

河原デザイン・アート専門学校の3つの方針

1. 河原デザイン・アート専門学校の理念と目的

本校は、文化・教養関係専門課程においては、商業デザインを中心としたデザイン・造形に関して、また、工業関係専門課程においては、建築設計(デザイン)全般に関しての、それぞれにおける様々な専門性を持ち、なおかつ一般的な常識や教養を身につけた社会性のある人材を育成し、地域社会の発展に貢献することを目的とする。

2. 3つの方針

(1) 称号授与の方針(ディプロマ・ポリシー)

本校では、地域の問題を教育課題として取り上げ、それを解決するプロセスがデザイン教育として重要であると考える。自己満足型のものづくりではなく、常に社会の変化やニーズの動向に対応できる者に専門士を授与する。具体的には、以下の三つの能力および態度を以って卒業要件とする。

- ① 「もの創り」の多様な技法や歴史に関する深い知識と高度なデザイン技術を有すること。
- ② 自己の好悪感覚や狭隘なデザイン観にとらわれず、常に、デザイン消費者の志向性、および、文化・社会の風潮に開かれた広い視野をもち、デザインに期待される使命を果たそうとする価値観を有すること。
- ③ 地域社会や外部関係者との組織的な取り組みに寄与できるような活動能力を有すること。
- ④ e スポーツに関する専門知識とスキルを有し、競技力の向上のみならず、戦略的思考、チームワーク、イベント運営能力、デジタルコンテンツ制作などを通じて、e スポーツ業界の発展および地域社会との連携に貢献できること。

(2) 教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)

本校では、校訓である「創造・挑戦・貢献」の目標を達成すべく「もの創り」という活動を通して、社会に貢献できる人材育成を目指している。教育カリキュラムとして「もの創り」に関する深い知識や高度な技能とクリエイティブな活動を経験させることにより、決して妥協しないクリエイターマインドを育成する。また、社会人としてあらゆる場面にに対応できる「コミュニケーション能力」をはじめとした強くて柔軟な人間力を兼ね備えた人材を育成する。

〈e スポーツ学科〉

e スポーツを単なる競技としてではなく、エンターテインメント産業の一環として捉え、技術・戦略・ビジネス・クリエイティブの各分野において高度な専門知識と実践力を備えた人材を育成する。①プロプレイヤーとして高度な操作技術、戦術理解、チーム連携力、メンタルコントロールを有する ②試合データの分析や戦術立案、問題解決力を通じて、対戦における最適な戦略を導き出せる能力を養う ③映像制作、デザイン、Web 運営の基礎から応用までを学び、e スポーツ業界におけるクリエイティブな発信力を有する ④e スポーツイベントの企画から運営までを実践し、プロジェクトマネジメントを備えた総合的な管理能力を有する。

〈ネット動画クリエイター科〉

映像制作の全体の流れを把握し、希望する分野で専門性の高い人材を育成する。①撮影機材に精通し、適切に扱うことができる知識と技術を有する ②デザイン・映像等で必要とされるソフトウェアに関する知識を有する ③時期・ニーズに即した YouTube 等コンテンツの企画・スケジュール管理・外部折衝を円滑に行える知識、経験を有する ④SNS でのトレンド、視聴者行動の変化など、特徴を理解して情報発信することができる力を有する。

〈3DCG ゲーム・アニメ科〉

ゲーム・アニメ業界で活躍する 3DCG クリエイターとしてクライアントやプロジェクトに応じた 3DCG アセットを作成する事が

できる人材を育成する。①Maya を中心にモデリング、UV、スキニング、アニメーション、レンダリング等、3DCG アセットを作成するために必要となる知識と技術を有する ②サブスタンスペインター、ゼットブラシ、モーションブレンダーなど DCC ツールに関する知識を有する ③3D プリンターによる出力を行う為に必要となるアプリを使用しサポートやゲートなどの処理を適切に行い 出力作業が円滑に行える知識・経験を有する ④3DCG を制作する上で、デザイン画やクライアントの意向、プロジェクトにおける制約事項など、正しく仕様を理解する能力を有し、それらを再現する為の観察力・立体把握力・空間認識力を有する。

