

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																																							
河原デザイン・アート専門学校		平成13年4月3日		白石 隆保		〒 790-0002 (住所) 愛媛県松山市二番町一丁目12-2 (電話) 089-931-9111																																							
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																																							
学校法人河原学園		昭和60年10月21日		河原 成紀		〒 790-0001 (住所) 愛媛県松山市一番町一丁目1番地1 (電話) 089-934-5333																																							
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																																						
文化・教養	文化・教養関係専門課程	グラフィックデザイン科				平成22年文部科学省認定	-																																						
学科の目的	職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的として、専攻分野における実務に関する知識、技術及び技能について組織的な教育を行うものとする																																												
認定年月日	平成26年3月31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	時間																																					
	2年 昼間									1710	240	1020	450	0	0																														
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																																							
60人		78人	0人	3人	12人	15人																																							
学期制度	■前期:4月8日～9月13日 ■後期:10月1日～2月14日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準:																																							
長期休み	■学年始:4月9日 ■夏季:7月22日～8月18日 ■冬季:12月25日～1月9日 ■学年末:2月22日～4月7日			卒業・進級条件		卒業要件:																																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 長期欠席者への指導等の対応 本人及び保護者との面談			課外活動		■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 NPOましまろプロジェクト・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 ■サークル活動: 有																																							
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) 佐川印刷株式会社、株式会社カミオジャパン			主な学修成果(資格・検定等)※3		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">(令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)</th> </tr> <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>ビジネス著作権検定 初級</td> <td>③</td> <td>34人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>色彩士検定3級</td> <td>③</td> <td>36人</td> <td>29人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				(令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ビジネス著作権検定 初級	③	34人	4人	色彩士検定3級	③	36人	29人																				
	(令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																																												
	資格・検定名	種別	受験者数							合格者数																																			
	ビジネス著作権検定 初級	③	34人							4人																																			
	色彩士検定3級	③	36人							29人																																			
■就職指導内容 就職三者相談会、履歴書の添削指導、面接指導																																													
■卒業生数 38 人																																													
■就職希望者数 38 人																																													
■就職者数 37 人																																													
■就職率 97.4 %																																													
■卒業者に占める就職者の割合 : 97.4 %																																													
■その他 ・進学者数: 0人																																													
(令和 3 年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)																																													
中途退学の現状	■中途退学者 4名 令和3年4月1日時点において、在学者81名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者77名(令和4年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、長期にわたる体調不良			■中退率 5%																																									
■中退防止・中退者支援のための取組 授業評価テストを適時実施し、学生状況の把握や授業の質改善について学科会議および運営会議で協議し、改善を図っている。また出席率や小テストなどの管理による学業不振者への早期フォロー、面談、カウンセリングを定期的に実施している。																																													
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ■授業料減免制度 ★入試特典: AO入試(初年度学費4万円減免)、指定校推薦入試(初年度学費7万円減免)、推薦入試(初年度学費3万円または2万円減免)、自己推薦特典(初年度学費1万円減免)、大学・短大・社会人特典(入学金4万円減免) ★高校生支援制度: 河原学園特待生制度(SSS級学費70万円減免、SS級学費40万円減免、S級学費20万円減免、A級学費10万円減免) 河原学園特別学生寮制度: 寮費月額2万5千円 一人暮らし支援制度: 月額5千円支給 ★大学・短大・社会人支援制度: 再入学制度(入学金全額免除) ★全員対象の支援制度: 家族制度(学費5万円減免) ■専門実践教育訓練給付: 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 0																																												

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： 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体： 0 受審年月： 0 評価結果を掲載した ホームページURL 0
当該学科の ホームページ URL	https://idea.kawahara.ac.jp

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

専門学校の職業教育のモデルは、業界の実務動向、社会の変化がその基盤になければならない。したがって教育課程の編成においては、業界及び社会の変化やニーズ、在校生及び卒業生の仕上がり状況等の不断の組織的、継続的検証を行う必要がある。企業等から広く、具体的に意見を求め、高度で実践的な教育課程を編成するために、新たな授業科目の開設における連携はもちろんのこと、現存のシラバスやコマシラバスにまで落とし込める授業内容・方法の改善並びに教材開発につながる連携を行うことを基本方針とする。

