

職業実践専門課程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																					
あいち造形デザイン専門学校		昭和57年3月2日	竹内 栄二		〒464-0850 名古屋市千種区今池4-10-7 (電話) 052-732-1631																					
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																					
学校法人電波学園		愛知県/文部省 昭和34年3月31日/ 昭和61年12月23日	小川 明治		〒456-0034 名古屋市熱田区伝馬1-3-6 (電話) 052-681-2299																					
分野	認定課程名		認定学科名		専門士	高度専門士																				
文化・教養	文化教養専門課程		グラフィックデザイン科		平成19年文科省 告示第20号	—																				
学科の目的	グラフィックデザイナーとして活躍するために、必要な専門的科目を設定している。特に「デザイン基礎」で構成力や色彩感覚を身につけ、「DTPデザイン」では実際のDTP技術を修得できる課題に挑戦。また、「デザイントライアル」や「グラフィックデザイン」では、産学連携作品や実践的課題に挑戦し即戦力のデザイナーを目指す。																									
認定年月日	平成26年3月31日																									
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																		
	2年	昼間	1920時間	96時間	480時間	1344時間	0時間	0時間																		
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内)		専任教員数	兼任教員数	総教員数																			
80人		35人	1人		5人	10人	15人																			
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 筆記試験または課題作品提出によって評価																				
長期休み	■学年始:4月1日～4月10日 ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月10日 ■学年末:3月25日～3月31日				卒業・進級 条件	・出席日数が年間の出席すべき日数の10分の8以上であること。 ・所定の全科目を受験し合格していること。																				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 「デザイントライアル」は担任が運営する授業として設定されている。この時間を使って、専門分野の学習指導や生活への助言を行っている。				課外活動	■課外活動の種類 学校祭実行委員会・学生会・各種イベント等への似顔絵チームの参加 ■サークル活動: 有																				
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) デザイン事務所、印刷会社、Web制作会社、サインディスプレイ会社 ■就職指導内容 一年前期「ビジネスマナー」、一年後期「一般教養」、二年前期「就職特講」を就職担当教員と担任とで交互に実施している。また、不定期に企業を呼んで「特別講義」を実施している。				主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報)																				
	■卒業生数 46 人 ■就職希望者数 43 人 ■就職者数 36 人 ■就職率 : 86 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 80.4 % ■その他 ・進学者数: 研究科(内部)進学 2人 (令和元年度卒業生に関する 令和2年5月1日時点の情報)					<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>色彩検定</td> <td>③</td> <td>6人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>レタリング検定</td> <td>③</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 ・県政ガイドあいち2019表紙デザイン ・第10回ポスターグランプリ ・令和元年度名古屋市成人式タンブラーデザイン ・第86回 毎日広告デザイン賞 学生賞</p>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	色彩検定	③	6人	5人	レタリング検定	③	1人	1人						
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
色彩検定	③	6人	5人																							
レタリング検定	③	1人	1人																							
中途退学 の現状	■中途退学者 2名 平成31年4月1日時点において、在学者83名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者81名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、健康上および経済的理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 定期的な個人面談と日々の授業や生活の中で、学習や生活に不調が生じていないか、常に担任が観察するように努め、保護者会を年1回実施しており、保護者とも機会あるごとにコミュニケーションをとり、退学に繋がらないように心掛けている。また、週に1度チュートリアル会議を行い、全教員で情報を共有している。また、学習効果が発揮しやすい授業メニューとして、「産学連携授業」や「コンペティション授業」があるので、前向きにそれらに参加させるように指導している。				中退率 2.4 %																					
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ①ありがとう奨学生制度 ②恒学基金奨学金制度 ③ファミリー奨学金制度 ④外国人留学生授業料減免制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																									
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: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は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.design.ac.jp																									

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、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. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

企業等との連携を通して、専攻分野における最新の技術や情報を得ることにより、職業実践に結びつく教育の質的向上を目指す。表現力や応用力、コミュニケーション力を兼ね備えた先進的なクリエイターを育成するために、企業等の意見を積極的に採り入れる。

(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
 年度当初に、課題内容や指導方法等を「教育課程編成委員会(企業等からの意見を十分に生かしカリキュラムの改善等、教育課程の編成を定期的に行うため組織された)」から前年度に出された意見を参考にして、教務担当者と専門分野の教員とで計画する。また、年度の途中であっても、適宜委員会から出された意見に基づき課題等の見直しをする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿 令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
竹内 栄二	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	校長
野村 成幸	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	専門課程部長
吉田 信治	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	専門課程科長
日笠 保	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	参与
海老 修臣	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	教務
矢田 崇純	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	教諭
久保 智史	あいち造形デザイン専門学校	令和2年4月1日～令和3年3月31日	教諭
新家 舞	中部クリエイターズクラブ	令和2年4月1日～令和3年3月31日	①
山崎 宏	(株)山崎デザイン事務所	令和2年4月1日～令和3年3月31日	③
松岡 孝治	(株)プロセスアピール	令和2年4月1日～令和3年3月31日	③

