

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 | |
| つくばビジネスカレッジ 専門学校 | | 平成7年10月9日 | | 石川 弘 | | 〒305-0003 茨城県つくば市桜2-14-4 (電話) 029-857-9700 | |
| 設置者名 | | 設立認可年月日 | | 代表者名 | | 所在地 | |
| 学校法人 つくば総合学院 | | 平成7年10月9日 | | 片岡 均 | | 〒305-0003 茨城県つくば市桜2-14-4 (電話) 029-857-9700 | |
| 分野 | 認定課程名 | 認定学科名 | | 専門士 | 高度専門士 | | |
| 工業 | 工業専門課程 | ビジュアルデザイン学科 | | 平成23年文部科学省 告示第167号 | - | | |
| 学科の目的 | 数多くあるメディアのニーズに対応するために、応用力のあるクリエイターを育成します。特にビジュアル表現のデジタル化により、アナログの基本技術を礎にデジタル表現に磨きをかけ、行動力やコミュニケーション能力も育成します。グラフィックデザイナーは企画力やプレゼンテーション能力、マンガ家・イラストレーターは本物を探すフットワーク、本質を見抜く探求心が重要です。実践的なカリキュラムで基本技術や考え方を習得し、提案力のあるグラフィックデザイナー、サブカルチャーで活躍できるクリエイターを育成します。 | | | | | | |
| 認定年月日 | 令和2年3月25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 | 1,860 | 195 | 1,665 | 0 | 0 | 0 |
| 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 | |
| 50人 | | 63人 | 0人 | 2人 | 8人 | 10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 各期末の考査試験にて評価。評価基準はA,B,C,Dの4段階 | | |
| 長期休み | ■夏季休業:7月27日～8月31日 ■冬季休業:12月21日～1月7日 ■春季休業:3月11日～4月10日 | | | 卒業・進級 条件 | ① 出席率が90%以上・2年間1,700時間以上 ② 成績評価がC以上 ③ 学納金の完納 ④ 卒業基準検定の取得 | | |
| 学修支援等 | ■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任による電話連絡、個別面談、及び保護者面談等 | | | 課外活動 | ■課外活動の種類 筑波大学チャリティフットサル大会ボランティア協力、デザインフェスタへ参加、小学生向けお仕事体験会協力 他 ■サークル活動: 有 | | |
| 就職等の 状況※2 | ■主な就職先・業界等(平成30年度卒業生) 印刷会社、デザイン会社、写真館、看板デザイン制作会社、自動車修理会社、Web制作会社、書籍販売店 他 ■就職指導内容 【就職実務】の授業、マナー研修会、業界就職者懇談会、就職活動前研修会、インターンシップ、模擬面接指導など ■卒業生数 23 人 ■就職希望者数 15 人 ■就職者数 13 人 ■就職率 : 87 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 57 % ■その他 ・進学者数: 4人 ・本校ビジュアルデザイン学科研修課程へ進学 (平成 30 年度卒業生に関する 令和1年5月1日 時点の情報) | | | 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 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報) | | |
| | | 資格・検定名 | | 種 | 受験者数 | 合格者数 | |
| | | 色彩検定3級 | | ③ | 23人 | 18人 | |
| | | 色彩検定2級 | | ③ | 3人 | 2人 | |
| | | Webクリエイター スタンダード | | ③ | 21人 | 12人 | |
| | | Webクリエイター エキスパート | | ③ | 15人 | 15人 | |
| | | Word文書処理3級 | | ③ | 23人 | 19人 | |
| | | Excel表計算3級 | | ③ | 23人 | 19人 | |
| | | ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 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 いばらぎデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞2018キャラクター優秀賞、まつりつくばポスターデザイン優秀賞、かすみがうら市先人シリーズ冊子編集、専門学校生対象Tシャツデザインコンテスト優秀作品賞 他 | | | | | |
| 中途退学 の現状 | ■中途退学者 4名 | | ■中退率 8% | | 平成30年4月1日時点において、在学者49名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者45名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 精神的疾患、学習意欲欠如 ■中退防止・中退者支援のための取組 入学前のオープンキャンパスでの学校、学科、業界説明の強化、同時に保護者に向けた説明会で理解を深めてもらう。担任との二者、三者面談。 | | |
| 経済的支援 制度 | ■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ○出願区分による成績、活動内容等による免除 ○学費免除試験制度 ○学校独自の奨学金制度 ○社会人経験者優遇制度 ○兄弟姉妹入学割引制度 ○在学中の高資格奨励制度 ○県外出身者一人暮らし支援制度 他 | | | | | | |
| 第三者による 学校評価 | ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ■民間の評価機関等から第三者評価: 無 | | | | | | |
| 当該学科の ホームページ URL | http://www.tsg.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」などを希望する者を含みません。

