

(別紙様式4)

【キャリア形成促進プログラム認定後の公表様式】

令和7年10月1日※1
(前回公表年月日:令和6年7月1日)

キャリア形成促進プログラム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	昭和52年3月18日	長船圭二	〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町12 (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	昭和52年3月18日	平田眞一	〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町12 (電話) 086-225-0791				
正規課程/履修証明プログラム	分野	プログラムの名称		昼夜の別	開設年月日	生徒定員	修業年限・修業期間
正規課程	文化・教養	造形専門課程 社会人速成科		昼間	平成26年4月1日	10人	1年
開講時期	前期：4月1日～9月30日 後期：10月1日～3月31日				直近の修了者数※2	修了者のうち就職者数※2	修了者のうち就業者数※2
				1人	1人	1人	
プログラムの目的	社会人を対象にファッション・デザイン・建築・プロダクト分野の知識・技術の習得およびキャリア能力形成のための学習および指導を実施し、修了時に学修内容に基づく企業等へ就業できる人材を1年間で育成することを目的とする。						
認定年月日※3	平成31年1月17日						
対象とする職業の種類	(デザイン分野の職業に対応した各種デザイナー職) アパレルデザイナー・グラフィックデザイナー・WEBデザイナー・キャラクターデザイナー・プロダクトデザイナー・建築デザイナー・インテリアデザイナー等		身に付けることのできる能力	■身に付けられる知識、技術及び技能 (アパレル・ファッション業界対応技術) アパレルデザイン・アパレル企画・アパレル製図・アパレル縫製・アパレル流通等の知識と技術。 (ビジュアルデザイン業界対応技術) 広告デザイン・WEBデザイン・CGオペレーション・キャラクターデザイン・漫画制作等の知識と技術。 (建築・インテリア・プロダクトデザイン業界対応技術) 建築デザイン・模型・設計・CAD・インテリアコーディネート・木工・金工・セラミック加工等の知識と技術。 ■得られる能力 デザイン総合企画力・製作能力・オリジナルブランド展開能力			
カリキュラム内容	当学科では、フリーゼミ、情報デザイン検定によりデザイン業界についての基礎知識を修得するとともに、ドレス・コスチュームメーキング、アパレルCAD、印刷DTP基礎、VI演習、パッケージ演習、広告イラストレーション、プロダクト企画、プロダクト制作等においてデザインの企画から制作までを一連の流れで行うことにより、デザインに関する知識・技術を修得させる。その過程において、特にライフデザイン、ゼミ、インターンシップ、プロダクト展示Ⅰ、プロダクト販売Ⅰのような実践的な授業方法等を行うことにより、卒業後に業界でデザイナーとして即戦力となる能力を修得させる。						
総授業時数 又は単位数 ※4	3956時間	要件該当授業時数 又は単位数 ※4	3922時間	企業等連携 授業時数 又は単位数 ※4	744単位時間	要件該当授業時数 /総授業時数 ※4	99%
社会人が受講しやすい工夫	■社会人が受講しやすい工夫の内容 ・修業年限を1年(短期)とする ・学習レベル毎に多くの選択科目があり、自身の修学目標に合わせて組み合わせられる。 ・本校独自の奨学生制度採用者は入学金や学納金の一部給付を受けられる。 ・年2回の長期休暇中に集中講座を開講している。 ・キャリアサポーター認定教員が在籍し、就職相談や就職活動をサポートしている。 ■修了時に付与される資格等：有						
成績評価の基準・方法	1科目ごとシラバスに設定した試験・報告書・実習作品等による審査を期末に行い、合格者へ該当科目の修得を認め単位を与える。審査の受験資格として授業時数の3分の2以上の出席および全課題の提出を必要とする。			プログラム修了要件	期末試験にて全必修科目に合格し、かつ全履修科目35単位以上の単位を取得することを修了要件とする。		
当該プログラムホームページURL	https://cdc-de.ac.jp/department/advanced-class/						

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定プログラムにおいては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください。

2. 「直近の修了者数」、「修了者のうち就職者数」、「修了者のうち就業者数」(※2)

