

## 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				
専門学校岡山情報ビジネス学院		昭和61年7月26日	学院長 三村 光	〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336				
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 三友学園		昭和61年7月26日	理事長 池田 基照	〒 700-0024 (住所) 岡山県岡山市北区駅元町1番4号 ターミナルスクエア内 (電話) 086-224-2336				
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	CGデザイン学科 イラスト・デザインコース (CGデザイン学科)	平成20(2008)年度	-	平成28(2016)年度			
学科の目的	デザインの基礎、写真、動画編集などを中心に、クリエイティブ業界で活躍できるさまざまなスキルを身につけ、企業等の連携によって最新の業界動向を取り入れた知識を修得する。クライアントのニーズを反映できる企画力・提案力も身につけ、実践的な人材の育成を目的とする。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	【取得可能な資格】 Illustrator®クリエイター能力認定試験 Photoshop®クリエイター能力認定試験 色彩検定 他 【中退率】 8% (令和5年度 入学者含む期初在籍者数59名 卒業生含む期末在籍者数54名)							
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	昼間	※単位数時間、単位いずれかに記入 1,811 単位数時間	343 単位数時間	692 単位数時間	986 単位数時間	0 単位数時間	0 単位数時間	
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)					
40人	42人	0人	0%					
就職等の状況	■卒業生数(C) : 36 人 ■就職希望者数(D) : 31 人 ■就職者数(E) : 30 人 ■地元就職者数(F) : 22 人 ■就職率(E/D) : 97 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 73 % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 83 % ■進学者数 : 0 人 ■その他 : アルバイト就職等 (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) ■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 【業界】 デザイン、広告、Web 【就職先】 友野印刷㈱、㈱コーセイカン、協同精版印刷㈱、㈱イタミアート、㈱アドボックスフォトグラフィ、㈱ルートアンドアソシエイツ、㈱テイクオフ 他							
	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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体： 一般社団法人専門職高等教育質保証機構 受審年月： 平成31年2月 評価結果を掲載したホームページURL <a href="https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf">https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf</a>						
	当該学科のホームページURL	<a href="https://www.oic-ok.ac.jp/">https://www.oic-ok.ac.jp/</a>						
	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：単位数による算定)						
		総授業時数		2,021 単位数時間				
	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)	(B：単位数による算定)						
		総授業時数		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)		3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)		1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		5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		3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

デザイン業界・広告業界で実戦的なグラフィックデザイナーやDTPオペレーターとして必要とされるコミュニケーション能力と、それに必要な知識や技術を兼ね備えた人材の育成を目標とする。そのために、グラフィックデザイン分野やデザイン広告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、デザイン分野においてその実情と求められるスキル等について意見や提案をいただき、カリキュラムの追加や内容更新、教材作成・授業計画等に反映させる。

(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

デザイン業界・広告業界においてグラフィックデザイナーとして即戦力となる人材を育成するために、デザイン力向上だけでなく顧客のニーズを具体的に形にするための実践的な授業内容の改善・工夫のために、企画・デザイン、印刷、Web制作分野での技術力のある企業を選定し、実践的実習を実施し学生作品について評価と改善指導を実施していただき教育課程の改善を行うことを目的とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
吉行 史生	公益社団法人 日本グラフィックデザイン協会 岡山地区代表幹事	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	①
友野 宏史	友野印刷株式会社 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	③
石崎 公生	株式会社アドボックス フォトグラフィ 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	③
中上 篤	専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務課長補佐(ITクリエイター学科群)	令和5年4月1日～ 令和7年3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(9月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月1日 16:00～18:00

第2回 令和6年1月25日 16:00～18:00

(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。

業界でもAIに対する対応を検討する事を考えている。カリキュラムにどの様に入れるかは、明確に出来ないかもしれないが対応策は検討した方がよいのではないかとご意見をいただく。

一部科目の中で、ChatGPTなどを使ってみる事はしているが、あまり積極的に活用する様な事は出来ていない。まずは、研究してどの様に進めるかを検討する。

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

研究活動の成果を教育活動に積極的に活用し、学生の研究活動への参加を奨励し、地域の企業や自治体等と協力し、地域が抱える課題の解決及び地域社会の発展を目指した研究活動を推奨する。

