

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																														
鹿児島キャリアデザイン専門学校		昭和63年12月19日	東 祐二	〒 891-0141 (住所) 鹿児島市谷山中央二丁目4173番地 (電話) 099-267-2411																														
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地																														
学校法人原田学園		昭和34年10月20日	原田 賢幸	〒 891-0141 (住所) 鹿児島市谷山中央二丁目4118番地 (電話) 099-268-3101																														
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	グラフィック科(2Dコース)		平成 28年度		平成 30年度																												
学科の目的	グラフィック業界で必要とされるコンテンツ制作の技術、知識や柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、さらに創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れた、クリエイター業界にとまらず社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成する。																																	
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	グラフィックデザイナーDTPデザイナー等を目指す2Dコースと、アニメーター、背景美術等を目指すアニメコースの2コースに分かれ、それぞれ実践的な授業を実施している。 取得可能な資格: 色彩検定協会主催 色彩検定3級、2級、1級、UC級																																	
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	※単位数時間、単位いづれかに記入 1,710 単位数時間 単位	210 単位数時間 単位	1,290 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	0 単位数時間 単位	210 単位数時間 単位																											
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)	中退率																														
80 人の内数	40 人	0 人	0 %	0 %																														
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 21 人</p> <p>■就職希望者数(D) : 19 人</p> <p>■就職者数(E) : 19 人</p> <p>■地元就職者数(F) : 13 人</p> <p>■就職率(E/D) : 100 %</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 68 %</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 91 %</p> <p>■進学者数 : 0 人</p> <p>■その他</p> <p>(令和 5 年度卒業生に関する令和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) デザイン業界(雑誌編集、ポスター・チラシデザイン等) 印刷業界(商業デザイン、印刷オペレーター等)、WEBデザイナー等</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	URL:https://www.harada-gakuen.ac.jp/career/subject/gra/																																	
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>1,710 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>30 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,710 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>30 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	1,710 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	30 単位時間	うち必修授業時数	1,710 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	30 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	1,710 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	30 単位時間																																	
うち必修授業時数	1,710 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	30 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>0 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>2 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>0 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>1 人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>3 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> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>1 人</td> </tr> </table>						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)	0 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)	2 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)	0 人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人	計	3 人		1 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)	0 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)	2 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)	0 人																																	
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	1 人																																	
計	3 人																																	
	1 人																																	

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				
鹿児島キャリアデザイン専門学校		昭和63年12月19日		東 祐二		〒 891-0141 (住所) 鹿児島市谷山中央二丁目4173番地 (電話) 099-267-2411				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人原田学園		昭和34年10月20日		原田 賢幸		〒 891-0141 (住所) 鹿児島市谷山中央二丁目4118番地 (電話) 099-268-3101				
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	グラフィック科 (アニメーションコース)		平成 28年度		平成 30年度				
学科の目的	グラフィック業界で必要とされるコンテンツ制作の技術、知識や柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、さらに創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れた、クリエイター業界にとどまらず社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成する。									
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	グラフィックデザイナー・DTPデザイナー等を目指す2Dコースと、アニメーター、背景美術等を目指すアニメコースの2コースに分かれ、それぞれ実践的な授業を実施している。 取得可能な資格: 色彩検定協会主催 色彩検定3級、2級、1級、UC級									
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	※単位時間、単位いずれかに記入	1,710 単位時間 単位	210 単位時間 単位	1,290 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	210 単位時間 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					
80 人の内数	41 人	0 人		0 %	0 %					
就職等の状況	■卒業者数(C)		21 人							
	■就職希望者数(D)		20 人							
	■就職者数(E)		20 人							
	■地元就職者数(F)		6 人							
	■就職率(E/D)		100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		30 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		95 %							
	■進学者数		0 人							
	■その他									
	(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)									
■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) アニメ業界、イラストレーター、総合職ほか										
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				無					
当該学科のホームページURL	URL: https://www.harada-gakuen.ac.jp/career/subject/gra/									
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)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数		1,710 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		30 単位時間								
うち必修授業時数		1,710 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		30 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								
(B: 単位数による算定)										
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)	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)		0 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)		2 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)		0 人							
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		1 人							
	計		3 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		1 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

企業や関係団体等と連携を図り、新たに必要となる実務に関する知識・技術・技能を授業科目や授業内容に反映し、学生に教授していく為、企業や関係団体等からの意見を十分に活かし、カリキュラムを見直し、改善を図る等の教育課程の編成を行う。

