

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			
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) 089-943-5333			
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	工業関係専門課程	グラフィックデザイン科	平成23(2011)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	デザインの理論と技術を基盤に、企画力と提案力を備えた即戦力のグラフィックデザイナーを育成する。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	[取得可能な資格] ビジネス著作権検定 Basic Photoshopクリエイター能力認定試験 [在学の状況] 令和6年4月1日時点において、在学者71名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者66名(令和7年3月31日卒業者を含む)						
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	※単位時間、単位いずれかに記入 109 単位	27 単位	82 単位	0 単位	0 単位	0 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率			
60 人	66 人	0 人	0 %	7 %			
就職等の状況	■卒業者数(C)		34	人			
	■就職希望者数(D)		34	人			
	■就職者数(E)		34	人			
	■地元就職者数(F)		24	人			
	■就職率(E/D)		100	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		70	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100	%			
	■進学者数		0	人			
	■その他						
	(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 印刷、出版、広告代理店、デザイン制作プロダクションにデザイナーとして就職							
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無				
当該学科のホームページURL	https://idea.kawahara.ac.jp/academics/graphics/						
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: 単位時間による算定)						
	総授業時数		単位時間				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位時間					
うち必修授業時数		単位時間					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位時間					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位時間					
(B: 単位数による算定)							
総単位数		109 単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		0 単位					
うち企業等と連携した演習の単位数		9 単位					
うち必修単位数		89 単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		0 単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		9 単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		0 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通算して6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		2 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)		0 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)		0 人				
	計		2 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		1 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

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6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
清水 裕孝	エヒメデザイン協会	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	②
伊藤 智祥	松山市役所 総合政策部 企画戦略	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	①
小越 将史	グラフィックデザイナー	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	③
白石 隆保	河原デザイン・アート専門学校 校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
露口 武志	河原デザイン・アート専門学校 副校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
徳永 将規	教務課長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
山戸 裕子	グラフィックデザイン科 学科長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	—
重岡 真美	グラフィックデザイン科 学科長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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(11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月19日 17:00～18:30

第2回 令和7年3月18日 17:00～18:15

(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。

業界で活躍している卒業生に、仕事に携わることで人生がどう変わったかを伝えてもらう機会を設け、学生に目標意識を向上させる。モチベーションを維持するために、時に実物(建築物)を見学する授業を取り入れ、その後、感じたこと学んだことをレポートにしっかり書かせていく。2年間のカリキュラムが沢山詰め込まれすぎており学生が多いと感じるため、どういった授業を行うのかコマシラバスを活用し意義や目的を伝える。専門学校は2年間しかない為その2年間でどれだけ楽しいと思わせるか、資格がどう将来に繋がっていくかを教える必要がある。「やらせている」感が強いうちは途中でたんでしまうためどうやる気にさせるか、学生の温度差をどう解消するかが問題であるため自分のその先の就職イメージをきちんと持たせる必要がある。

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

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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
デザイン演習	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	クリエイターズクラブ愛媛に所属するプロのクリエイターとともに、平面でのレイアウトのみならず、プランニングなど多岐に渡る知識と技術の習得を行う。	クリエイターズクラブ愛媛
コピーライティング概論	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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

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

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。

(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:	JAGDA in OKAYAMA 2024	連携企業等:	JAGDA
期間:	令和6年6月22日	対象:	学科長
内容:	日本最大のデザイナー団体による未来のクリエイティブについての研修。		
研修名:	生成AIについての研修	連携企業等:	a.b.e.inc
期間:	令和6年9月11日	対象:	学科長
内容:	生成AIについての研修		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	DXスキル研修	連携企業等:	学校法人河原学園
期間:	随時開始	対象:	全教職員
内容:	個人のDXスキルのレベルに合わせてメニューを選択して受講し、DXスキルの向上を図る。		
研修名:	休退学防止研修	連携企業等:	学校法人河原学園
期間:	令和6年8月開始	対象:	常勤教員
内容:	休退学を防止するための具体的なクラス運営手法を学ぶ。		