(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

一般企業や公的機関からの依頼をもとに、チーム制作にとりくむ。授業科目の担当教員と連携企業の担当者が事前に授業内容と目的、段階的にスキルアップできる実習課題について打ち合わせを行い、スケジュールを作成する。コンセプト、制作、パワーポイントを使った発表の準備する。クライアントに向けて、プレゼンテーションを実施することで、制作物の特徴やアピールポイントを相手に理解していただく重要性や緊張感を体感する。

(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
合同制作Ⅰ	1、2年生が合同で、グループワークを通じて制作物に取り組み制作力を身につける。	岡山県警本部 サイバー犯罪対策課
キャリア実習	連携企業の現場で実習することにより、企業で求められる知識・技術力を理解する。	株式会社アドボックス フォトグラフィ、株式会社コーセイカン、株式会社ジールプラス
卒業研究Ⅰ	グラフィックデザイン・Webデザイン・カメラ、動画・デッサン等、2年間で学んできたことを応用し、実務レベルの作品制作を学ぶ。	一般社団法人 DESIGN GOALS
卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅰを基礎にして、2年間で学んできたことを応用して実務レベルの作品制作を行う。完成度を高めるのと同時に、プレゼンテーション力も身につける。	一般社団法人 DESIGN GOALS
合同制作Ⅱ	1、2年生が合同で、グループワークを通じて制作物に取り組む。	岡山県警本部 サイバー犯罪対策課
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 教員の資質向上や専門分野の知識向上を目的とし、学内研修・学外研修・自己啓発研修等の年間研修計画を立て、学科教員が受講する。また、研修受講後は、研修報告書の作成と他関係者に対する研修内容の共有を行う。		
(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:	クリエイティブ業界最前線 2023編リポート	連携企業等: WCCCクリエイティブウェビナー主催
期間:	令和5年6月20日(火)17:00~18:30	対象: デザイン系教員
内容:	アニメ/CG・ゲームの制作環境、技術での最新トレンドと課題	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「志セミナー」赤磐市地域おこし協力隊 戸田洋美さん講演	連携企業等: 赤磐市地域おこし協力隊
期間:	R5年6月14日 10:00-12:00	対象: 教務課職員
内容:	第一線で活躍されている方の姿勢や熱い想いに触れることで、自らの人生を切り拓く志を学ぶ。目的のために何ができるか、周りに協力してもらうために何を伝えるか。そして、諦めない! というマイルールを決して曲げないという講演。	
研修名:	LGBTQ研修	連携企業等: 一般社団法人にじーず岡山
期間:	R6年2月22日 13:00-15:30	対象: 全職員
内容:	研修をきっかけに教職員一同、性的マイノリティ(LGBTQ)に関する知識を身につけ、正しい理解を得る。当事者の学生から相談を受けた際の適切な対応を可能とすることを旨とする。	
(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:	JAGDA In OKAYAMA シンポジウム	連携企業等: JAGDA
期間:	R6年6月22日	対象: デザイン系教員
内容:	デザインのクロスロード	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	「志セミナー」株式会社ミアーズ 代表取締役 前村美樹さん講演	連携企業等: 株式会社ミアーズ
期間:	R6年6月13日 9:30-10:30	対象: 教務課職員
内容:	業界をリードする経営者を講師に迎え、自身の経験を踏まえながら、「変化する時代に生き抜く力を身につける方法」「自身の力でキャリアをデザインする生き方」について講演いただく。自分自身の人生や社会課題の解決について考える機会とし、一人ひとりのやる気と行動の原点につなげていく。	

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

自己評価の評価結果について、学校関係者として卒業生、保護者とともに企業等による評価を行い、自己評価結果の客観性・透明性を高める。また、本校の教育方針である「即戦力となる人材育成」「ビジネスマンにふさわしい人格形成」「ニーズに対応したカリキュラム」に基づき、地域社会に貢献できる人材の育成に結び付けるために、関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることを目的とする。

(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・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受け入れ募集	学生の受け入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	なし

※(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

担任制、卒業生の社内での評価などは、良い評価をいただいたので、今後も退学防止などの課題に取り組んでいく。特に、教師の力量による差が、退学、就職などすべてに影響するため、その差を解消できるように教員研修を継続する。また、非常勤教師の採用も行い、学生サービスの充実を図る。

