

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設置認可年月日	校長名		所在地			
中国デザイン専門学校		1977/3/18	長船 圭二		〒 700-0842 (住所) 岡山県岡山市北区船頭町12番地 (電話) 086-225-0791			
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地			
学校法人第一平田学園		1977/3/18	平田 真一		〒 700-0842 (住所) 岡山県岡山市北区船頭町12番地 (電話) 086-225-0791			
分野	認定課程名	認定学科名	専任士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
文化・教養	造形専門課程	ビジュアルデザイン科	平成21(2009)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	本校のビジュアルデザイン科は、教育基本法及び学校教育法の趣旨にのっとり、ビジュアルデザイン(広告、印刷、WEB等)に関する専門的学術を教授し、その技術を修得させると共に、教養を高め、広く社会に貢献できる人物の育成を目的とし、あわせて地方文化の向上に寄与しようとするものである。また、ビジュアルデザイン分野の職業に就く為に必要な実践的かつ専門的な能力を、本校独自の産学協同事業やインターンシップ等を企業等の連携を通じて育成することを目的とする。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	3年制で卒業し、広告、印刷、出版、アニメーション、マンガ制作の分野で活躍できる人材を育成するため、デザインの基礎科目から応用実践まで、各専攻に合わせたカリキュラムを構成しており、色彩士検定(カラーマスター)、I But(Internet Basic User Test)、レタリング技能検定、Illustratorクリエイター能力検定、Photoshopクリエイター能力検定の取得を目指す。							
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	105 単位	9 単位	208 単位	31 単位	単位	単位
	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率				
90 人	105 人	0 人	0 %	3 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		21 人					
	■就職希望者数(D)		20 人					
	■就職者数(E)		17 人					
	■地元就職者数(F)		17 人					
	■就職率(E/D)		85 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		94 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		81 %					
	■進学者数		0 人					
	■その他							
	(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等		ビジュアルデザイン(広告、印刷、WEB等)業界 企業名、株式会社コーセイカン、有限会社バサラ、イトウゴフク、研精堂印刷株式会社						
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載			無				
評価団体:				受審年月:	評価結果を掲載したホームページURL			
当該学科のホームページURL	https://www.cdc-de.ac.jp/department/fashioncreative/							
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数		0 単位時間					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位時間						
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間						
うち必修授業時数		単位時間						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位時間						
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間						
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間						
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(B: 単位数による算定)							
	総単位数		316 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		21 単位						
うち企業等と連携した演習の単位数		15 単位						
うち必修単位数		60 単位						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		15 単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		1 単位						
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		2 人					
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2 人					
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0 人					
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0 人					
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		1 人					
	計		5 人					
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		4 人						

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

職業実践専門課程の基本方針である、「高等学校における教育の基礎の上に、深く専門的な程度において専修学校の教育を施すにふさわしい授業科目を開設しなければならない。」を基に教育課程を編成する。

授業内容は、企業等の要請を十分に活かしつつ職業に必要な実践的かつ専門的な能力を学生一人一人が身につけるため、学内での演習実習に加え、アパレル関連企業等と多く関わる内容とする。主な就職先であるアパレル業界における人材の専門性に関する動向や、地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを把握し教育内容へ落とし込むため、教育編成委員や実習先企業等へのヒアリングやアンケート等を定期的実施し教育課程の改善を行う。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は校長の下に組織され、委員会を経て当校のカリキュラム編成及び授業内容に対する意見を検討する。

委員会で出た意見はカリキュラム会議にて審議され、校長の許可を経て審議された内容を授業カリキュラムに反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
岡野 英美	特定非営利活動法人 ENNOVA OKAYAMA	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
守屋 謙太郎	株式会社ケイズ・ユニット 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
藤森 英樹	Pattern Studio SYNERGY 代表	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
丹羽 雅人	株式会社丹羽建築設計事務所 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
藤原 敏嗣	famo.DESIGN STUDIO 代表	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
森 大起	VICICA 代表	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
滝澤 宏行	ビジネスセンター岡山株式会社 事業本部副本部長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
長船 圭二	中国デザイン専門学校 校長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(6～8月、1～2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月7日 11:10～12:40

