

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		専門士認定年度		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		総合デザイン科		-		平成19(2007)年度		平成26(2014)年度	
学科の目的	本校の総合デザイン科は、教育基本法及び学校教育法の趣旨にのっとり、デザイン・ファッションに関する高度な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、デザイン・ファッション分野の職業に就く為に必要な高度で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)	産学協同事業やインターンシップ等での企業との連携(色彩士検定3級・2級、ビジネス能力検定、Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート、専修学校新任教員研修)									
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	
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		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
		140 単位		8 単位	264 単位	44 単位	単位	単位		
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			
10 人	0 人		0 人		0 %		0 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		:		0 人					
	■就職希望者数(D)		:		0 人					
	■就職者数(E)		:		0 人					
	■地元就職者数(F)		:		0 人					
	■就職率(E/D)		:		0 %					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		:		0 %					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		:		0 %					
	■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										
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				
	(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					18 単位				
	うち必修単位数					14 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					14 単位				
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数					0 単位				
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					10 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通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。主な就職先であるデザイン業界や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の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7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4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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 服飾専門課程 科長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
宮脇 成也	中国デザイン専門学校 ビジュアルデザイン科 ITデジタルクリエイター科 科長	令和4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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 科長	令和4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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	令和4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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 事務長	令和4年4月1日～令和6年3月31日、(2年) 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。

(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月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和7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

※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「DEATCH(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「DEATCH(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する。

(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/株式会社マグリットデザイン室/ビジョンイメージファクトリー/株式会社中野コロンタイプ/西崎泰正先生/株式会社ジャスト/株式会社スイッチ/デザインシータ
ライフデザイン①③	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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・協同事業実習の為に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。	
ゼミⅢ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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、デザインや将来に対する理解を深める。企業連携・協同事業実習の為にライブペイントやシャッターペイントなどさまざまな活動をおこなう。	

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： 2025年SS展示会視察 期間： 2024年9月4日 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。	連携企業等：株式会社アンジェロ・ジャパン 対象：教員
研修名： Maya 初級トレーニング 期間： 2024年9月27日 内容 専門ソフトを使用し各種エフェクト・シミュレーション機能のセットアップ方法、レンダリングのための設定方法を習得する研修。	連携企業等：Tooトレーニングセンター 対象：教員
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 期間： 2024年8月1日～8月3日、8月5日～7日 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。	連携企業等：岡山県専修学校各種学校振興会 対象：新採用教員
研修名： 教職員のキャリアデザインワークショップ 期間： 2024年7月21日～8月12日 内容 自らのキャリアパスを考え組織の中での一員としての将来設計を行うことで学校と教職員の成長を図る研修。	連携企業等：職業教育・キャリア教育財団 対象：教職員

(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:	Adobe Illustrator 導入者向けトレーニング	連携企業等:	ボーンデジタル
期間:	2025年6月26日	対象:	教員
内容	Adobe Illustratorを使用した導入者向けトレーニングにより操作方法を身に付けることで、担当科目の指導力を強化する研修。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	職業人としての汎用的能力を養うアクティブ・ラーニングの体験学習	連携企業等:	職業教育・キャリア教育財団
期間:	2025年7月、8月	対象:	教職員
内容	アクティブ・ラーニングを指導に取り入れる効果的手法を身に付ける研修		

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(卒業者就職率・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、地域おこしプ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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
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7年4月1日～令和8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7年4月1日～令和9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: 2025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	●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	●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	●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	●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	●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	●学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	●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	●貸借対照表、収支計算書
(9)学校評価	●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: 2025年6月30日

授業科目等の概要

	(造形専門課程 総合デザイン科)															
	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	○			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		○		○		○		
2	○			ベーシックデザイン（クロッキー）	15分単位で学生にモデルになってもらってクロッキーをする。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		○		○		○		
3	○			ベーシックデザイン（色彩）	テキストを用いて各単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、一単元、一課題で理解を深めていく。	1前	34	2		○		○			○	
4	○			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		○		○		○		
5	○			ベーシックデザイン（立体）VD	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		○		○		○		
6	○			ベーシックデザイン（立体）IP	図面、図法の基本を理解する。立体をイメージし、平面上で製図をし、立体に組み立て表現する。蛇腹折りでは上記プロセスに手作業をプラスし、ねばり強くデザインする姿勢を身につける。	1前	51	3		○		○			○	
7	○			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、メトリック、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		○		○		○		
8	○			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		○		○		○		
9	○			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		○		○		○		
10	○			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		○		○			○	
11	○			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	○			○		○		