(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:	生成AIについての研修	連携企業等:	a.b.e.inc
期間:	令和7年9月11日	対象:	学科長
内容:	生成AIについての研修		
研修名:	広がりすぎたデザインを接続する	連携企業等:	一般社団法人デザインシップ
期間:	令和7年10月12日	対象:	学科長
内容:	デザインマネジメント・デザインシステムの研修		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	DXスキル研修	連携企業等:	学校法人河原学園
期間:	随時開始	対象:	全教職員
内容:	個人のDXスキルのレベルに合わせてメニューを選択して受講し、DXスキルの向上を図る。		
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			
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。そのことによって、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
谷口 昌子		令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	在校生保護者
水沼 希実		令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	卒業生
関家 浩太郎	南海放送サービス株式会社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
正岡 秀明	株式会社マテラ	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
河内 直弘	株式会社講談社	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	企業
山下 健司	総合資格学院松山校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1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6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	職能団体
篠原 悟	朝日ヶ丘高等学園 鹿島朝日高等学校	令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年)	高等学校関係者
※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			
(<u>ホームページ</u>)・広報誌等の刊行物・その他())			
URL:	https://idea.kawahara.ac.jp/disclosure/		
公表時期:	令和7年10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

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(施設設備等に関する事項)
(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(教育に関する事項)
(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/disclosure/>

公表時期: 令和7年10月1日

授業科目等の概要

(工業関係専門課程 グラフィックデザイン科)															
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
								講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
必修	選択必修	自由選択													
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	○	△		○		○		
2	○		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	△	○		○		○		
3	○		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	△	○	○	○		○		
4	○		ビジネス著作権論	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	○			○		○		
5	○		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	△	○		○		○		
6	○		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	△	○		○		○		
7	○		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します。	1前	60	2	△	○		○		○		
8	○		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します。	1後	60	2	△	○		○		○		
9	○		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	△	○		○		○		
10	○		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	○	△		○		○	○	
11	○		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	○	△		○		○	○	
12	○		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	△	○		○		○		

13	○		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	△	○		○		○
14	○		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、それぞれ商品を企画し、プレゼンまで行う。	1前	60	4	△	○		○		○
15	○		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	○	△		○		○
16	○		商業デザイン演習	地図の制作の仕方や、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	△	○		○		○
17	○		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	○	△		○		○
18	○		デザイン演習Ⅰ	クリエイターズクラブ愛媛と連携を行い、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	△	○		○		○
19	○		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	○	△		○		○
20	○		ITリテラシーⅠ	実社会でのITツールの基本的な使用に習熟することを目的としてMicrosoft365を使用させる。	1前	30	1	○			○		○
21		○	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	△	○		○		○
22		○	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	△	○		○		○
23	○		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	△	○		○		○
24	○		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	△	○		○		○
25	○		ブランディング研究	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。	2前	60	4	○	△		○		○
26	○		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	△	○		○		○
27	○		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	△	○		○		○

28	○		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	△	○		○		○		
29	○		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	○			○	△		○	○
30	○		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	△	○		○		○		
31	○		メディア企画演習Ⅱ	NP0ましまろ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	△	○		○	△	○		
32	○		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	△	○		○			○	
33	○		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	30	2		○		○		○		
34	○		公募展作品制作Ⅱ	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後	30	2		○		○		○		
35	○		ITリテラシーⅡ	実社会でのITツールの基本的な使用に習熟することを目的としてMicrosoft365を使用させる。	2前	30	1		○		○		○		
36	○		西洋美術史Ⅰ	古代ギリシャ・ローマから中世・ルネサンスまでの西洋美術の流れを学び、造形の基礎理解と歴史的背景を身につける。	2前	30	1	○			○			○	
37	○		西洋美術史Ⅱ	バロックから近現代美術までの潮流を学び、表現の変遷と社会的背景を理解し現代デザインへの応用力を養う。	2後	30	1	○			○			○	
38		○	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	△	○		○		○		
39		○	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	△	○		○		○		
40		○	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	△	○		○			○	
41		○	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	△	○		○			○	
42		○	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	△	○		○			○	

43	○	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	△	○		○	△		○
合計				43	科目	109 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