「直近の修了者数」、「修了者のうち就職者数」、「修了者のうち就業者数」の欄には、正規課程については公表年月日年度の前年度の実績人数を、履修証明プログラムについては公表年月日の時点において最後に修了者を出した直近の開講時期における実績人数を記入してください。各実績人数は、学校が把握している範囲での数字を記入してください。
「修了者のうち就職者数」の欄には、推薦プログラム修了後に推薦プログラムの対象とする職業に就職した受講者数を記入してください。
「修了者のうち継続在職者数」の欄には、推薦プログラム受講時に在職していた企業等に推薦プログラム修了時点において引き続き在職した受講者数を記入してください。

3. 認定年月日(※3)

キャリア形成促進プログラムとしての認定年月日を記入してください。初回認定の場合は空欄としてください。

4. 授業時数又は単位数の表記(※4)

推薦プログラムが正規課程で時間制の場合は単位時間数、正規課程で単位制の場合は単位数、履修証明プログラムの場合は時間数を記入してください。

1.「対象とする職業に関する企業、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

本校の社会人速成科は短期間で社会人を対象としたデザイン・ファッション分野の職業に必要な能力の修得を目指している。この目的・目標に応じて、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育成するために、デザイン・ファッション分野企業等の密接な連携により、実践的な職業教育の質の確保に組織的に取り組んでいる。また、学生の就職先の業界における人材の専門性に関する動向、国又は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、技能などを把握するため、教育課程編成委員会等の委員の所属先以外の企業等へのヒアリングやアンケート等も別途実施している。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

次年度以降のカリキュラム編成について、前年度12月までに検討・審議により、翌年度カリキュラムを確定させる。カリキュラム確定に際しては会議記録を残し、変更事項および変更理由を明確にする。
カリキュラム設定にあたっては、教育課程編成委員会により審議した事項を取り入れ、専修学校設置基準および関係法令等を満たしていることを確認後、確定させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年9月1日現在

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
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
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 兼 営業部部長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
岡野 英美	特定非営利活動法人 ENNOVA OKAYAMA 理事長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
長舩 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)	—
平田 真代	中国デザイン専門学校 総務課長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
花田 洋通	中国デザイン専門学校 教務課長・ビジュアルデザイン科長・基礎デザイン科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
宮本 真由美	中国デザイン専門学校 ファッションデザイン科長・ショッププロデュース科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
秋岡 昌彦	中国デザイン専門学校 インテリア・プロダクト科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
安原 加奈子	中国デザイン専門学校 ITデジタルクリエイター科長	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「—」を記載ください。)

①推薦プログラムが対象とする職業の属する業界全体の動向に関する知見を有する業界団体等の役職員

②推薦プログラムが対象とする職業に関連する学会や学術機関等の有識者

③推薦プログラムが対象とする職業に係る実務に関する知識、技術及び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2回(8月、1月)予定

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月5日 10:30～12:00

第2回 令和7年2月21日 13:30～15:00

(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

IT系(情報処理・プログラミング)、3DCAD(アパレルシュミレーター)のカリキュラムを見据えた設備導入、環境整備を導入。デジタルリテラシー教育の推進と新しい力を持った人材育成を進める。さらにグローバル人材の育成に向けた「アジア研修」「欧州研修」を実施し、文化や美術に触れる海外現地研修を行い、これからの多様化する職業に対応する人材育成を目指す。

2.「対象とする職業に関する企業等と連携して行う授業等その他の実践的な方法による授業等が、別の定めるところにより、総授業時数の一定割合以上を占めていること。」関係

(1)企業等と連携して行う授業における連携の基本方針

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からの業務委託「DETC(デッチ)」を通じ、本校の学生にデザイン・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)企業等と連携して行う授業における連携内容

デザイン分野企業等におけるインターンシップ(1週間程度)を実施。また、本校独自の企業等からの業務委託「DETC(デッチ)」では次に定める項目を業務として実施している。