〈デジタルデザイン科〉

プリプロダクションからポストプロダクションまで、全体の流れを把握し上で、得意分野で特化できる人材を育成する。①カメラ・三脚・ライト・マイク等 の撮影機材に精通し、適切に扱うことができる知識と技術を有する ②Photoshop、Illustrator、Premiere、AfterEffects、3dsMax など 3D・映像分野で必要とされるソフトウェアに関する知識を有する ③時期・ニーズに即したコンテンツの企画、シナハン、スケジュール管理、外部折衝を円滑に行える知識、経験を有する ④3DCG を製作する上で正しく構造を理解できる観察力、立体把握力、空間認識力を有する。

〈グラフィックデザイン科〉

広告・写真・Web・イラスト・商品開発など様々な分野で、社会のニーズを意識しデザイン提案することができる能力を習得する。①Illustrator、Photoshop、InDesign といった Adobe 社のアプリケーションソフトの基本操作ができる ②構図・配色・文字の配置などの美的センスを持ち、目的に合わせたレイアウトをする能力を有する ③常に人の心に響くデザインを探求し、研究や情報収集などの努力を怠らずに最新のトレンドに敏感である ④文字を組む基本知識として、書体・フォントの選定、文字のサイズ・字間・行間・ルビのふりかた等の組版の知識を有する。

〈漫画クリエイター科〉

多種多様な表現方法や技術力をもって、様々な業務に適応できる柔軟な思考性を有する。①漫画のネームやコマ割りの法則、アナログでのペンタッチやデジタルトーンなどに関する知識や技術を有する ②photoshop や Illustrator、CLIP STUDIO PAINT などアニメ・ゲーム開発現場で必須とされるソフトウェアに関する知識を有する ③一枚の原稿完成に要する時間やイラスト制作における各工程のスケジュール設定など時間の概念を持って作業を行える能力を有する ④編集部の意向や担当の意見を捉えニーズに沿ったネームやゲームの企画意図、イラストの特性などを理解し表現する事ができる柔軟な思考性やコミュニケーション能力を有する。

〈インテリア・建築デザイン科〉

建築の知識を保有し、かつ自分のイメージを表現する技術を持ち、マネジメントを行う上で必要な調整力を身に付ける。①二級建築士相当の基本的な知識を持っている ②自分のイメージを具現化する表現力を身に付ける ③自分の考えたプランをプレゼンすることができる ④工程表を作成する能力とスケジュールの調整能力を有する。

(3) 入学者受入れの方針(アドミッション・ポリシー)

本校では、「もの創り」を通して、地域社会に貢献できる人材を求めます。各学科の入学者の受入れに関する方針は以下に示す。

〈e スポーツ学科〉

e スポーツを通じて戦略的思考やチームワークを養い、地域社会に貢献できる人材を育成します。競技力向上や配信技術、イベント運営に興味があり、仲間と協力して新たな価値を創造できる意欲的な学生を求めます。

〈ネット動画クリエイター科〉

映像制作に対する情熱と継続的な学習意欲を有するものを求めます。新しい技術や多様な表現方法、SNS マーケティング

グに興味を持ち、効果的なビジュアルコミュニケーションを通じて消費者に訴求する意欲がある者を求める。

〈3DCG ゲーム・アニメ科〉

3DCG や立体造形、それらに関する表現方法や技術に興味を持ち、関わる知識、技術への学習意欲を持ち続ける強い意志と創造力をもって、様々なエンターテインメント業界、デジタルコンテンツの制作・発信を行う事ができる者を求める。

〈グラフィックデザイン科〉

デザインやイラストに高い関心を持ち、流れていく時代のニーズに応じた創造力と旺盛な好奇心があり、社会貢献ができる者を求める。

〈漫画クリエイター科〉

自分の考えをわかりやすく表現でき、新しい領域や多様な人々に対しても柔軟かつ多様性を持って向き合うことができ、創作活動に取り入れることができる。また生涯にわたって学習を継続する意欲があり、エンターテインメントの価値や感動を他人に伝達する意欲がある者を求める。

〈インテリア・建築デザイン科〉

もの創りに対する意欲が高く建築への興味を有する者、好奇心が旺盛である者、学びへの意欲があり、継続力がある者を求める。

以上

附則 平成31年4月1日制定

附則 令和6年4月1日改訂