(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、教務系会議の中核的委員会として位置づけ、前期末、後期末の総括会議(科目検討、シラバス検討、コマシラバス検討、授業法検討など)において、計画上の可否、実行上の可否判断に関連外部実務家の意見をたえずフィードバックさせる会議体として機能させることとする。議事録などには、新科目開設の必要の有無、シラバス・コマシラバス改善の必要の有無、教授法改善の必要の有無などを科目単位で具体的にアジェンダ集約し、改善の中身が具体的にわかるよう会議を集約することを会議規程としても明文化している。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
正岡 昇	公益社団法人 日本グラフィックデザイン協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
坂東 ゆかり	松山アーバンデザインセンター	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
白石 隆保	河原デザイン・アート専門学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	—
露口 武志	河原デザイン・アート専門学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	—
伊藤 龍平	河原デザイン・アート専門学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	—

(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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年11月19日 17:00～18:15

第2回 令和4年3月15日 17:00～18:15

0

(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。

企業連携の取り組みについての助言。また、学外活動や作品制作についてアドバイス。問題解決型の授業スタイルの提案などの意見をカリキュラムに取り入れる。平成27年度から松山をデザインで活性化するプロジェクトを実施。グラフィックデザイン科2年の卒業制作としてデザインで松山市を活性化するデザイン提案を行政、まちづくり協議会、企業を招きプレゼンテーションを実施中。

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
 企業等と連携した実習等は、1) 学生が校内における通常の実習等では得ることが難しい実践的、専門的な知識や技術等を習得する場であり、2) さらには学習してきた知識や技術の理解度、習熟度を再確認し、3) 企業等の関係者から具体的で実践的な評価を得て、学生の実務能力を多面的に開発する機会とする。また学生能力の習得のみならず、その機会を通じて、学校の実習カリキュラムがより実践的な内容になるよう努めることとする。

(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
 フリーペーパーの企画・制作・発行に至るプロセスを企業と連携することにより実践的に学ぶ。具体的には、NPOましまろプロジェクトとして「絵本のフリーペーパーましまろの発刊」、自らがメディアを持つことにより、出版物の制作の流れ（編集・取材・営業・デザイン・配付など）を自らが体験し、それぞれの役割を理解する。

(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
メディア企画演習 I	出版物を制作するための企画書の作成・ワークフローの理解、マーケティング、営業のロープレ等を通して、企画提案できるクリエイターの育成を目指す。	有限会社ストリング
コピーライティング概論	取材内容をスムーズに伝えることができるライティングの技術を習得する。受け手に想いが伝わる言葉の選び方、考え方を体系化し、テクニックとして身につけ、感性を磨いていくことを目的とする。	プランニングオフィス アーク
商業デザイン演習	広告制作に関する基礎的理論の理解と基本的な制作技術の習得を目的とする。	デザインオフィスIRODORI
ブランディング論	デザインが自己完結にならず、消費者にとってどういう意味をもっているかを理解することを目的とする。	敏デザインオフィス有限会社
商品企画実践	商品の企画「プランニング」を学び、企画力を身に着ける。グループワークにて、それぞれ商品を企画し、プレゼンまで行う。	プランニングオフィス・アイ

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
 本校の教員研修の基本方針は、1) 各教員の専攻分野における実務に関する高度な専門知識・技術の修得、2) およびそれらを授業計画（カリキュラム、シラバス、コマシラバス）に落とし込む能力の修得、3) さらにはその研鑽を実際の授業運営に反映させる教育力の修得を目的として、教職員研修規程第2条に定める研修を受講させることとする。同規程第3条に定めるとおり、所属長及び法人本部総務部責任者は、各教員の実務専門性や教育力の組織的で継続的な向上に努めることとする。

(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:	ゲーム業界への就職活動の前に知っておくべきこと	連携企業等:	株式会社クリーク・アンド・リバー・社 CAR CREATIVE STUDIOS PlakatStudio
期間:	令和年4月26日	対象:	学科教員
内容:	ゲーム業界への就職に必要な情報を収集する		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	河原学園新人教員研修	連携企業等:	-
期間:	令和3年4月から8月にかけて15回実施	対象:	学園新人教員
内容:	教育理念、コンプライアンス、ICT活用、遠隔授業、専修学校制度、職業実践専門課程概要、職業教育、シラバスとコマシラバス、授業成果評価について		

