

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																								
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 榊原 俊章	〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4 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 野津 基弘	〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4 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	高度専門士																							
工業	工業専門課程	CGデザイン学科	平成26年文部科学省告示 第7号	—																							
学科の目的	デザインを中心に様々なクリエイティブ業界で活躍できる技術力を学習する。 企業等との連携によって最新の業界動向を教育課程に取り入れることにより、企画力、提案力を身につけ、クライアントのニーズの反映ができる、より実践的な人材の育成を目的とする。																										
認定年月日	平成28年2月19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																				
2年	昼間	1720時間	525時間	0時間	1195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																						
40人	62人	0人	2人	4人	7人																						
学期制度	■前期:4月1日~8月31日 ■後期:9月1日~翌年3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績評価はS、A、B、C、Dの5段階科目終了時に試験、レポート等で評価																						
長期休み	■夏季休業日:8月5日~9月1日 ■冬季休業日:12月23日~翌年2月16日 ■春季休業日:3月2日~3月15日			卒業・進級条件	次の項目を全て満たすこと ・必修38科目、総時間1720時間を履修すること ・出席率90%以上 ・科目の成績評価が全てC以上 ・サーティファイPhotoshop検定スタンダード、サーティファイIllustrator検定スタンダード、色彩検定3級のうちのいずれか1つ																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話連絡、保護者面談、家庭訪問等			課外活動	■課外活動の種類 新入生歓迎会、スポーツ大会、学園祭、東京研修 ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) 就職先:研精堂印刷(株)、シンコー印刷(株)、(株)日本セレモニー、(株)スリーピースラボ、(株)中国シール (株)シェルパ、(株)岡文館印刷所、(株)コーセイカン、アッシモフォトオフィス、(株)こまり、(株)ジャパンコンタクトセンター、(株)オフィスダン 等 業界:グラフィックデザイナー ■就職指導内容 担任教師とキャリアサポート室が連携し学生の進路選択のサポートを行う。併せて就職対策講座により教養・面接対策等を行う。 ■卒業生数 : 20 人 ■就職希望者数 : 20 人 ■就職者数 : 20 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 0 (平成 30 年度卒業生に関する 令和1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 (平成30年度卒業生に関する令和元年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>33人</td> <td>20人</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート</td> <td>③</td> <td>33人</td> <td>27人</td> </tr> <tr> <td>文部科学省後援色彩検定 2級</td> <td>③</td> <td>25人</td> <td>6人</td> </tr> <tr> <td>CGアーツ協会主催CGクリエイター検定検定</td> <td>③</td> <td>14人</td> <td>9人</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			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	33人	20人	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	33人	27人	文部科学省後援色彩検定 2級	③	25人	6人	CGアーツ協会主催CGクリエイター検定検定	③	14人	9人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート	③	33人	20人																								
Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	33人	27人																								
文部科学省後援色彩検定 2級	③	25人	6人																								
CGアーツ協会主催CGクリエイター検定検定	③	14人	9人																								
中途退学の現状	■中途退学者 2名 平成30年4月1日時点において、在学者53名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者51名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 定期ガイダンスの実施、クラス行事・学校行事への参加、家庭との連携等			■中退率 1.3%																							

<p>経済的支援制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: (有)無 ※有の場合、制度内容を記入 ・OIC特別奨学金制度(本校入学者を対象に実施) ・後期授業料免除制度(本校入学後、<u>所定の条件</u>を満たす者を対象に実施) ■専門実践教育訓練給付: <u>給付対象</u>・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>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: (有)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) https://www.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/2019.pdf</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>URL:https://www.oic-ok.ac.jp/course/cg/</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文科生第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、全卒業生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

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対話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れ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

令和元年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
榊原 俊章	専門学校 岡山情報ビジネス学院 学院長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	
高岡 信吾	専門学校 岡山情報ビジネス学院 常務理事	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	
中上 篤	専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務第2課 課長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	
福家 道代	専門学校 岡山情報ビジネス学院 CGデザイン学科 学科長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	
佐藤 豪人	公益社団法人 日本グラフィックデザイナー協会 岡山地区代表理事	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	①
片山 雅文	株式会社コーセイカン 制作チーム 部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	②
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	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	③

※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(9月、1月)

(開催日時(実績))

第1回 平成30年9月7日 16:00～17:00

第2回 平成31年1月29日 16:00～17:00

(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。

<委員会意見より現在実施中項目>

・学生は本気でデザイナーになりたいのか疑問

⇒デザインの歴史や著名人の紹介など知識として取り入れ、デザイン様式に沿った課題などにも取り組み、いろんな角度からデザインに興味をもてるように指導している。

<委員会意見より具体的内容検討中項目>

・制作物が課題中心で、フォーマット化されているのでは?