デザイン・ファッション分野企業等からの業務委託形式。

(1)コンペティション形式業務

(2)現場実習形式業務

(3)依頼制作形式業務

(4)その他、協議のうえ別途合意した業務

それぞれ学科内で組織的にカリキュラムや授業に落とし込み、担当教員は企業等のやりとり等の窓口は行うが学生の自主性を重んじ打合せや訪問等学生単身で行動させる。

上記すべての学修成果として企業等に終了後評価票を記入いただき、その反省改善点をまとめ学生へのフィードバック及び「教育の質の確保・向上」に向けて参考としている。

(3)実践的な方法による授業のうち、企業等と連携して行う授業の具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ビジネスマン/インターンシップ	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。	株式会社創作屋・有限会社ビジョンイメージファクトリー・株式会社コーセイカン・株式会社ルート・アンド・アソシエイツ・アトリエSado株式会社
ゼミⅠ	それぞれ講師の専門性を活かした内容の実習授業を行う。ものづくりに対する視野や専門性を高める。企業連携・協同事業実習としてポスター制作などさまざまな活動をおこなう。	一般社団法人岡山県測量設計業協会
ゼミⅡ	それぞれ講師の専門性を活かした内容の実習授業を行う。ものづくりに対する視野や専門性を高める。企業連携・協同事業実習としてポスター制作などさまざまな活動をおこなう。	独立行政法人 高齢・障害・求職者雇用支援機構 岡山支部
ライフデザイン⑤	テーマ設定・コンセプト立案・作品制作を行う中で、企業連携事業としてPOPUP SHOP企画運営。	山陽SC開発株式会社
ライフデザイン⑥	スケジューリング・役割分担・各種制作を行う中で、企業連携事業として周年記念ファッションショー企画運営。	山陽SC開発株式会社

3.「企業等と連携して、教員に対し、対象とする職業に係る実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦プログラムの教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針

本校は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・継続的に取り組んでいる。(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)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バックアップし全体のレベルアップに努めている。

(2)研修等の実績

①推薦プログラムが対象とする職業に係る実務に関する研修等

研修名「Maya初級トレーニング」(連携企業等: 株式会社Too トレーニングセンター)
 期間 令和6年9月27日(金) 対象: 教員
 内容: 3DCGソフトウェアの理解と技術力向上を目的とした実践的トレーニング。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学校教職員セミナー」(連携企業等: 一般社団法人 全国専修学校教育研究会)
 期間 令和6年11月25日(月)・26日(火) 対象: 教職員
 内容: コミュニケーション・適正評価システムなどを理解し、職業教育の質を高める。

(3)研修等の計画

①推薦プログラムが対象とする職業に係る実務に関する研修等

研修名「岡山印刷工業組合「原研哉氏特別講演会」」(連携企業等: 岡山県印刷工業組合)
 期間 令和7年7月27日(日) 対象: 教職員
 内容: 広告・印刷・映像等のデザインのトレンド及びこれからのデザイナー育成のための知見を広げる。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学校教職員セミナー」(連携企業等: 一般社団法人 全国専修学校教育研究会)
 期間 令和7年12月10日(水)・12月11日 対象: 教職員
 内容: SD関連事例紹介セミナー PDCAサイクルの活用と進捗管理・評価・改善の仕組みを学ぶ。

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条の規定による評価を行い、その結果を公表していること。」「評価を行うに当たり、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

学校関係者等の評価結果や改善方策等のうち、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考え取り組んでいる。