12	○		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	○			○	○		
13	○		キャリア基礎	自分の卒業後のビジョンを明確化する。自己理解、他者理解を促し、将来の方向性やビジョンを構築する。	1前	17	1	○			○		○	
14	○		デザイン概論／コンセプト基礎	デザイン作業全般に共通する企画立案。計画制作のプロセス、実務を学ぶ。	1前	17	1	○			○	○		
15	○		キャリアデザイン	就職に対する情報収集、活動内容を知る。仕事について深く知っていく。	1後	17	1	○			○		○	
16	○		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	26	2		○		○	○		
17	○		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		○		○	○		
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		○	VD入門	アイデアスケッチを重視した、手作業でのカンブ制作。 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		○		○	○		
20		○	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		○		○	○		
21		○	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		○		○	○		
22		○	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。	1後	34	2		○		○		○	
23	○		進級制作Ⅰ	VD系：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。	1後	153	2			○	○	○		
24	○		ライフデザイン①	クラスでの活動を通じて計画性、協調性を身に付けデザイナーとしての能力向上を目指す。	1前	119	1			○	○	○	○	
25	○		ライフデザイン②	クラスでの活動を通じて計画性、協調性を身に付けデザイナーとしての能力向上を目指します。	1後	34	1			○	○	○	○	

26			○	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	1			○	○			○	
27			○	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			○	○			○	
28	○			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	○		○		○		○	
29			○	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。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。	2 前	65	1			○		○		○	○
30			○	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	○		○		○			
31			○	キャリアゼミⅠ	社会人としての基礎学力向上、就職活動に向けての準備を行う。	2 前	17	1	○		○				○	
32			○	ゲーム企画Ⅰ	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	2 前	17	1		○		○			○	
33			○	ゲーム企画Ⅱ	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	2 後	17	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	34	2		○		○		○		
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、入稿までの順を追ひ、仕事に合致した制作プロセスを学ぶ。	2後	51	3		○		○			○	
44		○	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		○		○			○	
45		○	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		○		○			○	
46		○	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		○		○			○	
47		○	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		○		○			○	
48		○	コンセプトメイキングⅠ	演習からコンセプトの作成方法を理解する。また、進級制作テーマを基にコンセプトメイキングを行い、制作内容の企画をたてる。なお、自らたてた制作スケジュールに添って制作を行い、自主性を強化する。	2前	34	1			○	○			○	
49		○	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		○		○			○	
50		○	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		○		○			○	
51		○	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		○		○			○	
52		○	デジタルアニメーションⅠ	Flash、edge animateを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	2前	34	2		○		○			○	
53		○	デジタルアニメーションⅡ	Flash、edge animateを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	2後	34	2		○		○			○	

54		○	デジタルイラストレーションⅠ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	2 前	34	2		○		○		○				
55		○	デジタルイラストレーションⅡ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	2 後	34	2		○		○		○				
56		○	デジタルドローイングⅠ	基本形態（球体、立方体など）をデジタルドローイング機器を使用し描く。	2 前	34	2		○		○		○				
57		○	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ぶ。	2 前	34	2		○		○				○		
58		○	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ぶ。	2 後	34	2		○		○				○		
59		○	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と制作現場の具体例を取り入れ、基礎技術と知識を習得する。	2 前	51	3		○		○				○	○	
60		○	パッケージ演習Ⅱ	パッケージデザインについての基礎知識とデザインの制作現場の具体例を取り入れ、基礎技術と知識を習得する。	2 後	51	3		○		○				○	○	
61		○	フォト	カメラの原理である明るさ調整のしくみ、ピントの合うしくみを理解し、写真の根本を学ぶ。それにより、デジタルとなった現在でも不変の写真技術を習得する。	2 後	34	2		○		○				○		
62		○	マンガアシスタント技術Ⅰ	投稿漫画制作	2 前	51	3		○		○				○		
63		○	マンガ原稿演習Ⅰ	自分の描きたいテーマを把握し、話づくりの基本を学ぶ。ストーリーマンガの構成、ネーム制作までの制作過程を学ぶ。	2 前	34	2		○		○				○		
64		○	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		○		○				○		
65		○	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		○		○				○		
66		○	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		○		○				○		
67		○	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予定。	2 後	51	3		○		○				○		
68		○	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	34	2		○		○				○		
69		○	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		○		○				○		