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学状況等について記載します。

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
デザイン・マンガ・イラスト・広告出版業界で即戦力のグラフィックデザイナー、DTPオペレーター、イラストレーター、マンガ家などに必要とされる知識や技術の他に、コミュニケーションスキルを兼ね備えた人材の育成を目標としている。そのため、グラフィックデザイン、イラスト、マンガ業界で専門分野に知見のある方々に教育課程編成委員を依頼し、デザイン分野全般における実情と求められるスキル等について意見や提案を求め、カリキュラム編成を検討し、授業計画等に反映させていくものとする。

(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の位置付けは、学校組織教務部の上位に位置し、年に2回の教育課程編成委員会での意見を活かすことで、その後の教育課程の編成を協力して行うものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿
令和元年8月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|--------------------------------|-------------------------|----|
| 糸井 邦夫 | 現代童画会 副会長 | 平成30年4月1日～令和4年3月31日(4年) | ① |
| 越川 三千雄 | 株式会社サイドランチ 編集チーフ | 平成30年4月1日～令和4年3月31日(4年) | ③ |
| 石川 弘 | つくばビジネスカレッジ専門学校 校長 | | |
| 長瀬 剛夫 | つくばビジネスカレッジ専門学校 副校長 | | |
| 高松 秀岳 | つくばビジネスカレッジ専門学校 ビジュアルデザイン学科 課長 | | |
| 大久保 孝次 | つくばビジネスカレッジ専門学校 ビジュアルデザイン学科 主任 | | |

※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(2～4月、7～9月)
(開催日時(実績))
第1回 平成30年4月3日(火) 10:30～12:00
第2回 平成30年9月21日(金) 10:30～12:00
第3回 平成31年3月29日(金) 10:30～12:00

(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。

○平成30年4月3日(火)
・卒業制作展に加え、中間制作展開催を提案する意見に対して、平成30年6月29日～7月1日で外部施設を利用し、学生作品を各方面の方々に見て頂き、『クリエイティブワーク』『ストーリーマンガ』の科目で習得した表現力やマンガ構成法について再学習し、『卒業制作』で更に細かい箇所での修正、改善をすることができた。

○平成30年9月21日(金)
・マンガ分野を希望し入学するが減少してきており、グラフィックデザイン、マンガ、イラストのカリキュラム内容を再編することが必要であるとの意見に対して、学科担当講師、時間講師の方々の意見を集約し、平成31年度は、『ストーリーマンガ』『トライワーク』の科目の中で、イラストに関する構図、キャラクタープロポーションを取り入れ、学生作品が(株)ナツメ社他出版の冊子イラストに採用される実績があった。

○平成31年3月29日(金)
・マンガ、イラスト分野は、早めにデジタルの表現技法に移行することが重要であるという意見に対して、『マンガテクニック』の科目で、CLIP STUDIO PAINTを活用し、入稿は必ずデジタルで提出するよう指導方法を変更していく。