※委員の種別の欄には、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。

- 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月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和元年 8月24日 16:00～16:50

第2回 令和2年 2月8日 16:00～17:00

(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。

次年度より学校案内パンフレットを学生が中心になって制作する。その理由は、実践に即したことを体験させ、学生作品として出すことで、プロとしての経験を積ませる。委員からは運営は大変であると思うが、このようなチャレンジは、実際に実務を経験できるので人材育成にも大変良いとの評価を得た。また、コミュニケーション力アップのための取り組みも挨拶から始めている。次年度は、選択授業でコミュニケーション講座をおこない、学生のコミュニケーション力アップを指導していく。

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

専攻分野の最新技術の向上を目指し、企業等からの技術指導や情報提供などを受け、それらを効果的に活用できるよう、組織的に職業教育を推進する。

(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

実習・演習等の実施にあたり、企業等は学校と連携し実践的・専門的教育を行う。その学修成果の評価については、各実習・演習において連携による職業教育が確実に行われていることを加味し、総合的・客観的に判定する。

(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	科目概要	連携企業等
DTPデザインⅡ	会社訪問用の作品制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作する。(イラストレーター・フォトショップの連動・チラシ・DM・その他小印刷物の制作)ライセンスフリー画像を使用し、デザイン性向上の追究に心掛けた作品制作。	トイボックス

プレゼンテーションⅠ	会社訪問用の作品制作、媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作する。(イラストレーター・フォトショップの連動、チラシDM・その他小印刷物の制作)	岡本デザイン事務所
広告デザインⅢ	広告制作(新聞全15段・B3 車内吊り)を通し、実践的表現力や広告表現の可能性を身に付ける。	森健事務所
Web演習Ⅱ	Illustrator・Photoshopと連動し、HPの素材から各ページの構成デザインまでを実践的に修得する。	株式会社ランカーズ
Web演習Ⅲ	インタラクティブなwebコンテンツ(スマホデザインを含む)の構成とデザイン性を追求する。	
編集デザイン	情報雑誌・パンフレット等における編集レイアウトの基礎的知識、用語・技術などを制作を通して修得する。レイアウト計画からDTP仕上げまで、インデザインの基礎的操作技術を修得する。	古田デザイン制作室

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
 研修実施日は、年度当初に「年間行事予定」にそって研修先との相談が進められ、具体的な日時が決定したら本校職員研修規程に沿って、校長から研修の指示が出され参加する。

(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「タイプグラフィーを使ったデザインの教育的実践について」(連携企業等:大日本タイポ組合)

○期間:令和元年10月3日(木) ○対象:グラフィックデザイン科・企画デザイン科職員

○内容:タイポグラフィーを利用したデザイン教育での展開について

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「アクティブラーニング研修」(連携企業等:株式会社学び)

○期間:令和元年12月23日(月) ○対象:グラフィックデザイン科・企画デザイン科・イラストレーション科・まんが科・造形デザイン科職員

○内容:アクティブ・ラーニングの必要性と全体像の理解と、その複数の技法が活用できる手法と、アクティブ・ラーニングを実施するマインドセットを学ぶ。

(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「タイプグラフィーを使ったグラフィックデザインの教育について」(連携企業等:大日本タイポ組合)

○期間:令和2年10月1日(木) ○対象:グラフィックデザイン科・企画デザイン科職員

○内容:タイポグラフィーを利用したデザイン教育での展開について

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コミュニケーション研修」(連携企業等:アドシンク株式会社)

○期間:令和2年12月下旬予定 ○対象:グラフィックデザイン科・企画デザイン科・イラストレーション科・まんが科・造形デザイン科職員

○内容:思いを伝えるために必要なことを理解するとともに、その技法が活用できる手法を学ぶ。

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

学校関係者評価委員会は、本学が行った自己点検評価の結果及びそれを踏まえた今後の改善方策について評価を行う。学校関係者評価を行うに当たって、学校関係者評価委員会は、本学の諸活動の観察及び職員等との意見交換等を主体的に行うよう留意するものとし、本学はそれに対して協力する。