(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
守井 照久	税理士法人創明コンサルティング・ブレイン 代表社員	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
早崎 律貴	スマートスケープ株式会社 VX事業部 開発部 部長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	卒業生 企業等委員
石崎 公生	株式会社アドボックスフォトグラフィ 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	PTA
山本 涉	医療法人和香会 倉敷スイートホスピタル 運営企画室 室長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
豊田 東	岡山国際ホテル 総支配人	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
真鍋 洋志	菅公学生服株式会社 取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
山下 秀男	株式会社イケル 代表取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
北牧 涼輔	NAYUG合同会社 代表	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
浦谷 友章	自衛隊香川地方協力本部 東讃地区隊長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
畑 嘉昭	株式会社トスコ 専務取締役	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等 委員
芳原 慶真	コーセーエンジニアリング株式会社 総務課長	令和5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( )

URL: <https://oic-ok.ac.jp/assets/document/about/info/02--new.pdf>

公表時期: 2024/10/1

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

本校の教育方針やキャリア教育、職業教育をはじめとした教育活動等の状況を提供する。また、それぞれの学科の目標検定や就職実績についても情報を提供し、公的な認可を受けた教育機関として誠実な対応を行い、説明責任を果たす。

(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	OICの教育方針、心の推進プロジェクト、プライバシーポリシー(個人情報保護法)
(2)各学科等の教育	目指す業界・職種、目指す資格と資格取得実績、就職実績、カリキュラ
(3)教職員	教職員数、教員の組織、教員の専門性、教職員の研修
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取り組み支援、企業等との連携による取組・キャリア教育への取組
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動・校舎、施設紹介、学校行事、課外活動
(6)学生の生活支援	学生支援への取組状況(スクールカウンセラー)
(7)学生納付金・修学支援	学納金、独自の奨学金制度・学費支援制度
(8)学校の財務	財務状況
(9)学校評価	学校評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	なし
(11)その他	なし

※(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://oic-ok.ac.jp/>

公表時期: 2024/6/1

授業科目等の概要

工業専門課程 CGデザイン学科 イラスト・デザインコース (CGデザイン学科)																
1	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	○			ビジネス実務 I	就職活動のプロセスの理解を深め、具体的な行動を起こせるよう自主性を身につける。	1前期	29	1	△	○		○		○		
2	○			Illustrator 演習基礎	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Illustrator検定合格を目指す)	1前期	42	2	△	○		○		○		
3	○			Photoshop 演習基礎	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Photoshop検定合格を目指す)	1前期	35	2	△	○		○		○		
4	○			色彩概論 I	デザインの基礎となる色彩について習得し、文部科学省後援色彩検定3級取得を目指す。	1前期	52	3	○			○		○		
5	○			Webデザイン I	ホームページの作成に必要なWebサイトに関する基礎知識を修得し、HTML/CSSのタグまで学習しWebサイト制作技能を習得する。	1前期	30	2	△		○	○		○		
6	○			キャッチコピー演習	ポスターやPOP、ホームページなど日頃見ているキャッチコピーの理論を理解し、公募作品に応募し入賞をめざす。	1前期	39	2	△		○	○		○		
7	○			デッサン I	鉛筆・ボールペンで様々な素材や形態のモチーフをデッサンできるようになる。	1前期	30	1			○	○		○		
8	○			デザイン概論	デザインの基礎を学び、規定や仕様を理解したデザインができるようになる。	1前期	64	4	○			○		○		
9	○			デザイン実習基礎	商業デザインに関する基礎知識を習得し、実習を通して実践力を培う。	1前期	42	1			○	○			○	
10	○			Illustrator 演習応用	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Illustrator検定合格を目指す)	1後期	39	2	△	○		○		○		
11	○			Photoshop 演習応用	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Photoshop検定合格を目指す)	1後期	42	2	△	○		○		○		
12	○			色彩概論 II	デザインの基礎となる色彩について習得し、文部科学省後援色彩検定2級の取得を目指す。	1後期	57	3	○			○		○		