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
デザイン・マンガ・イラスト等のクリエイティブ業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するために、主に講義や演習等で学んだ知識・技術に基づき、具体的にどの様に活用するのか、されているのかを理解するために、クリエイティブ業界について専門的知見を有する企業等と連携し、実務を体験(疑似体験含む)出来る演習等を実施する。

(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
事前に学科担当教員、科目担当教員、連携企業担当者が打ち合わせを実施する。ポスター、折込チラシ、企業ロゴ、イラスト、マンガ、イベント小冊子等の編集・デザイン制作など自治体、一般企業からの依頼に基づき、各授業週における指定課題を決定し、制作に取り組んでいく。最終課題完成後、デザインコンセプトを始め、制作に関する一連の流れをプレゼンテーションとして発表する。学修評価は、連携企業担当者がプレゼンテーション、中間制作展、卒業制作展における作品を参考に評価し、学科担当教員が最終成績評価を行う。

(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 |
|---------------|--|------------|
| キャラクターデザイン I | 業界からの視点を踏まえて、キャラクターが持つ様々な性質とキャラクターデザインにおける法則やルールを理解させ、デザインに対しての発想力を養い、時代に沿った知見を得る。 | 株式会社サイドランチ |
| キャラクターデザイン II | 業界からの視点を踏まえて、物語に登場するキャラクターの立ち位置を理解させ、新しい世界観を取り入れながらキャラクターデザインを制作させ、時代に沿った知見を得る。 | 株式会社不知火プロ |
| | | |
| | | |

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

常新しい情報を発信しているデザイン・マンガ業界において、授業知識・技能を習得するために、教員は学内及び学外での研修に参加し、自らの見識・技能の幅を広げ、それを教育の現場にて反映させていくこととする。また、退学防止のため、指導者研修などにも積極的に参加することで教員としての資質向上を図るものとする。学校は教員研修規程に従い、教員の業務経験や能力に応じて、新たに採用した教職員に関して「新任教員基礎研修」管理職教職員に関しては「管理職研修」、また各々指導分野における実務研修・見学研修を計画的に実施する。

(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「デザインフェスタVol48視察」(連携企業等:デザインフェスタ有限会社)

期間:平成30年5月12日(土) 対象:大久保 孝次

内容:『デザインフェスタ』は、「自由に表現できる場」の提供をコンセプトに、オリジナルであれば審査なしで誰でも出展することができる展示会であり、プロフェッショナルやフリーで活躍するデザイナーの作品を直接見たり、意見交換することもできる。デザイン分野の学生指導に役立てることができる。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「専門学校教員対象 メンタルヘルス対応力研修～「見つける目」と「つなげる手」で適切な学生対応ができる～」(連携企業等:一般社団法人全国専門学校情報教育協会)

期間:平成30年8月28日(火)～29日(水) 対象:高松 秀岳

内容:教員がメンタルヘルスの基礎知識を身につけ、発生時に正しい初期対応がとれるようになることを目指す。(1)「見つける目」を持つ:メンタルヘルスの基礎知識を学習し、正しい理解を持つことで、メンタル不全を早期に発見できるようになる。(2)「つなげる手」を持つ:対象学生との適切なコミュニケーション方法、関係先へのリファー・リエゾン(連携・協働)の仕方を身につけ、学生を適切な支援につなげられるようになる。

(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「デザインフェスタVol49見学」(連携企業等:デザインフェスタ有限会社)

期間:令和元年5月18日(土) 対象:大久保 孝次

内容:『デザインフェスタ』は、「自由に表現できる場」の提供をコンセプトに、オリジナルであれば審査なしで誰でも出展することができる展示会であり、プロフェッショナルやフリーで活躍するデザイナーの作品を直接見たり、意見交換することもできる。デザイン分野の学生指導に役立てることができる。

研修名「芸術学舎コラージュ入門」(連携企業等:京都造形芸術大学)