(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

(1)の基本方針に従い、教育課程編成委員会を設置し、各学科の教科構成について実務に必要とされる知識・技術・技能などが、該当する学科のカリキュラムに反映されているかを確認する。
教育課程編成委員会で指摘を受けた内容について、各学科にて分析・検討し、改善すべき項目を委員長である学校長に報告する。学校長が必要と判断した場合には、改善点を各学科の教育責任者に指示する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
深尾兼好	全日本CM協議会 鹿児島CM合同研究会 会長	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	①
池田勝三郎	ヴァージョン 代表	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
木村誠治	有限会社インパルス 取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
寺園淳一	株式会社MBCサンステージ 取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	③
東祐二	鹿児島キャリアデザイン専門学校 校長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
是枝智美	鹿児島キャリアデザイン専門学校 グラフィック科科长	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
小森友美	鹿児島キャリアデザイン専門学校 グラフィック科教員	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
久富木原章裕	鹿児島キャリアデザイン専門学校 グラフィック科教員	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
猪俣翼	鹿児島キャリアデザイン専門学校 TV映像音響科科长	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
平原大志	鹿児島キャリアデザイン専門学校 TV映像音響科教員	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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(7月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月1日 10:00～12:00

第2回 令和6年2月24日 15:00～17:00

(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。

- (1)2Dコースに「写真撮影講座」を導入しては、というご意見をいただき、令和5年度は冬休みに特別講座として実施した。構図やライティングによる光と影の関係などを学習し、自身での写真撮影や、カメラマンに自身のイメージどおりに撮影してもらうためのポイントを理解する。次年度以降は夏休みでの実施を検討する。
- (2)生成AIに関するご意見をいただいた。今後どのように授業に取り入れていくのか、また生成AI利用の際のルールをどうするかなど、今後学科内で検討を重ねていく。

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

実習、実技、演習等は専修学校の教育にとっては非常に重要なものであるため、常に最新の技術や技能を教授する必要がある。そのために本校と企業や関係団体等が密接に連携した体制を構築し、より実践的な職業教育の質の確保ができるよう組織的に取り組む。

また、連携を行う企業等とは協定書等を締結し、校内外で実施される実習・演習等について、指導内容やその学修成果の評価等も含めて、実践的な職業教育を行うものとする。

(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

(1) の基本方針に従い、次の項目について連携を行う。

- ①カリキュラムの作成
- ②実習・演習の計画及び実施
- ③成績評価及び進級判定等に関する助言
- ④その他の実習運営上に必要となる事項

(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
Illustrator	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	デザイン業務に必須である、Illustratorの知識と操作技術を修得する。 Illustratorを使用した、印刷物のデザイン制作、印刷データの作成、印刷データの入稿、納品までの実務工程を、課題を通して学習する。	有限会社インパルス

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

教員等の研修に関する諸規程第2条のとおり、教員は業務経歴や能力、担当する授業の分野に応じて、実務に関する知識、技術、技能の修得および学生に対する指導力等を修得するために、企業等と連携を図り、研修等を計画的に受講し、常に自己研鑽に努め、教育水準の向上を図る。

(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:	教育機関向けゲーム企業セミナー	連携企業等:	株式会社Luigia
期間:	令和5年7月6日(木)	対象:	教員2名
内容	<教育機関向け>ゲーム会社就活のポイント		
研修名:	#朝までアフター	連携企業等:	DTP Transit
期間:	令和5年8月25日(金)	対象:	教員1名
内容	現役クリエイターによるAdobe AfterEffectsを使った効果の作成方法セミナー		
研修名:	教育における生成AIの可能性 ～ChatGPTの業務への活かし方と簡単なプロンプト操作の体験	連携企業等:	学校DX戦略アドバイザ-事務局
期間:	令和5年9月29日(金)	対象:	教員1名
内容	ChatGPTの授業課題作成への活かし方と簡単なプロンプト例をつかったセミナー		
研修名:	近未来教育フォーラム2023-Conversation with AI- 生成系AIと教育のこれからを模索する	連携企業等:	デジタルハリウッド大学 産学官連携センター
期間:	2023年11月18日	対象:	教員1名
内容	デジタルコミュニケーションと教育の現在地をよりよく理解することを目的としたセミナー		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	7つの習慣セルフコーチング スキルアップ研修	連携企業等:	(株)FCEエデュケーション
期間:	令和5年6月22日(木), 28日(水)	対象:	教職員6名
内容	「7つの習慣セルフコーチング講座」実施に向けてのスキルアップ研修		
研修名:	防犯研修	連携企業等:	職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和5年7月21日(金)	対象:	全教職員
内容	「さすまた」等を利用した不審者対応研修		
研修名:	データから見る2024年度入学生に求められる学生指導とは	連携企業等:	(株)進研アド
期間:	令和5年7月25日(火)	対象:	教職員8名
内容	入学者数減少と学力低下が専門学校教育に及ぼす影響		
研修名:	新任指導力(メンタリング)	連携企業等:	職業教育・キャリア教育財団
期間:	令和5年8月9日(水), 10日(木)	対象:	職員1名
内容	新任指導育成のための目標管理力/新任の能力を引き出すためのメンタリング力の修得		
研修名:	令和5年度新任教員研修会	連携企業等:	職業教育・キャリア教育財団 鹿児島県研究研修事業支部 委員会
期間:	令和5年8月22日(火)~24日(木)	対象:	教員4名
内容	「学生・教員のための実践心理」「専修学校における職業教育」ほか専修学校教員として必要な基礎的知識の修得		
研修名:	ハラスメントに関するオンライン研修	連携企業等:	成蹊大学教授 原 昌登
期間:	令和5年9月6日(水)~22日(金)	対象:	全教職員
内容	職場のハラスメントの基礎知識, パワーハラスメントの具体例, どうすればハラスメントを防止できるのか		
研修名:	変化する社会に求められる人材の傾向と分析	連携企業等:	ベネッセコーポレーション
期間:	令和5年9月20日(水)~22日(金)	対象:	教職員2名
内容	社会の変化が及ぼす教育への影響, 企業への実態調査の報告, 専門学校の教育事例紹介		
研修名:	ファシリテーションを活用した合意形成の効率化	連携企業等:	一般社団法人鹿児島県情報 サービス産業協会
期間:	令和5年12月19日(水)	対象:	教職員2名
内容	ファシリテーション力を利用した有意義な会議の実施及び生産性の向上		