⇒ポートフォリオの作成を前倒しで進める中、オリジナル作品も作成できるように指導している。

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

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オペレーターを中心とした企業と連携し、現場における業務を体験し、今後の技術者としてのスキル向上を目指す。また、連携企業様についてはクリエイティブ分野の仕事全般が体験でき、デザイナーとして活躍している方から直接助言や協力が得られる体制をとることが可能な企業様を選定している。

(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

主に担任教員が実習内容の詳細について連携企業と受入の確認と調整を行う。実習期間中は学科教員が各連携企業を訪問し、学生の状況を確認するとともに、実習担当者と情報交換を行う。実習終了後には、実習担当者による学生の学修成果の評価と、実習日誌などをふまえ、担任教員が成績評価を行う。

(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
キャリア実習	実社会で、即戦力として活躍できる人材を育成することを目的に、1年次後期に企業で実習を行う。授業を通して学んできたことを、理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術力を身につける。実習内容は、基本的に受入企業様の指示に従い、担当者の方々の指導のもと、実習を行う。	ノーイン(株)、友野印刷(株)、(株)ルート&アソシエイツ、(株)アドボックスフォトグラフィ、(株)コーセイカン 他 全19社

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「原 研哉氏講演会」(連携企業等： 岡山印刷組合)

期間：平成30年7月27日(金)11:00～14:00 対象：福家 道代

内容：

長野オリンピックのデザインでは新雪を踏みしめた場面から連想し、紙にエンボス加工を施したり、病院のサインであれば、病院の清潔感のあるイメージから、洗濯できいつまでも清潔感を保てるものにしたりなど、全ての作品の発想が斜め上のものばかりで、着眼点や発想力がとても魅力的に感じました。前半の話で一番印象的だったのは東京オリンピックのロゴ案です。ラフやスケッチの美しさ、そして何度も何度も練り直されほぼ決定までデザインを持って行った段階でもなお、自分のこだわりや思いを強く持ってデザインを1から練り直す信念の強さに尊敬を感じました。デザインをする上で細部までこだわる意味を学生に伝えるには、実際の仕事を通じて実感させる必要性を改めて考えさせられました。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「キャリア・サポーター養成講座」(連携企業等： 一般社団法人 職業教育・キャリア教育財団)

期間：平成31年1月8日(火)～1月10日(木) 対象：福家 道代、藤岡 勝利

内容：

一般社団法人 職業教育・キャリア教育財団は、全国の専修学校各種学校総連合会の外部団体として本校においても連携し、教員の質の向上に努めている、本校もこの財団と連携しており、教師のレベルアップを図っている。今回の研修では、教職員のキャリア・サポート・マインドを養うことを目的としたものである。学生自身の「キャリア(働く意味、進路選択、仕事人生等)」を自発的に設計・選択・決定できるように支援する上で省職員が取るべき態度や姿勢を学ぶ研修であった。

(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「2019CGクリエイター検定講座」(連携企業等： CG-ARTS協会)

期間：2019年8月22日(木)～8月23日(金) 対象：藤岡 勝利

内容：

CG映像の制作において、必要となるデザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「教師研修」(連携企業等:株式会社 PHP研究所)

期間令和元年9月28日(土) 対象:福家 道代、藤岡 勝利

内容:

本校の「社会人対応力」を育む「心の推進プロジェクト」に取り組む中で、株式会社 PHP研究所と連携している。本校は創立当初から心豊かな人材の育成に力を入れ、「心の教育」にも積極的に取り組んだ結果、1997年に日本初の「心の教育モデル校」の指定も受けた。PHPの編集長に来校していただき、教師に対して学生が社会人対応力を身に付けるためにはどのようにすべきか等、今までの経験から講演をしていただき、本校の心の教育に役立てるための教師研修である。