第2回 令和6年1月17日 11:00～12:00 予定

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

技術のデジタル化が進み、アパレル分野でもAIを使ったコーディネートやフィッティングが商業的に行われている。学校現場でも積極的にデジタル技術の習得を図ることが必要。

(活用)社会で利用されているデジタル技術の学習を授業に取り入れることは早急な実施が求められるため、ソフトウェアなど専用設備を導入し、カリキュラム改定を行うこととした。外部講師や企業の意見・情報を収集した上、導入する新設備を選定し、翌年度以降の授業へ展開することとした。またこれまで実施していた科目については、デジタル技術関連授業が増える代わりに減らす必要もあり、実施しない内容は企業からの意見も取り入れながら同時に精査を行いカリキュラム改定を行う。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

企業等と本校の連携によるインターンシップや、本校独自の企業等より業務委託を受け授業内で取り組む制度「DETC(デッチ)」を通じ、学生にデザイン・ファッション分野企業の現場及び業務を経験させ、学内授業では得ることが困難な実践的で幅広い見識と実社会への適応性を身につけさせることを目的とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

本校2年次にデザイン・ファッション分野企業等におけるインターンシップを実施。また、企業等からの業務委託を受け制作を行う「DETC(デッチ)」では、次に定める項目のいずれかを授業内実習として実施している。

- (1)コンペティション形式業務委託
- (2)現場実習形式業務委託
- (3)依頼制作形式業務委託
- (4)その他、協議のうえ別途合意した業務委託

上記を組織的に授業に落とし込み、担当教員が窓口となり企業等担当者と連絡調整を行い、その他企業との打ち合わせ等は学生の自主性を重んじ単独で実施する。

制作後は企業担当者より評価票様式により成果の評価があり、その評価内容を担当教員より反省点・改善点をふまえて学生へフィードバックし、成績を評価する。また、学科・学校全体の教育の質の確保・向上のため、参考材料として学校へ報告

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
職業実習	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	夏期期間の7月～8月にかけて、例年インターンシップ実習に取り組む。実習期間は5日～10日前後を設定。企業評価を受ける事を目的とする。	株式会社アドボックスフォトグラフィ/ペンギンファクトリー/株式会社スィッチ/デザインシータ

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

関連分野における先進的な知識・技能等を修得するために「教職員研修規定」を定め、教職員の研修等に組織的・継続的に取り組む。研修は専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修と、授業及び学生に対する指導力等を修得・向上するための研修を主な内容とする。
年度始めに教職員全員が研修年間計画を作成提出する他、必要により所属長の命令によって研修を指示する場合も研修費用は学校が一部補助し全体のレベルアップに努める。

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名: 2023年度PM検定2級指導対応 ジャケット製図およびパターン研修
連携企業等: パターンスタジオシナジー

期間: 2023年5月20日
対象: 教員

内容: パターンメイキング検定2級の指導スキルをレベルアップする研修。同時に3D CADを使用してのシュミレーション、レクチャーを実施。

研修名: Web業界研修会
連携企業等: 岡山webクリエイターズ

期間: 2023年6月10日
対象: 教員

内容: webの知識またデザインについての技能を高めるとともに業界の人脈を広げる機会となる研修

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 専修学校新任教員研修
連携企業等: 岡山県専修学校各種学校振興会

期間: 2023年8月2日～8月4日、8月7日～9日
対象: 新採用教員

内容: 新採用教員を対象に、専修学校教員にとって必要な基礎的知識の習得を目的に、教職科目を中心とした講義・演習を行う研修。

研修名: 新任指導力研修
連携企業等: 職業教育・キャリア教育財団

期間: 2023年8月9日～8月10日
対象: 教員

内容: 中堅的立場の教員がメンターとして新任を支援する技法を身に付ける研修。

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	2025年SS展示会視察研修	連携企業等:	株式会社アンジェロ・ジャパン
期間:	2024年9月4日	対象:	教員
内容	各デザイナー陣による最新ファッションの知識を得ることでファッション販売に関する指導力の向上を図る研修。		