(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:	マンガから学ぶストーリーの作り方(初級編)	連携企業等:	デジタルハリウッド株式会社
期間:	令和6年6月26日(水)	対象:	教員1名
内容	短編漫画の作り方を例に, ストーリーの作り方を学ぶ		
研修名:	地域クリエイターの武器! SNSやメディアを味方にするアイデア	連携企業等:	鹿児島県広告業協会
期間:	令和6年8月1日(木)	対象:	教員1名
内容	地方の広告の大きな武器となるSNSやメディアを味方につける力について		
研修名:	デジタルクリエイティブ基礎講座	連携企業等:	Adobe株式会社
期間:	令和6年7月1日~8月30日	対象:	教員1名
内容	Adobe製品(illustrator・Photoshop・Premiere Pro)ソフトを使用した基礎スキル講座		
研修名:	#朝までフォトショ2	連携企業等:	DTP Transit
期間:	令和6年8月23日(金)	対象:	教員1名
内容	Adobe Photoshopにて生成AIを使った表現方法セミナー		
研修名:	心をつかむ「紙」のデザイン ~生成AI時代におけるデザイナーの生存戦略とは	連携企業等:	DTP Transit
期間:	令和6年9月6日(金)	対象:	教員1名
内容	グラフィックデザインや「紙」という素材を生かしたデザインが、この時代では新たな評価を得るのでは?		

研修名:	生成AIやロボットが加速するDX(デジタルトランスフォーメーション)のこれから	連携企業等:	ITトレンドEXPO運営事務局
期間:	令和6年9月19日(木)	対象:	教員1名
内容:	DXにおいて、生成AIを含むAI技術を搭載したロボットなどの活用が今後どのような動きを見せるのか		
研修名:	XYZ表色系と均等色空間	連携企業等:	公益社団法人 色彩検定協会
期間:	令和6年9月28日(土)	対象:	教員1名
内容:	色彩検定公式テキスト1級編「混色」「XYZ表色系」「均等色空間とL*A*B*色空間」の内容について		
研修名:	色のユニバーサルデザイン(UC)の教え方	連携企業等:	公益社団法人 色彩検定協会
期間:	令和6年11月2日(土)	対象:	教員1名
内容:	色のユニバーサルデザインのポイント解説と、色彩の授業やカラーワークの際に、特定の配色が区別しにくい受講生に対して、どのような配慮が必要なのかについて		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	多層化する専門学校生を最新データで読み解く 中退防止に向けた学力向上への取組	連携企業等:	株式会社進研アド 株式会社Weness
期間:	令和6年6月25日(火)	対象:	教員1名
内容:	学力の多層化が進む状況から推測される事象や影響, 特に中途退学について		
研修名:	先生と生徒のためのアンガーマネジメント実践方法	連携企業等:	一般社団法人日本アンガーマネジメント協会
期間:	令和6年7月18日(木)	対象:	教員7名
内容:	怒りで後悔しないために、上手に怒る技術と向き合う姿勢を身につける		
研修名:	未来の先生フォーラム2024特設サイト【オンライン】	連携企業等:	未来の先生フォーラム2024 実行委員会
期間:	令和6年7月29日(月)~8月2日(金)	対象:	教職員5名
内容:	全体テーマ「学校教育の未来」		
研修名:	PBL研修	連携企業等:	金沢工業大学 教職課程 木村竜也
期間:	令和6年8月1日(木)	対象:	教職員12名
内容:	PBLの基本概念や成功事例, 効果的な導入方法について学ぶ		
研修名:	令和6年度新任教員研修会	連携企業等:	職業教育・キャリア教育財団 鹿児島県研究研修事業支部 委員会
期間:	令和6年8月20日(火)~22日(木)	対象:	教員1名
内容:	「学生・教員のための実践心理」「専修学校における職業教育」ほか専修学校教員として必要な基礎的知識の修得		
研修名:	令和6年度キャリアデザ職員研修	連携企業等:	鹿児島純心短期大学 生活学科 中島 賢太郎
期間:	令和6年12月23日(月)	対象:	全教職員
内容:	発達に課題を抱えている学生に対するの理解とアプローチ方法		
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			
教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について自己評価を行うことにより、学校としての組織的・継続的な改善を図る。また、自己評価の結果に基づいて行う学校関係者評価の実施とその結果を公表することにより、適切に説明責任を果たすとともに、特色ある学校づくりを進めることにより、関連業界等のニーズを踏まえた質の高い職業教育を教授できるよう学校運営の改善と学校教育の発展を目指す。			