工業専門課程 CGデザイン学科 イラスト・デザインコース (CGデザイン学科)																
	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	
13	○			ブランディング手法	ブランディングするための基礎を学び、問題解決が出来るようになる。	1後期	30	2	○		△	○			○	○
14	○			WebデザインⅡ	ホームページの作成に必要なWebサイトに関する基礎知識を修得し、HTML/CSSのタグまで学習しWebサイト制作技能を習得する。	1後期	30	2	△		○	○		○		
15	○			デッサンⅡ	鉛筆・ボールペンで様々な素材や形態のモチーフをデッサンする力を身につける。	1後期	30	1			○	○		○		
16	○			情報アーキテクチャー	相手にいかに情報を伝えるか、内容から表現まで実践的に学ぶ。	1後期	41	2	△	○		○		○		
17	○			プレゼンテーション技法	実際仕事で使用されている事例を基に解説後、資料を制作。プレゼンをクラス内で実施し、ステップアップしていく。	1後期	30	2	△	○		○		○		
18	○			デザイン実習応用	デザイン実習基礎をベースに、多様なデザインに応用する力を身につける。	1後期	45	1			○	○		○		
19	○			ビジネス実務Ⅱ	基本的なビジネスマナーについて社会人常識マナー検定を通じて習得する。	1後期	60	4	△	○		○		○		
20	○			ペン字	履歴書やビジネス文書等で書く文字バランスを身につける。	1後期	15	1	△	○		○			○	
21	○			合同制作Ⅰ	1、2年生が合同で、グループワークを通じて制作物に取り組み制作力を身につける。	1後期	35	1			○	○		○		○
22	○			キャリア実習	連携企業の現場で実習することにより、企業で求められる知識・技術力を理解する。	1後期	80	5			○	○		○		○
23	○			動画実習Ⅰ	分析する力と良質な情報をまとめる力を養い、主題を明確に相手に動画を通して伝える力を身につける。	2前期	48	1			○	○			○	
24	○			キャッチコピー演習	グラフィックデザインやWebデザインにおいて、ターゲットに訴求する文章のテクニックを学ぶ。	2前期	36	2	△	○		○		○		

工業専門課程 CGデザイン学科 イラスト・デザインコース (CGデザイン学科)															
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	
25	○			DTP概論	印刷に活用される実践的なデザインデータを制作する知識を学習する。	2前期	37	2	○			○	○		
26	○			ビジネスアプリケーション E x c e l の知識・技能を習得する。	企業で利用されているビジネスアプリケーション E x c e l の知識・技能を習得する。	2前期	36	2	△			○	○		
27	○			イラストレーション	デザインする上でイラストレーションを利用したデザインやアートを作成する。二科展での入賞を目指す。	2前期	48	1				○	○	○	
28	○			グッズデザイン実習	市場調査をすることで、デザインのコンセプトを定め、販売につなげていくための方法論を学ぶ。	2前期	52	1				○	○	○	
29	○			DTP実習	印刷物にはポスターや雑誌などさまざまなモノがある。その際に必要とされる知識や技術を実践的なデザインデータを制作することで学習する。	2前期	51	1				○	○		○
30	○			WebデザインⅡ	ホームページの作成に必要なWebサイトに関する基礎知識を修得し、HTML/CSSのタグまで学習しWebサイト制作技能を習得する。	2前期	36	2	△			○	○	○	
31	○			ディレクション	現状あるデザインをより良くする技術を身に付け、クライアントの要望を聞き出し、実現するための応用力を培う。	2前期	63	4	△	○		○	○		
32	○			デザイン表現	業界の抱える問題に目を向け、テーマを掲げそれぞれが調査、研究を行い作品にしていく力を身につける。	2前期	48	1				○	○	○	
33	○			ビジネス実務Ⅲ	実社会で求められる挨拶や立ち居振る舞い等を実践も踏まえて習得する。	2前期	21	1	△	○		○	○		
34	○			動画実習Ⅱ	分析する力と良質な情報をまとめる力を養い、主題を明確に相手に動画を通して伝える力を身につける。	2後期	43	1				○	○		○
35	○			DTP実習Ⅱ	発注とスケジュールの組み立て方を学び、様々な印刷方法を学ぶ。	2後期	30	1				○	○		○
36	○			プレゼンテーション技法	分析する力と良質な情報をまとめる力を養い、主題を明確に相手に伝える力を身につける。	2後期	44	2	△	○		○	○		