研修名:	Maya 初級トレーニング 3日目コース	連携企業等:	株式会社Too
期間:	2024年9月27日	対象:	教員
内容	本格的なビジュアルエフェクトを作成する専用ソフトの操作方法を身に付け、担当科目の指導に生かす研修。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	学校における産業医とは	連携企業等:	株式会社岡山メディカルパートナー
期間:	2024年4月1日	対象:	教職員
内容	産業医として活躍する現役医師による制度解説、学校現場での産業医の役割について説明		

研修名:	JASSO奨学金勉強会	連携企業等:	日本学生支援機構
期間:	2024年7月1日	対象:	教職員
内容	スカラシップ・アドバイザーによる学生支援制度解説、申請から返還までの流れについて説明		

研修名:	教職員のキャリアデザインワークショップ	連携企業等:	職業教育・キャリア教育財団
期間:	2024年7月31日～8月2日	対象:	教職員
内容	自らのキャリアパスを考え組織の中での教員としての将来設計を行うことで学校と教員の成長を図る		

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

各専攻分野企業等から委員が参画した学校関係者評価委員を設置する。特に企業等との密接な連携による取り組みを重要と考え、学校評価を通じた組織的・継続的な教育活等の改善を基本方針とする。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	1-1 理念・目的・育成人材像は定められているか 1-2 学校の特色はなにか 1-3 学校の将来構想を抱いているか
(2) 学校運営	2-4 運営方針は定められているか 2-5 事業計画は定められているか 2-5 事業計画は定められているか 2-6 運営組織や意思決定機能は、効率的なものになっているか 2-7 人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか 2-8 意思決定システムは確立されているか 2-9 情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	3-10 各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向付けられているか 3-11 各学科の教育目標、育成人材像を構成する知識、技術、人間性等は、業界の人材ニーズレベルに照らして、また学科の教育期間を勘案して、達成することが可能なレベルとして、明確に定められているか 3-12 カリキュラムは体系的に編成されているか 3-13 学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか 3-14 授業評価の実施・評価体制はあるか 3-15 育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか 3-16 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか 3-17 資格取得の指導体制はあるか 3-18 キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか
(4) 学修成果	4-19 就職率(卒業生就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか 4-20 資格取得に関する目標を達成したか 4-21 退学率の低減に関する目標を達成したか 4-22 卒業生・在校生は社会で活躍し、評価を得ているか
(5) 学生支援	5-23 就職・進学指導に関する体制は整備され、有効に機能しているか 5-24 学生相談に関する体制は整備され、有効に機能しているか 5-25 学生の経済的側面に対する支援が全体的に整備され、有効に機能しているか 5-26 学生の健康管理を担う組織体制があり、有効に機能しているか 5-27 課外活動に対する支援体制は整備され、有効に機能しているか 5-28 学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか 5-29 保護者と適切に連携しているか 5-30 卒業生への支援体制はあるか
(6) 教育環境	6-31 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応出来るよう整備されているか 6-32 学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか 6-33 防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	7-34 学生募集活動は適正に行われているか 7-35 就職実績、資格取得実績、卒業生の活躍の教育成果は、学生募集に貢献したか 7-36 入学選考は、適正かつ公平な基準に基づき行われているか 7-37 学納金は妥当なものとなっているか

(8)財務	8-38 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 8-39 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 8-40 財務について会計監査が適正に行われているか 8-41 財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	9-42 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか 9-43 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか 9-44 自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか 9-45 自己点検・自己評価結果の公開はしているか
(10)社会貢献・地域貢献	10-46 教育資源を活かした社会貢献 10-47 ボランティア活動の支援
(11)国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

