

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和3年7月31日※1
(前回公表年月日:令和2年10月1日)

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												
御茶の水美術専門学校	昭和53年4月1日	服部 元	〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-3 (電話) 03-3291-7400												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地												
学校法人服部学園	昭和30年12月12日	服部 浩美	〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-3 (電話) 03-3293-8736												
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士											
文化・教養	美術専門課程	高度デザイン・アート科	-	平成23年文部省 告示第170号											
学科の目的	・授業編成の基本事項としてデザインやアートといったクリエイティブスキルの指導、マーケティングやブランディングといったビジネススキルの指導を行い、本校独自の創造性教育を強化しつつ、実社会で役立つ思考力、判断力、表現力の育成を目指す。 ・学生のクリエイティブ性を尊重しながら、プロジェクトベースラーニング(PBL)として産学連携のフィールドワークを繰り返し、多様な業種や職種の人材と関わり、協働しながら、その知見を獲得する機会を設け、且つ増やすことを目指す。 ・情報を視覚化することで、多様な人材間でのコミュニケーションを円滑にし、市場のみならず自分達のニーズやウォンツを的確にプレゼンテーションできる人材の育成を目指す。														
認定年月日	平成27年2月17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								
4年	昼間	3,300時間	540時間	1,410時間	1,350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										
60人	18人	3人	14人	36人	50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 作品内容・学習理解度、授業態度等により優・良・可・不可の4段階で評価。出席率60%未満は不可。 進級条件:試験等により基準以上の成果を得て、所定の科目を修得した者。卒業条件:試験等により基準以上の成果を得て、本校所定の課程を修了した者。												
長期休み	■学年始:4月1日～4月9日 ■夏季:7月21日～9月9日 ■冬季:12月21日～1月9日 ■学年末:3月21日～3月31日	卒業・進級条件													
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 長期欠席者への指導等、適宜個別面談を実施。	課外活動	■課外活動の種類 年4回開催の産官学連携授業成果発表会、卒業制作展、学生創造市場等の学生実行委員会。 ■サークル活動: 有												
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) (株)アンティー・システム、(株)アルマビアンカ ■就職指導内容 全ての授業が就職や起業等に繋がるようカリキュラム設計をしており、2年次より毎週行われるキャリアデザインの授業を中心に指導を行っている。「産官学連携授業」での企業等とのコミュニケーションは進路指導の一環として機能させている。 ■卒業者数 : 3 人 ■就職希望者数 : 2 人 ■就職者数 : 2 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 66.7 % ■その他 (令和2年度卒業生に関する 令和3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 (令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報) <table border="1"><thead><tr><th>資格・検定名</th><th>種別</th><th>受験者数</th><th>合格者数</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table> ※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 (例) 認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数												
中途退学の現状	■中途退学者 3名 令和2年4月1日時点において、在学者14名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者11名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 奨学金制度の紹介、定期面談・個別面談の実施、キャリア教育の実施	■中退率 21.4%													

経済的支援制度	<p>■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 「御茶の水美術専門学校奨学金制度」 前期成績及び出席率が優秀であることを条件に、3～5名採用・年間15万円の貸与型奨学金制度。書類と面接選考にて審査。</p> <p>■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</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 ※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)</p>
当該学科のホームページURL	<p>https://senmon.ochabi.ac.jp/</p>

(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生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科第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

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

御茶の水美術専門学校は「世界に文化で貢献する」という理念のもと、学校法人創立当時から六十年以上にわたり文化(デザイン・アート)教育を行っており、デザインを社会に存在する「問題解決」の手段として、アートを部分的解決で見落としがちな問題点や全体化して埋もれがちな問題点を発見していく「問題発見」の手段として位置付けている。問題発見や問題解決においては、目標(ビジョン)を可視化された情報(ビジュアライゼーション)によって明確に提案(プレゼンテーション)できる人材こそが指導者(リーダー)となり、問題解決に必要な専門技術を的確に選択し、適切な組織を編成し得るという考え方にに基づき、リーダー人材の育成を目指している。デザイン・アート科では、1学年で実在の企業と連携して企画開発とプレゼンテーションを学び、2学年で様々な業種の企業に属する専任講師の指導を受けながら、問題解決に活用し得る必要な専門技術の訓練、修得を行い、3学年で事例研究をもとに編集された問題解決型の活動報告をまとめ、就職活動や起業活動にも活用するよう指導している。この指導においては、可能な限り多くの企業と連携し意思疎通を図ることによって、選択した専門技術が適切であるかどうかを判断する事例研究を繰り返し経験させることが重要であり、カリキュラムの開発を含め、企業等との連携を積極的に推進する方針である。