70		○		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、デザインや将来に対する理解を深める。	2 前	51	2			○	○			○	
71		○		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、デザインや将来に対する理解を深める。	2 後	51	2			○	○			○	○
72	○			ライフデザイン③	担任やクラスメイトとの情報交換、面談を通じて、目標に向かった学生生活を送れるよう計画・振り返りをする。クラス内で行事に取り組む。	2 前	119	1			○	○			○	○
73	○			ライフデザイン④	クラス毎に行事に取り組み、クラス内のチームワークを高める。また合同企画では企画力や発想、コミュニケーション能力も高めていく。	2 後	34	1			○	○			○	○
74	○			進級制作Ⅱ	各専門分野で進級制作を完成させることにより、コンセプト立案、リサーチ、企画制作、スケジュール管理、完成、プレゼンテーション能力を身につけることを目標とする。	2 後	153	2			○	○			○	
75		○		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			○	○			○	○
76			○	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	34	2			○	○			○	
77			○	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			○	○			○	
78		○		CG演習Ⅲ	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。	3 前	34	2			○		○		○	
79		○		CG演習Ⅳ	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。	3 後	34	2			○		○		○	
80		○		ⅤⅠ計画Ⅲ	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。	3 前	51	3			○		○		○	
81		○		ⅤⅠ計画Ⅳ	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。	3 後	51	3			○		○		○	
82		○		WebデザインⅢ	コンセプトを元にデザインを作る方法を学ぶ。固定概念にとらわれず思うがままに自由にデザインしながら、Webサイトの楽しさや可能性を探る。 ※補足事項：使用するソフトはイラストレータとフォトショップのみ。Web制作ソフト(Dream Weaver)の使用はしない。	3 前	34	2			○		○		○	
83		○		WebデザインⅣ	自分のコンセプトに基づいたwebサイトを効果的に構築できる知識・技術を身に付ける。UI/UXについての知識を得て、ユーザー目線のデザインができるようになる。	3 後	51	3			○		○		○	○
84		○		動画映像演習Ⅰ	映像動画の企画 撮影 編集方法などを総合的に身につける。自分が起案した動画企画を撮影編集できるようになる。	3 前	51	3			○		○		○	
85		○		動画映像演習Ⅱ	映像動画の企画 撮影 編集方法などを総合的に身につける。自分が起案した動画企画を撮影編集できるようになる。	3 後	51	3			○		○		○	
86		○		アニメ・動画制作Ⅲ	動画制作（より高度な走り、歩き、ふり向きなど）	3 前	34	2			○		○		○	

