

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実 務	
○			デザインアート 思考 I-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの基本をデザインアート思考を交えて学ぶ。	1 前	80	2			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	1 前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	1 前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			デッサン I-I	人・もの・場所をシンプルな絵を描くロジック(道筋)を学び理解しながら、デッサンを学びます。	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	80	5			○	○		○	○	○	○
○			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			○	○		○	○	○	○
○			WEB I-I	Web/Webデザインについて、業務利用を前提とした実践的な講義・課題を行う。	1 前	40	2			○	○		○	○	○	○
○			キャリアデザイン I-I	デジタルグラフィックの基礎知識、Adobe Illustrator・Photoshopの基礎スキルを学ぶ。	1 前	40	2			○	○		○	○	○	○
○			キャリアデザイン I-II	産学連携授業等、今までの取り組みをポートフォリオにまとめる。	1 前	32	2			○	○		○	○	○	○
○			デザインアート 思考 I-II	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの基本をデザインアート思考を交えて学ぶ。	1 後	116	3			○	○		○	○	○	○

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実 務	
○			プレゼンテーション I-III	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	1 後	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-IV	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	1 後	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーション I-V	産学連携パートナーへ、ステージでプレゼンテーションを行う。	1 後	36	1			○	○	○	○	○	○	○
○			デッサン I-II	ロジカルデッサン「伝わる絵の描き方」を活用した、実践的な基礎課題を行います。	1 後	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 後	28	1			○	○		○	○	○	
○			ブリコラージュ 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	80	5			○	○		○	○	○	○
○			ブリコラージュ 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	80	5			○	○		○	○	○	○
○			WEB I-II	Web/Webデザインについて、業務利用を前提とした実践的な講義・課題を行う。	1 後	40	2			○	○		○	○	○	
○			キャリアデザイン I-III	デジタルグラフィックの基礎知識、Adobe Illustrator・Photoshopの基礎スキルを学ぶ。	1 後	40	2			○	○		○	○	○	
○			キャリアデザイン I-IV	産学連携授業等、今までの取り組みをポートフォリオにまとめる。	1 後	32	2			○	○		○	○	○	
○			プレゼンテーション テクニック	ビジョンを掲げる習慣を持つことで、積極的な意見交換ができる環境を整える。	1 前後	20	1			○	○		○	○	○	

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実 務	
○			マーケティングレビュー	デザインアート思考の書籍より、内容を説明するためのポスター(イメージボード)を制作する。	1 前後	20	1			○			○		○	
○			デザインアート思考Ⅱ-I	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	2 前	80	2			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅡ-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	2 前	36	1			○	○		○	○	○	○
○			プレゼンテーションⅡ-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	2 前	36	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	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 前	16	1			○	○			○	○	
○			ブリコラージュⅡ-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。	2 前	80	5			○	○			○	○	
○			キャリアデザインⅡ-I	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	Adobe Illustratorの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	2 前	40	2			○	○				○	○
○			キャリアデザインⅡ-III	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-IV	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			○	○			○	○	○

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実務	
	○		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、実践的に学ぶ。	2前	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、実践的に学ぶ。	2前	30	1			○	○	○				
○			デザインアート思考 II-II	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの応用をデザインアート思考を交えて学ぶ。	2後	80	2			○	○	○	○	○	○	
○			プレゼンテーション II-III	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	2後	36	1			○	○	○	○	○	○	
○			プレゼンテーション II-IV	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	2後	36	1			○	○	○	○	○	○	
○			ブリコラージュ II-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。	2後	16	1		○	○			○	○		
○			ブリコラージュ II-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。	2後	16	1		○	○			○	○		
○			ブリコラージュ II-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。	2後	80	5		○	○			○	○	○	
○			キャリアデザイン II-V	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。	2後	44	2		○	○			○	○	○	
○			キャリアデザイン II-VI	Adobe Photoshopの基礎知識と技術を固める。クラスメイトと教え合う機会を設け、自他共にアプリケーション技術の向上を図ることで、SDGsの理念である「誰一人取り残さない」学習を目指す。	2後	40	2		○	○			○	○	○	
○			キャリアデザイン II-VII	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。	2後	16	1		○	○			○	○	○	

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実務	
○			キャリアデザインⅡ-Ⅷ	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。	2後	16	1	○			○	○	○	○	○	
	○		マーケティングⅡ-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。	2後	60	2			○	○	○				
	○		マーケティングⅡ-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。	2後	30	1			○	○	○				
○			デザインアート思考Ⅲ	マーケティングとクリエイティブの関係性、プロジェクトマネジメントの実践をデザインアート思考を交えて学ぶ。	3前	80	2			○	○	○	○	○	○	
○			プレゼンテーションⅢ-Ⅰ	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出展。	3前	36	1			○	○	○	○	○	○	
○			プレゼンテーションⅢ-Ⅱ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	3前	36	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	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前	16	1	○			○	○	○	○		
○			キャリアデザインⅢ-Ⅰ	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。	3前	44	2	○			○	○	○	○		
○			キャリアデザインⅢ-Ⅱ	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。	3前	40	2	○			○	○	○	○	○	
○			キャリアデザインⅢ-Ⅲ	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。	3前	16	1	○			○	○	○	○		