学校関係者者の評価結果や改善方策等の内、特に企業等から参画した委員の意見については、学科の「カリキュラムや授業等の作成・見直し等」「産学官連携によるインターンシップ、実習等」「教職員の研修等」の教育活動やその他「教育理念・目的・育成人材像」「学生支援」等、学校運営の改善等に活かせるよう意見を検討し、改善に取り組んでいる。
学生数を増やすため、デザインに関する関心が高まっている今、地域おこしブランディングと学校プログラムが関わる取り組みが役立つのではないかと外部委員より意見があり、例年県や市など公的機関が主催するイベントと関わっているため、実施取組についてSNS等を利用し外部へ発信するなど宣伝力強化を行うこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
守屋 謙太郎	株式会社ケイズ・ユニット 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
藤森 英樹	Pattern Studio SYNERGY 代表	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
丹羽 雅人	株式会社丹羽建築設計事務所 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
藤原 敏嗣	famo.DESIGN STUDIO 代表	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業等委員
近藤 和	中国デザイン専門学校 教育助成会 会長	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	PTA
藤若 典弘	有限会社ヴィジョンイメージファクトリー 代表取締役	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.cdc-de.ac.jp/info/release/>

公表時期: 2024年6月30日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校の学生がどのようなカリキュラムを通じて知識・技術・技能を修得しているのか、また、質の高い教育プログラムを提供するために、学校としてどのような工夫・改善に取り組んでいるか等を具体的な教育情報を分かりやすく公表し、本校の特色ある教育活動を積極的に発信する。さらに、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校教育の質の確保・向上を図る。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	<ul style="list-style-type: none"> ●学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ●校長名、所在地、連絡先等 ●学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ●入学者に関する受入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ●カリキュラム(科目配当表(科目編成・授業時間数)、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画) ●進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ●学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ●資格取得、検定試験合格等の実績 ●卒業者数、卒業後の進路(進学者数・主な進学先、就職者数・主な就職先)
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> ●教職員数(職名別) ●教職員の組織、教員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ●キャリア教育への取組状況 ●実習・実技等の取組状況 ●就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ●学校行事への取組状況 ●課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ●学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ●学生納付金の取扱い(金額、納入時期等) ●活用できる経済的支援措置の内容等(奨学金、授業料減免等の案内等)
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ●貸借対照表、収支計算書
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ●自己評価・学校関係者評価の結果 ●評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.cdc-de.ac.jp/info/release/>

公表時期: 2024年6月30日

授業科目等の概要

(造形専門課程 ビジュアルデザイン科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			体育実習	夏期に3日間の集中講座を行う。履修者はバドミントン、テニス、アクティビティから選択する。どの科目も基礎的なフォームから学び、初級、中級、上級コースで自分にあったレベルの技術を習得する。	1	34	1			○		○	○		
2	○			キャリア基礎	学校生活を円滑に送れるようにルールやシステムの理解を促すとともに、社会人基礎力について学ぶ。また自己理解・他社理解を行い、学校生活での目標設定を定める。	1前	17	1	○			○		○		
3	○			デザイン概論・コンセプト基礎	テキスト「クリエイティブ・アイデアのヒミツとヒケツ」を使って講義をおこなう。その他制作プロセスを知るためのデザイン制作も行う。	1前	17	1	○			○		○		
4	○			キャリアデザイン	講義、ディスカッション、グループワークを通じ専門学校で学ぶ意義、目的を再確認し、自分のキャリア形成について考える。	1後	17	1	○			○		○		
5	○			色彩演習	各テーマを深く追求する習慣を身につけ、自分なりの表現で各課題に課せられた条件を理解した上での完成度の高い作品を制作する。	1後	51	3		○		○			○	
6	○			色彩士検定3級	色彩において、必要に応じ、正確に色彩について理解し提案できる能力を身に付ける。色彩士検定3級合格を目指す。	1前	17	1	○			○		○		
7	○			色彩士検定2級	色彩において、必要に応じ、正確に色彩について理解し提案できる能力を身に付ける。色彩士検定2級合格を目指す。	1後	17	1	○			○		○		
8	○			ベーシックデザイン（演習）	①パソコンを使った進級制作プレゼンテーションボード制作。 ②企業連携・協同事業実習の為に、グループでキャラクターデザインコンペ活動をおこなう。 ③アクリルガッシュによるタイポグラフィ課題の制作。	1後	34	2		○		○		○		
9	○			ベーシックデザイン（クローッキー）	15分単位で学生にモデルになってもらってクローッキーをする。授業ごとにポーズを変えたり、アイテムを持ったりして、様々なポーズを描く。重心、バランス、骨格など描く上で必要な要素を学ぶ。	1前	34	2		○		○		○		
10	○			ベーシックデザイン（デッサン）	鉛筆デッサンを中心に、指定されたモチーフを紙に描く。	1前	34	2		○		○			○	
11	○			ベーシックデザイン（描写）	鉛筆による描写（持ち方、消し具の使い方、ハッチング等）。模写・基礎形態（楕円、立方体、球体等）を授業ごとに対象を変えて描写する。	1後	34	2		○		○			○	
12	○			ベーシックデザイン（色彩）	テキストを用いて各单元ごとにプリントを通じて知識を身につけていくとともに、一单元、一課題で理解を深めていく。	1前	34	2		○		○		○		

