

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																															
つくばビジネスカレッジ 専門学校	平成7年10月9日	國府田 一之	〒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	ビジュアルデザイン学科	平成22年度	-	令和元年度																													
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。																																	
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	○Webクリエイター能力認定スタンダード・エキスパート ○色彩検定 ○Word文書処理 ○Excel表計算																																	
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 1,800 単位時間	165 単位時間	1,635 単位時間	- 単位時間	- 単位時間	- 単位時間																											
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)																															
50人	101人	0人	0%																															
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 42人</p> <p>■就職希望者数(D) : 24人</p> <p>■就職者数(E) : 17人</p> <p>■地元就職者数(F) : 11人</p> <p>■就職率(E/D) : 71%</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 65%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 40%</p> <p>■進学者数 : 9人</p> <p>■その他</p> <p>本校ビジュアルデザイン学科研究課程進学</p> <p>(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)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) デザイン会社、一般企業、派遣会社、販売会社、神社、看板デザイン会社、作家契約</p>																																	
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																	
当該学科のホームページURL	https://www.tsg.ac.jp/																																	
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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,800 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>90 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,800 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>90 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>						総授業時数	1,800 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	90 単位時間	うち必修授業時数	1,800 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	90 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)	0 単位時間	総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	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	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(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
総授業時数	1,800 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	0 単位時間																																	
うち企業等と連携した演習の授業時数	90 単位時間																																	
うち必修授業時数	1,800 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	0 単位時間																																	
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	90 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)	0 単位時間																																	
総授業時数	単位																																	
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																	
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																	
うち必修授業時数	単位																																	
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																																	
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																	
(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																																	
教員の属性(専任教員について記入)	<table border="1"> <tr> <td>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)</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>10人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>9人</p>						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)	4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)	3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)	1人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	2人	計	10人																
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)	4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)	3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)	1人																																	
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	2人																																	
計	10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

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。そのために、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6年5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	令和4年4月1日～令和8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	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	③
國府田 一之	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 教務部長		
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、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)

毎年度、半期に一度(7～9月・2～4月)に実施するものとする。

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月15日 11:30～12:45

第2回 令和6年3月28日 11:30～12:45

(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。

○1年生については漫画家やイラストレーターを目指す学生がいるが、授業においては、それぞれを希望する学生により、授業科目への取り組み姿勢が違ってくるので、まずは1年生マンガ・イラストコースの学生向けに「目指す方向についてのアンケート」を実施して、集計結果により、選択授業も考えていくことにした。

○中々、課題に取り組めない学生もいるので、次のような対策を考えていく。●大まかな流れと提出課題(評価対象)数などを、各科目担当の先生がクラス担任へ提出し、全体の課題計画表を作成する。●未完成でも課題提出締め切り日には必ず提出させる。未完成者については、完成するように指導していく。完成できない場合は、ポートフォリオに入れることができない。●各授業では、技術的な指導とともに、個別に進捗・取り組み姿勢を見ながら制作スケジュールの各指導教員にお願いしていく。これにより画力が不足する学生の評価ポイントを判断する事ができるようになる。

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
カットイラスト I	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する。	株式会社サイドランチ
キャラクターメイキング I	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、デザインに対する発想力を養い、時代に沿った知見を得る。	株式会社サイドランチ
カットイラスト II	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する。	株式会社不知火プロ
キャラクターメイキング II	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 vol.57 視察	連携企業等:	デザインフェスタ有限公司
期間:	令和5年5月20日(土)	対象:	常勤講師2名
内容	オリジナルであれば無審査で誰でも参加できるアートイベント。プロ・アマチュア問わず、「自由に表現できる場」を提供するアートイベントで、年齢や国籍、ジャンルやスタイルを問わずに集まった1万人以上のアーティストのオリジナル作品を見学し、新しい情報を収集し、今後の授業の参考にしていく。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	Webセミナー	連携企業等:	加賀ソルネット株式会社 講師:アドビ株式会社
期間:	令和5年11月22日(水)	対象:	常勤講師2名
内容	新しい技術の理解を深め、授業への組み込みを検討して、指導方法を確立していく。 ○アドビ生成AI技術Fireflyについて ○Photoshop、Illustrator他CreativeCloud最新機能		