(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	①学校の理念・目的は定められているか ②社会のニーズ等を踏まえた学生の将来構想を抱いているか ③学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか ④各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	①学園の運営方針に沿った事業計画が策定されているか ②運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ③人事、給与に関する規程等は整備されているか ④教育活動等に関する情報公開が適切になされているか ⑤情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3)教育活動	①業界のニーズに沿った教育課程の編成を行っているか ②教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ③学科等のシラバスは体系的に編成されているか ④キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ⑤関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ⑥関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ⑦授業評価の実施・評価体制はあるか ⑧職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ⑨成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ⑩資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ⑪関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ⑫職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4)学修成果	①就職率の向上が図られているか ②資格取得率の向上が図られているか ③就職先企業を訪問するなどして卒業生の実態を把握しているか
(5)学生支援	①進路・就職に関する支援体制は整備されているか ②学生相談に関する体制は整備されているか ③学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ④課外活動に対する支援体制はあるか ⑤経済的支援制度利用についての情報提供を行っているか ⑥必要に応じて保護者との連携が図られているか ⑦卒業生への支援体制はあるか ⑧高等学校との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6)教育環境	①施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ②学内外の実習施設、インターンシップ等について十分な教育体制を整備しているか ③防災訓練を定期的実施しているか
(7)学生の受入れ募集	①学生募集活動は適正に行われているか ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ③授業料等、徴収する金額はすべて明示しているか

(8)財務	①学校の収支のバランスは取れているか ②予算編成は教育目標・業務計画と整合性があるか ③財務について会計監査を適切に実施しているか ④財務の情報公開はされているか
(9)法令等の遵守	①法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ②個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ③自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ④自己評価結果を公開しているか
(10)社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ③地域に対する公開講座やイベント支援等を積極的に実施しているか
(11)国際交流	①留学生の受け入れを行っているか ②留学生の受け入れ、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか ③留学生の学修・生活指導等が適切に行われているか

※(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

- 「1.教育理念・目標」に関し、令和5年度はアドミッションポリシーを中心に、各科3つのポリシーの見直しを図った。令和6年度は在校生、オープンキャンパスへの参加高校生を中心に、積極的にポリシーの周知を図るとともに、再定義したポリシーを再評価して、今後の行動指針策定に向けての土台とする。
- 「4.学修成果」に関し、卒業生の実態把握についてのご意見をいただいた。現状は在校生の実習の有無や県内・県外で隔たりがあるため、今後一律に実態把握ができる仕組みを検討する。
- 「5.学生支援」に関し、コロナ禍を経て、人とのコミュニケーションが苦手な学生が増加傾向にあるので、まずはクラスでのコミュニケーション力向上に向けての取り組みや、自己分析の指導等を強化し、そのうえで、面接指導のあり方等、各学科とキャリアセンターの連携を一層強化していく。また、卒業生への支援体制についても、更にアプローチを容易にするための仕組みづくりについて検討していく。
- 「10.社会貢献・地域貢献」に関し、「やられるボランティア活動から将来の自分へつなげるボランティア活動へ視野を広げる」必要性についてご意見をいただいた。学科の特性により、ボランティア活動に積極的な科とそうでない科があるが、どの科も学習している内容を活かした地域貢献(小中学生対象の職業体験等)を通じて、自己成長できるイベント等が出来ないか、模索していく。

(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
重山 茂 仁	株式会社鹿児島頭脳センター IT事業部 次長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	卒業生
大橋 紘 一	社会福祉法人常盤会 顧問	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
宮之原 明子	株式会社清友 代表取締役	令和5年5月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
新納 武彦	鹿児島情報高校 校長	令和5年5月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
久木元 駿	社会福祉法人常盤会 総務部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(2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())

https://www.harada-gakuen.ac.jp/career/wp-content/uploads/2024/08/R05_gakkouhyouka.pdf