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実務	
○			キャリアデザインⅢ-Ⅳ	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。	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、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、実践的に学ぶ。	3前	30	1			○		○	○			
○			ブリコラージュⅢ-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。	3後	16	1	○			○			○	○	○
○			ブリコラージュⅢ-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。	3後	16	1	○			○			○	○	
○			キャリアデザインⅢ-V	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。	3後	44	2	○			○		○	○	○	
○			キャリアデザインⅢ-VI	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。	3後	40	2	○			○		○			○
○			キャリアデザインⅢ-VII	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。	3後	16	1	○			○		○	○	○	
○			キャリアデザインⅢ-VIII	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。	3後	16	1	○			○		○	○	○	
	○		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、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、実践的に学ぶ。	3後	30	1			○		○	○			

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実 務	
○			卒業制作Ⅲ-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。	3 後	40	1			○	○		○	○	○	○
○			卒業制作Ⅲ-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。	3 後	36	1			○	○		○	○	○	○
○			卒業制作Ⅲ-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。	3 後	80	2			○	○		○	○	○	○
○			卒業制作Ⅲ-Ⅳ	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。	3 後	32	1			○	○		○	○	○	○
	○		イラストレーションA	仕事(商業)としてのイラストレーション。 自分の特性や得意分野を知って仕事(絵)に生かす方法。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○			○	○	
	○		グラフィックデザインA	グラフィックデザインについて、1800年代から現代に至るまでの歴史と変遷について学ぶ。リサーチ、アイデアスケッチ、デザイン、プレゼンテーションの過程を繰り返し、精度の高いグラフィックデザインを作る手順(Process)と基準(Quality)を身につける。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○			○	○	
	○		コマーシャルフォトA	写真撮影・スタジオ撮影の基礎知識を習得し「伝わる写真」を撮れるようにする。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○			○	○	
	○		デッサン	ロジカルデッサン応用編として、鉛筆での基本的な素描練習から始めるトレーニング用授業。ロジカルデッサンの理解度が不足している人や、入社試験に絵を描くテストが課される進路先を選ぶ人に向いている。スピードとパワーと規律を求める体育会系デッサン。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○		○	○	○	
	○		ストーリーメイキング	物語の基本的な構造(かたち)を学びます。物語のプロット(あらすじ)を創作しながら、ゲーム・マンガ・企画商品開発等に活用できる物語的思考を養っていきます。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○			○	○	
	○		プロダクトデザイン	デザインの基本を理解し、様々な課題にトライしながらそれを解決する方法を学ぶ。ツールを使いこなし、自分のアイデアをカタチ化するスキルを身につける。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○			○	○	
	○		アート	アートの理論を学びながら実践を通じてスキルを磨く取り組みを行う。	2 ・ 3 前後	40	2		○		○			○	○	

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実務	
	○		エディトリアルデザイン	「装丁」本／雑誌のデザインを学ぶ。デザインの現場で必要な基礎スキルを身につけよう！	2・3前後	40	2			○				○	○	
	○		イラストレーションB	自分を知り、イラストで伝えるを学ぶ。	2・3前後	40	2			○				○	○	
	○		グラフィックデザインB	ブランディングの企画と制作を通してグラフィックデザインの総合的な能力と技術を向上させる。デザイン思考・視点を身につけ、「伝わる見せ方」を学ぶ。	2・3前後	40	2			○				○	○	
	○		イメージA	SNS・WEB・テレビ・映画館・美術館などで目にする最も新しいコンテンツを、一緒に発明しましょう。画と音を使った最もパワフルな表現スキル「イメージ」は、下記(授業計画)の演習を学べば、驚くほど簡単に身につきます。	2・3前後	40	2			○				○	○	○
	○		WEBデザイン	WEBデザインをするための知識に限らず、解析・調査・洞察、目的・方針を軸とした授業を行います。作品としてではなく、商品・サービスとして現場で活躍できるノウハウや最新トレンド、AIなどについても触れていきます。	2・3前後	40	2			○				○	○	
	○		アドバタイジング	企業が必ず必要とするコミュニケーション機能である効果的な広告制作の方法を学ぶ。	2・3前後	40	2			○				○	○	
	○		ステーションナリーデザイン	ステーションナリーの「紙媒体」特に「コミュニケーション・ツール」にあたる商品にスポットを当て、それに関する基礎知識や制作ノウハウを学ぶ。	2・3前後	40	2			○				○	○	
	○		モーショングラフィックス	映像制作における情報伝達のためのグラフィックス表現。その機能と手法について学びます。さまざまな映像コンテンツを分析し、モーショングラフィックスの機能・目的を考えながら制作を通してアイデア、テクニックなどを解説します。	2・3前後	40	2			○				○	○	○
	○		DTP	Adobe Indesignを使用し、DTP(Desktop Publishing＝卓上出版)の基礎を学ぶ。	2・3前後	20	1			○				○	○	
	○		Photoshop	Photoshopを使った表現力とプレゼン力向上。	2・3前後	20	1			○				○	○	
	○		データサイエンス	データサイエンス(理論、方法)、Excelでのグラフの作成、関数の使い方などを学ぶ。また、模擬授業(SDGs:水について)を行うことで、自らデータを用いた考察を行う。	2・3前後	16	1			○				○	○	

