

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			
御茶の水美術専門学校		昭和53年4月1日		服部 元		〒 101-0062 (住所) 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 元		〒 101-0062 (住所) 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		専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度		
文化・教養	美術専門課程		高度デザイン・アート科		平成23(2011)年度		平成27(2015)年度		
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、マーケティングやプランニ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ビティを尊重しながら、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。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	高度専門士課程の修了者は4年制大学卒業と同等とされ、就職の幅が広がり、大学院への進学も可能になります。								
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	
		176 単位	4 単位	172 単位	55 単位	単位	単位		
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率			
40 人	20 人		1 人		0 %	17 %			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 1 人								
	■就職希望者数(D) : 0 人								
	■就職者数(E) : 0 人								
	■地元就職者数(F) : 0 人								
	■就職率(E/D) : 0 %								
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 0 %								
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 0 %								
	■進学者数 : 0 人								
	■その他								
	帰国(家業従事) (令和 7 年度卒業者に関する令和 8 年 5 月 1 日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和7年度卒業生)								
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※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://senmon.ochabi.ac.jp/								
企業等と連携した実習等の実施状況	(単位数による算定)								
	総単位数					176 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					34 単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数					28 単位			
	うち必修単位数					150 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					34 単位			
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数					19 単位			
	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					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通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)					24 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)					19 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)					3 人			
	計					50 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					46 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

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、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8年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
渡部 健	IT企業 デザイン部門部長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	③
竹本 佳弘	国立大学 教授(アントレプレナー教育担当)	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	②
笠原 かほる	パッケージメーカー 社外取締役	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	③
平戸 順一	紙専門商社 代表取締役社長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	③
中村 亜希子	化粧品メーカー サステナビリティ部門部長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	③
服部 元	御茶の水美術専門学校 校長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	—
中野 めぐみ	御茶の水美術専門学校 副校長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	—
杉浦 達彦	御茶の水美術専門学校 総務部長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2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、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和7年6月26日 14:00～16:00

第2回 令和7年11月20日 14:00～16:00

(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・改善に活用しています。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7年度は、「感性価値」教育として「HUMOR DESIGN AWARDS」を開催し、ユーモアとサーキュラーエコノミーを融合させた学びを提供した。教育理念の明確化に向けては、創立70周年を機にプレスリリースを発表し、建学の精神に基づく教育の継続を宣言した。また、学内イベント「デザイン教育シンポジウム」を開催し、抽象度の高いサーキュラーエコノミーやサステナブルを参加対象の小中高生へどう分かりやすく伝えるかに取り組んだ。就職支援では、学生が自分らしい生き方を選択できるよう指導を継続し、卒業時点で就職率100%を達成した。

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

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、そこに関与し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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
プレゼンテーション Ⅰ－Ⅰ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	(株)THE U.D.S.
ブリコラージュ Ⅰ－Ⅱ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。	(株)ガゼボフィルム
キャリアデザイン Ⅱ－Ⅲ	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	(株)タイフーン・カンパニー
モーション グラフィックス	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	(株)THE U.D.S.
キャラクター デザイン	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	(有)ザリガニワークス

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

研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	花王株式会社
期間:	2025年9月16日(火)～2026年2月6日(金)	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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	アスクル株式会社
期間:	2025年9月29日(火)～2026年1月25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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	株式会社竹尾
期間:	2025年9月29日(火)～2026年1月25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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	DIC株式会社
期間:	2025年9月29日(火)～2026年1月25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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	株式会社ニッポン手仕事図鑑
期間:	2025年9月29日(火)～2026年1月25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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	公益財団法人 プラン・インターナショナル・ ジャパン
期間:	2025年9月29日(火)～2026年1月25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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	株式会社イトーヨーカ堂
期間:	2026年6月10日(水)～2026年7月19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。		

