。 1年次のリサーチ、コラージュ作りで培った能力を2年次ではクオリティのアップ、よりビジネスを意識して企画、テーマを練って独自の発想力を養う。

服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ECビジネスⅡ	30	年生時に学んだ、ECビジネスの最低限の理解、表現ができる。得意不得意はあると思うので、わからないをちゃんとと言える、できる人はわからない人を教えられる。 人間性の部分(話の聞き方、意見をちゃんとと言える、言葉使い)
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	デジタルマーケティングⅡ	30	ヒト、モノ、コトをプロデュースする力を学問的に学ぶ 魅力の見つけ方を養う 動画編集を習得し、ヒト、モノ、コトをプロデュースする
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ショップディスプレイ	30	1年時に学んだVMDの基礎知識を応用して、ブランドのイメージ戦略をビジュアル化する技術を身につける。自ら企画立案、計画に基づくインスタレーションを作成し、売場づくりや展示会において顧客の心を掴む発想力を訓練する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ファッショントレンドⅡ	30	世界のファッションビジネス&デザインのトレンドに関する重要なニュースを日々追いながら、ファッション業界の今と未来を展望することにより、自分が貢献できること、「なりたい自分」を思い描き、就職活動に役立てる
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	商品企画Ⅱ	30	グループでバイヤー、プレス、営業など役割分担しながら、アップサイクルで生産を行う企業との協業で商品を企画・生産・販売までをシミュレーションする。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ドレスアイテム	30	1.ドレスファッションのルールを理解する 2.ビジネスシーンやオカーションによる装いを学ぶ
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	バイイング演習	30	後半の模擬展示会での一定条件下でのバイイング業務の体験をメインに、前半では「バイヤー」という業務をそれに関わる方たちの話から感じとってもらおう。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	接客技術Ⅱ(A)	30	全国ロールプレイング大会出場者選抜と個々の対応レベルアップをはかる。 (雑談力とパーソナルに特化したトータル提案の強化)
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	接客技術Ⅱ(B)	30	実践トレーニングによる高度な接客技術の習得
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ファッションスタイリング	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 ①トレンドのスタイリングを把握し先を予測する力を養う。 ②ファッションに影響を与えたカウンターカルチャーを知り知識、技術、着こなしの幅を広げる。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ヘアメイク応用	30	美容業界で美容師として活動していた岩本ひとみ氏による授業。 ・ヘアメイクの応用を習得 ・トータルでイメージを表現、演出する力を習得する
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ショップマネージメントⅡ	30	公認会計士である松本真由美氏による授業。 店舗責任者・売場責任者として計数管理を応用し、品揃え・仕入・販促企画と連動した売上目標の設定から売上分析ができる
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ビジネスプランニングⅡ	60	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏による授業。 ・ビジネスに不可欠な要素を理解し、市場や企業の動向、消費者意識やニーズをとらえること。・実現可能性のあるビジネスプランをまとめ、プレゼンテーション(提案)ができること。・グループワークにより、共通の目標に向け各自役割を持って協力し合えること。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	実習店舗	60	ファッション業界において販売、バイヤーに携わっている渡辺一弘氏と、ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 店舗企画を基に、デザインファームにおいて商品仕入から販売促進、店舗演出、接客、ショップマネージメントなどの運営における全ての業務を行い、店舗を形成する業務の一連の流れと全体の構成を理解する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	産学連携プロジェクトⅡ	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 授業内で習得した知識や技術を、学校外部での実体験を通じ、自身の視野や価値観を拡大し 自信につなげ就職活動に活用していく。
ファッションビジネス科				1020	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ソーイング I (ソーイング I A~D)	150	(株)シーアイセンターの甲賀雅章氏による授業。Creative思考の基本を学びながら、社会や地域にImpact(成果)を与えられるコトのデザインの企画が出来るようにする。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	パターンメイキング I	90	アパレルメーカーにてパタンナーやデザイナー経験を持ち、mituya etuji ショップオーナー中本悦司氏による授業。パターンの基本的な知識や考え方、デティールの構造を知り、パターンに落とし込むことができるようになる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ドレーピング I	30	アパレルメーカーにてパタンナーやデザイナー経験を持ち、mituya etuji ショップオーナー中本悦司氏による授業。ドレーピングの基本的な知識や考え方、トワルの組み立て技術を学び、パターンに活用することができるようになる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ファッションデザイン I	60	イタリアほか国内のアパレルメーカーにて企画デザイナー経験のある、フリーランスのファッションデザイナー大谷順氏による授業。ファッションデザイン画の基礎を習得する。様々な着装・素材・発想表現が出来る。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	アパレル素材論 I	30	アパレルメーカーにて企画営業・パタンナー経験のある金原陽子氏による授業。アパレル製品の欠くことが出来ない要素である『素材』に興味をもち、以後研鑽していこうとする動機付けをする。様々な素材の物性・感性を理解することで、他の教科にも得た知識を活用することができる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ファッション経済学	30	ファッションライセンスやアパレルメーカーにて、企画MD・デザイン・生産管理・販売経験のある菅麻紀氏による授業。ファッションビジネスの基礎知識の理解とファッション産業構造を把握する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	デザインアプリケーション I	60	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	パターンメイキング II	90	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。応用あるデザインに対応できるパターン技術が身につく。実践現場で必要な工業用パターン、グレーディングも理解できる。パターンメイキング技術検定3級をチャレンジ取得する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ドレーピング II	60	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。ドレーピングでアイテムを組み立てられる技術、能力が身につく。製図を立体で行えるようになる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	アパレルCAD I	30	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。CADシステムの理解とアパレル業界での必要性を認識する。CADの操作の基礎を学ぶ。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ファッションデザイン画 II	60	イタリアほか国内のアパレルメーカーにて企画デザイナー経験のある、フリーランスのファッションデザイナー大谷順氏による授業。テーマ性のあるデザインを発想し描く力が身につく。学外のコンテストやコンペへチャレンジする。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	デザイン研究 II A デザイン研究 II B	60	好きな美術館へ行き、興味のある作品のリサーチをする。