

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		
麻生建築&デザイン専門学校		平成9年11月26日		竹口 伸一郎		〒 812-0016 (住所) 福岡県福岡市博多区博多駅南1-11-13 (電話) 092-415-2292		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人麻生塾		昭和26年3月12日		理事長 麻生 健		〒 820-0018 (住所) 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999		
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			
工業	工業専門課程	クリエイティブデザイン学科 (ビジュアルデザイン専攻)	平成22(2010)年度	—	平成25(2013)年度			
学科の目的	グラフィック、色彩、印刷、WEBなどの基礎知識や技術を習得することを目的とする。また、広告制作に必要なメディア特性・マーケティングなど実践に即したデザインの流れも学習し、幅広く活躍できるデザイナーを目指す。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	グラフィックデザイン、DTP、広告、Webを中心に豊かなデザイン感覚とイメージを形にするデザインの基礎をアナログとデジタルの両面から学ぶ。取得可能な検定:カラーデザイン検定、Illustratorクリエイター能力認定試験、Photoshopクリエイター能力認定試験、Webクリエイター能力認定試験ほか、コンテストへの出展を推奨。							
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	※単位時間、単位いずれかに記入 62 単位	18 単位	105 単位	4 単位	0 単位	0 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率				
80 人の内数	53 人	1 人	2%	5 %				
就職等の状況	■卒業生数(C) : 33 人 ■就職希望者数(D) : 30 人 ■就職者数(E) : 27 人 ■地元就職者数(F) : 18 人 ■就職率(E/D) : 90 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 67 % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 82 % ■進学者数 : 0 人 ■その他 : ・未定 3名、就職あつせん希望せず 3名 担任と就職担当が連携し、面接指導、履歴書指導、求人票説明・指導等を学内で実施。 (令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 株式会社バドクリエイト、株式会社トッパングラフィックコミュニケーションズ							
	■民間の評価機関等から第三者評価: 無							
	※有る場合、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://asojuku.ac.jp/aadc/visual/							
	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		62 単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		0 単位						
うち企業等と連携した演習の単位数		2 単位						
うち必修単位数		2 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		0 単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		2 単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 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つて、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)		1 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)		0 人					
	計		3 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		3 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

専門性に関する動向や地域産業振興の方向性等について、意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として、教育課程編成委員会を設置し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。
また、広く建築業界の動向や求められる知識レベルを把握するためのアンケートを実施し、現場の求めるニーズを確実に捉え、本校の授業内容やカリキュラムに反映する。

(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

教育課程編成委員会は、専門性に関する動向や方向性等について意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的とする。委員会は、次の事項を審議し、会議の結果を学科内でのカリキュラム会議に報告する。

- ①カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- ②各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- ③教科書・教材の選定に関する事項
- ④その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

また、カリキュラム会議においては教育課程委員会からの意見を参考に、学科の教育方針に則ったカリキュラムを検討し、策定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
松田 淳司	株式会社ゼネラルアサヒ コミュニケーションデザイン本部 本社制作部 部長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
井上 勝義	クリエイティブ・ルーム ERNEST 代表	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	②
合瀬 理栄	一般社団法人デザイナーズスキル認証機構 国際カラーデザイン協会 九州支部 支部長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	①
原 将史	麻生建築&デザイン専門学校 校長代行補佐	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
松本 剛太	麻生建築&デザイン専門学校 副主任	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
八尋 誠	麻生建築&デザイン専門学校 教員	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
飯田 康介	麻生建築&デザイン専門学校 教員	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年6月23日 15:40～17:00

第2回 令和5年12月8日 15:40～17:00

(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。

特色としてデザイン業界は入社企業によって専門技術の応用方法に差があるため、授業においては基本スキルを着実に身につけたうえで、個々の応用力を高める教育プログラムになるよう今後も取り組んでほしい、とのご意見をいただいた。業界現場でも若い職員の方が新しい様々なツールをうまく活用し、時代性にマッチしたものを手早くまとめており、仕事のスピードが早い傾向にあるとのことだった。従来の「社会人マナー」とされていた「協調性」は薄くとも業務の成果はしっかりと出せているので、丁寧なヒアリングに注力させ、学生自身の意見を尊重できる課題を増やしていくようシラバスの調整を図った。