87		○	アニメ・動画制作Ⅳ	絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザイン	3 後	34	2		○		○			○	
88		○	イラストレーション表現	イラストレーションの教科書という教科書を用いてアイデアの出し方から業界の内容までイラストレーターの仕事のポイントを講義形式で進めていく。また、授業の後半では卒業制作のコンセプト、ラフ案、制作を行っていく。	3 前	34	2		○		○		○		
89		○	印刷DTP基礎Ⅱ	・ Adobe Illustratorを使ったトレース技法／素材制作 ・ エンドユーザーやクライアントを想定した、伝わりやすく効果的なデザインレイアウト(文字、サイズ、位置、配色、余白、図版)の工夫などを学ぶ。 ・ 基本的な印刷物制作のワークフロー(立案、デザインラフ、カンプ、校正、データ入稿、納品)を通じて制作する。	3 前	34	2		○		○		○		
90		○	印刷DTP基礎Ⅲ	・ 印刷用データの作成方法を学びながら、いくつかの課題を制作。レイアウトのルールを学び、より見やすく効果のあるレイアウトを行う。 ・ 特色印刷・折りのある印刷物・ショップツールの作成。	3 後	34	2		○		○		○		
91		○	映像制作Ⅱ	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。	3 前	34	2		○		○			○	
92		○	映像制作Ⅲ	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。	3 後	51	3		○		○			○	
93		○	エディトリアル演習Ⅲ	雑誌、書籍のページレイアウトや紙面デザインを行う。ラフを何パターンも書き、いろいろな視点・表現を考えてから、Illustratorを使って清書。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。	3 前	51	3		○		○			○	
94		○	エディトリアル演習Ⅳ	ポートフォリオか自分で考えた16Pの雑誌一冊を制作。表紙、目次、特集のラフを何パターンも書き、いろいろな視点・表現を考えてから、Illustratorを使って清書。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。	3 後	51	3		○		○			○	
95		○	企画書デザインⅡ	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予定。	3 後	51	3		○		○			○	
96		○	キャラクター研究Ⅲ	キャラクターの制作を中心に、よりクオリティの高い作品を目指す。制作したキャラクターを使ってポスターやノベルティ商品などへのグッズ展開も学ぶ。	3 前	34	2		○		○		○		
97		○	キャラクター研究Ⅳ	キャラクターの制作を中心に、よりクオリティの高い作品を目指す。制作したキャラクターを使ってポスターやノベルティ商品などへのグッズ展開も学ぶ。	3 後	34	2		○		○			○	
98		○	広告イラストレーションⅢ	指定された条件に合わせて、様々な媒体に掲載できるイラストを作成する。	3 前	34	2		○		○		○		
99		○	広告イラストレーションⅣ	いくつかの広告媒体の形態に合わせたイラストレーションを描きます。	3 後	34	2		○		○		○		
100		○	広告キャラクターデザインⅠ	架空のクライアントを設定し、商品やサービスに関連するキャラクターデザインを行う。機会があれば公募への参加も行う。	3 前	34	2		○		○			○	
101		○	広告キャラクターデザインⅡ	キャラクターを制作する意図を理解し、総合的にキャラクターをプロデュースする。機会があれば公募への参加も行う。	3 後	34	2		○		○			○	

102		○	スケッチ・ドローイングⅢ	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。	3 前	34	2		○		○		○						
103		○	スケッチ・ドローイングⅣ	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。	3 後	34	2		○		○		○						
104		○	ストーリー演習Ⅱ	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。	3 後	34	2		○		○		○						
105		○	タイポグラフィⅠ	フォント・文字サイズの選定、バランスの良い文字詰めや行間など、組版の基礎を習得する。	3 前	34	2		○		○		○						
106		○	タイポグラフィⅡ	メディアやサイズに合わせ文字を美しく見せるテクニックを身に付ける。IllustratorなどのPCソフトを使用し独自のフォントを作成する。	3 後	34	2		○		○		○						
107		○	デジタルアニメーションⅢ	Flash、edge animateを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	3 前	34	2		○		○		○						
108		○	デジタルアニメーションⅣ	Flash、edge animateを用いたデジタルアニメーション作品の制作。	3 後	34	2		○		○		○						
109		○	デジタルイラストレーションⅢ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	3 前	34	2		○		○		○						
110		○	デジタルイラストレーションⅣ	様々な演習課題を作成し、デジタルイラストの技法を試みる。	3 後	34	2		○		○		○						
111		○	デジタルドローイングⅢ	様々な空間、風景をデジタルドローイング機器を使用し描く。	3 前	34	2		○		○		○						
112		○	デジタルドローイングⅣ	諸処様々な形態をデジタルドローイング機器を使用し描く。	3 後	34	2		○		○		○						
113		○	デジタルマンガ演習Ⅲ	Clip Studioでのページレイアウト、コマ割り、文字入力、効果線 ソフトの高度な使用方法を学ぶ。	3 前	34	2		○		○		○						
114		○	パッケージ演習Ⅲ	パッケージデザインについての基礎知識とデザインの制作現場の具体例を取り入れ、基礎技術と知識を習得する。	3 前	51	3		○		○				○	○			
115		○	パッケージ演習Ⅳ	パッケージデザインについての応用知識とデザインの制作現場の具体例を取り入れ、応用技術と知識を習得する。完成度の高いカンパ制作とプレゼンテーションのテクニックを身に付ける。	3 後	51	3		○		○					○	○		
116		○	マンガアシスタント技術Ⅱ	座学授業では黒板に板書しながら説明をするので、メモ帳の準備が必要。また、技術指導や課題制作時間もあるため、原稿セット（ネーム～原稿まで制作するのに必要な道具）の持参もすること。座学でストーリーやキャラクター作りの基礎を学び、技術指導や課題制作時間でそれを定着させる。	3 前	51	3		○		○					○			
117		○	マンガ原稿演習Ⅱ	投稿、持ち込み等、実際に就職活動へ活かすための作品づくりに必要なストーリー構成、キャラの作り方から、原稿制作等、ネーム制作を通して細かく指導することで制作への理解度を高めていき、一定の制作時間を設けることで作業を習慣づけさせる。	3 前	34	2		○		○					○			