13	○		ベーシックデザイン（平面）	主にアクリルガッシュを用いた表現で、様々なテーマ・課題条件の平面構成課題に取り組む。配色、サイズ、位置、リズム、規則、不規則、方向性、数、コントラスト、メリハリ、インパクト、スペース、図と地、バランス、統一感、グリッド、デフォルメ、奥行き、イメージ、発想、シズル感、オリジナリティ、などの視点を通じて構成する。	1前	34	2		○	○	○							
14	○		ベーシックデザイン（立体）	立体物を平面に表現する為の図面の理解。4つの課題で紙の「折り」「断裁」「強度」など、実制作を通して体感し紙素材を理解する。	1前	34	2		○	○	○							
15	○		レタリング	・レタリングの基本的な知識を学ぶ。 ・手作業で基本的な書体（明朝体・ゴシック体・ひらがな・ローマ体・サンセリフ体）の拡大視写をし、レタリング技法を学ぶ。 ・効果的な文字の演出方法を実技を通じて学ぶ。	1前	34	2		○	○	○							
16		○	夏期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	1前	17	2			○	○							○
17		○	冬期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	1後	17	1			○	○							○
18	○		広告入門	・市場リサーチ→社会の動きに敏感になる。 ・様々な広告戦略の把握・様々な広告表現の把握 ・広告の企画→市場リサーチ・戦略を踏まえたデザイン提案 上記についてレポートや戦略シート、デザインを作成する。	1前	34	2		○	○	○							
19	○		Mac入門(2期)	Adobe Illustratorの基本操作を習得し、キャラクター制作を通して本アプリケーションの特徴であるベジェ曲線（ベクターデータ）の特性の理解と習得を行う。さらに、テキストの編集やイラストを用いての印刷物の作成、出力を目指す。	1前	34	2		○	○	○							
20	○		Mac演習	Adobe Photoshopの基本操作とデジタル画像の基本知識を習得する。Illustratorとの連携による、より高度なグラフィックデザインや、表現活動を行う技能の習得を目指し、この制作を通して、基本的なDTPへの理解を深める。	1後	51	3		○	○	○							
21		○	VD入門	アイデアスケッチを重視した、手作業でのカンパ制作。 様々な目的の印刷媒体制作を通じて、基本的なレイアウトと表現方法を修得する。	1後	34	2		○	○	○							
22		○	イラストレーション入門	画材別イラストの制作を行いながら一人一人の可能性を追求していく。	1後	34	2		○	○	○							
23		○	キャラクター入門	各制作シートにあわせて設定を考え、各種キャラクターを制作する。	1後	34	2		○	○	○							
24		○	アニメ・マンガ入門	Gペン、丸ペンなど漫画で頻繁に使用する道具を使った作画訓練。漫画の下書きの下書きであるネーム制作まで行う。又、原画・動画の基礎基本を学ぶ。	1後	51	3		○	○	○							