(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	教育理念・目的
(2)学校運営	学校運営
(3)教育活動	教育活動
(4)学修成果	学修成果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育環境

(7)学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	法令等の順守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	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

「学校関係者評価委員会」において、学校自己評価報告書をもとにいただいた委員による評価や意見は、取り組みが可能なところから随時行っており、特に学生の就職に対する意識及び就職率の向上のために担当者と担当が協力して取り組みを行っている。具体的には、企業を招いての講演等や、学内企業説明会などを積極的に実施している。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
小川 眞美	(株)広報企画	令和2年4月1日～令和3年3月31日	企業等委員
川喜田 憲昭	(株)ノーマーク	令和2年4月1日～令和3年3月31日	保護者委員
本多 隆志	(公社)愛知建築士会	令和2年4月1日～令和3年3月31日	企業等委員
浅野 美奈子	minako.studio	令和2年4月1日～令和3年3月31日	卒業生
松岡 孝治	(株)プロセスアピール	令和2年4月1日～令和3年3月31日	卒業生
山崎 宏	(株)山崎デザイン事務所	令和2年4月1日～令和3年3月31日	企業等委員
中田 雅文	セントラル画材(株)	令和2年4月1日～令和3年3月31日	企業等委員
白石 一博	御菓子所しらいし・今池商店街	令和2年4月1日～令和3年3月31日	地域等委員

※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() ()

<https://www.design.ac.jp/about/education/>

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

本学の教育活動や学校運営の状況に関する情報提供として、学校自己点検評価及び学校関係者評価の結果及び今後の改善方策等を公表・説明を行い、企業等との協力体制を整え、連携を推進する。

(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	本校公式HP 学校案内
(2)各学科等の教育	本校公式HP 学科紹介
(3)教職員	本校公式HP キャンパスライフ【講師・教員紹介】
(4)キャリア教育・実践的職業教育	本校公式HP 就職支援 学校案内【学校の特長／実践教育】
(5)様々な教育活動・教育環境	本校公式HP キャンパスライフ【学校行事、クラブ活動】
(6)学生の生活支援	本校公式HP キャンパスライフ【一人暮らしサポート】
(7)学生納付金・修学支援	本校公式HP 入学案内【学費・奨学金】
(8)学校の財務	本校公式HP 学校案内【文部科学省関連文書／職業実践専門課程認定学科設置校／各種報告書】
(9)学校評価	本校公式HP 学校案内【文部科学省関連文書／職業実践専門課程認定学科設置校／各種報告書】
(10)国際連携の状況	校公式HP 学校案内【学校の特長／国際ネットワーク】
(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}(学校案内パンフレット) ()

<https://www.design.ac.jp>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程 グラフィックデザイン科) 令和元年度															
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	
○			デザイン概論	デザイン分野全般の歴史・理論・用語などデザイナーに必要な知識を習得する	1前	32	2	○			○		○	○	
	○		美術史概論 (GD)	美術分野 (日本・西洋) の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。	1後	32	2	○			○		○		
○			色彩学	表色系 (マンセル・オストワルト・PCCS)、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。	1前	32	2	○			○			○	
	○		CG概論 (CG)	CGの歴史、2D・3DCGの基礎理論を学習する。	1前	32	2	○			○			○	
	○		コンテンツデザイン I (CG)	ストーリー構築、絵コンテ作成・演習。	1後	64	4				○	○			○
	○		コンテンツデザイン II (CG)	インタラクティブなコンテンツの作成・演習。	2前	64	4				○	○			○
	○		デッサン (GD)	幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の修得。	1前	64	4				○	○			○
	○		デッサン I (CG)	幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の修得。	1前	64	4				○	○			○
	○		デッサン II (CG)	CGにおけるキャラクターデザイン等を視野に入れ、プロポーション、デフォルメ、物と人物との関係等についての描写力の修得、透視図法による背景画の描写力の修得。	1後	64	4				○	○			○
	○		コンピュータ演習 I (GD)	イラストレーター・フォトショップの各ツールの基本操作の修得と、両ソフトを連動させたDTPデザインワークにおける基礎的操作の修得。	1前	64	4		○			○			○
	○		コンピュータ演習 II (GD)	コンピュータ演習 I の操作技術を活かした作品制作。	1前	64	4		○			○			○