カリキュラムについては「学科の特性」が十分反映されているが、完全にゼロからアイデアを創出するのではなく、既存のものを再構成する「ほかから拝借して活用する能力」「ディレクション能力(必要要素の取捨選択)」の養成を意識した授業に取り組んでほしいとの意見もいただいた。取捨選択ができない場合の対処法として、やって良い事を限定した課題に取り組ませ、そのうえで本質的な考えをまとめることに注力するような指導を行っていく。

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

企業からの要請等を十分に活かすために企業からのヒアリングに基づき、その内容を踏まえながらビジュアルデザイン分野に関する職業に必要な4つの分野(エディトリアルデザイン・Webデザイン・デジタルフォト・パッケージデザイン)の技術修得に関して、業界でのトレンドなどを加味した実務に近い課題演習を行うことで学生のスキル向上を目指す。

(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

- ・企業担当者が実務にて活用した素材や企画などを、演習にて使用
担当者が実際担当した顧客の依頼案件に対し、どのように考え、計画し、制作したかのプロセスを示し、実際に使用された素材を学生各自が再構成していく演習を設けている。また、合わせて担当者と学生の直接のアプローチなど適時実施している。
- ・演習をより実務に近づける
課題への取り組みの現実味の向上を目標とし、学生に「学校の課題だから」ではなく、「仕事としての約束」として取り組む姿勢を意識させる。
- ・評価は、事前に設定した評価基準に基づき、連携企業の講師が課題の完成度を評価する。

(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
企画構成演習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を担当	多様な媒体戦略における企業広告のデザイン企画のアイデアを研究する。事例演習を通して、実務で活用できるデザイン企画を学ぶ。	クリエイティブ・ルーム ERNEST

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

「教職員研修規程」に基づき計画的に教員を研修に参加させる。研修は、教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。教職員に対し、専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を、教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、受講者はその内容を他教員へ展開することで、全教員のより高度な職務を遂行するために必要な知識を付与することを目的とする。

(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:	モリサワフォントセミナー2023 フォントと組版について	連携企業等:	株式会社モリサワ
期間:	令和5年8月2日	対象:	専任教員
内容	言いにくいことと言わなければならない場面を想定した事例を使って、相手も自分も尊重した伝え方について学び、実践する。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	アサーティブコミュニケーション	連携企業等:	組織デザイン・ラボ
期間:	令和5年12月6日	対象:	専任教員
内容	言いにくいことと言わなければならない場面を想定した事例を使って、相手も自分も尊重した伝え方について学び、実践する。		

(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:	モリサワフォントセミナー	連携企業等:	株式会社モリサワ
期間:	令和6年8月2日	対象:	専任教員
内容	フォントと組版など、最新の動向に関する業界情報。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	Z世代のメンタルヘルス	連携企業等:	うえむらメンタルサポート診療所
期間:	令和6年8月22日	対象:	専任教員
内容	デジタルネイティブの環境で育ったZ世代と呼ばれる彼らが社会に出てきたこの数年、社会不適應の様々な病態と発達障害の増加という変化が見られ、彼らの多くに自己肯定感の乏しさと不安の強さが見られる。研修ではこうした心理発達と社会適應について考える。オンライン(Zoom)		

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

実践的な職業教育の質を確保するため、教育活動の観察や意見交換を通じて、自己評価の結果を評価しHP等を通して公表する。また、学校関係者評価委員会は、本校の関係者として、保護者・卒業生・地域住民・企業関係者・高等学校関係者・教育に関する有識者で構成する。

(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	法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2)学校運営	運営方針、事業計画、人事・給与規程、業務効率化、他
(3)教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、実践的な職業教育、教職員の資質向上、他
(4)学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、就職率、退学率、他
(5)学生支援	修学支援、生活支援、進路支援、卒業生への支援、他
(6)教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7)学生の受入れ募集	APの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8)財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9)法令等の遵守	専修学校設置基準の遵守、学内諸規程の整備・運用、自己点検・評価、他
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献、地域貢献、学生のボランティア活動の推奨、他
(11)国際交流	留学生の受入れ、支援体制