(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	・教育理念(建学の精神)・目的・目標、育成人材像等が明文化されているか。職業教育機関として専修学校教育に必要とされる考え方や指針、内容等が盛り込まれているか ・社会や関連業界のニーズを踏まえた将来構想を描いているか
(2)学校運営	・運営方針は教育理念等に沿ったものになっているか ・事業計画を作成し、執行しているか ・運営組織や意思決定機関は効率的なものになっているか ・教員及び職員の能力評価・能力向上に向けた取組みを行っているか ・人事・給与に関する制度を確立しているか ・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	・教育理念、教育目的および育成人材像に沿った教育課程を編成・実施しているか ・各学科の教育目標、育成人材像に向けて、体系的なカリキュラム作成などの取組がなされているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格・免許取得のための指導体制があるか ・基礎的・汎用的能力(①人間関係形成・社会形成能力、②自己理解・自己管理能力、③課題対応能力、④キャリアプランニング能力)を身につけるための取組が実施されているか
(4)学修成果	・各学科の教育目標、育成人材像に向けてその達成への取り組みと評価がされているか ・就職率の向上が図られているか ・資格・免許取得率の向上が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか
(5)学生支援	・学生に対する修学支援に関する支援組織体制を整備し、学生が学修に専念し、安定した学生生活を送ることができるように図っているか ・就職・進学指導に関する支援体制は整備され、有効に機能しているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか。学生の健康を担う組織体制はあるか。生活環境支援体制を整備しているか ・退学率の低減が図られているか ・保証人との連携体制を構築しているか ・卒業生の動向を把握しているか。社会人のニーズを踏まえた教育環境を整備しているか
(6)教育環境	・施設、設備は教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・校外の実習、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 ・防災・安全管理に関する体制を整備しているか。防災訓練等を実施しているか
(7)学生の受入れ募集	・学生の受け入れ方針に基づき、公正かつ適切に学生募集および入学者選抜を行っているか。社会人入学生、留学生、障がい者等、多様な学生の受入れについて方針を明確にしているか ・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 ・学納金は妥当なものとなっているか
(8)財務	・学校の中長期的な財務基盤は安定しているといえるか ・予算及び収支計画は有効かつ妥当か。予算及び収支計画に基づき、適正に執行管理を行っているか ・財務について会計監査が適正におこなわれているか ・私立学校法に基づく財務情報公開体制を整備し、適切に運用しているか
(9)法令等の遵守	・法令、専修学校設置基準等を遵守し、適正な学校運営を行なっているか ・個人情報に関する規程を整備し、個人情報に対する対応を取っているか ・自己評価、学校関係者評価の実施体制を整備しているか ・各学科の教育目標、育成人材像に向けて自己点検・評価活動の実施体制を確立して改革・改善のためのシステムが構築されているか ・教育活動に関する情報公開を積極的に行っているか
(10)社会貢献・地域貢献	・社会貢献、地域貢献 ・ボランティア活動
(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

学校関係者等の評価結果や改善方策等のうち、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考え取り組んでいる。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
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)	企業委員
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)	企業委員
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)	企業委員
丹羽 雅人	株式会社丹羽建築設計事務所 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業委員
福田 未菜	有限会社ヴィジョンイメージファクトリー デザイナー	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	卒業生代表
塚田 尚美	教育助成会 会長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	保護者代表
平田 眞一	学校法人第一平田学園 理事長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	学園代表
平田 真代	学校法人第一平田学園 副理事長・中国デザイン専門学校 事務長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	学園代表
戸田 陽子	学校法人第一平田学園 法人事務局長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	学園代表
長船 圭二	中国デザイン専門学校 校長・広報課長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	学校代表
花田 洋通	中国デザイン専門学校 教務課長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	学校代表

(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://cdc-de.ac.jp/information/public-information/>

公表時期: 令和7年6月1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している。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・向上を図ることが重要と考えている。以上情報提供の基本方針として取り組んでいる。