研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	株式会社 ジェイアール東日本企画
期間:	2026年6月11日(火)～2026年7月19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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	資生堂ジャパン株式会社
期間:	2026年6月11日(火)～2026年7月19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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	トリプルユー株式会社
期間:	2026年6月11日(火)～2026年7月19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。		
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	株式会社アンドフィーカ
期間:	2026年6月11日(火)～2026年7月19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。		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	「指導方針研修」	連携企業等:	有限会社ザリガニワークス他
期間:	2026年3月23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			
研修名:	「企業プレゼンテーション」	連携企業等:	調整中
期間:	2026年9月14日(月)～2027年2月5日(金)	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。		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	「指導方針研修」	連携企業等:	株式会社ガゼボフィルム他
期間:	2026年9月4日(金)	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、企業等の役職員、卒業生、地域関係者等の構成する「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、運営組織、人事・給与制度、意思決定システ
(3)教育活動	目標設定、教育方法・評価、成績評価・単位認定、資格・免許取得の
(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、保護者との連
(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	国際貢献

※(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、各委員より評価コメントをいただくとともに、改善に向けた意見・助言をいただいております。それを本校の教育運営全般の見直し・改善に活用している。また、各委員会において、前回委員会でいただいた意見・助言への検討状況および対応状況を報告し、全委員へのフィードバックを行っている。令和7年度は、専門学校ならではの魅力発信として、創立70周年を機にプレスリリースを発表し、建学の精神に基づく「サーキュラーエコノミーの実現に向けた教育」を継続する姿勢を社会に発信した。資産運用については、公認会計士・銀行と連携し、安全性を確保しつつ収益性の高い信託商品への切り替えを実施した。ガバナンス強化としては、教務部を専門学校と予備校に分割し責任体制を明確化するとともに、総務部が第三者としてコンプライアンス・リスク管理を監視する体制を整備し、学園全体で非常勤講師の契約形態見直しを進めるなど、労務ガバナンスの最新化を推進した。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
長倉 義信	公益社団法人 事務局次長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	企業等
星 賢人	就職・採用支援会社 代表取締役	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	企業等
加藤 祐貴	書店・雑貨店 代表取締役社長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	企業等
阿部 克也	食品メーカー 部長	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	企業等
能條 桃子	一般社団法人 代表理事	令和6年8月1日～令和8年7月31日(2年)	企業等

※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://senmon.ochabi.ac.jp/info/>
公表時期: 令和8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・) 広報誌等の刊行物・その他()

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

公表時期: 令和8年7月31日

授業科目等の概要

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
1	○			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			○	○		○	○	○
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			○	○		○	○	○
3	○			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			○	○		○	○	○
4	○			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		○		○		○		
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		○		○		○	○	
6	○			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		○		○		○	○	○
7	○			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		○		○		○	○	○
8	○			WEBⅠ-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		○		○		○	○	
9	○			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		○		○		○	○	
10	○			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		○		○		○	○	
11	○			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			○	○		○	○	○

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
12	○			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			○	○		○	○	○
13	○			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			○	○		○	○	○
14	○			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			○	○	○	○	○	○
15	○			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		○		○		○		
16	○			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		○		○		○	○	
17	○			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		○		○		○	○	○
18	○			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		○		○		○	○	○
19	○			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		○		○		○	○	
20	○			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		○		○		○	○	
21	○			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		○		○		○	○	
22	○			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		○		○		○	○	
23	○			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		○		○		○		

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
24	○			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			○	○		○	○	○
25	○			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			○	○		○	○	○
26	○			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			○	○		○	○	○
27	○			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		○		○			○	
28	○			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		○		○		○	○	
29	○			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		○		○		○	○	
30	○			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		○		○		○	○	
31	○			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		○		○			○	
32	○			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		○		○		○	○	○
33	○			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		○		○		○	○	○
34		○		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			○		○	○		
35		○		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			○		○	○		