118		○		コンセプトメイキングⅡ	進級制作の本制作に向けたコンセプトメイキング（テーマ設定→骨子作成→コンセプトの文章化）を行い、計画内容の企画を立てる。また、他コースの学生との意見交換を通じて、様々なコンセプトメイキングの概念を学ぶ。後半は、自ら立てた制作スケジュールに沿って、中間報告会に向けての実践的な制作（プレゼンテーション準備）を行い自主性を強化する。	3前	34	1				○	○		○			
119	○			ライフデザイン⑤	担任やクラスメイトとの情報交換、面談を通じて、目標に向かった学生生活を送れるよう計画・振り返りをする	3前	119	1				○	○		○			○
120	○			ライフデザイン⑥	担任やクラスメイトとの情報交換、面談を通じて、目標に向かった学生生活を送れるよう計画・振り返りをする	3後	34	1				○	○		○			○
121		○		ゼミⅢ	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、デザインや将来に対する理解を深める。	3前	51	2				○	○				○	○
122		○		ゼミⅣ	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、デザインや将来に対する理解を深める。	3後	51	2				○	○				○	○
123			○	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。	3前	34	2				○	○				○	
124			○	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。	3後	17	1				○	○				○	
125			○	海外研修	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して、研修後には報告会を実施する。	3前	98	1				○			○	○		
126		○		進級制作Ⅲ(VD)	各専門分野で進級制作を完成させることにより、コンセプト立案、リサーチ、企画制作、スケジュール管理、完成、プレゼンテーション能力を身につけることを目標とする。	3後	153	2				○	○			○	○	
127	○			テーマ研究Ⅰ	課題研究Ⅰで導き出した問題から、解決をしていくためのテーマを設定していく。	4前	34	2				○			○		○	
128	○			テーマ研究Ⅱ	前期課題内容から、ブランド戦略のための年間広告計画の制作を行う。各シーズンに合わせたキャンペーンをもとにツールを制作し、ブランディング手法の理解度を高める。	4後	34	2				○			○		○	
129			○	DTP演習Ⅰ	出版物のレイアウト及びデザインを学び、既存サイズ、写真解像度、トンボ、印刷規定、フォント	4前	34	2				○			○		○	
130			○	DTP演習Ⅱ	集大成として、各自で設定したテーマやスケジュールそして、雑誌一冊を制作する。	4後	34	2				○			○		○	
131		○		コンセプトメイキングⅢ	各科の集大成となる卒業制作を行う上で、必要なスケジュール作成や作品コンセプトプラン、制作に入るまでのプロセスを学ぶ。	4前	34	2				○			○		○	
132		○		企業インターンシップ研究	3年次の就職活動を円滑に行えるように2年次にその準備をすることを木t形とする。	4前	17	1				○			○		○	
133		○		CG演習Ⅴ	ゲームや映像コンテンツで使用されている3D作成ソフトBlenderを使ったキャラクターの立体的な表現力向上を目的とする。	4前	34	2				○			○		○	
134		○		CG演習Ⅵ	ゲームや映像コンテンツで使用されている3D作成ソフトBlenderを使ったキャラクターの立体的な表現力向上を目的とする。	4後	34	2				○			○		○	