(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	・確認申請書及び学校基本調査(設置者情報・学校基本調査・成績評価基準の情報等) ・事業計画書(年間計画・教育方針・その他諸活動に関する計画の情報等) ・学校関係者評価表(外部評価・課題解決及び改善結果報告・評価委員の情報等) ・年間計画目標シート(課別・学科別の年間運営計画の情報等)
(2) 各学科等の教育	・学園組織図(課程、学科情報・担当者の情報等) ・学校案内各種(カリキュラムプラン・学科別の特色・定員数・入試の情報等) ・カリキュラム及び年間授業計画書(カリキュラム表・シラバス・学生便覧・評価基準の情報等) ・進級・卒業要件(ディプロマポリシー・学生便覧・成績評価基準・卒業要件の情報等)
(3) 教職員	・教職員名簿(教職員数・教員の専門分野の情報等) ・学園組織図(教職員係担当の情報等) ・学校教職員研修基本計画(教職員に向けた研修計画指標の情報等)
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・インターンシップ受入企業情報・覚書・協定書(インターンシップの情報等) ・カリキュラム及び年間授業計画(実習及びインターンシップの情報等) ・産学連携計画書(GtoCSystem・産学連携事業紹介・企業アンケートの情報等)
(5) 様々な教育活動・教育環境	・年間学校行事一覧表(学校行事の取り組み状況の情報等) ・学生便覧(委員会・学友会役員・学生イベントの情報等) ・夏期冬期集中講座(全科対象の特別講座の情報等)
(6) 学生の生活支援	・学園組織図(キャリアセンター・就職支援組織の情報等) ・事業報告書(中途退学者・休学者・就職者・進学者の情報等) ・学生アンケート集計表(学生支援への取組状況・諸問題状況の情報等)
(7) 学生納付金・修学支援	・学校案内書類(学納金・納付時期・奨学金・教育ローン・就学支援新制度の情報等) ・第一平田学園特別奨学金制度(特別奨学金・授業料減免制度の情報等)
(8) 学校の財務	・事業報告書(学校財務全般の情報等) ・貸借対照表・収支計算表・監査報告書(学校財務全般の情報等)
(9) 学校評価	・学校自己点検評価一覧表(自己点検・学校関係者評価結果の情報等) ・学校自己点検評価総括(評価結果に対する改善対策の情報等)
(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()

<https://cdc-de.ac.jp/information/public-information/>

授業科目等の概要

分類			授業科目名	授業科目概要	授業時数/ 単位数		授業方法			実践的授業方法の種別			
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	企業連携	グループワーク	実務家授業	インターンシップ
		○	体育実習	3日間の実習を行う。履修者はバドミントン（またはテニス）を中心に、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。	34	1			○				
		○	情報デザイン検定	J検情報デザイン試験公式テキストを使用し、情報デザインの基本要素を学び、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。	17	1	○					○	
○			ビジネスマナー/インターンシップ	履歴書の書き方、電話対応、挨拶の仕方、面接対応。ビジネス能力検定3級取得に向けて試験対策。夏期期間の7月～8月にかけて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。	17	1	○			○			○
		○	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2日～3日間の実習または講義形式で学習する。	17	1			○			○	
		○	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学習する。	17	1	○		○			○	
		○	海外研修	約2週間かけてヨーロッパにて現地研修を行う。各自グループになり、スケジュールは全て学生が決めて自分達で行動する。参加者は事前にリサーチ、スケジュール作成などを作成する。	98	1			○	○	○	○	
○			ライフデザイン⑤	協調性やチームワークを身につける為にライフデザイン合同企画をおこなう。また、企業連携・協同実習事業・コンペ制作などもおこなう。全科共通科目名だが、FD/VD/IP学科・学年・クラス別にテーマや取り組む内容が違う。	119	1			○	○	○		
○			ライフデザイン⑥	協調性やチームワークを身につける為にライフデザイン合同企画をおこなう。また、企業連携・協同実習事業・コンペ制作などもおこなう。全科共通科目名だが、FD/VD/IP学科・学年・クラス別にテーマや取り組む内容が違う。	34	1			○	○	○		
○			パターンゼミⅠ	人体を用いて各部位の採寸方法を学んだ後、1/4縮尺原型と縮尺定規を使用し、シャツ（レディース、メンズ）、パンツなどを製図しダーツ位置やダーツ移動など学習する。	102	6		○				○	
○			パターンゼミⅢ	基本原型を使って着込み分・体に対するゆるみ分を考え、バランスの取れた基本シルエットの出し方を学び、基本的な衿の考え方、二枚袖の考え方を足していき色々なジャケットの製図を学習する。	51	3		○				○	
○			パターンゼミⅣ	パターンメイキング技術を高めるとともに、袖や衿、パンツなど様々なデザインの製図を学習する。またパターンをより理解を深める為この縮尺製図をもとにCADと連動し学習する。	34	2		○				○	
		○	工業パターンⅠ	PM検定まではガイドブックの内容の理解を深めていく。合わせてテーラードジャケット（総裏付き）のファーストパターンを手作業で生地厚み分、内回り・外回りを加味した量産用工業パターンを学習する。	51	3		○				○	
○			デニムジーンズゼミⅠ	県内のデニム・ジーンズ、カジュアルウェアを取り扱う企業にて実習。実践的に縫製や製品作りを学習する。	68	2			○	○		○	
○			デニムジーンズゼミⅡ	オリジナルブランドの中でのアパレル企画から製造までを学習する。同じ製品を数着縫うことで量産するときの効率を考えながら縫製する。	68	2			○	○		○	
○			ドレス・コスチュームメイキングⅠ	ドレスの構造、素材の種類等を知り、1年を通してドレス・コスチュームを制作。制作に必要な副資材、芯地の種類や使用方法を学習する。また小物（コサージュ、ヘッドドレス、ベール等）の制作、コーディネートも含みます。	68	2			○	○		○	
○			ドレス・コスチュームメイキングⅡ	ドレスの構造、素材の種類等を知り、1年を通してドレス・コスチュームを制作。制作に必要な副資材、芯地の種類や使用方法を学習する。また小物（コサージュ、ヘッドドレス、ベール等）の制作、コーディネートも含みます。	68	2			○	○		○	
		○	アパレルCADⅡ	平面パターンの取り込み方法（デジタイズ）、原型を使ってそこからマスターパターンの制作。パターンメイキングの基本操作を学習する。	51	3		○				○	