(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、学校長と教務部・指導部の間に位置し、本校が教育課程を編成するに当たっては、その内容を教育課程編成委員会に諮り、企業や関連団体等の意見を反映するものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
竹尾 稠	公益社団法人 協会理事	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	①
小島 潤一	広告代理店	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	③
竹本 佳弘	大学教授	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	②
渡部 健	IT関係	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	③
笠原 かほる	日用品メーカー	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	③
服部 元	御茶の水美術専門学校 理事/校長	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	学校側委員
岡部 純	御茶の水美術専門学校 法人本部長	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	学校側委員
清水 眞	御茶の水美術専門学校 コンテンツ開発部長/キャリア支援室長	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	学校側委員
小野 朋彦	御茶の水美術専門学校 広報部長	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	学校側委員
熊崎 佳朗	御茶の水美術専門学校 総務部長	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	学校側委員

※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、10月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年6月19日 10:00～12:00

第2回 令和2年10月23日 10:00～12:00

(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。
 本校の教育課程の内容について委員会で各委員に詳細説明を行い、現状についての理解・認識を深めていただいたうえで、今後の人材育成の方向性や授業内容・方法等について意見・助言をいただいております、それを教育課程編成の見直し・改善に活用している。
 また、各委員会において、前回委員会でいただいた意見・助言に対する検討状況および直近での対応状況等について報告し、全委員へのフィードバックを行っている。
 令和2年度は、新型コロナウイルス感染拡大防止対策として、4月より「オンライン授業」を開始。各委員より多くの意見・助言をいただき、教育効果の向上を図りながら、本校の特徴である「コミュニケーション」「プレゼンテーション」をはじめとした「対面授業」とあわせた「ハイブリッド型」で実施した。更に次年度は、感染拡大防止対策を強化することにより、全授業の9割を「対面授業」とすることを決定した。また、マーケティングとクリエイティブスキル、産学連携授業とキャリアデザインの関係性を学生に、より理解して学べるよう全体的に整理を行った。その他にも、本校のカリキュラムが書籍化された「ロジカルデッサンシリーズ」は中国、韓国、台湾版の出版が決定し、販売を開始する等、積極的に情報交換・意見交換を行い、教育課程編成の見直し・変更等を行なった。

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

高度な専門的職業を担う学識及び技能を養うことを目的とする実習・演習授業の実施において、企業や地域社会からの情報提供と問題提起を基に学生・企業・消費者の視点を共有し、デザインの持つ幅広い役割を習得することで、実社会における問題点を産学連携した新たな発想とデザイン力で問題解決するプレゼンテーション・提案型授業を行う。
 また、学生が社会において働く目的意識を明確にするために、企業・地域社会と連携して求められる人材育成として、職業を通じて社会の一員として役割を果たすことの意義や社会的・職業的自立に向けて必要な基盤となる能力や態度を身に付けさせるキャリア教育をベースにしたデザイン・美術教育を実施する。

(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

①IT/WEB

・WEB/ヤフー(株)

WEBという媒体がどのような要素で構成され、どのような意図が込められているかを分析、読み解き、再構成する授業を通して情報の可視化を行う。各回ごとに設定したテーマに即して、指導を行った社員の講師により評価する。

②商品開発

・特別実習(キャラクターデザイン)/(有)ザリガニワークス

企画から商品化までの流れを追体験することにより、企画開発の流れを知り、玩具の開発に必要な発想力、企画力、プレゼンテーション力を養う。講評時に企業の企画開発部の方と共に商品展開の可能性、発想力、着眼点を審査する。プロの視点からの評価を得る。

・コミュニケーション/パウダー企画(同)

半期で5~6企業より実際に抱えている課題を出題してもらい、学生たちが6~7週間で問題発見から解決までのプロセスを経て、展示会という形で発表を行い、指導者からの評価、出題した企業からの評価、そこに関わらない第一線で活躍する第三者からの評価を行う。制作過程にはビジネスメールでのアポイントの取り方、会社訪問等、ビジネスマナーを含む包括的な社会経験を行う。広告業界の視点から、相手にデザインをわかり易く伝えるテクニックを習得し、最後のプレゼンテーションでの説明により評価する。