インスピレーションからどのようにデザインにしていこうかを考え、リサーチをしながら1対1で対話しながらプロジェクトを進める。今まで学んだ服の要素をいれてデザイン展開し、パターン、トワル、作品を制作する。ポートフォリオを作りプレゼンで発表。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ファッション社会学 II	30	授業ごとコレクションブランドについて、動画やWWDなどから特徴やコンセプトを知識として理解する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	デザインアプリケーション II	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。ファッションにおけるグラフィックスキルの活かし方を実践で学ぶ。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	オリジナルブランド 企画デザイン	60	『ブランド』と『商品』をデザインする上での基本的な考え方やアプローチ方法を学ぶ。マーケットリサーチを土台に、『ブランド』に必要なコンセプトを組み立て、マーチャンダイジング、オリジナル商品企画デザインに展開していく。以降、店頭販売に向けた運営方法を段階的に実践学習する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	オリジナルブランド II パターン制作	90	企画デザインからのつながりで、パターンを制作していく。デティールや生地などの研究も平行させながら、ファーストパターンからトワルを制作し、修正、セカンドパターン、トワルの制作を繰り返し、商品につながるパターンを仕上げていく。ハンガーイラスト、生地サンプル、縫製デティールなどの指示書を作成する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	オリジナルブランド II 生産管理	30	専門職の職務を部分的に実践する。サンプル製作(外注)の基本的な内容や流れの理解を深める。

服飾・家政	ファッションデザイン科	3	パターンメイキングⅢ	90	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。より高度な技術を学び、多彩なデザインに対応できる知識を学ぶ。パターンメイキング技術検定2級をチャレンジ取得する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	アパレルCADⅡ	30	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。アパレル業界への就職に向けて、生産行程におけるCADの重要性の確認。手引きのパターンをスムーズにかつ正確にCAD化する実務手順を学ぶ。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	オリジナルブランド サンプル制作	60	これまで学んだ服飾造形基礎を、状況にあわせて応用、展開し、発展する力が身につく。 サンプル作成しながらシルエットやディテール、テキスタイルの見直しをしてより良い作品にしていくための柔軟性を養う。 チームでのプロジェクト推進力やチームワーク力、判断力を養う。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	オリジナルブランド 商品生産	90	効率的でスピード感をもったアパレル生産のスキルの習得 基礎から応用までの総合的な造形技術を一段と高めることができる
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	オリジナルブランド 運営	60	ブランド立ち上げからデザイン・生産・出店に向け、関連授業の関係性の理解と流れを理解し、出店販売を実践する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 デザイン	60	卒業制作で作成するシルエットデザイン、表現したい事を服に落とし込み、デザインの発展を色々と試すことができる。学生だから出来る事、既成概念に囚われず、自由で柔軟な発想をして、チャレンジ精神をもつことができる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 造形	360	各自の感覚、縫製技術力を集結させ、素材の特徴を生かした、オリジナリティーのある製作をする。その集大成として「デザイン・ア・ラ・モード2022」にて発表を行う。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 演出	90	卒業制作の作品衣装に演出を添えて、ファッションショーを構成し実施する。自身のクリエイションをコンセプチュアルに魅せる手法を追求し、ワークを通じてコミュニケーション力を強化し実践する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 ポートフォリオ	30	卒業制作の作品とプロセス(アイディアからどのように発展させたか、オリジナルスケッチやリサーチ)を人に伝わるように1冊のポートフォリオで表現できる。
ファッションデザイン科				1710	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
服飾・家政	トータルビューティー科	1	メイク実習 I	120	メイクアップの基本を徹底して学び、安定した技術力と知識を身につける。 JMA3.2級検定取得を目指す。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	ネイル実習 I	120	JNECネイリスト技能検定試験3級取得を目標とし、学科・技術を身につけネイルケアサービスを行うための基礎を学ぶ。ネイルアートの技術を身につけて作品作りに繋げる。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	化粧品学・スキンケア・エステ I	60	「皮膚生理学」知識を習得することにより、人間の心と身体の美と健康を維持するためのサポートができる人材を育成する。また、正しい知識に基づき、エステティックの基本技術を学ぶ。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	着付け I	60	着装の基礎から学ぶ～基本の着付け・帯結びを習得する 無駄のない手順、美しい動作で着装する 美しい立ち居振舞いを身につける
服飾・家政	トータルビューティー科	1	ヘアアレンジ I	30	ウィッグ・ブラシ・コーム・ヘアピン類・クランプ・ホットカーラー・ワックス・スプー・コテ等を利用し、ヘアセットの基礎を学ぶ
服飾・家政	トータルビューティー科	1	ウェディング I	60	婚礼の歴史から現在に至る形式の姿容と最新トレンドを学ぶ。本番を迎えるまでの打合せの流れに沿って、関わる各職務の役割やアイテムを学ぶ。ウェディングプランナーとなり新郎新婦に寄り添い結婚式のシナリオを作り、当日の流れをイメージできるようにする。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	セルフプロモーション I	30	動画撮影(自己PR)、CapCutを使って編集、潜在記憶(固定概念等)について理解する →思考をリセット(瞑想・運動を通して脳をクリーンな状態にする) ブランディングを学ぶ為に、ヘアメイクの企画～実習、動画撮影、プレゼンという一連の流れをグループワークで実施する。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	特別実習 I	30	(アロマ)植物由来の香り(アロマ)が、人間の嗅覚を通して、心と体に与えるメカニズムを学ぶ。ハンドトリートメントの実践を通して、エステ・マッサージ・セラピスト関連の職種に関心を広げられるようにする。 (茶道)自分の心の在り方を様々な方向から探求できるヒントを習得する。 (卒業生講話)卒業生講話を通し、求められる人材や業界の今を知り就活に活かす
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	メイク実習 II	90	メーキャップアーティストでkunny's主催、スタジオメイキャッパー、メディカルやエアブラシなど幅広い技術を持つ、岡野訓子氏が実施する。即戦力となる人材として、施術相手の顔分析を行い、テーマ又は必要イメージを適切な技術でメイクアップ表現することを学ぶ。コンクールへの作品応募も行う。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	ネイル実習 II	90	現役ネイリスト、日本ネイリスト協会本部認定講師、日本ネイリスト協会 大石加代子氏が実施する。JNAネイリスト技能検定試験にチャレンジ取得。ネイルを主にした職種への就職に繋げる。ほか、卒業制作展にてデザイン性や高度な技術作品を制作展示ができる。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	ヘア実習 II	60	サロン勤務と並行して、現役スタイリスト omekashiにて、フリーランスで介護やハンディキャッパーのスタイリング提案にも力を注ぐ前田紗侖里が実施する。基礎を生かし想像力を働かせていくなかで、社会性を身につける行動力を学ぶ。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	着付け II	30	理容サロンに勤務し着付けも行っていた実務経験のある、東洋きもの文化学院学院望月奈緒美氏が日本の伝統文化を実施する。きもの美学は、精神性・装飾性、機能性等が調和して成立させることを実習、技と心のスキルアップを求め、式服(留袖や振袖・色無地・袴姿等)着付け・着せつけ一般知識及び実技を身につける。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	着付け III	30	理容サロンに勤務し着付けも行っていた実務経験のある、東洋きもの文化学院学院望月奈緒美氏が日本の伝統文化を実施する。着物に携わる全ての職業に適用する技術を身につける。きもの講師3級免許取得、全員合格を目指す。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	接遇マナー II	30	美容士の資格を所持し、サロン勤務経験のある森川真琴氏が担当する。その状況に応じた適切な言葉遣いができ、お客様・職場の方々に、好感を持っていただけるような5大行動(笑顔・挨拶・大きな声・返事・機敏な動作)が体现できるようにする。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	メイクトレーニング	30	フォトコンテストで重要になる知識、技術を習得し普段のメイクとは違った作品制作を相モデルで実習する。