25	○		ライフデザイン①	協調性やチームワークを身につけるためにライフデザイン合同企画を行う。進路や年間目標などを確認するため個人面談や目標シート作成を行う。 企業連携・協同事業実習としてライトアップ企画やロゴデザインなど校内外での活動をおこなう。	1前	119	1			○	○	○	○	
26	○		ライフデザイン②	・進路や年間目標などを確認するため個人面談を行う。 ・総合的なデザイン能力向上を目指し、進級制作作品の計画/制作を行う。 ・デザインスキル向上のためコンペ制作を行う。	1後	34	1			○	○	○	○	
27	○		進級制作 I	・スケッチブックやケント紙、模造紙を使ったコンセプトメイキング、デザインラフの制作 ・パソコンを使ってプレゼンテーションボードの制作 ・アクリル絵具を用いてB1サイズのポスター制作 ・コミュニケーション力向上を目的としたプレゼンテーション発表	1後	153	3			○	○	○		
28		○	情報デザイン検定	情報デザインの基本要素「考え方」、「分析力」、「論理力」、「表現力」、「提案力」をJ検 情報デザイン試験公式テキスト「新試験対応版 J検情報デザイン完全対策公式テキスト」を使って学習する。J検 情報デザイン試験の過去問題を解きながら試験対策をする。	2前	17	1	○			○	○		
29	○		ビジネスマナー/インターンシップ	ビジネス能力検定3級のテキストを使用。座学に加えロールプレイング、実技練習、ディスカッションを行う。自己発見シートを作成し、履歴書の書き方を練習する。面接練習はグループに分かれて行い、試験官と受験者の両方を体験する。新聞やインターネットの情報を読みながらビジネス用語に触れる。	2前	17	1	○			○		○	○
30	○		キャリアゼミ	ビジネスマナー、面接練習、就職書類作成を学ぶ。また自己理解 企業研究を行い就職活動に役立てる。	2前	34	2	○			○		○	○
31		○	夏期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	2前	17	1			○	○		○	
32		○	冬期集中講座	通常授業にはない各専門分野に特化した授業内容を3日間の実習または講義形式で行う。	2後	17	1			○	○		○	
33		○	職業実習	夏期期間の7月～8月にかけて、例年インターンシップ実習に取り組む。企業実習を通じて、現場での実作業により確実なスキルアップを目指す。企業評価を受ける事を目的とする。	2	65	1			○	○		○	○
34		○	CG演習 I	テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Live2Dで動きをつける。	2前	51	3			○		○	○	
35		○	CG演習 II	Live2Dで動きをつけたキャラクターをもとに映像編集を行っていく。	2後	34	2			○		○	○	
36		○	VI計画 I	既製商品をつかって、各種販売促進ツールを制作する。ツールとしては基本的なポスターやPOPを中心に制作する。	2前	51	3			○		○	○	