		○	アパレルCADⅢ	アパレルCADを使って製図（マスターパターン）の作成を学習する。複合機能・縫い代付などレベルアップしたパターン作りを学習する。	34	2		○					○	
	○		デザイン画表現Ⅱ	デザイン表現とプロポーシンの確認をしつつ新しい技術及び画材での表現方法を学習します。またコンテストにチャレンジし、入賞を目的としたデザイン画製作を行います。	34	2		○						
	○		デザイン画表現Ⅲ	テーマ別デザイン画の制作をします。テーマにあった服のアイデア・バリエーション・色彩計画などを考える力を養います。	34	2		○						
		○	ファッションビジネス検定Ⅲ	ファッションビジネス能力検定2級対応テキストおよび、問題集を使用し「ファッションビジネス科目」を中心に講座を進める。検定対策として「ファッションビジネス能力検定2級問題集」を使用し学習します。	34	2		○					○	
	○		卒業制作（FD）	学んできた集大成となる作品制作を行う。コンセプトプランからスケジュール管理、作品制作、プレゼンテーションまで、すべて学生自身で決めて実施していく。制作した作品は展覧会・ファッションショーという形で発表する。	187	3		○					○	
	○		キャリアゼミⅠ	社会人としての基礎力向上、就職活動に向けての準備を行う。就職活動についての知識、理解を深め自己PRや振る舞い、マナーを実践的に学習する。	34	2		○					○	
	○		キャリアゼミⅡ	社会人としての基礎力向上、就職活動に向けての準備を行う。各自が必要な就職活動の準備や卒業後のキャリア形成に向けてプランニングを行う。	34	2		○					○	
	○		VⅠ演習Ⅰ	クライアントを想定した広告制作。キービジュアル・ネーミング・ロゴデザイン・ガイドライン等を学習する。	51	3		○					○	
	○		VⅠ演習Ⅱ	個人事業を想定した事業計画を実施。マーケティング戦略を踏まえたブランディング・事業試算表作成など学習する。	51	3		○					○	
	○		WebデザインⅠ	HTMLによるページ構造・CSSによるページ装飾・Web制作のためのグラフィックパーツの制作を学習し、自己紹介サイトを作成する。	51	3		○					○	
	○		WebデザインⅡ	HTML・CSSの応用技術を学習し、自己紹介及びポートフォリオサイトを作成する。	51	3		○					○	
	○		エディトリアル演習Ⅰ	書籍や雑誌紙面、ポスター・フライヤー等印刷物のレイアウトなど実務的な課題を通して、ソフトの基本操作、情報編集の基礎を学習する。オリジナルのZINEを実際に印刷にかけてプロダクト化する。	51	3		○					○	
	○		エディトリアル演習Ⅱ	オリジナルのZINEを実際に印刷にかけてプロダクト化し、WEB・SNSを含めたメディア横断的な企画編集など、より実務的で複合的な課題を通して、ソフトの応用操作、情報編集の基礎を学習する。	51	3		○					○	
	○		パッケージ演習Ⅰ	パッケージデザインについての基礎知識を学習し、実際のパッケージ・ラベル制作方法を体験する。	51	3		○		○			○	
	○		パッケージ演習Ⅱ	様々な形態のパッケージデザインに挑戦し、制作経験を積む。グループ制作を行い学習する。	51	3		○		○	○	○		
	○		印刷DTP入門	Adobe Illustrator・Photoshop を使用し、名刺作り、ポートフォリオ作りの作業を通してさまざまなサイズ・仕様・目的の印刷物を作成し学習する。	34	2		○					○	
	○		印刷DTP基礎Ⅰ	Adobe Photoshopにおける印刷物制作のための機能を演習課題を通じて学習する。	34	2		○					○	
	○		卒業制作企画（VD）	予定されている中間報告会に向けて、それぞれの専攻分野に該当する自らのデザイン制作企画案・計画を行う。	34	1		○						
	○		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、色彩の重要性を学習する。	51	3		○					○	
	○		イラストレーション技法Ⅱ	パンフレット表紙・書籍挿絵等の実際の仕事の進め方を想定し、順を追ってポイントをチェックしながら課題制作を通じて学習する。	51	3		○					○	