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
36	○			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			○	○		○	○	○
37	○			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			○	○		○	○	○
38	○			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			○	○		○	○	○
39	○			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		○		○			○	
40	○			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		○		○		○		
41	○			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		○		○		○	○	
42	○			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 動等に必要なコミュニケーション能力を育成す る。	2後	44	2		○		○		○	○	
43	○			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		○		○		○	○	
44	○			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 動等に必要なコミュニケーション能力を育成す る。	2後	16	1		○		○		○	○	○
45	○			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 動等に必要なコミュニケーション能力を育成す る。	2後	16	1		○		○		○	○	○
46		○		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			○		○	○		
47		○		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			○		○	○		

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
48	○			デザインアート 思考Ⅲ-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。	3前	80	2			○	○		○	○	○
49	○			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			○	○		○	○	○
50	○			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			○	○		○	○	○
51	○			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		○		○			○	
52	○			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		○		○		○	○	
53	○			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前	80	5		○		○		○	○	
54	○			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		○		○		○	○	
55	○			キャリアデザイ ン Ⅲ-II	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。	3前	40	2		○		○			○	
56	○			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		○		○		○	○	○
57	○			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		○		○		○	○	○
58		○		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			○		○	○		
59		○		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			○		○	○		

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
60	○			デザインアート 思考Ⅲ-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。	3後	80	2			○	○		○	○	○
61	○			プレゼンテー ション Ⅲ-Ⅲ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -3rd Presentation- への出展。	3後	36	1			○	○		○	○	○
62	○			プレゼンテー ション Ⅲ-Ⅳ	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -4th Presentation- への出展。	3後	36	1			○	○		○	○	○
63	○			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		○		○			○	
64	○			ブリコラージュ Ⅲ-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。	3後	16	1		○		○		○		
65	○			ブリコラージュ Ⅲ-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。	3後	80	5		○		○		○	○	
66	○			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 動等に必要なコミュニケーション能力を育成す る。	3後	44	2		○		○		○	○	
67	○			キャリアデザイ ン Ⅲ-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。	3後	40	2		○		○		○	○	
68	○			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 動等に必要なコミュニケーション能力を育成す る。	3後	16	1		○		○		○	○	○
69	○			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 動等に必要なコミュニケーション能力を育成す る。	3後	16	1		○		○		○	○	○
70		○		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			○		○	○		
71		○		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			○		○	○		

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
72	○			デザインアート 思考Ⅳ	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。	4前	80	2			○	○		○	○	○
73	○			プレゼンテー ション Ⅳ-I	産学連携授業成果発表会 Humor Design Awards -1st Presentation- への出 展。	4前	36	1			○	○		○	○	○
74	○			プレゼンテー ション Ⅳ-II	産学連携授業成果発表会 Creative Solution Awards -2nd Presentation- への出展。	4前	36	1			○	○		○	○	○
75	○			デッサン応用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	16	1		○		○		○	○	
76	○			デッサン応用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前	16	1		○		○		○	○	
77	○			デッサン応用Ⅳ -Ⅲ	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	16	1		○		○		○	○	
78	○			デッサン応用Ⅳ -Ⅳ	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	16	1		○		○		○	○	
79	○			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	40	2	○			○		○		○
80	○			キャリアデザイ ン Ⅳ-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。	4前	44	2		○		○		○	○	
81		○		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、実践的に学ぶ。	4前	60	2			○		○	○		
82		○		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、実践的に学ぶ。	4前	30	1			○		○	○		
83	○			デッサン応用Ⅳ -Ⅴ	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	16	1		○		○		○	○	

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
84	○			デッサン応用Ⅳ-VI	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	16	1		○		○		○	○	
85	○			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後	40	2	○			○		○		○
86	○			キャリアデザインⅣ-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。	4後	44	2		○		○		○	○	
87		○		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、実践的に学ぶ。	4後	60	2			○		○	○		
88		○		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、実践的に学ぶ。	4後	30	1			○		○	○		
89	○			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	40	1			○	○		○	○	○
90	○			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	36	1			○	○		○	○	○
91	○			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	72	2			○	○		○	○	
92	○			卒業制作Ⅳ - 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。	4後	32	1			○	○		○	○	○
93	○			特別実習Ⅳ-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。	4前後	36	1			○	○			○	
94	○			特別実習Ⅳ-II	キャッチフレーズの発想法・作り方・応用法を基礎からステップ・バイ・ステップで学ぶ。さらに、プロジェクトや作品制作に適した手法を選び実践し、立体表現やプロトタイプ制作の力を身につける。	4前後	32	1			○	○		○	○	○
95		○		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。	2～4前後	40	2		○		○			○	