公表時期:令和6年8月30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

情報提供の方法は、誰もが比較的容易にアクセスすることが可能な本校ホームページにて公表する。
 また、企業や関係団体等の学校関係者に対しては、年度始めに学校関係者評価委員会を開催し、学校長より当該年度の運営方針等を説明し、様々な教育活動の情報の公表を行った上で、実践的な職業教育のための更なる連携を深めるよう依頼を行う。

(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	①教育理念 ②学校の概要(連絡先等) ③学校の沿革 ④学則等 ⑤「鹿児島キャリアデザイン専門学校」の3つのポリシー
(2) 各学科等の教育	①修業年限・定員 ②学科紹介・取得可能な資格 ③「各学科」の3つのポリシー ④シラバス
(3) 教職員	①組織図・教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	①就職支援 ②卒業後の進路(就職先一覧)
(5) 様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②サークル紹介 ③施設紹介
(6) 学生の生活支援	①学生寮紹介
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金(入学金・学費・併修費) ②奨学金・教育ローン ③各種免除制度
(8) 学校の財務	①財務諸表等
(9) 学校評価	①自己評価表 ②学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	①日本語科設置 ②アドバンス日本語科設置
(11) その他	①高等教育の修学支援制度における機関要件確認申請書 ②職業実践専門課程の基本情報について

※(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.harada-gakuen.ac.jp/career/school/joho_koukai/

公表時期: 令和6年9月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程グラフィック科2Dコース)															
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	○		キャリアデザイン	学校生活上必要な書類作成や学校行事（学園祭やイベント大会等）におけるクラス内の話し合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに、科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら就職活動に必要な知識・技術・心構え等を修得し、スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。また、「7つの習慣 Self Coaching for College」についても学び、主体性を高めていくために必要な「セルフコーチング」について学ぶ。適宜、キャリアセンター職員による講義も実施する。	1・2年	75	4	○			○		○		
2	○		ビジネスマナー	社会人としての心構え、言葉遣い、電話対応等、正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後、応用へと発展させる。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指し、2年次の就職活動に自信を持って取り組めるように学習する。	21年	30	2	○			○		○		
3	○		色彩検定	色が見えるしくみや、混色、色の分類と三属性、色彩心理や色彩調和等、色に関する基礎知識を身に付ける。色の違いを見極め、色がもたらす効果を把握し、他の科目で作品制作を行う際、目的に沿った配色を行えることを目標とする。1年次11月実施の色彩検定（色彩検定協会主催）3級合格を目指す。	1年	45	2	○					○		
4	○		色彩学	色のユニバーサルデザインについて学習し、色覚特性の多様性や、多くの人にわかりやすい色彩設計法を学ぶ。また、1年次に学習した色彩心理や色彩調和等について、より深く学習し、効果的な色彩配色ができるようになることを目標とする。	2年	15	1	○					○		
5	○		デザイン概論	デザインの歴史、平面構成、配色デザインを主とし、グラフィックデザインの基礎知識を習得する。デザイン概論で得た基礎知識をデザイン演習Ⅰ～Ⅲで応用し、クリエイターとしての発想力・表現力の礎とする。	1年	30	2	○					○		

6	○		著作権	著作物の創作者と利用者の双方の立場から、両方にとって公正で持続可能な文化の発展に寄与し、知的財産権を尊重しながら新しい価値の創出を促進するために著作権を学習する。	1年	15	1	○		○	○								
7	○		デッサン I	デッサンの基本的な要素（構図、光と影、量感、質感、物の構造、生命感など）を観察し、理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ、また、ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。	1年	60	2			○	○								○
8	○		デッサン II	デッサンの基本的な要素（構図、光と影、量感、質感、物の構造、生命感など）を観察し、理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ、また、ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。	1年	60	2			○	○								○
9	○		デッサン III	デッサンの基本的な要素（構図、光と影、量感、質感、物の構造、生命感など）を観察し、理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ、また、ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。	2年	30	1			○	○								○
10	○		人体構造	人体クローキーと座学を通して人体のプロポーションを理解し、自身の作品制作に反映できることを目標とする。	1年	30	1			○	○								○
11	○		イラスト・色彩	テーマに沿って、キャラクターデザイン・ポストカード等の作成をしながら、手描きのイラスト技術を修得する。	1年	60	2			○	○								○
12	○		デザイン演習 I	ロゴやチラシのデザイン演習を通し、Adobe illustratorの基本技術を身につける。また、自身が目指す分野に応じたポートフォリオが制作できるようポートフォリオの基本的知識を身につけ、1年生の3月までにポートフォリオ16ページ完成を目指す。	1年	30	1			○	○								○
13	○		デザイン演習 II	デザインのアイデア発想法や表現方法を演習を通して習得する。前半はチラシまたはポスター制作、後半はパッケージ制作を通し、リサーチ・デザイン提案・ラフスケッチ・制作・プレゼンテーション技法を身につける。	1年	30	1			○	○								○
14	○		デザイン演習 III	デザイン演習 I で学んだ技術力、デザイン演習 II で学んだ表現技法を応用し、社会課題を発見し、具体的戦略とデザインで課題解決できる能力を身につける。	2年	60	2			○	○								○