服飾・家政	ブライダル・ビューティー科	2	ネイルトレーニング	30	現役ネイリスト、日本ネイリスト協会本部認定講師、日本ネイリスト協会 大石加代子氏が実施する。JNECネイリスト技能検定試験2級取得。サロンワークで通用するネイルケアの知識・技術の習得をし、ネイル関係・美容関係の就職に繋げる。
トータルビューティー科/ブライダル・ビューティー科				900	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	DTP・Web概論	30	Webエンジニアの宮崎氏、他が担当する。インターネットやWeb、デジタルデータや印刷に関する基本的な用語・仕組みの基礎知識を習得する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	デッサン・クロッキー	90	日本画家として活動中の日下氏、またはクレイアーティストの川内祐司氏が担当する。「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学びます。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	タイポグラフィ	60	かつて広告デザイン事務所を経営し、現在はフリーのデザイナーとして活動している池田仁氏が担当する。デザインの視野を広め、タイポグラフィの基本を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	ビジュアルデザイン基礎	60	グラフィックデザイナーとして活動している本野智美氏が担当する。視覚的効果の表現力、伝達能力の向上を目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	イラストレーション	60	フリーのイラストレーターとして活動している山田ケンジ氏、漫画家でプラモデル企画等の活動もしているたなかよし氏が担当する。パースペクティブの基本的な作図理論と制作方法を学び空間認識力の基礎を身につける。画材(コピックライナー、コピック、色鉛筆を使用予定)の基本的な使い方を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	立体基礎	30	化粧品メーカーにおいてデザイン業務の経験がある鳥羽均氏が担当する。平面以外の表現ができるようになる。箱の展開図などを理解し、パッケージデザインに必要な技術を習得できる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	クレイ	60	クレイアーティストの川内祐司氏が担当する。クレイアニメーションに必要な企画から編集までの総合的取り組みを学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	デザイン発想	30	デザイン事務所経営の甲賀雅章氏が担当する。センスは知識で磨かれることを知る。そして、アイデアのヒントは身近に溢れていることを実感する。それらを通して、思いつきのデザインではなく、説得性、意味性のあるデザインを習得する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	コミュニケーションデザイン	30	フリーランスでデザイン業務を行なっている秋山景子氏が担当する。日常生活のなかで普段目にしているモノや形・色・文字に対して、意識的かつ創造的な視点で認識する態度を身につけ、さまざまな表現の発想法を学習します。また、課題制作のスケジュールを自分で管理を行えるようになることを目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	産学連携プロジェクト I	30	グラフィックデザイナーの草ヶ谷あつみ氏、他が担当する。デザインアプリの総集編として、地域と連携した実際の制作物に取り組む。クライアントの希望を読み取ったデザイン制作を行う力をつけ、デザイン制作におけるスケジュール管理を学ぶ。また、デザインアプリで学んだIllustrator、Photoshopのデザイン系ソフトの使い方の習熟度を高める。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	マーケティング	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松た見子氏による授業。ビジネスプラン作りの基本となるマーケティングの基礎知識と考え方を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ソーシャルデザイン	30	デザイン事務所経営の甲賀雅章氏が担当する。デザインの社会的役割とは様々な課題を解決するための極めて有効な手段であることを実感すると同時にデザイナーの可能性を知る。また、事例研究により、世界のデザインの現状を知る。それらを通して、自らに足りない要素を発見していく。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	コピーライティング	30	デザインの新しい領域であるソーシャルデザインを通して、調査・分析・仮説・企画・実施・検証の重要性と様々なステークホルダーとの協働作業の必要性を実感してもらう。また、Groupワークの有効性と同時に進行の難しさも体感してもらいたい。結果、企画すること、デザイン開発すること、そしてプレゼンすることのイ・ロ・ハを学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Web基礎A	60	WEBデザインを行う上で重要なHTML・CSSの基礎およびWEBサイトの仕組みについて、ページ制作・サイト制作などの演習に重点を置いて学んでいく。デザインアプリIBから一歩踏み込み、制作の流れを意識した演習を行うことで、将来に向けた作業経験や成果物を増やしていく。 ※課題および授業の配分については、理解度・進捗等に応じて随時調整を行う。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Web基礎B	90	ウェブデザインの基礎となるリテラシー(専門知識)と技術を習得する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	DTP演習 I A	60	①Illustrator、Photoshopのオペレーション理解度の定着。 ②様々なタイプの課題を通し、レイアウト力(文字組・配置・見た目のクオリティ)を向上させ、応用力を身につける。完成作品はポートフォリオへ入れる。 ③課題を通して現場と同じ印刷物の制作過程を学ぶ。

文化・教養	グラフィックデザイン科	2	DTP演習 I B	30	Illustrator、Photoshopを使用し、現場で起こり得る様々なタイプの問題にチャレンジすることで、ソフト使用の理解度を高め、定着させる。印刷物の制作過程を学び、応用力をつける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ビジュアルデザイン II	30	グラフィックデザイン事務所を運営する黒住政雄氏が担当する。グラフィックデザインを制作するにあたってのデザインソフト数種類のオペレーション及びPCの最低限のテクニック習得。またその前段であるアイデア創出やクライアントとのコミュニケーション能力向上を反復練習により習得。半歩でも1歩でも生徒の意識改革が進み、個人意識向上を目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	アドバタイジング I	60	コピーライターの松永志郎氏と、グラフィックデザイナーの草ヶ谷あつみ氏2名体制で担当する。啓蒙広告に取り組むことで社会と向き合う力を養う。情報収集のやり方・企画から表現に着手させるプロセスを体験と広告の構築力を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	アドバタイジング II	30	グラフィックデザイン事務所を運営する前田ミネオ氏が担当する。広告としての斬新な考え方やデザイン表現学び、作品完成までの制作過程を実践的に体験することで、物事に対する視野が広がり洞察力が芽生える。コピー表現と造形力、DTP力を高める。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	CI	30	グラフィックデザイン事務所を運営する杉本光俊氏が担当する。CIの意図、法的内容、制作方法を習得する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	パッケージデザイン I	30	化粧品メーカーにおいてデザイン業務の経験がある鳥羽均氏が担当する。発想やコンセプトから制作、プレゼンテーションまでのデザインプロセスを演習課題を通して経験し実行できるようになる。様々な形態のパッケージの構造を理解し、作成できるようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	デザインアプリケーション II	60	フリーのグラフィックデザイナーとして活動中の寺尾真紀氏、または、千葉法正氏が担当する。