期間:平成31年4月6日～7日 対象:高松 秀岳

内容:コラージュは、異質な要素が組み合わさることで、元々の意味や背景とのズレを生じ、新たなイメージが浮かび上がる。20世紀初頭に西洋美術史に登場したキュビズムに始まるコラージュの誕生と広がりを歴史的な背景から理解する。実習ではリンゴをモチーフとして再構成をして大型の作品制作をし、その面白さ・不思議さ・可能性を体感する。ベシックデザインの平面構成・色彩構成の指導に活かす。

研修名「芸術学舎Illustrator・Photoshop講座」(連携企業等:京都造形芸術大学)

期間:令和元年5月18日～19日 対象:高松 秀岳

内容:デジタル環境でのデザインワークを実践するための基本的知識とスキルを身につける。アプリケーションの基本操作から応用までを理解するための演習、自己の感性や思考を視覚的に表現する課題の制作を通して、情報の編集から視覚表現までのプロセスについて学ぶ。デザイン制作全般の指導に活かす。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「国家資格キャリアコンサルタント研修」(連携企業等:一般社団法人日本力産業ウンセラー協会)

期間:平成31年4月6日～7日 対象:住吉 夏紀

内容:学校におけるキャリア教育の現状と課題を知り、学生の個性を理解しながら、的確な見立てができることを目標にする。またキャリアコンサルティングプロセスごとの適切な支援の方法を身に付ける。

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

1. 学校関係者評価は、評価という協働作業を通じて、学校、卒業生、地域住民などがお互いに理解を深めることである。学校はそれに関係する人たちが理解を深め合うためのコミュニケーションツールであると考ええる。
2. 学校評価の基本は、自己評価である。学校が行った自己評価が、卒業生、地域住民たちの目から見ても違和感無く受け入れられるかについて意見を頂き、自己評価の客観性・透明性を高めていきたい。
3. 学校関係者評価は、卒業生、地域住民などが、学校と一緒に学生のことを考え、それぞれの立場、視点から意見を出し合うことで、より良い学校づくりに寄与するためである。

(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、育成する人材像 |
| (2) 学校運営 | 教育内容 |
| (3) 教育活動 | 教育の実施体制 |
| (4) 学修成果 | 教育目標の達成度と教育効果 |
| (5) 学生支援 | 学生支援 |
| (6) 教育環境 | 社会的活動 |
| (7) 学生の受入れ募集 | 管理運営 |
| (8) 財務 | 財務 |
| (9) 法令等の遵守 | 改革・改善 |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | |
| (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

学校関係者評価の活用は、学校力の向上、信頼される開かれた学校づくりに寄与できることにより、開かれた学校づくりに効果的であると思われる。

○毎年度末、在校生を対象に【学校・担任満足度アンケート】、1年生保護者を対象に【学校教育活動における保護者アンケート】を実施し、教職員が共通認識のもと、改善点を今後の授業運営や学生指導に役立てている。

○年2回、役員による各期の基本方針が全教職員の前で述べられ、学校経営に対する熱意や姿勢を共通理解するようになっている。自己評価や学校関係者評価を行い、課題を共有して解決へ向けて教職員が建設的な意見を出し合っている。

○『教育活動』において教員の人材確保が不十分であるとの指摘について、特にビジュアルデザイン学科、情報処理学科については、派遣会社や卒業生のネットワークにより、何名かの問い合わせがあり、候補者について次年度に向けて採用を検討していくこととなった。