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

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	法令等の順守
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	現在はありません

※(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

令和元年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
宮崎 栄一	株式会社 創明コンサルティング・ブレイン 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
仲田 錠二	株式会社 ユナイテッドサーブ 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	卒業生・ 企業等委員
松本 武司	有限会社シルク 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	PTA
河原 秀明	医療法人創和会 しげい病院 地域連携部 地域連携入退院支援・医療社会福祉課 課長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
近藤 正晃	株式会社 ホテルグランヴィア岡山 総務部総務人事課 課長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
岡崎 多美子	学校法人 朝日学園 朝日塾幼稚園園長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
磯谷 賢二	リコージャパン株式会社 中国事業本部岡山支社 アシスタントマネージャー	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	卒業生・ 企業等委員
片山 雅文	株式会社 コーセイカン 制作チーム 部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
石橋 史恵	ウェブクリエイティブ株式会社 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
高松 聖	株式会社 スカイリンク 岡山制作部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等 委員
高木 孝征	自衛隊香川地方協力本部東讃区隊長	令和元年7月5日～ 令和3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.oic-ok.ac.jp/assets/document/about/info/02--4.pdf>

公表時期: 令和元年9月1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

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、カリキュラム
(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	
(11) その他	

※(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:<http://www.oic-ok.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程 CGデザイン学科) 令和元年度 1年生															
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	
○			ビジネス実務 I	就職活動や社会人になるうえで必要になるマナー、一般常識の習得（就職対策含む）	1 通	60	4	○			○		○		
○			CG基礎	インターネットの必須常識、CG制作における全体像を掴む。（CG検定：CGクリエイター検定）	1 前	38	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	68	2	△			○	○	○		
○			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 前	28	1	△			○	○	○		
○			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	68	2	△			○	○	○		
○			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 前	28	1	△			○	○	○		
○			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	60	4	○					○		
○			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	52	3	○					○		
○			カメラ実習	写真映像撮影知識と、写真撮影方法・写真編集方法の基礎知識を修得する。	1 後	30	1	△			○	○	○		
合計			科目		単位時間(時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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 CGデザイン学科) 令和元年度 1年生															
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	
○			基礎デザイン演習	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	30	1	○			○		○		
○			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、問題解決能力を育てる。	1後	39	1	○		△	○		○		○
○			エディトリアルデザイン実習	紙面制作を通じて、グループワークの難しさを学ぶと同時に、スケジュール管理の方法を学ぶ。	1後	30	1			○	○		○		
○			デザイン実習基礎	商業デザインに関する基礎知識の習得と実習を行う。	1前	45	1			○	○		○		
○			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していく。	1後	52	1			○	○		○		
○			WebデザインI	ホームページの作成更新等、Webサイトに関する基礎知識を習得する。	1後	52	1	△		○	○		○	△	
○			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	80	2			○	○		○		
○			ドローイング	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。	1後	30	1	△		○	○		○		
○			ペン字	硬筆検定3級合格レベルの実習と手書き履歴書作成を行う。	1後	15	1	△		○	○		○		
合計					科目		単位時間(時間)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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 CGデザイン学科) 令和元年度 1年生															
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	
○			3D実習	3Dソフトを使って、モデリング、ライティング、レンダリングまで基礎を学ぶ。	1 前	30	1	△		○	○		○		
○			マーケティングI	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。	1 後	33	2	○			○		○		
合計						20科目	33単位時間(868時間)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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 CGデザイン学科) 令和元年度 2年生															