【イラスト・マンガ・写真】編集ソフトであるInDesignの操作方法を習得し、ページ物のデザイン編集ができるスキルを身につける。また、【Web】AdobeXDなどのソフトの理解を深めながら、様々なタイプのWebデザイン制作を行いデザイン力の定着と向上を目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	デザインアプリケーション III	60	AdobeAfterEffectsの操作を中心に、モーショングラフィクスの制作手法を学び、映像、Webにおける動画コンテンツ制作の理解を深める。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	デジタルイラスト I	30	漫画家として活動している清水めぐみ氏が担当する。ClipstudioやPhotoshopを使用したデジタル表現での応用力を身につけ、人体構造や人体デッサン、静物、パースの理解などを旨とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	3Dデザイン I	60	Mayaの基本操作、モデリングの手順、テクスチャマッピング、レンダリングというワークフローを理解し、習得する。また、3DCG(3次元コンピュータグラフィクス)の基礎理論も併せて講義で理解を深める。さらに、Photoshop・Illustratorなどの2DCGを活用する方法、ゲームエンジンのUnrealEngine5(UE5)を使いリアルタイムレンダリングを学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Webレイアウト I	60	テーマと要望(クライアント要件を想定)、サイト制作条件を提示し、そのテーマに沿った①発想出し(訓練)②コンセプト・アイデア出しへと繋げ、③教科書やインターネットを活用したデザインリサーチを徹底的に行い、サイト構築に必要な事項を入念な準備と事前研究・検証を行った後、④サイト全体の構成を構築し(サイトマップ作成)XDアプリを用いて⑤サイトデザインを完成させていく。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Webレイアウト II	60	・Web広告に関する講義 ・各種バナー制作(サイズ違い、デザインバリエーション)
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Web概論	30	・インターネット技術(仕組みやどのように使われているかなど)全般における講義 ・ウェブサイト構築に関する基礎知識およびワークフローの講義 ・Web広告とアクセス解析についての講義
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Web企画	30	・webリニューアルの企画書作成 / プレゼンテーション資料の作成 ・webサイトのデザイン構成案作成
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	モバイルコンテンツ制作	90	・商品カタログサイトの構築およびメンテナンス ・商品カタログサイトのカスタマイズ
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	写真 II	30	フリーカメラマンの萩原一浩氏が担当する。自分で撮影した写真を基に DM ポストカード等のレイアウトを行い作品を制作する。

文化・教養	グラフィックデザイン科	2	フォトレタッチ	30	デジタルでの現像方法を学ぶことで適切な補正方法を理解する。レタッチの基礎を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ファッションフォト	30	フリーカメラマンの萩原和幸氏が担当する。 撮影方法と判断・現場の作り方を感じとれるようにする。 ストロボ1灯で物の立体感や質感を出し、三次元を二次元にした時の表現を考える。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	コマーシャルフォト I	30	物のシズル感を表現し、エンドユーザーに理解して貰える写真を撮影出来るようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	写真表現	30	撮影テーマの決め方-撮影方法-写真のセレクト方法-レイアウトの組み方-イラストレーターを使ったページの作成-業者への発注までを学習。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	映像企画	30	訴求したいテーマを絞り、テレビCMとしての効果、意味付け、ノウハウを理解し、実際に企画立案する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	映像演出	60	かつてはグラフィックデザイン事務所に勤務し、現在は映画制作活動を行なっている海野洋二氏と、グラフィックデザイナーの草ヶ谷あつみ氏が担当する。 実写の映像演出や、その演出から生まれるアイデア、編集を学びながら、ACジャパン広告学生賞CM部門への応募を目指す。 映像編集ソフト、AfterEffects、Premiere Pro等の操作方法を習得。映像の企画、制作、放映まで全体の流れを勉強する。また卒業制作展にてショー担当の学生をクライアント設定し学生同士が折衝をしてコミュニケーション能力を養う。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	音楽演習	30	かつて音楽コンテンツ制作会社に勤務し、現在はフリーでラジオ番組ディレクターを務めている大畑秀人氏が担当する。最終課題(映像作品のオーディオトラックを制作する)において、自分のアイデアなどをどこまで表現できるのか、その表現方法と技術を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ストーリー構成	30	【マンガ】フリーの漫画家として活動しているオフィスルーシー・タナカ クミ氏が担当する。頭に浮かんだ「漠然」とした「思い」「ストーリー」をどうやって原稿用紙に落とし込むかを学び「思い」が「カタチ」になっていく事を体感・実感する。 【Web】Webデザイナーの高塚伊織氏が担当する。既存サイトから問題を見つけ、改善案を企画書に落とし込みクライアントに有益なWeb企画が提案できるクリエイターを目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	広告イラスト I	30	ClipStudio(状況によってはPhotoshop)+液晶タブレット+ペンを使用。デジタルツールの基礎力、デジタルイラストレーションの発想力、技術力を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	サインデザイン	30	フリーランスでデザイン業務を行なっている秋山景子氏が担当する。 グラフィックの一つである屋外・屋内で使用されているサインデザインについてその重要性を知り、実際に制作体験を通して、illustratorスキルも高める。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	マンガ制作	30	フリーの漫画家として活動しているオフィスルーシー・タナカ クミ氏が担当する。 クライアントを想定した広告でのカットイラストの制作を学ぶ。依頼内容をもとに見せ方や表現方法を研究し、「伝わるイラスト」を描く技術を伸ばす。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	マーケティング実践	30	企業の事例をもとにマーケティング戦略を学び、ビジネスや表現における視野を広げることを目標とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	コミュニケーションデザインⅢ	60	課題に対してあらゆる視点から特長を見いだす力と、表現力に幅ができる。広告の意義・意味を理解し伝えることの大切さを知り、情報を整理する力が身につく。伝えるためのコミュニケーション能力の向上とキャッチフレーズなどのコピーライティング力を養う。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Web実践	90	「HTML・CSS・jQueryによる中級コーディングスキル」と「WEB実務で必要な知識の習得」を通じて、企画提案から運用までの流れを理解し、小～中規模サイトの構築・サイト運用・レスポンスやユーザビリティを意識したデザイン提案・制作を行うための実践的な力を身につける。

文化・教養	グラフィックデザイン科	3	ユニバーサルデザイン	30	ユニバーサルデザイン、メディアユニバーサルデザイン、バリアフリーデザインなどを正確に理解し、正しく伝える、基本的な知識の習得を目的とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	メディアユニバーサルデザイン	30	ユニバーサルデザインの実証実験・事例研究・分析を踏まえ、ユニバーサルデザインの理解度の確認を目的とし、ここで学んだメディアユニバーサルデザインという考え方を表現を卒業後に現場で発揮し正しく伝えることを目的とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	キャラクタービジネス	30	戦後手塚治虫氏が確立した漫画・アニメ文化を通して、キャラクター事業やライセンス事業を学習する。また手塚作品の底流にある、反戦・反核・平和・人種や環境による差別の撤廃・環境破壊に対する警鐘等を学習し、人間性の向上を模索する。それに加えて国連が提唱しているSDGsを学習し、手塚治虫の作品を使用した作品に反映させる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	ビジュアルデザインⅣ	30	パッケージなどの商品を単体として見るのではなく、置かれている状況や販売ブースの空間を考えることで、展示方法まで意識した考える力を養い、卒業制作時など、自身の作品展示の空間ブースを意識した作品づくりができるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	パッケージデザインⅡ	30	卒業制作などの作品に応用できる、完成度の高い作品を制作できるようになる。パッケージを応用した、パッケージ以外の作品への応用ができるようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	デザインアプリケーションⅣ	90	・CG、実写を含めた実践的な動画コンテンツの制作技術を習得する ・ポートフォリオに向けた動画コンテンツ制作
