

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 (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 (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	1805時間	525時間	0時間	1195時間	0時間	0時間																				
単位時間																											
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
40人		59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																							
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																							
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																							
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) 就職先:協同印刷(株)、クラブン(株)、(株)アスティ・プロモーション、(株)コーセイカン、(株)スハイス、(株)イタミアート、(株)プランニングKOHWA、P.O.Pホールディングス(株)、(株)LACT、萩原(株)、ユナイテッドラウンジ(株)、ジャパンクリエイト(株)等 業界:グラフィックデザイナー			主な学修成果(資格・検定等)※3 <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</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>31人</td> <td>21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>31人</td> <td>26人</td> </tr> <tr> <td>文部科学省後援 色彩検定2級</td> <td>③</td> <td>24人</td> <td>7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>				資格・検定名	種別	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	31人	21人	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	31人	26人	文部科学省後援 色彩検定2級	③	24人	7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	種別	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	31人					21人																			
	Photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート	③	31人					26人																			
	文部科学省後援 色彩検定2級	③	24人					7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																			
■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: 31人																											
■就職希望者数: 29人																											
■就職者数: 29人																											
■就職率: 100%																											
■卒業者に占める就職者の割合: 100%																											
■その他																											
(令和元年度卒業生に関する令和2年6月1日時点の情報)																											
中途退学の現状	■中途退学者 2名 平成31年4月1日時点において、在学者62名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者60名(令和2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 3.2%																							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: (有)無 ・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、所定の条件を満たす者を対象に実施) ■専門実践教育訓練給付: (有)無 給付対象 非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数に基づいて任意記載																										
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)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																										
当該学科のホームページURL	URL: https://www.oic-ok.ac.jp/course/cg/																										

(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者の「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、全卒業者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、賞金、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学状況等について記載します。

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			
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2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)	
藤岡 勝利	専門学校 岡山情報ビジネス学院 CGデザイン学科 主任	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
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
<p>※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。</p> <p>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。)</p> <p>②学会や学術機関等の有識者</p> <p>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</p>			
(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期			
2回(例年の開催時期は、9月、1月)			
(開催日時)			
第1回 令和元年8月26日 16:00～17:00			
第2回 令和2年1月28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			
<委員会意見より現在実施中項目>			
・質問力、ファンリテーション能力を鍛えてはどうか。			
⇒商品のデザインだけを考えるのではなく、販売方法や問題を発見し、聞き出す力を育てていくカリキュラムに力を入れていきたい。			
<委員会意見より具体的内容検討中項目>			
・「ワクワク感」が大切なのではないか?			
⇒印刷技術について学び、それらを踏まえたのちに実際に印刷会社へ行って本物の印刷機を見て触れて理解させたい。			
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)実習・演習等における企業等との連携内容			
ポスターやチラシ、ロゴタイプのデザインなど一般企業や公的機関からの依頼をもとに、クラス単位で制作にとりくむ。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。コンセプトデザイン、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	
企画プレゼンテーション	池田動物園からの依頼で、クリスマスアニマルパレードのリーフレットのリニューアル案の依頼をいただき、1年生が制作し、プレゼンテーションを実施。採用いただいたデザインは実際のリーフレットとして配布された。	池田動物園	

(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		
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。	357(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		
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		
主催：デジタルハリウッド東京本校 日程：令和2年1月19日(日) 13:00～15:00 参加者：藤岡 勝利 研修名：Modeling Cafeが語る！令和時代のCGクリエイターの在り方 「CG業界の動向とこれからのCGクリエイターに求められること」や、CG業界のこれからについて後援していただいた。他にも、モデラーの需要と実情、CGクリエイターを目指すときに知っておきたいことをパネルディスカッション形式で質疑応答を交えながら実施された。作品をいかに作るかということ、海外での需要は、アジア勢の台頭により厳しい状況。本校でも力を入れていきたい。		
②指導力の修得・向上のための研修等		
主催：株式会社 PHP研究所 日程：令和元年9月28日(土) 参加者：藤岡 勝利 研修名：教師研修 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の編集長に來校していただき、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。		
(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		
主宰：Fellows Creative Academy 日時：2020年7月6日(月) 参加者：藤岡 勝利 研修名：事例でデザイン～ディレクションを学ぶ クライアントの課題を把握し、働く人の意識改革や求人促進などを【デザイン】で解決している講師が、事例をもとにデザイン・ディレクションについて講義。講座内で実際に、ディレクションを体験していただくので、実践的に学ぶ。		
②指導力の修得・向上のための研修等		
主催：株式会社 進研アド 日程：令和2年8月下旬～9月予定 参加者：藤岡 勝利、 研修名：「基礎力リサーチ」フィードバック教師研修 株式会社 進研アドは、入学者に対して、入学時及び進級時に学びの定着化を図ったり、退学予防に役立てたりすることを目的とした「基礎力リサーチ」を提供していただき、本校と連携をしている。株式会社 進研アドが、「基礎力リサーチ」結果をもとにさまざまな角度から分析した結果を各学科の担任にフィードバックを行い、今後の学生指導に役立てるための研修である。		

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2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 医療支援部 総務課 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 教育アドバイザー	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
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
安田 正人	自衛隊香川地方協力本部東讃区隊長	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1年)	地方公共団体等委員
畑 嘉昭	株式会社 トスコ 取締役	令和2年4月1日～令和3年3月31日(1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: <http://www.oic-ok.ac.jp/>

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し、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	就職支援等への取組み支援、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
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2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	58	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後	30	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後	30	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	48	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	48	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2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	
○			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	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	33	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	36	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	40	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	30	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				○	○		○	
○			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する。	1前	30	1	△			○	○		○	
○			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。	1後	20	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2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作成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	30	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。	2前	30	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			○	○	○	△		
○			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ます。クライアントの要望を聞き出し、実現するための制作。	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後	36	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	151	6	○			○	○			
○			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2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	45	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	30	2	△		○	○		○		
○			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。	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	60	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。完成度を高めるのと同時に、プレゼンテーションまで落とし込む。	2後	104	3	△		○	○		○		○
○			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	29	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	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2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	
○			3D実習応用	3Dソフトを使って、モデリング、ライティング、レンダリングまで制作する。	2前	36	2	○			○	○			
	○		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2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	○	△		○		○		
	○		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			20科目			33単位時間(939時間)									

総科目 41科目

総時間 (1805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、色彩検定3級のうちのいずれか1つ	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。