○『社会貢献・地域貢献』において、地域のために開かれた学校であって欲しいという意見について、茨城県立那珂湊高等学校商業科の生徒向けにビジュアルデザイン学科講師が商品売るためのデザイン発想・企画力向上について、定期的に指導を行った。またその事業成果により、茨城県教員研修センター主催の茨城県商業系高等学校新任教員研修プログラム(実践的実習指導について)をビジュアルデザイン学科が担当することとなった。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年8月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|------------------|-------------------------|-------|
| 大塚 清 | 元茨城県立境高等学校 校長 | 令和元年8月1日～令和5年3月31日(4年) | 教育関係者 |
| 原田 文普 | 元茨城県立石岡第一高等学校 教頭 | 平成31年4月1日～令和5年3月31日(4年) | 教育関係者 |
| 細田 哲司 | 有限会社丸二産業 役員 | 平成31年4月1日～令和5年3月31日(4年) | 地域住民 |
| 舘 香織 | 元公立学校臨時教員 | 平成31年4月1日～令和5年3月31日(4年) | 卒業生 |
| 山田 梨紗 | 株式会社ビースタイル 常務取締役 | 平成31年4月1日～令和5年3月31日(4年) | 企業等委員 |
| 品川 みな美 | 株式会社provi デザイナー | 平成30年4月1日～令和4年3月31日(4年) | 卒業生 |
| 越川 三千雄 | 株式会社サイドランチ 編集チーフ | 平成30年4月1日～令和4年3月31日(4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: <http://www.tsg.ac.jp/>

公表時期: 令和元年8月10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

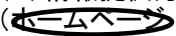
一般社団法人全国専門学校教育研究会が作成した自己点検・評価基準を基に、学校に適応した「自己点検・評価チェックリスト」を策定し、自己点検を行うことで、教育水準の向上に更に努めるよう工夫する。

(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 | 学校の概要、目標及び計画 |
| (2) 各学科等の教育 | 各学科等の教育 |
| (3) 教職員 | 教職員 |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | キャリア教育・実践的職業教育 |
| (5) 様々な教育活動・教育環境 | 様々な教育活動・教育環境 |
| (6) 学生の生活支援 | 学生生活支援 |
| (7) 学生納付金・修学支援 | 学生納付金・修学支援 |
| (8) 学校の財務 | 学校運営の状況に関するその他の情報 |
| (9) 学校評価 | 学校の評価 |
| (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

() 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <http://www.tsg.ac.jp/>

授業科目等の概要

| (工業専門課程ビジュアルデザイン学科) 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 | | |
| ○ | | | Photoshop | Adobe photoshopの基礎的な操作方法を学習します。 | 1前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | Illustrator | Adobe Illustratorの基礎的な操作方法を学習します。 | 1前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | ベーシックデザイン | レイアウト感覚や効果的色の組み合わせ、デザイン用具の扱い方など、デザインの基礎を学びます。 | 1前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| ○ | | | ドローイング | デッサンやパーススペクティブ（遠近感）の基本を学び、モノをよく観察する習慣を身につけます。水彩絵の具を中心としたアナログを学習します。 | 1前 | 45 | | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | パース描画 | 基本的な透視図法を習得し、空間を認識した背景を描写する能力を高めます。 | 1前 | 45 | | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | キャラクターデザインⅠ | 顔や頭身を理解し、オリジナルキャラクターのデザイン方法を学びます。描き起こし、着彩技法、市場を意識した展開方法を学びます。 | 1前 | 45 | | | ○ | | | ○ | | | ○ | ○ |
| ○ | | | キャラクターデザインⅡ | 顔や頭身を理解し、オリジナルキャラクターのデザイン方法を学びます。描き起こし、着彩技法、市場を意識した展開方法を学びます。 | 1後 | 45 | | | ○ | | | ○ | | | ○ | ○ |
| ○ | | | 色彩概論 | ビジュアル（視覚伝達）デザインにとって必要な色彩感覚を身に着けるために色彩学を学習します。色彩検定合格を目指します。 | 1前後 | 105 | | ○ | | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | Word文書処理 | 一般企業で標準的に使用されている文書処理作成技法について学び、Word文書処理技能認定試験合格を目指します。（講義15時間、演習15時間） | 1前 | 30 | | △ | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 就職実務Ⅰ | 社会人・企業人として必要な一般常識やビジネスマナーなどを習得します。 | 1前 | 30 | | ○ | | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | Excel表計算 | 一般企業で標準的に使用されている表計算技法について学び、Excel表計算処理技能認定試験合格を目指します。（講義45時間、演習45時間） | 1前後 | 90 | | △ | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | 就職実務Ⅱ | 社会人・企業人として必要な一般常識やビジネスマナーなどを習得します。 | 2前 | 15 | | ○ | | | | ○ | | | ○ | |