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	DTP演習Ⅱ	30	DTP実習課題としてDTPソフトを使用し、テーマに沿った物を作成。印刷物に必要な知識・技術を習得する。また、DTP技術向上を目的ではなく手段として習得し、表現手段に造詣を深めてもらう。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	エディトリアルデザイン	90	企画から取材・原稿整理及び管理・印刷手配まで全てを行うことで、雑誌制作のノウハウを理解する。現場と同様のグループワークの勉強ができる。 InDesignをはじめとしたillustrator、Photoshopの基本操作の定着。 外部の人と接することでの社会人としての話し方、接し方を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	広告イラストⅡ	60	各媒体広告などに使用する「商業用イラスト」を描くスキルの向上を目的とする。 ツールを使い分け、ターゲットや商品内容に相応しいイラストを提案し、作成できるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	デジタルイラストⅡ	30	デジタルスキルの応用力を身につける。人体の構造理解とその表現力を身につける。 ・世界観を表現できる背景をデザインする力をつける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	写真Ⅲ	30	撮影方法と判断・現場の作り方、展示で写真の見せ方を学習。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	コマーシャルフォトⅡ	30	多灯のストロボを使い、1灯では出来なかった物の質感及び立体感を表現出来る様になる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	3DデザインⅡ	90	映画、CM、アニメ、ゲームなど広い分野で国内外で広く使われている3DCGツール「Maya」(マヤ)のリギング(アニメーション付けの準備)とアニメーションができるようになることを目標とする。アニメーションから動画作成するにはMayaだけでなく、ゲームエンジンであるUnrealEngine5(UE5)を使う方法も学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	フォトタッチⅡ	30	さまざまな画像を想定したレタッチ技術の向上を目指す。 Photoshopの習熟度を上げる。

文化・教養	グラフィックデザイン科	3	PV企画	30	Webサイトや商品PR等、さまざまなシーンで使用されている動画での広告表現について学ぶ。 広告のみならず表現方法の一つとして、一眼レフカメラを活用した撮影を想定し、構成を企画する体験を通して学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	動画実習	30	・一眼レフカメラで撮影をする動画制作 ・動画編集の基礎を習得する
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	CM制作	60	「静岡デザイン専門学校」のTVCM・サイネージの制作を通して、商業的な作品を制作し、一貫した映像制作の流れの理解を促す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Webマーケティング	30	ウェブマーケティングの基礎知識と各種デジタルマーケティング手法を理解し、実践的なスキルを習得する。また、市場分析、戦略立案から実行までを学び、デジタル時代のマーケティングに必要な思考力と技術を養う。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Web PR	60	Web PRを学ぶことでグラフィックデザインのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。その結果、消費者・生活者(ブランド・商品・サービスを買ってくれる人)にの魅力を伝えることができるようになることを目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Web企画・運営	90	CMS(コンテンツ管理システム)によるWebサイトを制作し、運用する。グループワークを通じてWebコンテンツの企画・制作を行いながら、サイト運用やデジタル・リテラシーへの理解を深め、ウェブ制作に関連する実践的かつ総合的な能力・技術を習得する。小規模なCMSサイトの構築や運用・更新が出来るようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Webプログラミング	90	・JavaScriptおよびPHP言語についてプログラミングの基礎知識と基礎技術を身につけ、小規模のWebサイトで利用されている簡単なプログラムコードの解読と修正ができるようにする。 ・WordPress(ワードプレス)にてテンプレートを使った、シンプルなWebサイトの構築ができるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	動画研究	30	映像で表現する際の引き出しを増やし、伝えたいことを明確にし視聴者に伝えること。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	産学連携プロジェクトⅢ	60	クライアントからの依頼である各種広告媒体を制作する。 実践を通してコンセプトワークから制作、完成までを一貫して学ぶ。 デザイン開発の50%以上は、リサーチ、分析、コンセプトの抽出、つまり考えることにある。 ここがブレると、先進的なアイデアも効果ある表現も出てこないことを身を以て覚える。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	卒業制作	240	【企画】3年間での習内容(紙・Web・動画等)を活かし、社会に通じる商業的デザイン表現・提案を行えるようになる。 【制作】現物制作(場合によってはプロトタイプ)までの制作を行い、作品として完成させる。 【展示】企画内容を分かりやすく伝える展示計画を考え、実施できるようになる。
グラフィックデザイン科				3390	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	デッサン	60	現役日本画家の日下文氏が担当する。 「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得する。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現する。対象をよく観察し、テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	アイディアスケッチ	60	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏が担当する。 手描きスケッチ・マーカーテクニックを習得し、いずれは自分に合った画材を選択しながら個々のスケッチスタイルを身につけていくことを目指す。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	平面構成	60	雑貨デザイナー/木版画家の安富万里子氏が担当する。 表現力・発想力の向上と画材選択の幅を広げることができる。講評会では学生間のコミュニケーションも大切に、個々のもつ感覚を発見しながら伸ばすことも目標とする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	巨匠デザイン学	30	インテリアコーディネーターの岩崎京子氏が担当する。 日本及び世界の古代から近代の歴史に関わるデザイン様式、名作建築、名作家具、巨匠等、画像と共に紹介し、理解と興味を深める。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	デザイン図学 I	60	静岡県工業技術研究所において3DCADソフトSolidWorksのインストラクターを務めている望月達也氏が担当する。 ・正確で美しい作図の習得 ・基本作図法の習得 ・三角図法による三面図の作図・立体を把握し二次元図面で正確に表現する力をつける。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	立体造形基礎 I	60	静岡県工業技術研究所において3DCADソフトSolidWorksのインストラクターを務めている望月達也氏、デザイン事務所「環プロダクト」代表でプロダクトデザイナーの吉川秀男氏が担当する。 1: 自然物の美しさに触れ、其の物が持つ構造、機能性、必然性を知る。 2: 360度からの視点、観察力を身につけ、立体物を理解する。 3: 水平軸、垂直軸の基準概念を身につけ、GLでの存在関係を理解する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	デザイン思考論 I	30	デザイン事務所経営の甲賀雅章氏が担当する。 デザイナーとなるためのファーストステップとして、そもそもデザインとは何か、デザイナーとはどういう職業なのか。デザイナーとして考えるとはどういうことなのかを学び、ワークを通してデザイン思考を体験し、デザインに必要な思考力の習得を目指す。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	ユニバーサルデザイン I	30	・ユニバーサルデザインの意味を理解する ・社会に存在する課題を見つけ、配慮すべきことを考え、デザインによる解決策を提案する