37		○	VI計画Ⅱ	身近な存在であるスーパーマーケットのVIを制作する。建物・内装については既存のものをつかい、SPツールの制作を行う。	2後	51	3		○	○	○								
38		○	WebデザインⅠ	①HTMLによるページ構造 ②CSSによるページ装飾 ③Web制作のためのグラフィックパーツの制作	2前	51	3		○	○	○								
39		○	WebデザインⅡ	①HTMLによるページ構造 ②CSSによるページ装飾 ③Web制作のためのグラフィックパーツとページのデザイン	2後	51	3		○	○	○								
40		○	アニメ・動画制作Ⅰ	動画制作（走り、歩き、ふり向きなど）、アニメーションで通用する線のひき方の練習	2前	34	2		○	○	○								
41		○	アニメ・動画制作Ⅱ	絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザイン	2後	34	2		○	○	○								
42		○	イラストレーション技法Ⅰ	仕事としてイラストレーションを制作するために必要な人物の描き分けや、構図、色彩の重要性を学ぶ。	2前	51	3		○	○	○								
43		○	イラストレーション技法Ⅱ	各媒体を想定し、実際のイラストレーション制作の現場での制作行程 アイデア出し、ラフの制作、ラフチェック、仕上げ、入稿までの順を追い、仕事に合致した制作プロセスを学ぶ。	2後	51	3		○	○	○								
44	○		印刷DTP入門	印刷が現場で使われているAdobe社ソフトを使って印刷媒体を制作する。印刷に関する基礎知識を身につける。	2前	34	2		○	○	○								
45		○	印刷DTP基礎Ⅰ	IllustratorとPhotoshopを使いトレース技法、素材制作 クライアントを想定したレイアウトを学ぶ。	2後	34	2		○	○	○								
46		○	映像制作Ⅰ	カメラなど機材の基本的操作法を学ぶ。グループ制作を通して個の役割を理解する。基本的な専門用語の理解。実写イメージのアニメ、コミックへの応用。	2後	51	3		○	○	○								
47		○	エディトリアル演習Ⅰ	既存の雑誌や誌面を参考に、Illustratorを使ってレイアウト・文字組み・タイトルの見せかたなどの知識や技術を実践形式で学ぶ。課題提出時にはプレゼンテーションを行い「伝える力」を身につける。	2前	51	3		○	○	○								
48		○	エディトリアル演習Ⅱ	既存の雑誌や誌面を参考に、Illustratorを使ってレイアウト・文字組み・タイトルの見せかたなどの知識や技術を実践形式で学ぶ。課題提出時にはプレゼンテーションを行い「伝える力」を身につける。	2後	51	3		○	○	○								
49		○	企画書デザインⅠ	アイデアから商品企画にするまでのプロセスと手法を学び、様々な企画への応用力へとつなげる。また、より良く相手に伝え、理解してもらう表現とプレゼンテーションを学習する。ビジネスプロデュースコンペティションへの参加。	2後	51	3		○	○	○								
50		○	キャラクター研究Ⅰ	既製商品をモチーフにキャラクターデザインを行い、イラストレーターとフォトショップで仕上げ制作を行う。	2前	34	2		○	○	○								

51	○	キャラクター研究Ⅱ	自然物（主に野菜、虫等）からモチーフを選択し、イラスト、写真から発泡スチロール、粘度を使って立体化する。立体化後、オリジナルデザインのペイントをする。	2後	34	2	○	○	○										
52	○	広告イラストレーションⅠ	説明イラストを制作することで、伝わるイラストの描き方を学ぶ。また、食品イラストを描いてメニューの制作を行う。	2前	51	3	○	○	○										
53	○	広告イラストレーションⅡ	雑誌掲載用のイラストの制作 行程説明用のイラストの制作を通じて広告媒体のためのイラストを制作する。	2後	34	2	○	○	○										
54	○	スケッチ・ドローイングⅠ	様々なスケッチやドローイング演習を通じて画力 表現力を向上させる。	2前	34	2	○	○	○										
55	○	スケッチ・ドローイングⅡ	様々なスケッチやドローイング演習を通じて画力 表現力を向上させる。	2後	34	2	○	○	○										
56	○	ストーリー演習Ⅰ	起承転結 序破急など 物語構成の手法を演習を交え学ぶ。また、絵コンテ、ストーリーボードを作成する。	2後	34	2	○	○	○										
57	○	デジタルアニメーションⅠ	Flash、edge animeteを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	2前	34	2	○	○	○										
58	○	デジタルアニメーションⅡ	Flash、edge animeteを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	2後	34	2	○	○	○										
合計					122	科目	247.5 単位（単位時間）												

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 課程修了には、総計105単位以上を習得しなければならない。		1学年の学期区分	2期
履修方法： 学科目を履修した場合に審査を行い、合格した者に対して単位を認定する。		1学期の授業期間	17週

（留意事項）

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。