| (工業専門課程ビジュアルデザイン学科) 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 | | |
| | ○ | | タイポグラフィⅠ | ロゴタイプ、ロゴマークのデザインから始まり、フォント制作や企業の顔となるコーポレートアイデンティティなど、文字を扱うデザインを学びます。 | 1前 | 45 | | | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| | ○ | | タイポグラフィⅡ | ロゴタイプ、ロゴマークのデザインから始まり、フォント制作や企業の顔となるコーポレートアイデンティティなど、文字を扱うデザインを学びます。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| | ○ | | クリエイティブワークⅠ | 作品の“かたち”をイメージしながら平面静止画を制作し、デザイナーとしての想像力や表現力を養います。 | 1後 | 90 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | グラフィックデザインⅠ | 印刷物を中心としたデザインワークを行います。コンセプトの確立、ターゲットユーザー、広告の目的などを意識した商業デザインを学びます。 | 1後 | 90 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | エディトリアルデザインⅠ | 本の構成・構造の理解を深め、出版物を美しく編集デザインする基礎を学びます。Adobe InDesignをマスターします。 | 1前 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | エディトリアルデザインⅡ | 本の構成・構造の理解を深め、出版物を美しく編集デザインする基礎を学びます。Adobe InDesignをマスターします。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | Web/HTML | HTML言語を理解し、Webクリエイター試験の合格を目指します。 | 1前 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | WebデザインⅠ | パソコンやスマートフォンなどの電子機器上で表示されるサイトデザインを学びます。Adobe Dreamweaverをマスターします。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | WebデザインⅡ | パソコンやスマートフォンなどの電子機器上で表示されるサイトデザインを学びます。Adobe Dreamweaverをマスターします。 | 2前 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | WebデザインⅢ | パソコンやスマートフォンなどの電子機器上で表示されるサイトデザインを学びます。Adobe Dreamweaverをマスターします。 | 2後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | タイポグラフィⅢ | ロゴタイプ、ロゴマークのデザインから始まり、フォント制作や企業の顔となるコーポレートアイデンティティなど、文字を扱うデザインを学びます。 | 2前 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | クリエイティブワークⅡ | 作品の“かたち”をイメージしながら平面静止画を制作し、デザイナーとしての想像力や表現力を養います。 | 2前 | 90 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | グラフィックデザインⅡ | 印刷物を中心としたデザインワークを行います。コンセプトの確立、ターゲットユーザー、広告の目的などを意識した商業デザインを学びます。 | 2前 | 135 | | | ○ | | ○ | | | ○ | | |