(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	科目概要	連携企業等
コミュニケーション I-I	企業からの課題を通して問題発見から解決までをチーム、または個人で取り組む。個性が生きる組織運営の中で、自分を客観視してUSPを発見すると共に、社会への洞察力を向上させる。	パウダー企画(同)
WEB I-I	WEBの可能性や表現を知るために、各回で異なるテーマに沿って分析や再構築を行う。ビジュアル表現の他にインタラクション設計を通してデザイナーの意図を読み解き、実際に構築する。	ヤフー(株)
イメージ	イメージコンテンツを正確に分析する視点を獲得し、さらに強化する。世界に一つのあなたのアイデアを、より力強く鮮明に伝えられる技術を獲得する。	(株)THE U.D.S.
ブリコラージュ I-II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	(株)ガゼボフィルム
デジタル アプリケーション	デジタルファブリケーション技術を理解し、原価から製品までの作業工程や市場を踏まえた値段の設定、モノの価値の創造を踏まえ、プロダクト制作を行う。	(株)wip

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

学校の目指す問題発見や問題解決のリーダー人材を育成するためには、教員が常に最新の知識を持ち、十分な指導能力を身につける必要がある。そのために教員の研修計画を作成し、下記のとおり教員研修を実施している。

①企業講師を招いた研究会の実施や企業主催の研究会等への参加

②企業と連携した人材育成研修プログラムの開発

③企業と連携して開発したプログラムを活用し専門分野の最新知識の習得及び指導力の修得・向上を目的としたOJT(オンザ・ジョブトレーニング)の実施

④指導力修得・向上を目的とした、全講師を対象とした指導方針研修の実施及び外部研修の受講推進

(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

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:(公社)日本ユネスコ協会連盟)

期間:2020年9月14日(月)~2021年1月31日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:キリンホールディングス(株))

期間:2020年9月29日(火)~2021年1月31日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:(株)JobRainbow)

期間:2020年9月29日(火)~2021年1月31日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:大正製薬(株))

期間:2020年9月29日(火)~2021年1月31日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:ピジョン(株))

期間:2020年9月29日(火)~2021年1月31日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「WEB」(連携企業等:ヤフー(株))

期間:2020年9月28日(月)、10月5日(月)、12日(月)、19日(月)、26日(月)、11月16日(月)、30日(月)、12月7日(月)、2021年1月8日(月)

対象:常勤教職員

内容:OJT研修によるWEB知識技能の習得。

「ブリコラージュ(イメージ)」(連携企業等:(株)THE U.D.S.)

期間:2020年9月7日(月)~9月11日(金) 対象:常勤教職員

内容:OJT研修によるイメージ知識技能の習得。

「ブリコラージュ(イメージ)」(連携企業等:(株)ガゼボフィルム)

期間:2020年9月15日(木)、11月20日(金)、2021年1月13日(水) 対象:常勤教職員

内容:OJT研修によるイメージ知識技能の習得。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:アミタ(株))

期間:2021年6月7日(月)~2021年7月18日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:(株)ジェイアール東日本企画)

期間:2021年6月7日(月)~2021年7月18日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:(株)資生堂)

期間:2021年6月7日(月)~2021年7月18日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:(株)J-WAVE)

期間:2021年6月7日(月)~2021年7月18日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:DIC(株))

期間:2021年6月7日(月)~2021年7月18日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「企業プレゼンテーション」(連携企業等:U.S.M.Holdings(株))

期間:2021年6月9日(水)~2021年7月18日(日) 対象:常勤教職員

内容:専門分野の実務研修と合わせて指導力の向上を目指し、実際の企業が抱えている問題を解決させる施策を打ち出す過程を、企業と連携して人材育成プログラムを実践的に行いながらメソッドの構築を同時並行して行う企業プレゼンテーションを実施する。

「WEB」(連携企業等:ヤフー(株))

期間:2021年4月12日(月)、19日(月)、26日(月)、5月10日(月)、17日(月)、6月7日(月)、14日(月)
6月21日(月)、28日(月)、7月5日(月)

対象:常勤教職員

内容:OJT研修によるWEB知識技能の習得。

「ブリコラージュ(イメージ)」(連携企業等:(株)THE U.D.S.)