(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:	クリエイターにとって必要な著作権の知識	連携企業等:	INPIT愛媛県知財総合支援窓口
期間:	44830	対象:	学科教員
内容:	クリエイターを目指す際に知っておくべき著作権の知識を身に付ける		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	河原学園新人教員研修	連携企業等:	-
期間:	令和4年4月から8月にかけて15回実施	対象:	学園新人教員
内容:	教育理念、コンプライアンス、ICT活用、遠隔授業、専修学校制度、職業実践専門課程概要、職業教育、シラバスとコマシラバス、授業成果評価について		

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、自己点検評価の客観性・信頼性や社会的ミッションの取り込みを加速させる取り組みでなければならない。そのことにより、組織的、継続的な学校改善に実質的に寄与する自己点検評価の質的向上を図ることとする。またステークホルダーとしての関係者評価にとどまらず、将来的には、関係者を越えた第三者評価に発展しうる質の高い関係者評価を目指すこととする。

(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
(2) 学校運営	組織・管理運営
(3) 教育活動	教育
(4) 学修成果	基本指標
(5) 学生支援	就職指導、学生支援
(6) 教育環境	設置基準項目(施設設備等に関する事項)
(7) 学生の受入れ募集	学生の受け入れ
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	設置基準項目、組織・管理運営(法令遵守)
(10) 社会貢献・地域貢献	学校教育以外の諸活動
(11) 国際交流	

※(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

・学校関係者評価委員会のご意見については議事録を作成・保存しており、ご意見を頂いた内容を基に次年度以降の学校運営の計画を策定している。

(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
村上 忍		令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者
正岡 湧気		令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生
正岡 敦	第一印刷株式会社	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
白井 隆広	株式会社建築資料研究社 日建学院松山校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
宮内 慎	一般社団法人愛媛県建築士事務所協会	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	業界団体
おちR	漫画家	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業
山本 拓哉	未来高等学校	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高校

※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://idea.kawahara.ac.jp/>

公表時期: 2021年10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

高度な職業教育への研鑽を組織的、継続的に推進するためには、組織的、継続的な企業連携が必須とわれわれは考えている。その連携を有意義なものとするためには、企業にとって、学校の教育人材目標やその現状が体制として見えやすいものになっていなければならない。教育課程編成会議、学校関係者評価会議などの会議規程の透明性や開放性はもとより、自己点検評価の各指標全体が検証可能な透明性や開放性を持つことが、そのためにも必須である。その方針の下、われわれは以下の連携指標をもつこととする。

(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	教育理念・目的、沿革、組織・管理運営、設置基準項目(施設設備等に
(2) 各学科等の教育	基本指標、教育、設置基準項目(学生に関する事項)設置基準項目(教
(3) 教職員	設置基準項目(教員等に関する事項)
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職指導
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育活動以外の諸活動
(6) 学生の生活支援	学生の受け入れ
(7) 学生納付金・修学支援	設置基準項目(財務に関する事項)、学生の受け入れ
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己点検・評価報告書、学校関係者評価結果公開資料
(10) 国際連携の状況	学校教育以外の諸活動
(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: <https://idea.kawahara.ac.jp/>