15	○		Illustrator	デザイン業務に必須である、Illustratorの知識と操作技術を修得する。Illustratorを使用した、印刷物のデザイン制作、印刷データの作成、印刷データの入稿、納品までの実務工程を、課題を通して学習する。	1年	30	1		○	○			○	○
16	○		Photoshop	Photoshopを利用したグラフィックデザイン全般のワークフローを修得する。Photoshopの基本的な操作の知識に加え、グラフィックデザインの基礎知識に理解を深め、簡易的なデザインワークを要点を抑えて制作できるようにする。	1年	30	1		○	○			○	
17	○		デジタルドローイング	Photoshopを使用して自由にイラストを作画する知識を習得する。主にPhotoshopの強みである豊富なブラシへの理解を深める事で、さまざまなタッチでのイラスト表現ができるようになる。またイラストを作る際の初期準備から、Photoshopの機能を活用したイラストの制作についても習得する。	1年	30	1		○	○			○	
18	○		Webデザイン	Webサイトとして完成させる為の基本的なHTMLやパーツ作成・ページ制作の細かなノウハウを修得する。	1年2年	60	2		○	○			○	
19	○		映像編集・VFX	映像とVFXに関する基礎知識を深め、ソフトの基本操作を修得する。映像編集ソフトはPremiereProを使用し、VFXソフトはAfterEffectsを使用する(場合によってはソフトの変更の可能性も有り)。実写映像の編集技術を修得、動画コンテンツを制作できるようにする。また、実写・アニメともに動画素材の合成処理や特殊効果の付与ができる技術を修得する。	1年2年	60	4		○	○			○	
20	○		ビジュアルライゼーション表現技法	ゲームエンジン(現状UnrealEngineを想定、以降UEと表記)を利用し、履修済みのデザインや映像ツールも併せて、主にインタラクティブ性・リアルタイム性を特徴とするビジュアルライゼーションの様々な表現方法を修得する。 3DCGソフト(現状Blenderを想定)、静止画・動画・音声・BGM等の生成AIの補助的利用、スマートフォンアプリによるフォトグラメトリ・Nerf等の基礎知識を修得し、Apple・Adobe系ソフトの利用も想定した上で、UEを主とした多彩な表現のコンテンツ制作を実践できるようにする。	2年	60	2		○	○			○	
21	○		グループワーク	実際の業務に沿った流れでチームごとに課題制作に取り組み、実践的で専門的な技術と、業務に取り組む際に必要な発想力や行動力を修得する。チームとしての行動意識、スケジュール管理、プレゼンテーション力を身に付けることを目標とする。	1年2年	##	6		○	○			○	

22	○		ポートフォリオ制作Ⅰ	専門科目の授業を通じて修得した技術を基に各自でテーマを設け、ポートフォリオを制作する。学期末に作品発表会を実施し、作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに、スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。	1年	30	1		○	○	○								
23	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	1年次に身に付けた知識・技術を活用して、与えられたテーマに対する作品を制作する。また、1年次に制作したポートフォリオを基に問題点を洗い出し、既存作品のブラッシュアップや追加制作に取り組む。学期末には作品展示形式で作品発表を行う。	2年	##	4		○	○									
24	○		卒業制作	2年間の学習の集大成として、各自でテーマを設定し、個人もしくはグループで制作を行う。学期末に作品発表会を実施し、作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに、スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。	2年	90	3		○	○	○								
25	○		デジタルイラストレーションⅠ	PhotoshopとIllustratorを使った魅力的なキャラクターデザインやイラストレーションを学び、描き方やレイアウトの実践力を修得する。	1年	60	2		○	○									
26	○		グラフィックデザイン	Photoshopを主に、生成AIや3DCG等も補助的に利用し、様々なジャンルのグラフィックデザインの手法を修得する。ジャンルを問わず様々な媒体の基本的な知識を押さえたコンテンツ制作が可能な技術の修得を目指す。	1年	60	2		○	○									
27	○		総合デザインⅠ	広告物等のデザイン制作を通して、何を、何のために、誰に、どのように伝えるかなど、情報の整理と視覚的表現について学習する。	1年	90	3		○	○									
28	○		デジタルイラストレーションⅡ	PhotoshopとIllustratorを使った魅力的なキャラクターデザインやイラストレーションを学び、より高度な描き方やレイアウトの実践力を修得する。	2年	60	2		○	○									
29	○		DTPデザイン	Photoshopを主とし、その他様々なデジタルツールを利用したDTPデザインを理論も含め修得する。1年時のグラフィックデザインの知識を基に、印刷物まで網羅したコンテンツ制作技術及び知識の修得を目指す。	2年	60	2		○	○									
30	○		総合デザインⅡ	文字についての理解と、造形によるコミュニケーションの可能性を学習し習得する。平面や立体、雑誌など、媒体によるデザインの変化を学習し習得する。企業のブランド価値を高めるための、ブランディングについて学習し習得する。	2年	##	4		○	○									
合計				30科目				1710単位時間(64単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
日数が、各学年の出席すべき日数の3分の2を超えており、教科の出席要件：席が時数の3分の2を超え、かつ教科の成績が不可（60点未満）でないこと。また、授業料等が完納していること。	1学年の学期区分	2期
履修方法：一般科目，専門科目共に全科目を必修とする	1学期の授業期間	15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。