| (工業専門課程ビジュアルデザイン学科) 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 | |
| | ○ | | グラフィックデザインⅢ | 印刷物を中心としたデザインワークを行います。コンセプトの確立、ターゲットユーザー、広告の目的などを意識した商業デザインを学びます。 | 2後 | 90 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | ○ | | エディトリアルデザインⅢ | 本の構成・構造の理解を深め、出版物を美しく編集デザインする基礎を学びます。Adobe InDesignをマスターします。 | 2後 | 45 | | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| | ○ | | カットイラスト | 挿絵や広告等に使用できる商業イラストの制作方法を学び、マンガの技術を他のデザイン分野でも活用できるようにします。 | 2前 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | 卒業制作 | 年間の成果としての作品展開とプレゼンテーションを行います。クリエイターとしての自由な自己表現の場として企画からスケジュール管理まで学習します。 | 2後 | 285 | | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | |
| | ○ | | トライワーク | ポスターや広告などの商業デザインカラーイラストへ対応するデザイン制作を学習します。 | 1前 | 90 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | マンガテクニック | ページの見せ方や読者を引き込む作画力を身につけます。合わせて各種ツールの応用テクニックを習得します。 | 1前 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | ストーリーマンガⅠ | 実際にマンガを描き上げることで、自分の苦手を知ることが出来ます、マンガ的表現方法やプロット・ネームの描き方を学びます。 | 1後 | 90 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | 4コママンガⅠ | 限られたコマのマンガを描く中で、「起承転結」の流れを学びます。マイキャラを仕立てたマンガや広告を扱ったマンガ制作を学びます。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | デジタルマンガⅠ | パソコンソフトでマンガを描く技術を習得します。デジタルの特性を活かした作画方法を学びます。CLIP STUDIO PAINTをマスター学習します。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | コミックイラストⅠ | ノベルズの表紙絵やコミックの扉絵・イメージイラストなどに対応するキャラクターを中心としたイラスト技法を学びます。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | パーステクニック | マンガやイラストなど、作画の構図に奥行きを与える上で欠かせないパーステクニック(透視図法)を習得します。 | 1後 | 45 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| | ○ | | コミック編集Ⅰ | マンガの構成力、展開のための作画力を総合的に学習します。投稿作品の完成を目指します。(講義15時間、演習30時間) | 1後 | 45 | | | △ | ○ | ○ | | ○ | | |
| | ○ | | ストーリーマンガⅡ | 実際にマンガを描き上げることで、自分の苦手を知ることが出来ます、マンガ的表現方法やプロット・ネームの描き方を学びます。 | 2前 | 90 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |

| (工業専門課程ビジュアルデザイン学科) 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 | | |
| | ○ | | 4コママンガⅡ | 限られたコマのマンガを描く中で、「起承転結」の流れを学びます。マイキャラを仕立てたマンガや広告を扱ったマンガ制作を学びます。 | 2前 | 90 | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | デジタルマンガⅡ | パソコンソフトでマンガを描く技術を習得します。デジタルの特性を活かした作画方法を学びます。CLIP STUDIO PAINTをマスター学習します。 | 2前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| | ○ | | コミックイラストⅡ | ノベルズの表紙絵やコミックの扉絵・イメージイラストなどに対応するキャラクターを中心としたイラスト技法を学びます。 | 2前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| | ○ | | コミック編集Ⅱ | マンガの構成力、展開のための作画力を総合的に学習します。投稿作品の完成を目指します。(講義15時間、演習30時間) | 2前 | 45 | | △ | ○ | | ○ | | | | ○ | |
| | ○ | | キャラクターデザインⅢ | リアル人体デッサンと異なり、マンガ・イラストで表現されるキャラクターの顔・頭身・プロポーションを学びます。 | 2前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| | ○ | | DTP | 商業印刷物(広告・DM・ポスター・小冊子)のデザイン・編集を通じてDTPの技法を学びます。 | 2前 | 45 | | ○ | | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | コミック編集Ⅲ | マンガの構成力、展開のための作画力を総合的に学習します。投稿作品の完成を目指します。(講義15時間、演習30時間) | 2後 | 45 | | △ | ○ | | ○ | | | ○ | | |
| | ○ | | カットイラスト | 挿絵や広告等に使用できる商業イラストの制作方法を学び、マンガ技術を他のデザイン分野でも活用できるようにします。 | 2後 | 45 | | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| | ○ | | 卒業制作 | 年間の成果としての作品展開とプレゼンテーションを行います。クリエイターとしての自由な自己表現の場として企画からスケジュール管理まで学習します。 | 2後 | 330 | | ○ | | | ○ | | | | ○ | |
| 合計 | | | 必修:12科目 選択A:17科目 選択B:18科目 | | | 1,860単位時間(単位) | | | | | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|--|--|----------|-----|
| 卒業要件:①出席率が90%以上・2年間1,700時間以上 ②成績評価がC以上 ③学納金の完納 | | 1学年の学期区分 | 2期 |
| ④卒業基準検定の取得 履修方法:全ての学生が必修科目を履修する | | 1学期の授業期間 | 18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。