公表時期: 2021年10月30日

授業科目等の概要

(文化・教養関係専門課程グラフィックデザイン科)														
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	授業時間数	授業方法			場所			企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	
	○			Photoshop表現技法	Adobe Photoshopの基本操作の習得。サーティファイ主催 Photoshop能力認定試験スタンダード級取得を目指す。	1前	60	2	△	△	○	○	○	
	○			Illustrator表現技法	Adobe Illustratorの基本操作の習得。サーティファイ主催 Illustrator能力認定試験スタンダード級取得を目指す。	1前	60	2	△	△	○	○	○	
	○			ベーシックデザイン技法	基礎製図、平面構成、レタリング、表現基礎、立体構成など。デザインの基本的な知識と技術を習得する。	1前	30	1	△	△	○	○	○	
	○			色彩理論	色彩についての基礎から応用まで幅広い知識と技能を身につける。全国美術デザイン専門学校教育振興会主催色彩士検定 3級取得を目指す。	1前	30	2	○	△		○	○	
	○			デッサンⅠ	画力の向上と、紙面レイアウト能力の向上を目的としている。静物デッサンから、人体デッサンまで行う。	1前	60	4	△	○		○	○	
	○			ビジネス著作権Ⅰ	作品制作において必要不可欠な著作権の知識を習得する。サーティファイ主催 ビジネス著作権検定 ベーシックの取得を目指す。	1前	30	2	○			○	○	
	○			ビジネス著作権Ⅱ	作品制作において必要不可欠な著作権の知識を習得する。サーティファイ主催 ビジネス著作権検定 初級取得を目指す。	1後	30	2	○			○	○	
	○			商品企画演習	商品の企画「プランニング」を学び、企画力の育成を目指す。グループワークにて、それぞれ商品企画し、プレゼンまで行う。	1前	60	4	△	○				○
	○			画材表現技法	手を使った描画表現力を鍛えるため、様々な画材を使用し、スケッチ・ドローイング・デッサン・模写など、一番身近な手という道具を使いこなす技を身につける。	1前	30	1	△	△	○	○	○	
	○			イラストレーション技法Ⅰ	ポスターカラー、リキテックス、透明水彩、水彩色鉛筆など画材の種類と特性を理解する。画材を活かした技法を学び、作品制作の表現の幅を広げる。	1後	60	2	△	△	○	○		○
	○			デジタルカメラ撮影技法Ⅰ	カメラを扱う上での基本的な知識と撮影における基礎技術を学び、思い描いたイメージを具体的に表現できる撮影技術の習得を目指す。	1前	60	2	△	△	○	○		○
	○			デジタルカメラ撮影技法Ⅱ	カメラを扱う上での基本的な知識と撮影における基礎技術を学び、思い描いたイメージを具体的に表現できる撮影技術の習得を目指す。	1後	60	2	△	△	○	○		○
	○			デザイン史	アール・デコ等の中世のデザインから、近代美術史まで、デザインの歴史を学ぶ。	1前	30	2	○	△		○		○
	○			商業デザイン演習	地図の制作の仕方、チラシのデザインなど、ポートフォリオ制作ができる程度のレイアウトについて学ぶ。	1後	60	4	△	○		○		○
	○			コピーライティング概論	雑誌、広告、新聞等でコピーが果たす役割を理解する。コピー制作のコンセプトワークとグループディスカッションの実施。	1後	30	2	○	△		○		○
	○			グラフィックデザイン概論	色やレイアウトのルール、フォントの選び方や上手な間の取り方などのデザインの基本や印刷方式や加工などの印刷技術、デザインソフトに関することを学んでいく。	1後	30	2	○	△		○		○
	○			デッサンⅡ	画力の向上と、紙面レイアウト能力の向上を目的としている。静物デッサンから、人体デッサンまで行う。	1後	60	4	△	○		○		○
	○			WebデザインⅠ	Web業界では、クリエイティブな人材(企画・構成・デザイン・コーディング・顧客のケアができる)を求められていることから、webのワークフローとデザインを実践的に体験する。	1後	60	4	○	△				○
	○			デザイン概論	デザインの現場において必要なUI /UXの知識と技術の習得を行う。	1前	60	4	○	△		○		○
	○			デザイン演習Ⅰ	クリエイターズクラブ発起と連携を行い、プロのデザイナーが全3回の講義を行う。基礎的なレイアウトの知識をはじめ、企業のブランディング、イラストレーション等、様々な分野に取り組み知識、技術の両面のレベルアップを図る。	1後	60	4	○	○		○		○
	○			レイアウト理論Ⅰ	レイアウトの様式と造形の基本を理解し、レイアウト効果を決定づける要素をケーススタディーから学ぶ。	1後	30	2	△	○		○		○
	○			キャラクターデザインⅠ	広告制作の上で必要とされるイラストレーションを中心に各媒体ごとに対象や目的・表現方法などの制約から指定し、条件をクリアするキャラクターを作成する。	1後	30	2	△	○		○		○
	○			デザイン演習Ⅱ	デザイン演習Ⅱではブランディングや動画制作等より多方面のデザインを取り扱う。	2後	60	4	○	○		○		○
	○			メディア企画演習Ⅰ	街広告の制作から企画提案能力を向上させる。提案したデザインをパワーポイントで発表し、プレゼンテーション能力の向上を目指す。	2前	60	4	△	○		○		○
	○			公募展作品制作Ⅰ	二科展、県展のグラフィック部門へ作品(B2・B1)を出品する。テーマの設定からアイデア出し、水張り・ビニール張りの方法など一の流れを学ぶ。	2前	60	4	○			○		○
	○			公募展作品制作Ⅱ	愛媛新聞社主催ヤングクリエイター大賞への作品の出品(1人2点) 修了作品展及びデザインフェスタに出展することを想定し、グループに分かれグッズ製作を行う。	2後	60	4	○			○		○