※(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

企業委員より、担当教員が授業実施状況を記録に残し、効果的な学習を提供できているかどうか、継続して確認することが望ましいとの意見が出た。デザイン業界の現場においては、入社企業によって専門技術の応用方法や程度に差があるため、ビジュアルデザイン専攻としては、まず基本スキルの習熟に努め、個々の応用力を高める授業プログラムになるようカリキュラム構成を計画している。また、特に近年では特性のある学生の増加も顕著にみられるため、予習復習用あるいは欠席学生への補助的対応としてのオンデマンド教材の導入といったDXコンテンツの充実も図っていく必要がある。また、デザイン業界の人材によくある問題として、独りよがり・頑固な姿勢で仕事に携わる傾向にあるとの意見も出た。一見、コミュニケーション能力が不器用で、時間の制約を強く嫌う傾向があるが、新しいツールを複数使いこなし、作品制作のスピードは早い印象がある。ビジュアルデザイン専攻では、課題に取り組む学生に対して丁寧なヒアリングを意識させ、学生自身の意見を尊重する課題の取り組みなど、素直さや謙虚さを育む指導に取り組んでいる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
中山 嗣正	建築工学科 在校生 保護者	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	保護者等
榎 恵梨花	建築工学科 卒業生	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
熊井 賢司	福岡県立 福岡工業高等学校 校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
小林 芳光	博多区博多駅南第4区自治会 民生委員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地域住民
元木 昭平	ウームデザインオフィス 代表	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	有識者
井上 勝義	クリエイティブ・ルーム ERNEST 代表	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	有識者
太田 昌宏	愛知産業大学 教授	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	有識者
宮本 清美	株式会社エイジェック 課員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
和田 義一	株式会社大設計 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
田邊 聡	JAPANO合同会社 代表社員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
中野 貴嗣	株式会社九州三田技術コンサルタンツ センター長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
高木 秀樹	株式会社住まいえ 代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
福田 哲也	合同会社if architects 代表社員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
板橋 正志	株式会社ダイキエンジニアリング 取締役 人事本部長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
松田 淳司	株式会社ゼネラルアサヒ コミュニケーションデザイン本部 本社制作部 部長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員

※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()

URL:

公表時期: 令和6年10月3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

企業等との連携及び協力により、実践的な職業教育の質の向上を推進するため、教育活動及び学校運営の状況について情報を提供する。

(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	歴史、教育理念、教育目標
(2)各学科等の教育	入学者受入れ方針、教育課程編成・実施方針、カリキュラム、資格実績、就職実績
(3)教職員	教員一覧及び実務家教員科目
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート、GCB教育、企業連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学園祭、部活動・サークル活動、学外ボランティア
(6)学生の生活支援	生活環境サポート
(7)学生納付金・修学支援	学費とサポート、学習支援(各種支援制度)
(8)学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、財産目録、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	留学生入学案内、留学生学べる分野、グローバル教育
(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://asojuku.ac.jp/aadc/>

公表時期: 令和6年7月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻) 令和6年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○		色彩学	色彩の基本的知識および配色知識の習得と色彩検定3級取得を目標とする。	1前	30	2	○			○			○	
		○		Illustrator演習	Adobe Illustratorの基本操作と、それにもなった演習を行う。	1前	30	2		○		○		○		
		○		Photoshop演習	Adobe Photoshopの基本操作と、それにもなった演習を行う。	1前	30	2		○		○		○		
		○		クロッキー・スケッチⅠ	静物・石膏などの立体物を主に、デッサンの基礎を学び、描画力を身につける。	1前	60	4		○		○			○	
		○		クロッキー・スケッチⅡ	デッサンの基礎トレーニングを継続し、描画力の維持向上を図る。彩色表現など多様な表現のためのトレーニングを行う。	1後	60	4		○		○			○	
		○		ビジネスマナーⅠ	ビジネスに必要な基本的な知識の習得を目指す。(立ち居振る舞い・敬語・ビジネス文書)	1前	30	2	○			○			○	
		○		ビジネスマナーⅡ	ビジネスに必要な基本的な知識の習得を目指す。(交際業務・来客対応・電話対応)	1後	30	2	○			○			○	
		○		GCBⅠ	グローバルシティズンの育成をめざし、感謝心と思いやりをもった人材を養成する。	1前	15	1	○			○		○		
		○		GCBⅡ	グローバルシティズンの育成をめざし、ビジョンと志をもった人材を養成する。	1前	15	1	○			○		○		
		○		デザイン業界研究Ⅰ	就職活動に向けた準備。就職活動のスタートにあたり、デザインの業界や職業への理解を深める。	1後	30	2	○			○		○		
		○		デザイン業界研究Ⅱ	就職活動に向けた準備。デザイナーとして求められる人材像を考えながら仕事について、働くことについて考えていく。	2前	30	2	○			○		○		
		○		デザイン業界研究Ⅲ	就職活動にあたり、具体的な準備と対策を行う。就職活動における、書類制作や面接についてより具体的な作業を行う。	2後	30	2	○			○		○		
			○	就活対策	各学生の就職活動の支援。ポートフォリオの添削、履歴書の書き方や面接の対策を個別にサポートする。	2後	30	2		○		○		○		
		○		卒業制作Ⅰ	展示会出展を目標とし、各自がテーマを持ち学びの集大成となる作品群の制作を行う。	2後	60	2			○	○		○		