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																	
	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		
96		○		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と基準を身につける。	2～ 4前 後	40	2		○		○			○		
97		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
98		○		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。	2～ 4前 後	40	2		○		○			○		
99		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
100		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
101		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
102		○		エディトリアル デザイン	「装丁」本／雑誌のデザインを学ぶ。 デザインの現場に必要な基礎スキルを身につけよう！	2～ 4前 後	40	2		○		○				○	
103		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
104		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
105		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	○
106		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	
107		○		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～ 4前 後	40	2		○		○				○	

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
108		○		ステーションリー デザイン	ステーションリーの「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。	2～4前後	40	2		○		○			○	
109		○		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。	2～4前後	40	2		○		○			○	○
110		○		DTP	Adobe Indesign を使用し、DTP（Desktop Publishing＝ 卓上出版）の基礎を学ぶ。	2～4前後	20	1		○		○			○	
111		○		Photoshop	Photoshopを使った表現力とプレゼン力向上。	2～4前後	20	1		○		○			○	
112		○		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。	2～4前後	16	1		○		○			○	
113		○		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。	2～4前後	16	1		○		○			○	
114		○		ロゴデザイン	ロゴのつくりかた、プレゼンテーションのしかたを学ぶ。	2～4前後	16	1		○		○			○	
115		○		テキスタイル デザイン	かぎ針編みの基礎を、コースターなどの実用作品づくりを通じて習得するコースです。編み物特有の「生地と形を同時に作る」性質を理解しながら、素材の表現力やデザイン力を伸ばし、オリジナル作品を考案・提案できる力を養います。	2～4前後	16	1		○		○			○	
116		○		インフォ グラフィックス	インフォグラフィックスの制作手順(リサーチ・レイアウト・デザイン)と求められる品質を学ぶコースです。自ら選んだ企業をリサーチしてデザインする経験を通じ、就職・転職に役立つ企業情報の読み方も身につけます。	2～4前後	16	1		○		○			○	
117		○		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	2～4前後	16	1		○		○			○	
118		○		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。	2～4前後	16	1		○		○			○	○
119		○		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。	2～4前後	16	1		○		○			○	

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)																
	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	
120		○		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		○		○	○		○	○
121		○		ボードゲームデザイン	再注目されるボードゲームの「面白さの仕組み」を学び、アイデアを形にする授業です。ルール構築からテストプレイまで、ゲーム制作のリアルな過程を実践的に体験します。	2・3前後	36	2		○		○			○	
122		○		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		○		○		○		
123		○		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		○		○	○		○	○
124			○	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。	1～4前後	30	2		○			○	○		
125			○	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。	1～4前後	60	2		○			○	○		
126			○	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。	1～4前後	30	1		○			○	○		
127			○	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。	1～4前後	30	2		○			○	○		
128			○	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。	1～4前後	60	2		○			○	○		
129			○	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。	1～4前後	30	1		○			○	○		
130			○	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。	1～4前後	30	2		○			○	○		
131			○	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。	1～4前後	60	2		○			○	○		

(美術専門課程 高度デザイン・アート科)															
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	
132			○ 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。	1～4前後	30	1		○			○	○		
合計				132 科目			231 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： 試験等により基準以上の評価を得て、本校所定の課程を修了することを定めている。		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 学科・学年ごとに設定された時間割に沿って履修する。選択授業については、各自で履修登録をおこなった授業を履修する。		1 学期の授業期間	16 週

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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。