(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 vol.58視察	連携企業等:	デザインフェスタ有限公司
期間:	令和6年5月19日(土)	対象:	常勤講師2名
内容	オリジナルであれば無審査で誰でも参加できるアートイベント。プロ・アマチュア問わず、「自由に表現できる場」を提供するアートイベントで、年齢や国籍、ジャンルやスタイルを問わずに集まった1万人以上のアーティストのオリジナル作品を見学し、新しい情報を収集し、今後の授業の参考にしていく。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	教員セミナー	連携企業等:	一般社団法人全国専門学校教育 研究会 講師:株式会社ディベロップメント
期間:	令和6年5月8日(水)	対象:	常勤講師1名
内容	継続的価値のある人材育成の考え方を受講し、学生指導や人材育成についての理解を深め、指導力向上の参考とする。		

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ます。
- 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	理念・目的・育成人材像・教育の特色
(2) 学校運営	運営方針・事業計画・運営組織・教職員の評価・育成・人事・給与制度・情報システム
(3) 教育活動	目標の設定・教育方法・評価等・成績評価・単位認定等・資格・免許取得の指導体制・キャリア教育等
(4) 学修成果	学修成果・就職率・資格・免許の取得率・社会的評価
(5) 学生支援	修学支援・就職等進路・学生相談・学生生活・中途退学への対応・保
(6) 教育環境	施設・設備等・学外実習・インターンシップ等・防災・安全管理
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動・入学選考・学納金
(8) 財務	関係法令、設置基準等の遵守・個人情報保護・学校評価・教育情報の公開
(9) 法令等の遵守	財務基盤・予算・収支計画・監査・財務情報の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	留学生の受入れ・海外への留学

※(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きている。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。

○教員研修は、新任教員基礎研修も含めて、専門分野別の研修も企画していく但し現状ではオンライン研修が主流になってきている。新任教員には、専門学校の概要などを各学科責任者が丁寧に説明、指導していく

○感染症の影響で、企業はほとんどがWeb面接を取り入れているので、就職課による模擬面接指導も、Web形式に変更し、また各学科の担任の先生と相談しながら指導を進めていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
大塚 清	元高等学校 校長	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	教育関係者
原田 文普	元高等学校 教頭	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	教育関係者
細田 哲司	団体 理事長	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	地域住民
山田 梨紗	株式会社ビースタイル 常務取締役	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	企業等委員
越川 三千雄	株式会社サイドランチ 編集チーフ	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	企業等委員
佐藤 勝慶	株式会社パブリオ 代表取締役	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	企業等委員
舘 香織	公立学校教員	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	卒業生
品川 みな美	株式会社provi デザイナー	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4年)	卒業生
飯塚 康	北友ビジネス株式会社 プログラマー	令和4年4月1日～令和8年3月31日(4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.tsg.ac.jp/>

公表時期: 令和6年8月7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	教育理念・目標
(2) 各学科等の教育	学校運営
(3) 教職員	教育活動
(4) キャリア教育・実践的職業教育	学修成果・教育成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	学生支援
(6) 学生の生活支援	教育環境
(7) 学生納付金・修学支援	学生の受入れ募集
(8) 学校の財務	教育の内部質保証システム
(9) 学校評価	財務
(10) 国際連携の状況	社会貢献・地域貢献
(11) その他	国際交流

※(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.tsg.ac.jp/>

公表時期: 令和6年8月7日

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	
		A		グラフィック基礎	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			○		○		○		
		A		セールスプロモーションⅠ	ツールとして販売促進に繋がるデザインを考え実制作する。	1前	45			○		○		○		
		A		絵本創作Ⅰ	絵本の特性に目を向けながら、オリジナル絵本を創作し、ページ構成や書籍の構成要素を理解する。	1前	45			○		○		○		
		A		Illustrator	Adobe Illustratorの基礎的な操作方法を学習します。	1前	90			○		○		○		
		A		Photoshop	Adobe photoshopの基礎的な操作方法を学習します。	1前	45			○		○			○	
		A		ドローイング	デッサンやパースペクティブ（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			○		○			○	
		A		パース描写	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			○		○			○	
		A		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			○		○			○	
		A		絵本創作Ⅱ	絵本の特性に目を向けながら、オリジナル絵本を創作し、ページ構成や書籍の構成要素を理解する。	1後	45			○		○		○		
		A		セールスプロモーションⅡ	ツールとして販売促進に繋がるデザインを考え実制作する。	1後	45			○		○		○		
		A		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	45			○		○		○		
		A		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			○		○			○	
		A		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後	45			○		○		○		
		A		広告表現	広告における表現の基礎を学ぶ。	1後	45			○		○		○		
		A		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			○		○			○	
		A		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15h、演習15h）	1後	30		△	○		○			○	
		A		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後	30			○		○		○		
		A		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つ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通	75			○		○		○		
		A		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			○		○			○	
		A		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	45			○		○		○		
		A		フレキシブルワーク	実践的なグラフィックデザインワークを行う。	2前	45			○		○		○		
		A		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			○		○			○	