○	○	コンピュータ演習Ⅲ (GD)	コンピュータ演習Ⅱの操作技術を活かした作品制作。	1後	64	4			○	○	○							○
○	○	デザイン基礎Ⅰ (CG)	平面構成を中心としたデザインの基礎的作品制作を通し、デザイナーに必要な感性を修得する。また、購入画材全ての使い方と特性を修得する。	1前	32	2				○	○							○
○	○	デザイン基礎Ⅱ (CG)	幾何学構成を中心に、テーマ性のある作品制作を通し、表現としてのデザインを修得する。	1後	32	2				○	○							○
○	○	パースペクティブ (CG)	基本図形、透視図法（一点から三点）の基本技術を修得する。	1前	32	2				○	○							○
○	○	デザイントリアルⅠ	産学・コンペ作品への挑戦や学外作品展の見学を通し、実践的なクリエイターの「仕事」や「意識」を修得する。また、ポートフォリオ制作の必要性を理解し、順次ファイリング制作する。	1後	64	4				○	○							○
○	○	デザイントリアルⅡ	産学・コンペ作品への挑戦や学外作品展の見学を通し、実践的なクリエイターの「仕事」や「意識」を修得する。また、ポートフォリオ制作の必要性を理解し、順次ファイリング制作する。	2前	64	4				○	○							○
○	○	ビジネスマナー	就職指導の前段階として、就活に関わる全般を習得（作文・履歴書の書き方・ビジネスマナー・業界論・模擬面接・電話のかけ方マナーなど）	1前	32	2				○	○							○
○	○	一般教養	就職指導の後段階として、就活に関わる全般を習得（適性試験対策・一般試験対策・ビジネス文書作成など）	1後	32	2				○	○							○
○	○	就職特講	実践的就職活動に関する全般的演習（自己PR・エントリーシート作成・プレゼンテーションなど）	2前	32	2				○	○							○
○	○	グラフィックデザインⅠ (GD)	レタリング・ロゴ・マーク等グラフィックデザインにおける基本エレメントの制作を通し、グラフィックデザインの基礎的制作技術を修得する。手描作品を前提。	1前	64	4				○	○							○
○	○	グラフィックデザインⅡ (GD)	VI・CI計画、タイポグラフィ、その他グラフィックデザインのオリジナル作品制作を通し、技術と感性を修得する。	1後	64	4					○	○						○
○	○	グラフィックデザインⅢ (GD)	B1ポスター制作を通し、グラフィックデザインの実践的表現力や可能性を身に付ける。	2前	64	4					○	○						○
○	○	広告デザインⅠ (GD)	広告技術の演習（概論・レイアウト基礎技法・媒体知識等）を通し、基礎的能力を修得。また、広告制作に必要なデジタル写真撮影の基礎的技術を修得。	1前	32	2					○	○						○
○	○	広告デザインⅡ (GD)	コンセプトメイキング演習・コピーライティング演習等を通し、広告デザインの表現力や可能性を追究する。	1後	64	4					○	○						○

○	○	○	広告デザインⅢ (GD)	広告制作(新聞全15段・B3社内吊り)を通し、実践的表現力や広告表現の可能性を身に付ける。手描作品を前提。	2前	64	4					○	○					○	
○	○	○	イラストレーションⅠ (GD)	グラフィックデザイナーに必要なイラスト表現技法の修得。	1前	32	2					○	○					○	
○	○	○	イラストレーションⅡ (GD)	使用目的やクライアント・媒体を意識したイラスト制作を通し、実践的な技術や感性の修得。	1後	32	2					○	○					○	
○	○	○	編集デザイン (GD)	情報雑誌・パンフレット等における編集レイアウトの基礎的知識、用語・技術などを制作を通して修得する。レイアウト計画からDTP仕上げまで、インデザインの基礎的操作技術を修得する。	2前	64	4					○	○					○	
○	○	○	DTPデザインⅠ (GD)	会社訪問用の作品制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作する(イラストレーター・フォトショップの連動、チラシ、DM・その他小印刷物の制作)ライセンスフリー画像を使用し、デザイン性向上の追究に心掛けた作品制作。	2前	64	4					○	○					○	
○	○	○	DTPデザインⅡ (GD)	会社訪問用の作品制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作する(イラストレーター・フォトショップの連動、チラシ、DM・その他小印刷物の制作)ライセンスフリー画像を使用し、デザイン性向上の追究に心掛けた作品制作。	2後	64	4					○	○					○	
○	○	○	パッケージデザインⅠ (GD)	実寸大のパッケージ制作とプレゼンボードの制作を通し、パッケージデザイン全般の技術・知識を修得する。	1後	64	4					○	○					○	
○	○	○	パッケージデザインⅡ (GD)	実寸大のパッケージ制作とプレゼンボードの制作を通し、パッケージデザイン全般の技術・知識を修得する。	2前	64	4					○	○					○	
○	○	○	Web演習Ⅰ (GD)	HTMLの構造を学習し、DreamWeaverの技術と知識を修得する。	1前	64	4					○	○					○	○
○	○	○	Web演習Ⅱ (GD)	Illustrator・Photoshopと連動し、HPの素材制作から各ページの構成デザインまでを実践的に修得する。	1後	64	4					○	○					○	○
○	○	○	Web演習Ⅲ (GD)	Flashと連動し、インタラクティブなWebコンテンツの構成とデザイン性を追求する。	2前	64	4					○	○					○	
○	○	○	Web演習Ⅰ (CG)	HTMLの構造を学習し、DreamWeaverの技術と知識を修得する。	1後	64	4					○	○					○	○
○	○	○	Web演習Ⅱ (CG)	Illustrator・Photoshopと連動し、HPの素材制作から各ページの構成デザインまでを実践的に修得する。	2前	64	4					○	○					○	○
○	○	○	Web演習Ⅲ (CG)	スマートフォンを視野に入れたレスポンスンシブなWebコンテンツを制作。	2後	64	4					○	○					○	