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	
○			DTP概論Ⅰ	印刷用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	36	2	○			○	○			
○			DTP概論Ⅱ	DTP概論Ⅰで学んだ知識を掘り下げ、デザインデータを制作する際の専門的な知識を学習する。	2 後	32	2	○			○	○			
○			マーケティングⅡ	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。	1 後	32	2	○			○	○			
○			WebデザインⅡ	基礎知識をもとに、Webサイトの企画・制作を立案し、作品を制作する。	2 前	36	1			○	○	○	△		
○			リニューアルデザイン	現状あるデザインをより良くする技術を身に付けます。	2 前	39	1			○	○	○			
○			親学	親としてすべきことを学び、さらに人としての成長を目指し、人間力を高めるライフデザインについて学ぶ。	2 前	15	1	○			○	○			
○			ビジネスアプリケーション	企業で利用されているビジネスアプリケーションExcelの知識・技能を習得する。	2 前	38	1	△		○	○	○			
○			ビジネス実務Ⅱ	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 通	68	4	○			○	○			
○			DTP実習Ⅰ	印刷とDTPの基本を学び、文字組やレイアウトの技術と知識を習得する。	2 前	54	1	△		○	○	○			
合計			科目		単位時間(時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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 CGデザイン学科) 令和元年度 2年生															
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	
○			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	48	1	△		○	○		○		
○			企画プレゼンテーション	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つける。	2 前	36	2	△		○	○		○		
○			トータルブランディング	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。	2 前	90	3	△		○	○		○		
○			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行う。	2 後	72	2	△		○	○		○		○
○			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。完成度を高めると同時に、プレゼンテーションまで落とし込む。	2 後	##	3	△		○	○		○		○
○			企画プレゼンテーション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伝える力をつける。	2 後	32	2	△		○	○		○		
○			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	36	1			○	○		○		
○			動画実習Ⅰ	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 前	36	1	△		○	○		○		
○			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伝える力をつける。	2 後	32	2	△		○	○		○		
合計				科目	単位時間(時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	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 CGデザイン学科) 令和元年度 2年生															
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	
○			ゲーム概論	面白さ・評価される物を、ゲームの歴史やグループワークを通して学習する。	2 後	16	1	○	△		○		○		
○			医療事務	保険制度のしくみを理解、保険請求業務の点数算定を学ぶ	2 後	16	1	△	○		○		○		
○			FP	FPについての基礎知識を学ぶ。ライフプランニングと資金計画、不動産、相続・事業承継、等々	2 後	16	1	○			○		○		
○			レイアウトデザイン	チラシや名刺などデザインするための基礎的な知識とセンスを身につける。	2 後	16	1	△	○		○		○		
○			HP動画	HPや動画を制作するための基礎的な知識やセンスを身につける。	2 後	16	1				○		○		
○			表現	幼児教育における5領域「表現」に基づき、身体を使った表現や造形表現活動を学ぶ。また、その活動を通して表現力を身に付ける。	2 後	16	1	△	○		○		○		
○			ロボット制御	人型のロボットを題材にプログラミングを行い、プログラムの思考力を養う。	2 後	16	1	△	○		○		○		
○			Excel実務	実務の場面を想定したExcelの使用方法について学習する。	2 後	16	1	△	○		○		○		
○			一般知能	数的推理・判断推理・資料解釈を論理的な思考から、解答する力を答練を通じて身につける	2 後	16	1				○		○		
合計				科目	単位時間(時間)										
				総科目	科目	総時間 (時間)									
卒業要件及び履修方法								授業期間等							
								1学年の学期区分				2期			
								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 CGデザイン学科) 令和元年度 2年生															
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	
	○		健康管理	人体の仕組みと代表的な病気の予防について理解し、健康管理の基礎を学ぶ。	2後	16	1	○			○		○		
	○		ロジカルシンキング	グループワークやディスカッションを通じて、論理的思考に用いられるフレームワーク（考え方）を学ぶ。	2後	16	1	△	○		○		○		
	○		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	16	1	○	△		○				○
	○		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	16	1	△	○		○			○	
	○		応用文章技能	文章を書くための素材を集めるポイントや文章の構成などを講義するとともに、毎回、テーマに即した文章を書くこと（添削あり）を通じて、実践的な文章技能の習得を目指す。	2後	16	1		○		○			○	
	○		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	16	1	△	○		○			○	
合計			19科目		33単位時間(852時間)										
			総科目 38科目		総時間 (1720時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
次の項目を全て満たすこと ・必修38科目、総時間1720時間を履修すること ・出席率90%以上 科目の成績評価が全てC以上 サーティファイPhotoshop検定スタンダード、サーティファイIllustrator検定スタンダード (留意事項)	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

- 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。