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	クラフトデザイン I (クラフトデザイン I 木工、金工)	90	プロダクト製品には欠かすことが出来ない木材の特性について、体感的に学ぶ。樹種の種類、樹種による特性やテクスチャーの違いを知る。基本的な手加工による加工方法と、機械加工を両立で学び、作るものに適した作業方法を選択することが出来る。安全に作業を行うための基礎技術の習得。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	プロダクトデザイン I	60	プロダクトデザイナーの松尾憲宏氏が担当する。 SDGsをテーマとしたプロダクトデザイン開発。SDGsというテーマで社会にある困りごとを探し、ユーザー側の視点に立った発想で解決すべき課題の設定、解決するためのプロダクトデザインを行う。社会の問題に対してデザインがどう関わることが出来るのか、自分なりの視点を持つことを目指す。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	デザインアプリケーション I	120	グラフィックデザイナーの丸島亮氏が担当する。 デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	デザインCAD I	60	静岡県工業技術研究所において3DCADソフトSolidWorksのインストラクターを務めている望月達也氏が担当する。 3DソフトウェアSolidWorksのオペレーションを習得する中で、より高度な製品図面の描画を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	キャリアプラン I	30	NPO法人 日本プロフェッショナル・キャリア・カウンセラー協会会員の太田稔子氏が担当する。 自分のパソコンの使用環境を設定する。 Office365などを使用できるようになる。 スマホと連携して今後の授業活動に活用できるように知識を吸収する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	1	産学連携プロジェクト I	30	インテリアコーディネーターの宮沢千夏子が担当する。 外部で開催されるイベントの目的に合わせたインスタレーションを製作。発案から製作、設置までをクラス全員で力を合わせて作り上げる大切さと難しさを習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	伝統技法	30	駿河和染めの職人である鷲巣恭一郎氏が担当する。 新しい素材や技術の進歩が著しい現代のモノづくりに対して、一体なんのためにモノを作るのか、自分の中に明快な答えを持ちデザインすることができる。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	巨匠デザイン学	30	1級建築士事務所代表の小林良行氏が担当する。 ・巨匠たち、個々の作品デザインの映像(DVD)をみて、興味を持ち調べる。 レポートにすることで知識を得ることができる。

文化・教養	プロダクトデザイン科	2	ビジネスプラン	60	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏が担当する。ビジネスプランの基礎となるマーケティング知識と、発想力、構成力、表現力を身に付ける。デザインだけに限らず、日常生活から社会全般まで問題意識を持って課題発見する視点を養い、そこを出発点に具体的なビジネスプランを組み立てるプロセスを学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	雑貨デザイン	30	雑貨デザイナー/木版画家の安富万里子氏が担当する。雑貨をデザインするために自分の周りにあるヒントを発見し、実際に試作・検討をする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	インダストリアルデザイン	90	CRPデザイン研究所代表でプロダクトデザイナーの谷川憲司氏が担当する。人間中心のデザインを学ぶことにより、その後のデザイン活動における大事な基礎の一部分を築く。そしてグループワークでデザインプロセスを学ぶことによりコミュニケーション能力などを高め、さらにグループの考えを検証作業を行うことにより自分たちの考えを確認する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	パッケージデザイン	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。素材の持つ、目に見えない「価値」や「イメージ」に姿を与え、「可視化」するデザイナーの在り方を目標着地点とし、プロダクトにおけるパッケージデザインの発想法を学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	家具デザイン	120	デザイン事務所「環プロダクツ」代表でプロダクトデザイナーの吉川秀男氏が担当する。道具＝プロダクトデザインの持つ機能性や、住環境との関係性などデザインに求められることがいささかでも理解されれば、実社会でのアドバンテージとなることが期待できると考えられる。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	プロダクトデザイン基礎Ⅱ	60	■コンセプト立案：過去スツールの在り方、素材機能、使用方法を研究し、スケッチ展開し製作テーマを考える。■アイディアスケッチによる展開：コンセプトに基づき、スケッチ実施。閃き・アイディアを機能的で美しい造形となる様ブラッシュアップする。■デザインを進める上で最も重要な工程。アイディアスケッチの質・量で柔軟な思考を養い、造形スキルを身に付ける。■アイディアスケッチ内から2点選択しラフスケッチを完成させ、それぞれコンセプトに合ったネーミングをする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	デザインアプリケーションⅡ	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。PCを使用したグラフィックデザイン応用力の習得。専門スキルとの連動として、プロダクト製品とエンドユーザーをつなぐ、コミュニケーションツール(メインビジュアル・ロゴタイプ・パンフレットなど)の制作や指示ができるデザイナー育成を目指す。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	デザインCADⅡ	90	静岡県工業技術研究所において3DCADソフトSolidWorksのインストラクターを務めている望月達也氏が担当する。CADソフトのオペレーションを習得する中で、より高度な製品図面の描画を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	ポートフォリオ制作Ⅰ	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。自分の情報を伝える手段として、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオの制作手法を身に付ける。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	キャリアプランⅡ	30	NPO法人 日本プロフェッショナル・キャリア・カウンセラー協会会員の太田稔子氏が担当する。 ①コミュニケーション能力を高める ②自分らしさの発見とスキルアップ ③ビジネスマナー検定対策 ④就職に必要な書類作成と就職活動の進め方を身につける
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	産学連携プロジェクトⅡ・Ⅲ	60	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏が担当する。産業界と連携することで、産業界が求めるレベルのデザインスキルを意識し、その習得を目標とする。産業界からは客観的な評価を受けることができ、生徒のデザイン意識を高めモチベーションアップにつなげる。又、国際感覚を養う。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	UXデザインⅢ	90	プロダクトデザイン検定2級取得を目標とする。3年間の総まとめとして、また卒業後に関わっていくモノづくり業界の歴史や用語、デザイン開発プロセスを改めて学ぶ機会とする。普遍的な「美しいカタチ」を追求し、それをカタチにする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	シューズデザイン	30	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏が担当する。足の構造に関する基礎知識、足に起こるトラブルの原因と対策方法の知識、履物の製作に関する基本的な知識を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	クラフトデザイン	30	駿河和染めの職人である鷲巣恭一郎氏が担当する。伝統工芸を知る。伝統工芸の考え方を学ぶ。伝統工芸をクラフトデザインへ変化させる過程を学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	デザインCADⅢ	30	静岡県工業技術研究所において3DCADソフトSolidWorksのインストラクターを務めている望月達也氏が担当する。3DCADソフトThinkDesignのオペレーションを学習する中で、より高度な製品図面の描き方を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	ポートフォリオ制作Ⅱ	30	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏が担当する。学生各々が目指す職業(業種)に合わせ、就職試験や面接の際に自信を持って自己アピールでき、企業側に「趣味嗜好や人間性が伝わりやすいポートフォリオとする為「戦略的なクオリティアップ」を図る