工業専門課程 CGデザイン学科 イラスト・デザインコース (CGデザイン学科)																
	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	
37	○			卒業研究Ⅰ	グラフィックデザイン・Webデザイン・カメラ、動画・デッサン等、2年間で学んできたことを応用し、実務レベルの作品制作を学ぶ。	2 後 期	117	3			○	○		○		○
38	○			卒業研究Ⅱ	卒業研究Ⅰを基礎にして、2年間で学んできたことを応用して実務レベルの作品制作を行う。完成度を高めるのと同時に、プレゼンテーション力も身につける。	2 後 期	81	2			○	○		○		○
39	○			合同制作Ⅱ	1、2年生が合同で、グループワークを通じて制作物に取り組む。	2 後 期	35	1			○	○		○		○
40	○			デザイン実務演習	様々なコンペや企業連携を通じて、クライアントの意向に沿ったモノづくりを目指す力を養う。	2 後 期	58	3	○	△		○		○		
41	○			ビジネス実務Ⅳ	就職後に即戦力として活躍できる人材として求められるビジネスマナーや業務遂行方法等について習得する。	2 後 期	15	1	△	○		○		○		
42		○		ペン字上級	1年生で学んだ美しい文字を書くことの大切さをより深く理解する。ひらがな、カタカナの成り立ち、漢字基本点画、部首、筆順の解説により、バランスのとれた字形（行書体も含む）を学ぶ。また、筆ペンの使用も学ぶ。	2 後 期	15	1	△	○		○			○	
43		○		ビジネス英語	ビジネスの場で簡単な英語が話せる力や、メール文章を書く能力を身に付ける。	2 後 期	15	1	○	△		○			○	
44		○		エクセル上級	Excel2019 (Expertレベル) を活用し、実務で使える資料作成能力を身につける。	2 後 期	15	1	△	○		○		○		
45		○		医療事務	医療保険の仕組みを理解し、簡単な医療費の計算を学ぶ。	2 後 期	15	1	△	○		○		○		
46		○		表現	幼児期から親しんできた言語環境構成の基礎や作品制作技術を学んだり、体験したりすることを通して、自己表現やコミュニケーション力を身につける。	2 後 期	15	1	△	○		○		○		
47		○		RPA実習	業務において、ミスをなくし効率的な業務が出来るように、作業自動化ツールを用いた自動化の初歩を学び、プログラムの思考力を養う。	2 後 期	15	1	△	○		○		○		
48		○		情報リテラシー	業務で役立つWindowsの便利な機能や、社会に出てから必要となるセキュリティ知識やAIの活用方法などについて学ぶ。	2 後 期	15	1	△	○		○		○		

工業専門課程 CGデザイン学科 イラスト・デザインコース (CGデザイン学科)																
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	
	49	○		データマーケティング	データを根拠に考え、新しいアイデアを考案するための方策を学ぶ。Excelを活用した分析手法についても修得する。	2後期	15	1	△	○		○	○			
	50	○		ファイナンシャルプランナー	身近なお金の知識やこれから必要になるお金の知識を学ぶ。投資など資産運用について基本的な知識を身につける。	2後期	15	1	○	△		○	○			
	51	○		法律リテラシー	実社会で役立つ、民法・行政法等の知識を事例を交えて学ぶ。身近で起こりうる法律問題について結論の方向性が見通せるようになることを目指す。	2後期	15	1	○	△		○	○			
	52	○		フラワーアレンジメント	ブーケ、ブートニア、ヘッドフラワー、会場装花を製作する。	2後期	15	1	△	○		○			○	
	53	○		ゲームプログラミング	ゲーム制作を通じてプログラミングを体験することで、順序立てて物事をとらえる考え方を身につける。	2後期	15	1	△	○		○	○			
	54	○		広告映像	会社の広報SNSなどに必要な写真の撮影、および動画制作を通して、情報や魅力をわかりやすく伝える力を身につける。	2後期	15	1	△	○		○	○			
	55	○		ビジュアルデザイン	デザインを使い、伝えたい情報を視覚的に表現する力を身につける。	2後期	15	1	△	○		○	○			
	56	○		世界事情	グローバル化の時代、将来国内外問わず、外国人とともに仕事することを念頭に、テーマ別国際事情の講義とグループワークやディスカッションを通して、国際的視野を身につける。	2後期	15	1	△	○		○	○			
合計						42	科目	1811 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必修科目及び選択必修選択科目の成績がC評価以上				1学年の学期区分	2期
履修方法: 【No. 1-22】 1年次履修科目 46単位(897単位時間) 22科目				1学期の授業期間	16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。