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻) 令和6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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
	○		デザイン演習Ⅰ (ビジュアルデザイン)	デザインワークの中でも「アイデア力」の基礎強化、習得を目的とする。	1前	60	4	○			○		○		
	○		デザイン演習Ⅱ (ビジュアルデザイン)	発案したアイデアに最適な表現方法を選択し、訴求力の高いデザイン手法による表現を身につける。	1後	30	2	○			○		○		
	○		DTP概論	DTP実務にて必須となるデータの入稿方法など基礎知識を演習形式で学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	
	○		DTP演習Ⅰ	DTP実務にて必須となるデータの入稿方法などを実践に則した形で習得する。	1後	60	4	○			○			○	
	○		コピーライティングⅠ	広告物の企画制作に必要なライティング能力を学ぶ。	1後	60	4	○			○			○	
	○		デザインリテラシー	著作権やデザイン文化など、デザイナーとしての一般的教養を学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	
	○		InDesign演習Ⅰ	Adobe InDesignの基本操作と、それにともなった演習を行う。	1後	30	2	○			○			○	
	○		Web基礎演習Ⅰ	Webの基本的な仕組みの理解、HTMLとCSSの仕組みを理解する。コードの意味を理解し、Dreamweaverでマークアップできるようになる。	1前	30	2	○			○			○	
	○		Web基礎演習Ⅱ	HTMLとCSSの仕組みやコード理解し、Dreamweaverでマークアップできるようになる。	1後	30	2	○			○			○	
	○		Webデザイン演習Ⅰ	Webデザインにおける、ビジュアルデザインに関するリテラシーと制作手法を学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	
	○		PCリテラシー	MicrosoftOfficeの基礎知識と基本操作を習得する。情報リテラシーを身につける。	1前	30	2	○			○			○	
	○		プレゼンテーションⅠ	各自が作ろうとしている物を知ってもらうためのプレゼンテーションを学ぶ。	1後	30	2	○			○			○	
	○		パッケージデザイン演習Ⅰ	パッケージ制作に必要なスキルや考え方を学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	
	○		エディトリアル演習Ⅰ	Adobe InDesignを使用した、誌面構成を主体として学ぶ。	1後	30	2	○			○			○	

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻) 令和6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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
	○		デジタルフォト演習Ⅰ	一眼レフカメラを使用した撮影技法を学ぶ。	1前	30	2	○			○			○	
	○		Web応用演習Ⅰ	Webデザインにおける、動的サイト構築に関するリテラシーを学ぶ。	1後	30	2	○			○			○	
	○		イラストレーションⅠ	キャラクターや挿絵制作に関するスキルと考え方を学ぶ。	1後	15	1	○			○			○	
	○		ペイント技法Ⅰ	エンボスカードやポスターや絵画の制作を行う。	2前	60	4	○			○			○	
	○		ペイント技法Ⅱ	サイズの大きいポスター制作に臨む。アイデアの創出から基本的な構想、表現手法の選択、制作計画等を踏まえた制作に臨む。	2後	60	4	○			○			○	
	○		デザイン演習Ⅲ (ビジュアルデザイン)	デザインワークの中でも「アイデア力」の基礎強化、習得を目的とする。	2前	60	4	○			○			○	
	○		デザイン演習Ⅳ (ビジュアルデザイン)	発案したアイデアに最適な表現方法を選択し、訴求力の高いデザイン手法による表現を身につける。	2後	60	4	○			○			○	
	○		DTP演習Ⅱ	DTPでの入稿データ制作を目的とした、極めて実務に近い実技演習を行う。	2前	60	4	○			○			○	
	○		DTP演習Ⅲ	印刷物の入稿データのルールに沿った制作を行い、実務で用いる事例について学んでいく。	2後	60	4	○			○			○	
	○		コピーライティングⅡ	広告物の企画制作に必要なライティング能力を学ぶ。事例を挙げ演習形式で制作を行う。	2前	30	2	○			○			○	
	○		企画構成演習	多様な媒体戦略における企業広告のデザイン企画のアイデアを研究する。事例演習を通して、実務で活用できるデザイン企画を学ぶ。	2前	30	2	○			○			○	○
	○		ブランディングデザイン	制作物を一連の統一されたデザイン群として捉えたブランディングを行う。	2後	30	2	○			○			○	
	○		InDesign演習Ⅱ	InDesignを用いた実務的なデータ制作手法について学ぶ。エディトリアルデザインへつながるページデザインまとめについて学ぶ。	2前	30	2	○			○			○	
	○		WEBデザイン演習Ⅱ	現実的なWEBサイトの構築を学ぶ。	2前	60	4	○			○			○	