期間:2021年4月6日(火)~4月9日(金) 対象:常勤教職員

内容:OJT研修によるイメージ知識技能の習得。

「ブリコラージュ(イメージ)」(連携企業等:(株)ガゼボフィルム)

期間:2021年4月20日(木)、21(金)、5月12日(水)、6月30日(水) 対象:常勤教職員

内容:OJT研修によるイメージ知識技能の習得。

②指導力の修得・向上のための研修等

「指導方針研修」(連携企業等:(株)コミュニケーション・エンジニアーズ、(有)ザリガニワークス、(株)THE U.D.S.、パウダー企画(同))

期間:2021年3月25日(木) 対象:常勤教職員

内容:学内にて全指導講師を対象とした全体教育研修会を開催。講師服務規定により講師としての心構えを再認識し、指導例等相互の情報交換を通して指導技術の向上を図るとともに、指導技術の向上を図る。

(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

「WEB」(連携企業等: ヤフー(株))

期間: 2021年10月4日(月)、11日(月)、18日(月)、25日(月)、11月1日(月)、22日(月)、29日(月)、
12月6日(月)、13日(月)、2022年1月17日(月) 対象: 常勤教職員

内容: OJT研修によるWEB知識技能の習得。

0

② 指導力の修得・向上のための研修等

「指導方針研修」(連携企業等: (株)wip、(株)ガゼボフィルム、(株)コミュニケーション・エンジニアーズ、(有)ザリガニワークス、(株)THE U.D.S.、パウダー企画(同)、ヤフー(株))

期間: 2021年8月30日(月) 対象: 常勤教職員

内容: 学内にて全指導講師を対象とした全体教育研修会を開催。講師服務規定により講師としての心構えを再認識し、指導例等相互の情報交換を通して指導技術の向上を図るとともに、指導技術の向上を図る。

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

学校関係者評価は、①学校内で実施する自己評価の評価結果を学校外の関係者の方々に評価いただき、自己評価結果の客観性・透明性を高めること、②学校と密接に関係する方々の理解促進や連携協力により、学校運営の改善を図ることを目的として、企業等の役員、卒業生、地域関係者等の方々に構成する「学校関係者評価委員会」において実施する。学校内で実施する自己評価は、「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目に沿って実施することとし、学校関係者評価委員会で審議された評価結果や今後の改善方策等の内容は、次年度の重点目標の設定、学校運営や教育活動等の具体的な改善に役立てるとともに、ホームページ等で公表するものとする。

(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	教育理念、目的、育成人材像
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織運営、人事・給与制度、意思決定・情報シ
(3)教育活動	目標設定、教育方法・評価、成績評価・単位認定、教員・教員組織
(4)学修成果	就職率、資格・免許の取得率、卒業生の社会的評価
(5)学生支援	就職等進路、中途退学への対応、学生相談、学生生活、保護者との
(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	財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開
(9)法令等の遵守	関係法令・設備基準等の遵守、個人情報保護、学校評価、教育情報
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、ボランティア活動
(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

自己点検・自己評価の評価結果について学校関係者評価委員会において説明・報告を行い、各委員より評価結果に対する評価コメントをいただくとともに、改善に向けた様々な意見・助言をいただいております。それを本校の教育活動と学校運営全般の見直し・改善に活用している。

また、各委員会において、前回委員会でもいただいた意見・助言に対する検討状況および直近での対応状況等について報告し、全委員へのフィードバックを行っている。

令和2年度は、新型コロナウイルス感染拡大防止対策に関する意見・助言を各委員より多くいただき、オンライン授業を複数の場所で安定して行えるよう有線LANの改修工事を行った。また、産学連携授業成果発表会後に、ポートフォリオ及び自己PR指導を行う授業を改めて編成し、オンラインでの個別進路相談も充実させ、より一層の就職活動のサポートを行った。更にオンラインを含めた保護者説明会・面談の機会を増やし、教職員と保護者による学生への指導の協力体制強化を図った。結果、産学連携パートナーからの社員・アルバイト採用が増加し、コロナ禍において就職率が向上した。その他にも「持続可能な開発のための教育(ESD)」を行うことで、学生が環境や社会に配慮しながらクリエイティブに取り組む環境を整える等、教育活動と学校運営全般の見直し・実行をすすめた。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
渡部 卓明	化粧品企画・販売会社	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	企業等委員
瀧澤 奈美	酒類・飲料メーカー	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	企業等委員
長倉 義信	公益社団法人	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	企業等委員
星 賢人	就職・採用支援会社	令和2年7月1日～ 令和4年6月30日(2年)	企業等委員
田中 康平	舞台美術製作会社	令和2年7月1日～ 令和4年6月30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