授業科目等の概要

(工業専門課程グラフィック科アニメコース)															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		キャリアデザイン	学校生活上必要な書類作成や学校行事（学園祭やイベント大会等）におけるクラス内の話し合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに、科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら就職活動に必要な知識・技術・心構え等を修得し、スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。また、「7つの習慣 Self Coaching for College」についても学び、主体性を高めていくために必要な「セルフコーチング」について学ぶ。適宜、キャリアセンター職員による講義も実施する。	1・2年	75	4	○			○		○		
2	○		ビジネスマナー	社会人としての心構え、言葉遣い、電話対応等、正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後、応用へと発展させる。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指し、2年次の就職活動に自信を持って取り組めるように学習する。	21年	30	2	○			○		○		
3	○		色彩検定	色が見えるしくみや、混色、色の分類と三属性、色彩心理や色彩調和等、色に関する基礎知識を身に付ける。色の違いを見極め、色がもたらす効果を把握し、他の科目で作品制作を行う際、目的に沿った配色を行えることを目標とする。1年次11月実施の色彩検定（色彩検定協会主催）3級合格を目指す。	1年	45	2	○					○		
4	○		色彩学	色のユニバーサルデザインについて学習し、色覚特性の多様性や、多くの人にわかりやすい色彩設計法を学ぶ。また、1年次に学習した色彩心理や色彩調和等について、より深く学習し、効果的な色彩配色ができるようになることを目標とする。	2年	15	1	○					○		
5	○		デザイン概論	デザインの歴史、平面構成、配色デザインを主とし、グラフィックデザインの基礎知識を習得する。デザイン概論で得た基礎知識をデザイン演習Ⅰ～Ⅲで応用し、クリエイターとしての発想力・表現力の礎とする。	1年	30	2	○					○		

6	○		著作権	著作物の創作者と利用者の双方の立場から、両方にとって公正で持続可能な文化の発展に寄与し、知的財産権を尊重しながら新しい価値の創出を促進するために著作権を学習する。	1年	15	1	○		○	○							
7	○		デッサン I	デッサンの基本的な要素（構図、光と影、量感、質感、物の構造、生命感など）を観察し、理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ、また、ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。	1年	60	2			○	○							○
8	○		デッサン II	デッサンの基本的な要素（構図、光と影、量感、質感、物の構造、生命感など）を観察し、理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ、また、ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。	1年	60	2			○	○							○
9	○		デッサン III	デッサンの基本的な要素（構図、光と影、量感、質感、物の構造、生命感など）を観察し、理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ、また、ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。	2年	30	1			○	○							○
10	○		人体構造	人体クローキーと座学を通して人体のプロポーションを理解し、自身の作品制作に反映できることを目標とする。	1年	30	1			○	○							○
11	○		イラスト・色彩	テーマに沿って、キャラクターデザイン・ポストカード等の作成をしながら、手描きのイラスト技術を修得する。	1年	60	2			○	○							○
12	○		デザイン演習 I	ロゴやチラシのデザイン演習を通し、Adobe illustratorの基本技術を身につける。また、自身が目指す分野に応じたポートフォリオが制作できるようポートフォリオの基本的知識を身につけ、1年生の3月までにポートフォリオ16ページ完成を目指す。	1年	30	1			○	○							○
13	○		デザイン演習 II	デザインのアイデア発想法や表現方法を演習を通して習得する。前半はチラシまたはポスター制作、後半はパッケージ制作を通し、リサーチ・デザイン提案・ラフスケッチ・制作・プレゼンテーション技法を身につける。	1年	30	1			○	○							○
14	○		デザイン演習 III	デザイン演習 I で学んだ技術力、デザイン演習 II で学んだ表現技法を応用し、社会課題を発見し、具体的戦略とデザインで課題解決できる能力を身につける。	2年	60	2			○	○							○