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻) 令和6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	
43		○		WEBコンテンツ管理Ⅰ	WEBサイトデザインに留まらずコンテンツの管理と運用を視野に入れたデザインを学ぶ。それらの要素を取り入れた演習を実施。	2後	30	2		○		○		○		
44		○		WEBコンテンツ管理Ⅱ	WEBサイトのコンテンツ管理と運用に必要な、マネジメントシステムの構成を学び、企画を形にする演習を行う。	2後	30	2		○		○		○		
45		○		プレゼンテーションⅡ	資料の演出やストーリーを意識し、実務を想定した応用的な演習を行う。	2前	30	2		○		○			○	
46		○		卒業制作Ⅱ	集大成となる制作を通じ、身につけた最大限を發揮した作品の制作を行う。	2後	60	2			○	○		○		
47		○		パッケージデザイン演習Ⅱ	パッケージ制作の実例について学び、自作パッケージのための習作を行う。	2前	30	2		○		○			○	
48		○		デジタルフォト演習Ⅱ	一眼レフカメラ、照明器具の使用法を踏まえ、多様な表現のあり方を学ぶ。	2前	30	2		○		○			○	
49		○		エディトリアル演習Ⅱ	一貫したテーマを持った誌面構成の作成について学び、より実践的なエディトリアルデータの作成を行う。	2前	30	2		○		○			○	
50		○		Web応用演習Ⅱ	企画から制作まで一貫した実践的コンテンツ制作を学び、制作の各段階に必要な知識を習得する。	2前	30	2		○		○			○	
51		○		イラストレーションⅡ	基本操作をもとに実務的な活用シーンを想定したイラストレーション制作を行う。	2後	30	2		○		○			○	
52		○		パッケージデザイン演習Ⅲ	I、IIAの授業を踏まえ、各自のテーマにおけるパッケージ制作を行う。	2後	15	1		○		○			○	
53		○		デジタルフォト演習Ⅲ	InDesign演習、エディトリアル演習の授業に活用する素材作成。各自のテーマにおけるエディトリアル作品の制作を行う。	2後	15	1		○		○			○	
54		○		エディトリアル演習Ⅲ	I、IIAの授業を踏まえ、各自のテーマにおけるフォト作品の制作を行う。	2後	15	1		○		○			○	

(工業専門課程 クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻) 令和6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
							講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択												
	○		Web応用演習Ⅲ	Webペーに限定しない、各自テーマによるWebコンテンツ制作を行う。	2後	15	1	○			○		○	
合計					55	科目		127 単位 (1965単位時間)						

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>学則に定める修業年限以上在学し、必修科目と選択科目から次の各号に定める単位を修得すること。</p> <p>卒業要件： (1) 1年課程 30単位 (2) 2年課程 62単位 (3) 3年課程 90単位</p>	1学年の学期区分	2期
<p>履修方法： ①授業科目は、必修科目、選択科目および自由科目とする。 ②必修科目の単位は必ず修得しなければならない。 ③授業科目は、定められた年次にそれぞれ履修しなければならない。 ④指定された履修年次に単位を修得できなかった授業科目は、原則として、次の学期または学年に再履修しなければならない。</p>	1学期の授業期間	15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。