URL: <https://senmon.ochabi.ac.jp/info/>

公表時期: 令和3年7月31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

企業等の学校関係者に対する、キャリア教育や職業教育をはじめとした教育活動全般の情報提供は、相互の対話や理解を促進し、インターンシップ・就職指導など企業との連携による活動の充実や企業等のニーズを踏まえた教育内容・方法の改善につなげることを目的として実施する。
情報提供の内容は「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」に沿って決定し、企業等のニーズに合わせて継続的に見直し、充実を図るものとする。

(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、建学の精神(教育理念)、沿革
(2)各学科等の教育	学則、カリキュラムの特徴、卒業生の進路
(3)教職員	教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	実習・演習の状況、就職支援への取組み
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、地域等との連携活動
(6)学生の生活支援	生活指導方針・取組み
(7)学生納付金・修学支援	学納金の状況、奨学金制度
(8)学校の財務	財務諸表
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10)国際連携の状況	特になし(任意記載)
(11)その他	特になし(任意記載)

※(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

URL: <https://senmon.ochabi.ac.jp/info/>

授業科目等の概要

(美術専門課程高度デザイン・アート科) 令和3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	
○			コミュニケーション I-I	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	1前	80	2			○	○		○	○	○
○			プレゼンテーション I-I	Humor Design Awards -1st Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	1前	36	1			○	○		○	○	○
○			プレゼンテーション I-II	Creative Solution Awards -2nd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	1前	36	1			○	○		○	○	○
○			デッサン I-I	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	1前	80	5		○		○		○		
○			ブリコラージュ I-I	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	32	2	○			○		○	○	○
○			ブリコラージュ I-II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	72	4	○			○		○	○	○
○			ブリコラージュ I-III	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	80	5	○			○		○	○	○
○			ブリコラージュ I-IV	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1前	16	1	○			○		○	○	
○			特別実習 I	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	1前	60	2			○	○		○	○	
○			WEB I-I	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	1前	40	2		○		○		○	○	○
○			キャリアデザイン I-I	主に Adobe 社の Illustrator、Photoshop、Indesignを学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1前	40	2		○		○		○		

○		キャリアデザイン I-II	主に Adobe 社の Illustrator、Photoshop、Indesignを学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1 前	16	1			○	○	○							
○		コミュニケーション I-II	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	1 後	80	2				○	○		○	○	○			
○		プレゼンテーション I-III	Creative Solution Awards -3rd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	1 後	36	1					○	○		○	○			
○		プレゼンテーション I-IV	産官学連携パートナーへ、シアター形式でプレゼンテーションを行う。	1 後	36	1					○		○	○	○			
○		プレゼンテーション I-V	Creative Solution Awards -4th Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	1 後	36	1					○	○		○	○			
○		デッサン I-II	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	1 後	80	5			○	○				○				
○		ブricolage I-V	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 後	64	4	○				○			○	○			
○		ブricolage I-VI	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	1 後	64	4	○				○			○	○			
○		WEB I-II	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	1 後	36	2			○	○				○	○			
○		キャリアデザイン I-III	主に Adobe 社の Illustrator、Photoshop、Indesignを学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1 後	36	2			○	○				○				
○		キャリアデザイン I-IV	主に Adobe 社の Illustrator、Photoshop、Indesignを学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1 後	16	1			○	○				○	○			
○		キャリアデザイン I-V	主に Adobe 社の Illustrator、Photoshop、Indesignを学び、クリエイティブにおける基本ソフトウェアの業務レベルでの習得を目指す。	1 後	16	1			○	○				○	○			
○		コミュニケーション II-I	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	2 前	80	2					○	○		○	○			
○		プレゼンテーション II-I	Humor Design Awards -1st Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	2 前	36	1					○	○		○	○			