文化・教養	プロダクトデザイン科	3	プレゼンテーション技法	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏が担当する。 聞く人にわかりやすく、作品の狙いや魅力を効果的に伝えられるプレゼンテーションを目指して、準備段階での情報整理・シナリオ構成、実施段階での表現・伝達・質疑応答まで、プレゼンの様々な要素をシミュレーションしながら学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	キャリアプランⅢ	30	NPO法人 日本プロフェッショナル・キャリア・カウンセラー協会会員の太田稔子氏が担当する。 ①文章力を含めたコミュニケーション能力を高める ②社会人意識を身につける ③就職に対する疑問点、不安感の解消 ④実践力をつける
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	卒業制作/マーケティング	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏が担当する。 卒業制作の企画について、マーケティングの分析ツールを活用しながら整理／構成し、その目的や効果を伝わりやすいプレゼンテーションにまとめる。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	卒業制作/展示計画	30	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏と雑貨デザイナーであり、木版画家でもある安富万里子氏が担当する。 予め素材の知識、加工の知識及び実践を経験することにより卒業研究をより幅が広くより深いものにしていく。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	産学連携プロジェクトⅣ	60	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏と雑貨デザイナーであり、木版画家でもある安富万里子氏が担当する。 予め素材の知識、加工の知識及び実践を経験することにより卒業研究をより幅が広くより深いものにしていく。
プロダクトデザイン科				1860	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	建築設計製図Ⅰ	60	1級建築士事務所代表の小林良行氏が担当する。インテリアを実現するための手書きによる、製図の基礎学習し、インテリア基礎製図の知識と表現力を身につける。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	建築環境工学Ⅰ	60	1級建築士事務所代表の伊達剛氏が担当する。環境に配慮した建築設計を行うための知識を得るため、基本的な光・熱・空気・音等の環境工学について学ぶ。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	産学連携プロジェクトⅠ	30	インテリアコーディネーターの宮沢千夏子が担当する。クライアントからの要望を聞き取り、その要望に応じてのインテリアデザインを行う。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	構造力学	30	1級建築士事務所代表の伊達剛氏が担当する。建築における構造の知識を身につけるため、身近な材料を使って構造物を作る。力のかかり方、支える力等実践を通して学ぶ。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	基礎製図Ⅱ	120	1級建築士事務所コオプラン所属の小杉陽子氏が担当する。既存の建物のリフォームプランニングの手法を学ぶ。コンセプト設定から設計手法、プレゼンテーションまで一貫して行う。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	設計製図Ⅱ	180	インテリアコーディネーターの岩崎京子氏が担当する。インテリアに関する幅広い商品知識を身につけ、住宅、建築・インテリアエレメント等さまざまなフィールドで活躍できる知識を習得する。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	一般構造	120	1級建築士事務所代表の清水利至氏及び小沼勝也氏が担当する。木造建築、非木造建築の構法や建築材料について学ぶ。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	建築法規	30	1級建築士事務所代表の中野年浩氏が担当する。建築基準法を中心に基本となる法令等について学習する。建築物は新築するときに限らず、増築・改修や用途変更などにおいても確認しなければならない項目があり、演習などを通じてこれらを学ぶ。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	建築生産	30	1級建築士事務所代表の小沼勝也氏が担当する。エクステリアプランナー3級程度の知識を身に付ける学習。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	デザインアプリケーションⅡ	30	PCを使用したレイアウト技法取得及びビジュアルデザイン表現力の強化。また、与えられた課題のルールの中で、いかに美しいレイアウトを実現できるかを学ぶ。
文化・教養	インテリアデザイン科	2	キャリアプランⅡ	30	NPO法人 日本プロフェッショナル・キャリア・カウンセラー協会会員の太田稔子氏が担当する。 ①コミュニケーション能力を高める ②社会人としての基本的マナーを身につける ③ビジネスマナー検定対策 ④ワード、エクセル、パワーポイントの基本操作ができるようになる
文化・教養	インテリアデザイン科	2	産学連携プロジェクトⅡ	30	インテリアコーディネーターの宮沢千夏子が担当する。商品開発やイベントなどを実際に手掛ける。社会の中でデザイン力を活かす。
文化・教養	インテリアデザイン科	3	建築材料Ⅱ	120	1級建築士事務所代表の小沼勝也氏が担当する。近年需要が増えてきている、エクステリア分野について学ぶ。またエクステリアプランナー2級取得希望者にも対応する。
文化・教養	インテリアデザイン科	3	基礎製図Ⅲ	90	2級建築士製図試験対策として、手書き製図を時間内に完成させるための方法を習得する。
	インテリアデザイン科	3	ポートフォリオ制作	30	インテリアコーディネーターの岩崎京子氏が担当する。2年次に制作したポートフォリオをさらにクオリティアップさせ、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオの最終完成を目指す。
文化・教養	インテリアデザイン科	3	建築計画	570	テーマ探し(調査・研究・資料収集)から始まり作品の制作・プレゼンテーションまでの一連の作業を長い時間をかけて完成させる。様々な素材でその素材の特徴をいかしたものを制作。作品展示のための展示計画、必要に応じ展示材料、備品の製作。
インテリア・空間デザイン科/インテリアデザイン科				930	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	フラワーデザイン科	1	デザインアプリケーション	60	グラフィックデザイナーの九島亮氏が担当する。デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	フラワーアレンジメントⅠ	90	フラワーショップを営み、フラワーアレンジメント教室で指導しているフローリスト増田博氏による授業。生花フローリストとして必要な知識や技術を身に付けることができ、オリジナリティ豊かな作品を制作することができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	園芸Ⅰ	90	園芸店を営みグリーンアドバイザー・園芸ソムリエの資格を持つ設楽和男及び、フラワーサロンと小規模ディサービスを運営している田島和子氏が担当する授業。四季の植物の育て方と用土、肥料など園芸基礎を学ぶ事によりお客様からの園芸相談や商品解説を時代に合った方法、言葉で解説でき実習作業により理解も深まるようになる。又、新しい園芸の楽しみ方の提案もできるようになる。また園芸福祉、園芸療法という言葉が社会に広まる中、知識を持っていることで社会に出ての自信になる。老人ホームでの実習体験を活かし、高齢化社会で活躍する人材になる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	接客マナー	30	ハーブとアロマのお店を営み、カラーイメージアナリスト、アロマセラピスト他、数多くの資格を持つ森野裕子氏が担当する授業。フラワーショップの販売員としての基礎知識を習得できる。授業を通じてコミュニケーションスキルを向上する。人前でも臆することなく自信を持って堂々と話ができるようになる。美しい立ち居振る舞いができる。正しいかつぜつ、正しい敬語を使い、好印象を与える接客ができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	フラワービジネス論	60	園芸店を営みグリーンアドバイザー・園芸ソムリエの資格を持つ設楽和男が担当する授業。フラワービジネスの基本知識の習得。産地生産、市場流通、経営、マーケティングの基礎的な知識を身につけることができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	ショップマネジメントⅠ	30	公認会計士の資格を持つ松本真由美氏が担当する授業。店舗運営に必要な売上・仕入と在庫、利益等、計数管理に関する基本知識を習得する