○	3DCG I (CG)	CINEMA4Dの基本操作の学習を通し、3DCGの基礎を修得する。特にリアルな質感表現を重視する。	1前	64	4				○	○					○
○	3DCG II (CG)	3DCG Iの学習を通じた作品制作、オリジナルイメージの具体化に挑戦する。	1後	64	4				○	○					○
○	CG基礎 (CG)	PhotoshopとIllustratorによる静止画像制作と共に、それを活かしたアニメーション制作の技術を修得する。	1前	64	4			丸	○						○
○	CG演習 I (CG)	FlashやAfterEffectsの基本操作の学習と共に、映像編集の基礎を修得する。	1後	64	4				○	○					○
○	CG演習 II (CG)	CG演習 Iの学習を基に、映像編集の応用技術を修得する。	2前	64	4				○	○					○
○	CGイラスト演習 (CG)	パースペクティブを活かした背景描写と世界観表現の基礎技術の修得。	1前	64	4				○	○					○
○	CGアニメーション (CG)	2D、3DCGを用いたアニメーション制作と、特殊効果表現技術の修得。	2前	64	4				○	○					○
○	イラストレーション (CG)	オリジナルキャラクターデザインの基礎的技法の修得。	1前	64	4				○	○					○
○	造形演習 (CG)	手作業の作品制作を通し、モニタ内での空間表現を踏まえた造形表現力を修得する。	2前	64	4				○	○					○
○	プレゼンテーション I (CG)	会社訪問用の作品制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作する (Illustrator・Photoshopの連動、チラシ、DM・その他小印刷物の制作) ライセンスフリー画像を使用したデザイン性の追究に心掛ける。	2前	64	4				○	○					○
○	プレゼンテーション II (CG)	InDesignを用いた作品制作。プレゼンテーション Iと同様、媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作	2後期	64	4				○	○					○
○	卒業制作 (GD)	テーマに即したB1サイズ5~6点程度の作品制作を通し、2年間の学習の集大成とする。「発想」「コンセプトメイキング」を重視した作品制作。コンペ作品に積極的に挑戦させる。	2後	416	26				○	○					○
○	卒業制作 (CG)	オリジナルアニメーション・インタラクティブ作品の制作。グラフィックデザインの表現として、プレゼンボード・パッケージデザイン・広告デザインを必要に応じて加える。	2後	352	22				○	○					○
○	似顔絵技法	似顔絵制作の技術の追究、オリジナリティの確立を目指す。	1通	64	4				○	○					○

		○	ビジネスソフト演習	ワード、エクセルの修得。	1後	32	2			○	○			○
		○	知的財産管理概論	著作権・商標・意匠ほか、特許・実案等の知的財産権の基礎的知識の習得。	1後	32	2	○			○			○
		○	ポートフォリオ演習	クリエイターの就活に必要なポートフォリオ制作の基礎的な知識や方法を習得。	1後	32	2		○		○			○
		○	投稿実習	投稿用漫画を、自ら設定したテーマで規定のページ数を制作し、商業雑誌への投稿を行う。	1後	32	2			○	○			○
		○	アートセラピー講座	アートセラピー全般の知識の習得。	1前	32	2	○			○			○
合計						29科目		1920単位時間(60単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
在籍学科の教育課程すべての必修および選択必修科目を履修し、全てにおいて合格し、かつ所定の出席日数を確保した者。		1学年の学期区分	前期・後期
		1学期の授業期間	16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。