○		プレゼンテーションⅡ-Ⅱ	Creative Solution Awards -2nd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	2前	36	1			○	○		○	○	○
○		デッサンⅡ-Ⅰ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	2前	40	2			○	○		○	○	
○		デッサン応用Ⅱ-Ⅰ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	2前	16	1			○	○		○	○	
○		デッサン応用Ⅱ-Ⅱ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	2前	16	1			○	○		○	○	
○		ブリコラージュⅡ-Ⅰ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2前	80	5	○			○		○	○	○
○		特別実習Ⅱ	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	2前	60	2				○	○		○	○
○		キャリアデザインⅡ-Ⅰ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	2前	44	2			○	○		○	○	
○		キャリアデザインⅡ-Ⅱ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	2前	16	1			○	○		○	○	○
○		キャリアデザインⅡ-Ⅲ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	2前	16	1			○	○		○	○	○
○		WEBⅡ-Ⅰ	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	2前	40	2			○	○		○	○	○
○		コミュニケーションⅡ-Ⅱ	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	2後	80	2				○	○		○	○
○		プレゼンテーションⅡ-Ⅲ	Creative Solution Awards -3rd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	2後	36	1				○	○		○	○
○		プレゼンテーションⅡ-Ⅳ	Creative Solution Awards -4th Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	2後	36	1				○	○		○	○
○		デッサンⅡ-Ⅱ	情報を迅速、且つ的確にビジュアライズ(視覚化)して、ビジネスシーンでのコミュニケーションを活性化するのに必要な技法を習得する。	2後	40	2			○	○		○	○	

○		デッサン応用 Ⅱ-Ⅲ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	2 後	16	1		○	○	○	○	○
○		デッサン応用 Ⅱ-Ⅳ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	2 後	16	1		○	○	○	○	○
○		ブリコラージュ Ⅱ-Ⅱ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	2 後	80	5	○		○	○	○	○
○		キャリアデザイン Ⅱ-Ⅳ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	2 後	40	2		○	○	○	○	
○		WEBⅡ-Ⅱ	ソーシャル・メディア・リテラシーやWEBそのもの、IT技術の現在について学び、過去、現在、未来の社会動向への洞察を深める。	2 後	40	2		○	○	○	○	○
○		マーケティング Ⅱ-Ⅰ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	2 前後	60	2			○	○	○	
○		マーケティング Ⅱ-Ⅱ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	2 前後	30	1			○	○	○	
○		コミュニケーション Ⅲ-Ⅰ	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	3 前	80	2			○	○	○	○
○		プレゼンテーション Ⅲ-Ⅰ	Humor Design Awards -1st Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	3 前	36	1			○	○	○	○
○		プレゼンテーション Ⅲ-Ⅱ	Creative Solution Awards -2nd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	3 前	36	1			○	○	○	○
○		デッサンⅢ-Ⅰ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	3 前	40	2		○	○	○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅰ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	3 前	16	1		○	○	○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-Ⅱ	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報をひとつの画面に意図通りに構成する術を習得する	3 前	16	1		○	○	○	○	
○		ブリコラージュ Ⅲ-Ⅰ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	3 前	80	5	○		○	○	○	○

○		特別実習Ⅲ	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	3前	60	2				○	○		○	○	
○		キャリアデザインⅢ-I	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	3前	44	2				○	○		○	○	
○		キャリアデザインⅢ-II	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	3前	16	1				○	○		○	○	○
○		キャリアデザインⅢ-III	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	3前	16	1				○	○		○	○	○
○		マーケティングⅢ-I	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3前	60	2					○		○	○	
○		マーケティングⅢ-II	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3前	30	1					○		○	○	
○		コミュニケーションⅢ-II	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	3後	80	2							○	○	○
○		プレゼンテーションⅢ-III	Creative Solution Awards -3rd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	3後	36	1							○	○	○
○		プレゼンテーションⅢ-IV	Creative Solution Awards -4th Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	3後	36	1							○	○	○
○		デッサンⅢ-II	情報を迅速、且つ的確にビジュアライズ(視覚化)して、ビジネスシーンでのコミュニケーションを活性化するのに必要な技法を習得する。	3後	40	2					○		○	○	
○		デッサン応用Ⅲ-III	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	3後	16	1					○		○	○	○
○		デッサン応用Ⅲ-IV	ロジカル・デッサンを経て、人物や商品、空間、色彩などの視覚情報を特定の依頼内容に合わせて描き分ける術を習得する。	3後	16	1					○		○	○	○
○		ブリコラージュⅢ-II	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	3後	80	5				○			○	○	○
○		キャリアデザインⅢ-IV	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	3後	40	2					○		○	○	