○	広告イラストレーション I	フードイラスト・フードメニュー等の様々な広告媒体に合わせたイラストレーションの作成方法を学習する。	34	2	○					○	
○	広告イラストレーション II	読書週間ポスター・人物画等の様々な広告媒体に合わせたイラストレーションの作成方法を学習する。	34	2	○					○	
○	スケッチ・ドローイング I	基礎デッサン・基礎ドローイング・パース等のドローイング技術を学習する。	34	2	○					○	
○	スケッチ・ドローイング II	スケッチ・ドローイング・デッサンを通じて画力と表現力を学習する。	34	2	○					○	
○	デジタルイラストレーション II	Adobe Illustrator・Photoshopを使った表現方法を学習する。	34	2	○						
○	キャラクター研究 I	3Dモデリングソフト（Zbrush core mini）を使用したキャラクターモデリング基礎技術を学習する。	34	2	○						
○	キャラクター研究 II	3Dモデリングソフト（Zbrush core mini）を使用したキャラクターモデリング応用技術を学習する。	34	2	○						
○	CG演習 I	3DCG作成アプリの基本的な使い方を習得し、モデリングを中心に作業を行う。テーマや条件に沿ったキャラクター等を制し、Blenderでの立体表現を学習する。	34	2	○					○	
○	CG演習 II	3DCG作成アプリの基本的な使い方を習得し、モデリングを中心に作業を行う。テーマや条件に沿ったキャラクター等を制し、Blenderでのリアリティ表現を学習する。	34	2	○					○	
○	ストーリー演習 I	起承転結、序破急などストーリー構成の手法を演習を交えて学習。プロット・絵コンテ・シナリオの作成方法を学習する。	34	2	○						
○	マンガ原稿演習 I	投稿・持ち込み等に必要ストーリー構成、キャラの作り方から、原稿構成等の理解度を高めていき、一定の制作時間内での作業方法を学習する。	34	2	○					○	
○	マンガアシスタント技術 I	投稿用の漫画制作を行い、漫画出版社への投稿を実践的に学習する。	51	3	○					○	
○	デジタルマンガ演習 I	Clip Studioでのページレイアウト、コマ割り、文字入力など具体的なソフトの使用方法を学習する。	34	2	○					○	
○	デジタルマンガ演習 II	Clip Studioでのページレイアウト、コマ割り、文字入力など具体的なソフトの使用方法を学習し応用してオリジナル作品を作成する。	34	2	○					○	
○	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ずる線のひき方を学習する。	34	2	○					○	
○	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を学習する。	34	2	○					○	
○	デジタルアニメーション I	Photoshop、Live2Dの基本操作、キャラクターを制作し動きをつける。表現力の向上のためにAdobeAfterEffectsを使用し映像編集を学習する。	34	2	○						
○	デジタルアニメーション II	Adobe AnimateCCの基本技術の習得する。Adobe Animateでの動画制作を通じて表現力や観察力を学習する。	34	2	○						
○	ゲーム企画 I	オリジナルゲームの企画及び既存ゲームの研究を行う。	17	1	○						
○	ゲーム企画 II	オリジナルゲームの企画及び既存ゲームの研究を行う。	17	1	○						