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実務	
	○		コマーシャルフォトB	カメラの操作・写真の構図・装飾等を使ったディレクションを含め、「インスタ映え」を写真で表現する。	2・3前後	16	1			○				○	○	
	○		ロゴデザイン	架空のクライアントのロゴをデザインし、その展開までを提案する。	2・3前後	16	1			○				○	○	
	○		テキスタイルデザイン	はじめてのかぎ針デザイン～自由に作品を編み、販売計画を立ててみよう～コースターなどの実用作品を制作しながら、かぎ編みの基礎をマスター。編み物の「生地と形を同時に生み出す」特性を理解し、素材表現やデザイン構築力を高め、オリジナル作品の提案力を養う。	2・3前後	16	1			○				○	○	
	○		インフォグラフィックス	インフォグラフィックスについて、リサーチ、レイアウト、デザインの基本的な制作手順と求められるクオリティを学ぶ。自分で選んだ企業についてリサーチ、デザインをする経験を通して、就職・転職において有効となる企業情報の読み方を身につける。	2・3前後	16	1			○				○	○	
	○		パッケージデザイン	「手に取りたくなるパッケージ」のデザインと制作～パッケージでテーマを伝える	2・3前後	16	1			○				○	○	
	○		キャラクターデザイン	キャラクターによるビジュアルコミュニケーション、キャラクターを使用した商品企画の基礎力をつける。	2・3前後	16	1			○				○	○	○
	○		デジタルファブリケーション	3D設計ソフト、3Dプリンター、レーザーカッターを用いて立体作品を作る、ビギナー中心の集中演習です。	2・3前後	16	1			○				○	○	
	○		イメージC	撮影スタジオを経験し、機材に触れることで動画撮影に関する基礎を学ぶ。	2・3前後	36	2			○		○		○	○	○
	○		ボードゲームデザイン	対面コミュニケーションとして再注目されるボードゲーム。本授業では、その「面白さの仕組み」を学び、アイデアを形にします。ルールの構築から、実際に遊んで面白さを磨く「テストプレイ」まで、ゲーム制作のリアルなプロセスを実践的に体験します。	2・3前後	36	2			○				○	○	
	○		大型石膏デッサン	視覚情報を客観的に観察することを通じ情報の優先順位を見抜き構築することを学ぶ。	2・3前後	36	2			○			○	○	○	
	○		グラフィックデザインC	紙、グラフィックデザイン、印刷についての基礎知識を体系的に学ぶ。	2・3前後	36	2			○		○		○	○	○

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(美術専門課程デザイン・アート科) 令和8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	実務	
		○	就業体験A	産学連携授業を通じて実践してきたクリエイティブなマーケティングやプランニングの有効性をインターンシップを通じて実感する。	1 5 3 前後	30	2					○	○			
		○	就業体験B	産学連携授業を通じて実践してきたクリエイティブなマーケティングやプランニングの有効性をインターンシップを通じて実感する。	1 5 3 前後	60	2					○	○			
		○	就業体験C	産学連携授業を通じて実践してきたクリエイティブなマーケティングやプランニングの有効性をインターンシップを通じて実感する。	1 5 3 前後	30	1					○	○			
		○	国内文化研修A	日本国内において、デザイン・アートによる活性化が必要な地域やこれを実践している地域を調査し、これを参考に学生自身も実践する。	1 5 3 前後	30	2					○	○			
		○	国内文化研修B	日本国内において、デザイン・アートによる活性化が必要な地域やこれを実践している地域を調査し、これを参考に学生自身も実践する。	1 5 3 前後	60	2					○	○			
		○	国内文化研修C	日本国内において、デザイン・アートによる活性化が必要な地域やこれを実践している地域を調査し、これを参考に学生自身も実践する。	1 5 3 前後	30	1					○	○			
		○	海外研修A	海外における新旧のデザイン・アートの成功例を実地で体験することにより、世界における日本を意識し、世界という多様性の可能性を学ぶ。	1 5 3 前後	30	2					○	○			
		○	海外研修B	海外における新旧のデザイン・アートの成功例を実地で体験することにより、世界における日本を意識し、世界という多様性の可能性を学ぶ。	1 5 3 前後	60	2					○	○			
		○	海外研修C	海外における新旧のデザイン・アートの成功例を実地で体験することにより、世界における日本を意識し、世界という多様性の可能性を学ぶ。	1 5 3 前後	30	1					○	○			
総単位数／総授業時数					191単位／4,208時間											
実務経験のある教員等による単位数／授業時数(○)					158単位／3,368時間											