

1年次入学対象の新カリキュラム

家具制作で技術・知識を学ぶインテリアプロダクトのスクーリングが開講

2026年
4月入学生から
スタート!

デザイン学科

通信教育部の卒業に必要な単位数は、下記の表を参考にしてください。

卒業要件単位数・費用等 (入学年次に関する詳細は学生募集要項P9～でご確認ください。)

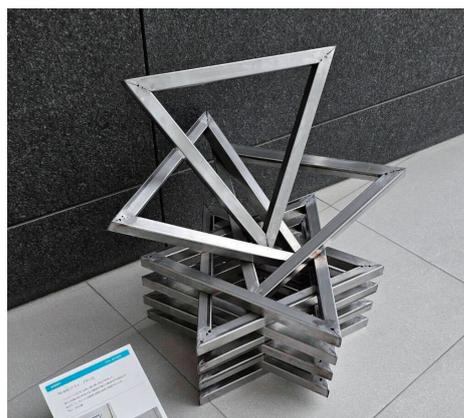
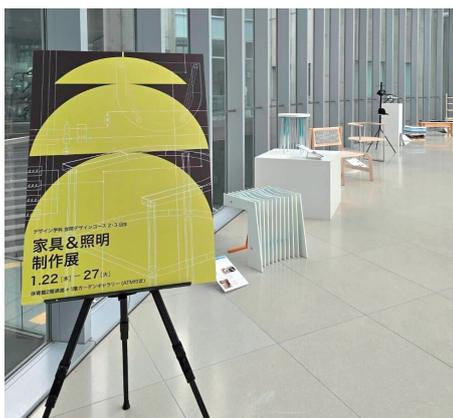
1年次入学の場合

総合教育科目 20単位 + 共通専門科目 8単位 + 専門科目 62単位以上 + 自由選択科目 34単位 = **124単位**
スクーリング 85日間
4年間 1,494,500円

デザイン学科

配当年次	必須区分	科目名	授業形態	概要	単位数		
					通信	面接	計
1年次	必須	ビジュアルデザイン論	講義	ビジュアルによるコミュニケーションデザインを理解するため、アルファベット・漢字・イラストレーションという3要素の役割を学ぶ。	4		4
		ビジュアルデザイン基礎実習Ⅰ	実習	既存商品デザインを分析し、自ら商品デザイン制作を行ないその後、広告媒体へと展開し基礎デザインを学ぶ。	2	2	4
		ビジュアルデザイン基礎実習Ⅱ	実習	対象を立体物として捉える視点や考え方を学び、奥行き・空間を具体的に表す手段などを実践。精密描写の力を身につける。	2	2	4
		ビジュアルデザイン基礎実習Ⅲ	実習	レタリングの基本理論と技術を修得することで、ビジュアルデザインに対する理解を深める。また、タイポグラフィの初歩についても学ぶ。	2	2	4
	選択	立体基礎	実習	立体基礎1はレリーフに取り組む。具体的なイメージを粘土で制作、そこから石膏に型取りし、仕上げていく。立体基礎2は抽象的な形を立体に表現する。抽象的な言葉や物事をどのように解釈するか、手を動かしながら考えていく。	4	2	6
		ビデオ映像制作論	講義	ビデオ映像の特性やその特性を生かした制作論を、現実との関係、言葉との関係、音楽との関係などの観点から、わかりやすく展開する。	4		4
		情報デザイン1	実習	MacOS、Photoshop、Illustratorの基本操作を学びながら、画像編集とデザイン作業に必要なデジタルの知識と技術を修得します。	2		2
		デジタルイラストレーション1	実習	イラストレーションはビジュアルコミュニケーションの一種です。当授業では、イラストレーションの制作を体験し、そこから言葉や文字を使わないビジュアルのみで行うコミュニケーションの方法や技法を修得します。	2		2

■概要については変更になる場合があります。



写真はイメージです。

配当 年次	必須 区分	科目名	授業 形態	概要	単位数		
					通信	面接	計
2 年次	必須	メディアデザイン論	講義	企業の販売促進におけるマーケティングコミュニケーションのためのデザインを、主にC.I.(コーポレートアイデンティティ)の観点から学ぶ。	4		4
		製図	演習	画法幾何学をもとにISO・JIS規格に即し三次元の形を平面上にいかにかに表現するかを学ぶ。製図用具の使い方を修得し、線の理解と練習を行う。		2	2
		ビジュアルデザイン実習I	実習	絵本等を題材としたイラストレーションの基礎実習。各種画材の使用方法から絵本制作・編集作業・製本を学ぶ。	2	2	4
		ビジュアルデザイン実習II	実習	人物イラストの基礎を学び、そこから広告やデザインの目的に合ったイラスト表現に進み、さらにオリジナリティ(個性)を意識した表現展開を学ぶ。	2	2	4
		ビジュアルデザイン実習III	実習	テーマにそって企画からネーミング開発、キーワード設定、ロゴタイプデザイン、SPツールデザイン、ポスターなどの広告制作までトータルに学びます。考える力を養い、表現する力を鍛えます。	2	2	4
	選択	情報デザイン2	実習	Photoshop、Illustratorの応用・活用方法を学びながら、印刷・Web媒体に必要な知識と技術の修得を目指し、発想を形にできる力、効率よく作業できる技術を身につけ、作品のクオリティアップに繋がります。	2	2	4
		デジタルイラストレーション2	実習	当授業では、イラストレーション作品の制作を通じて、個性の育成・獲得またビジュアルコミュニケーションを実現する為の表現力・描写力・伝達力といった具体的な技術力を修得します		2	2
		インテリアプロダクト演習1	演習	材料(合板など)をある程度限定した上で、イメージしたインテリアの中で使用が想定されるスツールなどの家具を制作する。		2	2
		インテリアプロダクト演習2	演習	材料(スチールなど)をある程度限定した上で、イメージしたインテリアの中で使用が想定されるテーブルスタンドなどの照明を制作する。		2	2
		インテリアプロダクト演習3	演習	3Dプリンターやレーザー加工機によるオリジナルのミニチュア家具を制作する。		2	2
3 年次	必須	マーケティング論	講義	消費者が自分の生活に新しい感動を発見できるよう、商品デザインからパッケージ、広告デザインなど幅広い情報のデザインについて学ぶ。	4		4
		ビジュアルデザイン演習I	演習	マーケティングコミュニケーションにおけるデザインの役割を理解するために、業態開発の試みからビジュアルアイデンティティ計画を立案し制作する。	2	2	4
		ビジュアルデザイン実習IV	実習	コンピュータソフトを使用したデザイン作業の方法や、デジタルコンテンツの特性・作成方法などについて学び、習熟をめざす。	2	2	4
		ビジュアルデザイン実習V	実習	パッケージデザインの幅広い概念や領域について学ぶ。主に商品パッケージを中心に、立体的なデザインと制作プロセスを理解していく。	2	2	4
		アドバタイジング	講義	伝えるデザインの典型として広告(アドバタイジング)を学習。手を動かしアイデアを練る将来の制作活動へのインテリジェンスを鍛える。	4		4
4 年次	必須	ビジュアルデザイン演習II	演習	[広告の流し手][受け手][広告する対象][手段である媒体][広告の目的]という、5つの要素について深く理解し、広告制作の実践作業へと進む。	2	2	4
		卒業制作	卒業	通信教育で得た専門科目の知識と技術をもとに、学業の集大成となる作品をめざす。		4	4
	単位数 計					46	42

■概要については変更になる場合があります。