	○		フォト	屋外撮影を多く取り入れ、実践に即した効果的な写真表現を学習する。	34	2		○				○	
	○		映像制作Ⅰ	各種機材・技術・製作の流れ・専門用語などの基本を学習する。	51	3		○				○	
	○		卒業制作（VD）	前期に作成したプランに沿って、進級制作の完成を目指す。合評会後は天神山文化プラザの制作展に向けて、展示ディスプレイ計画を立案し実行する。	153	3		○				○	
	○		ゼミⅠ	企業連携・協同実習事業・コンペ制作などもおこなう。VD/IP学科共通科目名だが、VD/IP学科・学年・クラス別にテーマや取り組む内容が違う。	51	1.5		○	○			○	
	○		ゼミⅡ	企業連携・協同実習事業・コンペ制作などもおこなう。VD/IP学科共通科目名だが、VD/IP学科・学年・クラス別にテーマや取り組む内容が違う。	51	1.5		○	○			○	
		○	建築法規	建築物に関わる法律を学び、建築基準法等の基本を学習する。	34	2	○					○	
		○	建築設備	イラストの豊富な教科書に沿って施工の流れと各種工事の内容について学習する。	34	2	○					○	
		○	建築計画	建築種別・施設別に施設計画各論を進めるにあたり、立地計画・配置計画・各機能の計画・構造計画・設備計画などに関する建築計画の基礎的な事項を学習する。	34	2	○					○	
		○	3DCG演習Ⅰ-b	ARCHICADの操作実習と過去の名建築の図面をトレースし活用法を学習する。	51	3		○				○	
		○	建築製図Ⅱ①-a	木造平屋建の図面のトレースによって各図面を理解するとともに、建築的条件のもと身近な住宅を自らプランニング・各図面で表現を学習する。	34	2		○				○	
		○	建築製図Ⅱ①-b	木造平屋建の図面のトレースによって各図面を理解するとともに、建築的条件のもと身近な住宅を自らプランニング・各図面で表現を学習する。	34	2		○				○	
	○		コンセプトメイキングⅠ	グループでのコンセプト立案や、個人でのコンセプト立案をおこない、それぞれ発表する。	34	1			○		○	○	

[illegible]

（留意事項）

- 1 申請するプログラムで受講可能な全ての科目について記入すること。
- 2 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。
- 3 一の授業科目について、企業連携、グループワーク、実務家授業、インターンシップ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。
- 4 実践的授業方法の種別については、実施要項の3（6）の①～④の要件に該当する授業科目について○又は△を付すこと。
- 5 授業時数/単位数については、推薦プログラムが正規課程で時間制の場合は単位時間数、正規課程で単位制の場合は単位数、履修証明プログラムの場合は時間数を記入してください。
- 6 合計授業時数/単位数については、受講者が受講可能な全ての科目（必修・選択必修・自由選択を問わない）の合計単位時間数等を記入すること。
- 7 要件該当授業時数/単位数については、企業連携、グループワーク、実務家授業、インターンシップのいずれかに該当する科目の合計単位時間数等を記入すること。