○		マーケティング Ⅲ-Ⅲ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 後	60	2				○	○	○					
○		マーケティング Ⅲ-Ⅳ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	3 後	30	1				○	○	○					
○		コミュニケーション Ⅳ	産官学連携をはじめとするの商品企画開発を通じて、クリエイティブ・チームの運用と有効な対外プレゼンテーションを学ぶ。	4 前	40	1				○	○		○	○	○		
○		プレゼンテーション Ⅳ-Ⅰ	Humor Design Awards -1st Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	4 前	36	2				○	○		○	○	○		
○		プレゼンテーション Ⅳ-Ⅱ	Creative Solution Awards -2nd Presentation- 産官学連携授業成果発表会への出展。	4 前	36	2				○	○		○	○	○		
○		デッサンⅣ-Ⅰ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 前	40	2			○	○			○	○			
○		ブリコラージュ Ⅳ-Ⅰ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	4 前	16	1	○			○			○	○			
○		ブリコラージュ Ⅳ-Ⅱ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	4 前	16	1	○			○			○	○			
○		特別実習Ⅳ	学生の学習状況に応じて、学生に必要な主として基礎的な科目を設定し、これを短期間で集中して学ぶ。	4 前	76	2				○	○		○	○			
○		キャリアデザイン Ⅳ-Ⅰ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	4 前	44	2			○	○			○	○			
○		キャリアデザイン Ⅳ-Ⅱ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	4 前	16	1			○	○			○	○			
○		キャリアデザイン Ⅳ-Ⅲ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要なコミュニケーション能力を育成する。	4 前	16	1			○	○			○	○			
○		マーケティング Ⅳ-Ⅰ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	4 前	60	2				○	○	○					
○		マーケティング Ⅳ-Ⅱ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	4 前	30	1				○	○	○					

○		デッサンⅣ-Ⅱ	主にビジネスシーンでのコミュニケーション活性化の為に、人物や商品、空間などの視覚情報(ビジュアル)を素早く描く術を習得する。	4 後	40	2		○	○	○	○		
○		ブリコラージュⅣ-Ⅲ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	4 後	16	1	○		○		○	○	
○		ブリコラージュⅣ-Ⅳ	グラフィック、プロダクト、イメージ(映像)、フォトグラフ、ディスプレイ等の基礎を学んで統合し、応用として自分に最適なアウトプットを試行する。	4 後	16	1	○		○		○	○	
○		キャリアデザインⅣ-Ⅲ	知的財産権、及び企業研究を通じて、就職活動や起業活動、或いはフリーランスでの活動等に必要コミュニケーション能力を育成する。	4 後	32	2		○	○		○	○	
○		マーケティングⅣ-Ⅲ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	4 後	60	2			○		○	○	
○		マーケティングⅣ-Ⅳ	起業も視野に入れた商品企画開発を行い、既存のWEBサービスを利用して販売し、知的財産権について実践的に学ぶ。	4 後	30	1			○		○	○	
○		卒業制作Ⅳ-Ⅰ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	60	2			○	○		○	○
○		卒業制作Ⅳ-Ⅱ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	60	2			○	○		○	○
○		卒業制作Ⅳ-Ⅲ	集大成となる商品企画を既存のWEBサービスを利用した販売計画を実行した上で公開展示する。	4 後	32	1			○	○		○	○
○		グラフィックデザインA	グラフィックデザインの企画力とそれを表現する技術力の向上とポートフォリオの充実。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○
○		イラストレーションA	エンターテインメント性を重視し「イラストを楽しむ」が基本の授業です。イラストを描く前の過程も大切ですので、軽いフィールドワークも課題にします。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○
○		プロダクトデザイン	「カタチを見つける」ことを目標の中心とし、模型作りを通して、プロダクトデザインの他の要素も学んでいきます。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○
○		コマーシャルフォトA	デジタルカメラ技術・知識を学びます。カメラの扱い方などの基礎知識や撮影テクニック・ライティングなどデジタルカメラテクニックのいろはも同時に学んでいきます。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○
○		ストーリーメイキング	物語の基本として三幕構成を学びます。指定した商品企画のカスタマー・ジャーニーの洞察や、オリジナル物語の創作を行います。	2 5 4 前後	40	2		○		○			○