文化・教養	フラワーデザイン科	1	キャリアプランⅠ	60	NPO法人 日本プロフェッショナル・キャリア・カウンセラー協会会員の太田稔子氏が実施する授業。コミュニケーション能力を高め、社会人としての基本的マナーを身につけ、自分らしさの発見とスキルアップし、就職に必要な提出書類作成方法を学ぶことができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	ブライダルコーディネーター	60	全日本ブライダル協会認定講師 山本知子氏、全日本ブライダル協会認定講師(株)ブライダルハウスの宇佐美晴美氏が担当する授業。ブライダル業界において基本的な知識を学習し、全日本ブライダル協会ブライダルフラワープランナーの資格取得を目指す。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	産学連携プロジェクトⅠ	30	フラワーサロンと小規模ディサービスを運営している田島和子氏が担当。商品開発やイベントなどを実際に手掛ける。社会の中でデザイン力を活かす。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	フラワーデザイン画Ⅱ	30	アイデアを人に伝える手段としての『描くこと』をより習慣化して体得する。アレンジメント・ブライダルなどの実践的な対象を描くことにより、プレゼンテーションなど仕事の上でも活用できる技術にしていく。また、卒業制作のデザインを考えながら自分に合った画材・用具を選択し、個々の表現方法をつくりあげていく。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	デザイン発想・造形基礎実技Ⅱ	30	1年次で学んだ基礎をもとに、より深く完成度の高い作品制作を目指す。学内に制作展示をする『造形と花』では、プレゼンテーションも含めた実習を行う。また、作品の撮影や卒業制作のデザイン・スケールモデルの制作にも取り組む。多くの素材や他の作品に触れる機会により、素材の扱い方や表現方法の幅を広げていく。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	デザインアプリケーションⅡ	30	基本操作習得の基礎から、オリジナルフラワーショップのロゴタイプ、販促物などをPCでデザインできる応用力までを学ぶ。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	フラワーアレンジメントⅡ	120	フラワーアレンジメントⅠで学んだ基礎を踏まえ、フローリストとして必要な技術や感性を向上させる。生花だけではなく、造形と組み合わせることで、表現の幅を広げる。模擬ブライダル実習では、テーマに合わせた、会場フラワープランの提案、制作を行う。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	園芸Ⅱ	60	実店舗で実習する事で、店頭での対応、仕事内容が具体的に理解でき、即役立つことを学ぶ。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	ショップマネジメントⅡ	30	店舗運営において必要な売上・仕入・在庫・利益等に関する基本知識を、実習店舗の企画・運営・終了後の分析を通し、実践的に理解する
フラワーデザイン科 合計				810	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	CGデザイン科	1	デッサン基礎	120	「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。対象をよく観察し、テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学びます。
文化・教養	CGデザイン科	1	塑像	60	構築、構造、量、立体感、動勢を触覚で受け取り考察してCG制作に繋げるスキルを身に付ける事を目標とする。
文化・教養	CGデザイン科	1	3DCG I	240	3DCGソフトMayaの基本操作を習得し、作品制作ができる。テキストと各演習の進捗について講師に適切に報告・連絡・相談することができる。演習課題を提出期限までに提出し、何度も修正指示に対応して作品をより良いものにすることができることを目標とする。
文化・教養	CGデザイン科	1	デザインワーク I	60	デザインのアートワーク上での、キャラクター制作に関する基礎部分を学ぶ。動きの表現のための人体構造の知識の獲得と、線画表現に慣れること。クロッキーによる毎日の作画訓練の習慣づけを行う。反復練習を通じて「アウトライン」と「身体の縮尺」の描画能力を肌感覚で身につけることが目標。
文化・教養	CGデザイン科	1	キャラクターデザイン	30	キャラクターを用いた表現方法に関する基礎部分を学ぶ。キャラクターの個性と全身のフォルムのデザインの理解と実践を通じて素養を培う。適切な人体構造を踏まえた動作表現と感情演出の表現を獲得を目標とする。
CGデザイン科 合計				510	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
衛生	美容科	1	衛生管理 I	68	美容師は顧客と直接に接し「美しく生きる」という願いを叶える職業であり自己ばかりでなく従業員や顧客の健康にも留意しなければならないことから学生から美容師として必要な「衛生管理」の知識を修得する目的とする。美容師国家試験に合格するための必要な知識を取得する。
衛生	美容科	1	美容保健 I	68	皮膚・毛髪・人体の構造、機能に関する科学的また知識を美容技術と関連させながら学ぶ。 なぜ美容で人体の構造及び機能を関連させながら学ぶ必要があるのかを考察する。
衛生	美容科	1	化粧品化学	68	化粧品原料を主軸に美容師として必要な化粧品の「成分」「用途機能」「製品特性」等に関する知識を身に付ける。美容師の業務の中で常に扱う化粧品・医学部外品類を正しい使用目的で扱うことの重要性を学ぶ。
衛生	美容科	1	美容文化論 I	34	美容文化に関する知識を学び身に付け、来るべき時代の要請に応えられるデザイナーになることを目的とする。各時代における髪型・化粧・服装の変遷に関わる知識を身につける。
衛生	美容科	1	美容技術理論 I	100	美容の業務を安全かつ効果的に行うため、道具・器具・機械等の正しい取り扱いや、理論に基づいた施術法を学ぶ。国家試験の合格基準を満たす土台を築く。
衛生	美容科	1	美容実習 I	467	衛生的であり、安全な施術を効果的に行えるよう、美容の基礎技術を身につける。国家試験実技試験の土台を1年で築く。
衛生	美容科	1	美容総合実習 I	100	日本メイクアップ検定(3・2級)の合格を目指す。 メイクの基礎技術を身につけると共に色の知識や、トータルビューティーを学ぶ。
衛生	美容科	1	美容総合理論 I	34	トータルビューティーを学ぶことで、美容師に必要なトレンドを知ることや、センスを磨ききっかけの作り方を知識や、理論を通して、身につける。
衛生	美容科	1	修了制作	34	1年間の学びを活かし、それぞれの個性を表現する。
	美容科 合計			973	

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
衛生	ヘアメイク科	1	衛生管理 I	68	美容師は顧客と直接に接し「美しく生きる」という願いを叶える職業であり自己ばかりでなく従業員や顧客の健康にも留意しなければならないことから学生から美容師として必要な「衛生管理」の知識を修得する目的とする。美容師国家試験に合格するための必要な知識を取得する。
衛生	ヘアメイク科	1	美容保健 I	68	皮膚・毛髪・人体の構造、機能に関する科学的また知識を美容技術と関連させながら学ぶ。 なぜ美容で人体の構造及び機能を関連させながら学ぶ必要があるのかを考察する。
衛生	ヘアメイク科	1	化粧品化学	68	化粧品原料を主軸に美容師として必要な化粧品の「成分」「用途機能」「製品特性」等に関する知識を身に付ける。美容師の業務の中で常に扱う化粧品・医学部外品類を正しい使用目的で扱うことの重要性を学ぶ。
衛生	ヘアメイク科	1	美容文化論 I	34	美容文化に関する知識を学び身に付け、来るべき時代の要請に応えられるデザイナーになることを目的とする。各時代における髪型・化粧・服装の変遷に関わる知識を身につける。
衛生	ヘアメイク科	1	美容技術理論 I	100	美容の業務を安全かつ効果的に行うため、道具・器具・機械等の正しい取り扱いや、理論に基づいた施術法を学ぶ。国家試験の合格基準を満たす土台を築く。
衛生	ヘアメイク科	1	美容実習 I	467	衛生的であり、安全な施術を効果的に行えるよう、美容の基礎技術を身につける。国家試験実技試験の土台を1年で築く。
衛生	ヘアメイク科	1	美容総合実習 I	100	日本メイクアップ検定(3・2級)の合格を目指す。 メイクの基礎技術を身につけると共に色の知識や、トータルビューティーを学ぶ。
衛生	ヘアメイク科	1	美容総合理論 I	34	トータルビューティーを学ぶことで、美容師に必要なトレンドを知ることや、センスを磨ききっかけの作り方を知識や、理論を通して、身につける。
衛生	ヘアメイク科	1	修了制作	34	1年間の学びを活かし、それぞれの個性を表現する。
ヘアメイク科 合計				973	