27	○		DTP演習 I	広告制作に関する基礎的理論の理解と基本的な制作技術の習得をする。	2 前	60	4	△	○	○	○			
28	○		ブランディング論	CI・VIの理論と制作を学び、業界・市場が求めているグラフィックデザイナーの力を習得する。	2 前	60	4	△	○	○	○			
29	○		DTP演習 II	来年度の学校案内の制作から実践的なデザインの制作手順を疑似体験する	2 後	60	4	△	○	○	○	○		
30	○		イラストレーション技法 II	画材の知識と画材ごとの表現技法を学び、作品制作の表現の幅を広げる。	2 前	60	2	△	△	○	○		○	
31	○		イラストレーション技法 III	画材の知識と画材ごとの表現技法を学び、作品制作の表現の幅を広げる。1月にギャラリーを貸し切り、クラス作品展として作品展示と販売を実施する。	2 後	60	2	△	△	○	○		○	
32	○		メディア企画演習 II	NPOましまるプロジェクトとしてのフリーペーパーを発行(年4回)運営から企画・制作・編集・広報業務を体験し、媒体を自らが持つことにより出版業務全般の流れを理解する。	2 後	60	4	△	○	○	△	○		
33	○		印刷概論	印刷の歴史、仕組み、印刷物のできる流れを学ぶ。デジタルデータでの入稿の注意事項や印刷現場の現状を知る。	2 前	30	2	○			○	△	○	○
34	○		レイアウト理論 II	レイアウトの様式と造形の基本を理解し、レイアウト効果を決定づける要素をケーススタディーから学ぶ。	2 前	30	2	△	○		○	○		
35	○		キャラクターデザイン II	広告制作の上で必要とされるイラストレーションを中心に各媒体ごとに対象や目的・表現方法などの制約から指定し、条件をクリアするキャラクターを作成する。	2 前	30	2	△	○		○		○	
36	○		レイアウト理論 III	レイアウトの様式と造形の基本を理解し、レイアウト効果を決定づける要素をケーススタディーから学ぶ。	2 後	30	2	△	○		○	○		
37	○		キャラクターデザイン III	広告制作の上で必要とされるイラストレーションを中心に各媒体ごとに対象や目的・表現方法などの制約から指定し、条件をクリアするキャラクターを作成する。	2 後	30	2	△	○		○		○	
38	○		WEB デザイン II	Webデザインの業界は、新しいものを生み出せる、斬新な発想のできる人材が求められている。Webデザインの授業では、Web制作のワークフローを学び、オペレーターの育成ではなく企画・デザイン提案できる人材の育成を目指す。	2 前	60	4	△	○		○		○	
39	○		プロダクトデザイン演習	様々な文房具や雑貨の商品デザインをする中で、素材による印刷方法の違いや版下の作成の仕方など、デザインを行う上での基本を学ぶ。	2 前	60	4	△	○		○	△	○	
40	○		就職活動リテラシー	社会人としてのビジネスマナーの習得。手紙の書き方、メールの送信、名刺の渡し方、など社会人として恥ずかしくないマナーを習得する。	2 後	30	2	○	△		○	○		
41	○		InDesign表現技法	InDesignの基本的な操作から名称・応用的なテクニックまでテキストを中心に使い習得する。またそれぞれの項目の復習として指示された通り制作しオペレーション技術の向上を図る。	2 前	30	1	△	△	○	○		○	○
合計						41	科目	111 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	出席率90%以上、卒業基準検定の取得、期末試験合格	1 学年の学期区分	2 期
履修方法	対面授業(一部遠隔授業)	1 学期の授業期間	15 週