15	○		Illustrator	デザイン業務に必須である、Illustratorの知識と操作技術を修得する。Illustratorを使用した、印刷物のデザイン制作、印刷データの作成、印刷データの入稿、納品までの実務工程を、課題を通して学習する。	1年	30	1		○	○			○	○
16	○		Photoshop	Photoshopを利用したグラフィックデザイン全般のワークフローを修得する。Photoshopの基本的な操作の知識に加え、グラフィックデザインの基礎知識に理解を深め、簡易的なデザインワークを要点を抑えて制作できるようにする。	1年	30	1		○	○			○	
17	○		デジタルドローイング	Photoshopを使用して自由にイラストを作画する知識を習得する。主にPhotoshopの強みである豊富なブラシへの理解を深める事で、さまざまなタッチでのイラスト表現ができるようになる。またイラストを作る際の初期準備から、Photoshopの機能を活用したイラストの制作についても習得する。	1年	30	1		○	○			○	
18	○		Webデザイン	Webサイトとして完成させる為の基本的なHTMLやパーツ作成・ページ制作の細かなノウハウを修得する。	1年 2年	60	2		○	○			○	
19	○		映像編集・VFX	映像とVFXに関する基礎知識を深め、ソフトの基本操作を修得する。映像編集ソフトはPremiereProを使用し、VFXソフトはAfterEffectsを使用する(場合によってはソフトの変更の可能性も有り)。実写映像の編集技術を修得、動画コンテンツを制作できるようにする。また、実写・アニメともに動画素材の合成処理や特殊効果の付与ができる技術を修得する。	1年 2年	60	4		○	○			○	
20	○		ビジュアルライゼーション表現技法	ゲームエンジン(現状UnrealEngineを想定、以降UEと表記)を利用し、履修済みのデザインや映像ツールも併せて、主にインタラクティブ性・リアルタイム性を特徴とするビジュアルライゼーションの様々な表現方法を修得する。 3DCGソフト(現状Blenderを想定)、静止画・動画・音声・BGM等の生成AIの補助的利用、スマートフォンアプリによるフォトグラメトリ・Nerf等の基礎知識を修得し、Apple・Adobe系ソフトの利用も想定した上で、UEを主とした多彩な表現のコンテンツ制作を実践できるようにする。	2年	60	2		○	○			○	
21	○		グループワーク	実際の業務に沿った流れでチームごとに課題制作に取り組み、実践的で専門的な技術と、業務に取り組む際に必要な発想力や行動力を修得する。チームとしての行動意識、スケジュール管理、プレゼンテーション力を身に付けることを目標とする。	1年 2年	##	6		○	○			○	

22	○		ポートフォリオ制作Ⅰ	専門科目の授業を通じて修得した技術を基に各自でテーマを設け、ポートフォリオを制作する。学期末に作品発表会を実施し、作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに、スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。	1年	30	1		○	○	○								
23	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	1年次に身に付けた知識・技術を活用して、与えられたテーマに対する作品を制作する。また、1年次に制作したポートフォリオを基に問題点を洗い出し、既存作品のブラッシュアップや追加制作に取り組む。学期末には作品展示形式で作品発表を行う。	2年	##	4		○	○									○
24	○		卒業制作	2年間の学習の集大成として、各自でテーマを設定し、個人もしくはグループで制作を行う。学期末に作品発表会を実施し、作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに、スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。	2年	90	3		○	○									○
25	○		アニメーションⅠ	基礎的なドローイングスキルとアニメーションの原則、動きの基本原則を学ぶ。	1年	60	2		○	○									○
26	○		キャラクター制作Ⅰ	アニメーションやゲームの素体となる魅力的なキャラクターデザインを構造から学び、PhotoshopとCLIP STUDIO PAINTを使い実践力を修得する。	1年	60	2		○	○									○
27	○		背景美術Ⅰ	背景制作に必要な遠近法について0から学び、最終的にパースを自由に作画することを目標にする。 1点、2点透視を重点的に学び、パースの応用、キャラクターへの活かし方も理解する。 彩色技術についても基礎から学び、自然物の背景の手順、彩色方法を学び、自然物背景の1枚絵の完成を目指す。	1年	90	3		○	○									○
28	○		アニメーションⅡ	アニメーションⅠで習得したスキルを活用し、アニメーションの各種技法に関する包括的な学習を行う。	2年	##	4		○	○									○
29	○		キャラクター制作Ⅱ	アニメーションやゲームの素体となる魅力的なキャラクターデザインの構造をより高度な視点から学び、PhotoshopとCLIP STUDIO PAINTを使い実践力を修得する。	2年	60	2		○	○									○
30	○		背景美術Ⅱ	高度なパースと応用、背景イラストに必要な彩色技術の習得。 様々なイラストの種類や知識、制作を行い背景イラストに対する知見を深める。 実践的な仕事で制作するような課題制作を通して、スケジュール管理、イラストの仕上げを学ぶ。	2年	60	2		○	○									○
合計						30科目			1710単位時間(64単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
日数が、各学年の出席すべき日数の3分の2を超えており、教科の出席要件：席が時数の3分の2を超え、かつ教科の成績が不可（60点未満）でないこと。また、授業料等が完納していること。	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：一般科目，専門科目共に全科目を必修とする	1 学期の授業期間	15 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。