135		○	広告キャラクターデザインⅢ	実際の仕事を意識した実践的なキャラクターデザインを行う。	4前	34	2		○		○			○	
136		○	広告キャラクターデザインⅣ	実際の仕事を意識した実践的なキャラクターデザインを行う。	4後	34	2		○		○			○	
137		○	デジタルマンガ演習Ⅴ	デジタルツールを使ったマンガの描き方の習得を目的とする。	4前	34	2		○		○			○	
138		○	デジタルドローイングⅤ	ペンタブレットや液晶タブレットの使用方法を学ぶ。画力を身につける。	4前	34	2		○		○		○		
139		○	デジタルドローイングⅥ	ペンタブレットや液晶タブレットの使用方法を学ぶ。画力を身につける。	4後	34	2		○		○		○		
140		○	アニメ・動画制作Ⅴ	アニメの動画制作を通してアニメーションを理解する。	4前	34	2		○		○			○	
141		○	デジタルアニメーションⅤ	live2Dやadobe Animateを使った映像こんてんつを制作する。アニメーションの表現力向上を目指す。	4前	34	2		○		○		○		
142		○	映像制作Ⅴ	意思、思考を映像に表現できることを目的とする。	4前	34	2		○		○			○	
143		○	ゲーム企画Ⅴ	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	4前	17	1		○		○			○	
144		○	ゲーム企画Ⅵ	ゲームの企画に沿ったキャラクターのデザインができる能力を習得することを目的とする。	4後	17	1		○		○			○	
145		○	WebデザインⅥ	今まで学習してきたことを踏まえて効率的なWebデザインの手法を身につける	4後	34	2		○		○		○		
146		○	VI計画Ⅵ	立案からブランディングまでトータルで考えられる人材を目指す。	4後	51	3		○		○			○	
147		○	スケッチドローイングⅥ	画力向上、ラフ画の段階から完成形のイメージを相手に伝えられるようにする。	4後	34	2		○		○		○		
148		○	エディトリアル演習Ⅵ	クリエイティブの基礎能力である情報編集力。コンセプトに基づいた情報の収集から企画立案、編集ができるようになる。	4後	51	3		○		○			○	
149		○	ゼミⅤ	各専門分野に別れて、普段の授業で学んできたことを活かして、応用力のある課題を進めていく。技術力、計画力、コミュニケーション力を培い、総合的な力を身につけていく。	4前	51	2		○		○		○		○
150		○	ゼミⅥ	各専門分野に別れて、普段の授業で学んできたことを活かして、応用力のある課題を進めていく。技術力、計画力、コミュニケーション力を培い、総合的な力を身につけていく。	4後	51	2		○		○		○		○
151		○	タイポグラフィⅢ	4年間で学んできた集大成となる作品制作を行う。	4前	34	2		○		○		○		
152		○	タイポグラフィⅢ	4年間で学んできた集大成となる作品制作を行う。	4後	34	2		○		○		○		

153	○		卒業研究制作	4年間で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。	4後	153	2				○	○	○		
154	○		企業インターンシップ	協力企業先と連携し、仕事の手順を学び、職場の業務内容を知ることが目的とする。	4	264	8				○		○	○	○
155	○		ライフデザイン⑦	学校生活の中であるイベント行事の対応や、進路を考える上でのカリキュラムなど学生の生活面の行動をサポートする内容となっている。	4前	119	1				○	○	○		
156	○		ライフデザイン⑧	学校生活の中であるイベント行事の対応や、進路を考える上でのカリキュラムなど学生の生活面の行動をサポートする内容となっている。	4後	34	1				○	○	○		
157		○	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。	4前	17	1				○	○		○	
158		○	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。	4後	17	1				○	○		○	
159	○		ライフデザイン⑥	担任やクラスメイトとの情報交換、面談を通じて、卒業に向け目標に添った学生生活を送れるよう計画・振り返りをする。実践的な就職活動に臨み、実践で役立つ社会性を学ぶ。展示会準備では、3年生としてリーダーシップをとりながら2年生と適切な連携が図れるよう計画・検討する。学外での体験を通じて、クリエイティブな分野への視野を広げ、今後のクリエイティブワークに役立つよう振り返りをする。	3後	34	1				○	○	○		○
合計					159	科目	6859 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）

- 1 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。
- 2 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。