(工業専門課程 ビジュアルデザイン学科) 令和6年度															
必 修	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
	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	
		A	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。	2前	45			○		○		○		
		A	アドバタイジングⅠ	基礎から条件に応じた広告物を制作する。	2前	45			○		○		○		
		A	カットイラストⅠ	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			○		○			○	○
		A	セールスプロモーションⅢ	ツールとして販売促進に繋がるデザインを考え実制作する。	2前	45			○		○		○		
		A	Excel表計算Ⅰ	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25h、演習20h)	2前	30			○	△		○			○
		A	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			○		○		○		
		A	アドバタイジングⅢ	基礎から条件に応じた広告物を制作する。	2後	45			○		○		○		
		A	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			○		○			○	
		A	カットイラストⅡ	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後	45			○		○			○	○
		A	Excel表計算Ⅱ	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15h、演習15h)	2後	30			△	○		○			○
		A	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			○		○		○	○	
		B	マンガ制作Ⅰ	マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニングを行う。	1前	90			○		○			○	
		B	キャラクターデザイン	キャラクターをバランスよく描くための要素を学び、オリジナルデザインのキャラクターを描画する。	1前	90			○		○			○	
		B	パーステクニックⅠ	マンガやイラストなど、作画の構図に奥行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前	45			○		○			○	
		B	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			○		○			○	
		B	クリップスタジオ	CLIP STUDIO PAINTのデジタル表現に特化した機能を知り、効率的な作品制作のノウハウを習得する。	1前	45			○		○			○	
		B	Illustrator	Adobe Illustratorの基礎的な操作方法を学習します。	1前	45			○		○			○	
		B	絵本創作	絵本の特性に目を向けながら、オリジナル絵本を創作し、ページ構成や書籍の構成要素を理解する。	1前	45			○		○			○	
		B	マンガ制作Ⅱ	マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニングを行う。	1後	90			○		○			○	
		B	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	90			○		○			○	
		B	パーステクニックⅡ	マンガやイラストなど、作画の構図に奥行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			○		○			○	
		B	キャラクターメイキングⅠ	発想、アイディアの組み合わせ、デザインの流れで、キャラクターのビジュアル、世界観を構築させ、デジタルで表現させる。	1後	45			○		○			○	○

(工業専門課程 ビジュアルデザイン学科) 令和6年度															
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 の 連 携
								講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
	B		DTP I	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。	1 後	45			○		○		○		
	B		広告マンガ I	掲載雑誌や宣伝媒体を設定し、それぞれに適切な内容の4コマ漫画を考え、制作各過程を経て作品として完成させる。	1 後	45			○		○			○	
	B		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15h、演習15h）	1 後	30		△	○		○			○	
	B		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 後	30		○			○		○		
	B		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 通	75		○			○		○		
	B		マンガ制作Ⅲ	マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニングを行う。	2 前	90			○		○			○	
	B		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	90			○		○			○	
	B		選択必修(マンガ・イラスト)	【マンガ制作Ⅲ選択】 マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニング。 【コミックイラストⅡ選択】 クリップスタジオの基礎を学び、色彩や構図を考えたオリジナルキャラクターのイラストを制作。最終的に中間制作作品として仕上げる。	2 前	90			○		○		○	○	
	B		広告マンガⅡ	掲載雑誌や宣伝媒体を設定し、それぞれに適切な内容の4コマ漫画を考え、制作各過程を経て作品として完成させる。	2 前	45			○		○			○	
	B		キャラクターメイキングⅡ	キャラクターたちの物語内における役割分担を法則に基づき解説。キャラクターデザインから設定ボードまでを制作させる。	2 前	45			○		○			○	○
	B		DTPⅡ	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			○		○		○		
	B		Excel表計算Ⅰ	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15h、演習15h）	2 前	30		○	△		○			○	
	B		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		○			○		○		
	B		デジタルコンテンツ	CLIP STUDIO PAINTのデジタル漫画に特化した機能を知り、効率的な作品制作のノウハウを習得する。	2 後	45			○		○			○	
	B		Excel表計算Ⅱ	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15h、演習15h）	2 後	30		△	○		○			○	
	B		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	375			○		○		○	○	
合計					60	科目	1,800 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： 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 履修方法： 全ての学生が必修科目を履修する	1学年の学期区分	2期
履修方法： 各学年において、年間800時間以上、2年間で1,700時間以上履修するものとする。	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。